

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACION BÁSICA

“La gamificación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera”

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magister en Educación Básica

Autora: Lic. Tania Verónica Valencia Flores

Tutor(a): PhD. María Teresa Rodríguez de Verenzuela

Tulcán, 2023

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Valencia Flores Tania Verónica con el número de cédula 0401531298 ha elaborado el trabajo de titulación: “La gamificación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera ”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en el Reglamento de la Unidad de Titulación de Postgrado con RESOLUCIÓN No. 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.



f.....

PhD. María Teresa Rodríguez de Verenzuela

DOCENTE TUTORA

Tulcán, noviembre de 2023

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación Básica.

Yo, Valencia Flores Tania Verónica con cédula de identidad número 0401531298 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.....

Valencia Flores Tania Verónica

AUTOR

Tulcán, noviembre de 2023

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Valencia Flores Tania Verónica declaro ser autora de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “ La gamificación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Valencia Flores Tania Verónica

AUTORA

Tulcán, noviembre

DEDICATORIA

Con todo mi amor dedico a mis queridos hijos Ismael y Micaela Mera, desde que han llegado a mi vida han sido mi motor fundamental, mi luz, mi inspiración, espero ser su ejemplo de superación y de perseverancia.

Tania

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi madre Germania Flores Cuarán, de quien he aprendido a luchar firmemente por mis objetivos, quien ha sido un extraordinario ejemplo de tenacidad y fortaleza para todos sus hijos especialmente a mí que con sus acertados consejos ha logrado formarnos con valores y principios.

Quiero expresar mi efusiva gratitud a mi tutora la Doctora María Teresa Rodríguez de Verenzuela quien con su temple, predisposición y motivación ha sabido guiarme para llegar a culminar mi trabajo de titulación con éxito.

A la Universidad Politécnica Estatal del Carchi por permitir que los docentes tengan la oportunidad de aprender e innovarse con profesores de élite que con su sapiencia y don de gente han sabido impartir sus conocimientos, experiencias y valores importantes que han hecho de sus alumnos mejores profesionales y seres humanos.

Tania

ÍNDICE

AUTORÍA DE TRABAJO.....	iii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE.....	vii
RESUMEN	xxi
SUMMARY	xxii
CAPÍTULO I.....	1
PROBLEMA.....	1
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.2. Preguntas de investigación.....	3
1.3. Objetivos de investigación	3
1.3.1. Objetivo General	3
1.3.2. Objetivos Específicos	4
1.4. Justificación.....	4
CAPÍTULO II.....	8
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
2.1. Antecedentes de la investigación.....	8
2.2. Marco teórico.....	12
2.2.1. La Educación postpandemia COVID 19	12
2.2.2. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su aplicación en la educación.	14
2.2.3. Historia del juego y gamificación	15

2.2.4. El desarrollo de la gamificación en la educación	17
2.2.5. La relación de jugar, juego, juego digital	18
2.2.6. Elementos de la gamificación	18
2.2.7. La psicología y su relación con la gamificación	20
2.2.8. Beneficios de la gamificación para el aprendizaje	23
2.2.9. Plataformas web y apps de gamificación educativas como herramientas de gamificación para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.	24
2.2.10. El aprendizaje y los tipos de aprendizaje.....	28
2.2.11. Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.	32
2.2.12. Competencias lingüísticas del idioma inglés en base al currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales de Subnivel Medio de Educación General Básica.	35
2.2.13. Teorías sobre el Aprendizaje que sustentan la metodología activa gamificación en la educación.	39
2.3. Marco legal	42
CAPÍTULO III	45
METODOLOGÍA	45
3.1. Descripción del Área de Estudio y Grupo de estudio	45
3.2. Enfoque y tipo de investigación	47
3.2.1. Enfoque.....	47
3.2.2. Tipo de Investigación	48
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	49
3.4. Procedimientos	54

3.5. Consideraciones bioéticas	56
CAPÍTULO IV.....	58
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	58
4.1. Resultados de la Aplicación del Test, Encuesta y Entrevista.	58
4.1.1. Aprendizaje del idioma inglés.....	58
4.1.1. Herramientas de gamificación.	74
4.1.2. Herramientas de gamificación.	85
4.2. DISCUSIÓN.....	102
CAPÍTULO V.....	107
PROPUESTA.....	107
5.1. Presentación.....	107
5.2. Fundamentación Legal	109
5.3. Justificación.....	110
5.4. Factibilidad.	111
5.5. Objetivo de la propuesta.....	112
5.6. Estrategias Metodológicas de gamificación.	112
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	173
Conclusiones.....	173
Recomendaciones.....	174
REFERENCIAS	176
ANEXOS.....	185

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población objeto de estudio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”	47
Tabla 2 Operacionalización de variable independiente: Gamificación.	51
Tabla 3 Operacionalización de variable dependiente: Aprendizaje del idioma inglés	52
Tabla 4 Matriz 1. Gamificación para la enseñanza del Idioma Inglés	86
Tabla 5 Matriz 2. Aprendizaje del idioma inglés.	91
Tabla 6 Matriz 1. de contrastación Gamificación, Categoría Dinámica del juego..	96
Tabla 7 Matriz 2. de contrastación Gamificación, Categoría Mecánica del juego .	97
Tabla 8 Matriz 3. de contrastación Gamificación, Categoría Componentes del juego	98
Tabla 9 Matriz 4. de contrastación Aprendizaje del idioma inglés, Categoría Estrategias didácticas	99
Tabla 10 Matriz 5. de contrastación Aprendizaje del idioma inglés, Categoría Estrategias de enseñanza aprendizaje	100
Tabla 11 Matriz 6. de contrastación Aprendizaje del idioma inglés, Categoría Competencia lingüísticas del idioma inglés.	101
Tabla 12 Estrategias metodológicas de gamificación.	113
Tabla 13 Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación Nº1	126
Tabla 14 Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación Nº2	133
Tabla 15 Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación Nº3	142
Tabla 16 Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación Nº4	151
Tabla 17 Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación Nº5	160
Tabla 18 Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación Nº6	171

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Elementos de la gamificación.....	19
Figura 2: Croquis Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”	46
Figura 3: Comunicación y conciencia cultural.....	59
Figura 4: Comunicación oral	62
Figura 5: Lectura.....	65
Figura 6: Escritura.....	68
Figura 7: Lenguaje a través de las artes	71
Figura 8: Importancia del juego educativo para el aprendizaje del idioma inglés..	74
Figura 9: Aplicación de juegos educativos en el aula	75
Figura 10: Aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje.....	76
Figura 11: Frecuencia de utilización de juegos educativos para el aprendizaje del inglés.	77
Figura 12: Interés en aprender el idioma inglés a través de juegos educativos	78
.....	78
Figura 13: Frecuencia de la utilización del profesor de juegos en el aula o en línea	79
.....	79
Figura 14: Preferencia de juegos educativos para aprender el idioma inglés	80
.....	80
Figura 15: Preferencia de los componentes del juego educativo.....	81
.....	81
Figura 16: Frecuencia del uso de la computadora para la práctica de juegos educativos.....	82

Figura 17: Frecuencia del uso del teléfono inteligente para practicar juegos educativos.....	83
Figura 18: Frecuencia del ejercicio de las habilidades del idioma inglés utilizando juegos educativos.	84
Figura 19: La gamificación	90
Figura 20: Aprendizaje del idioma inglés.....	95
Figura 21: Plataforma de gamificación Classcraft	114
Figura 22: Búsqueda de Classcraft en “Google”.....	115
Figura 23: Creación de la cuenta gratis de maestro	115
Paso 2. Ingrese en “soy un maestro” para crear la cuenta gratis.	115
Figura 24: Registro de la cuenta	116
Figura 25: Registro de la cuenta con “Gmail”	116
Figura 26: Ingreso a la plataforma Classcraft.....	116
Figura 27: Creación de una clase.....	116
Figura 28: Ingreso de datos de la clase.....	117
Figura 29: Selección de la clase añadida	117
Figura 30: Configuración de la clase	117
Figura 31: Selección de habilidades.....	117
.....	117
Figura 32: Selección de comportamientos positivos.....	118
Figura 33: Ingreso de la lista de los estudiantes.....	118
Figura 34: Tablero de control de clase	118
Figura 35: Designación de puntos de experiencia.....	118
Figura 36: Revisión de las herramientas de introducción	118
Figura 37: Ingreso al capítulo 1	119

Figura 38: Revisión de las herramientas del capítulo 1	119
Figura 39: Ingreso al capítulo 2	119
Figura 40: Revisión de video guía	119
Figura 41: Revisión de las herramientas del capítulo 2	120
Figura 42: Invitación a los alumnos	120
Figura 43: Distribución de los códigos de los alumnos	120
Figura 44: Ingreso del estudiante a la plataforma Classcraft pantalla 1 y elección de su apariencia pantalla 2	120
Figura 45: Revisión de los alumnos en la plataforma Classcraft.	121
.....	121
Figura 46: Ingreso al a sección de misiones.	121
Figura 47: Realización de una misión	121
.....	121
Figura 48: Selección de un mapa de misión.....	121
Figura 49: Personalización de la misión	122
Figura 50: Introducción de la misión.....	122
Figura 51: Introducción de la tarea.....	122
Figura 52: Activación de la misión.....	122
Figura 53: Ingreso al capítulo 3	123
Figura 54: Revisión de las herramientas del capítulo 3	123
Figura 55: Creación de equipos de trabajo.....	123
.....	123
Figura 56: Revisión de las herramientas del capítulo 4	123
Figura 57: Ingreso a herramienta “revisión formativa “del capítulo 4	124
.....	124

Figura 58: Ingreso al juego Batallas de jefe	124
Figura 59: Selección de jefe para la batalla.....	124
Figura 60: Ingreso de preguntas para el juego	124
Figura 61: Selección de alumno o grupo para el juego Batallas de jefes.....	125
Figura 62: Inicio de la batalla	125
Figura 63: Selección de respuestas	125
Figura 64: Ganancia de puntos de experiencia y monedas de oro	125
Figura 65: Plataforma de gamificación Baamboozle	128
Figura 66: Búsqueda de la plataforma Baamboozle” en “Google”	129
Figura 67:Ingreso de datos para creación de la cuenta.....	129
Figura 68:Ingreso de datos para creación de la cuenta.....	130
Figura 69: Ingreso de datos para creación de la cuenta.....	130
Figura 70: Ingreso de preguntas para el cuestionario.....	130
Figura 71: Revisión del juego en plataforma	130
Figura 72: Revisión del juego y sus opciones.....	131
Figura 73: Aplicación de juego con “Baamboozle”	131
Figura 74:Selección de número de equipos y modo de juego	131
Figura 75: Presentación del juego con el tema de piratas	131
Figura 76: Inicio de juego con el equipo 1	132
Figura 77: Presentación de tarjetas con “Power- Ups”	132
Figura 78: Finalización de juego	132
Figura 79: Búsqueda de juegos diseñados por otros usuarios	132
Figura 80: Plataforma de gamificación Blooket	135
Figura 81: Búsqueda de la plataforma “Blooket” en “Google”	136
Figura 82: Ingreso de cuenta y contraseña	136

Figura 83: Aceptación de políticas de privacidad y términos de servicio	136
.....	136
Figura 84: Ingreso como profesor	136
Figura 85: Ingreso de datos para el cuestionario.....	137
Figura 86: Ingreso de preguntas del cuestionario.....	137
Paso 6. Haga clic en “Add Question” para empezar a realizar el cuestionario ..	137
Figura 87: Configuración de tiempo y de la respuesta correcta del cuestionario.	137
Figura 88: Revisión de las preguntas del cuestionario	137
Figura 89: Revisión del juego en la plataforma “Blooket”	138
Figura 90: Selección del modo de juego	138
Figura 91: Selección del tiempo del juego.....	138
Figura 92: Distribución del “Game ID” o el código con los estudiantes	138
Figura 93: Ingreso del estudiante a la plataforma de Blooket desde “Google”	139
Figura 94: Ingreso al juego con el	139
Figura 95: Ingreso del “Nickname” del estudiante	139
Figura 96: Observación de los estudiantes ingresados en la pantalla del docente	139
Figura 97: Observación de ranking de posiciones en la pantalla del docente.....	140
Figura 98: Inicio del juego en la pantalla del estudiante	140
Figura 99: Selección de premios al responder correctamente.	140
Figura 100: Selección del premio ganado	140
Figura 101: Resultados del juego con la tabla de posiciones	141
Figura 102: Búsqueda de juegos diseñados por otros usuarios	141
Figura 103: Búsqueda del juego de acuerdo al tema	141
Figura 104: Selección del juego diseñado por otros usuarios.....	141

Figura 105: Plataforma y app de gamificación Educandy	144
Figura 106: Búsqueda de “Educandy” en “Google”	145
Figura 107: Selección de “Get it from Microsoft” para descargar la app	145
Figura 108: Descarga de la app en la computadora	145
Figura 109: Descarga de la app Educandy Studio	145
Figura 110: Abrir la app Educandy instalada.....	146
Figura 111: Ingresar nombre y contraseña para crear una cuenta	146
Figura 112: Registro de la información para crear una cuenta	146
Figura 113: Ingreso del correo electrónico	146
Figura 114: Revisión de la notificación en el correo ingresado.....	147
Figura 115: Ingreso de usuario y contraseña	147
Figura 116: Creación de una actividad nueva	147
Figura 117: Selección de uno de los tres modos de juego	147
Figura 118: Ingreso de los datos para la actividad	148
Figura 119: Selección de las palabras para realizar el juego.....	148
Figura 120: Finalización del juego listo para compartir.....	148
Figura 121: Selección de uno de los tres modos de juego	148
Figura 122: Finalización del juego.....	149
Figura 123: Utilización del Code o el URL para compartir el juego a los estudiantes.	149
Figura 124: Inicio del juego con el modo de juego “Spell it“	149
Figura 125: Finalización del juego al formar correctamente las palabras	149
Figura 126: Utilización de actividades diseñadas por otros usuarios.....	150
Figura 127: Selección de una actividad por tema.....	150
Figura 128: Selección del modo de juego se comparte a los estudiantes	150

Figura 129: Finalización del juego al completar todas las tarjetas	150
Figura 130: Plataforma de gamificación Mobbyt.....	153
Figura 131: Búsqueda de “Mobbyt” en “Google” haga clic en registrarse.....	155
.....	155
Figura 132: Registro de datos para crear la cuenta.....	155
Figura 133: Confirmación del registro a través de un correo	155
Figura 134: Ingreso de correo y contraseña.....	155
Figura 135: Ingreso en crear juego	156
Figura 136: Selección del tipo de juego.....	156
Figura 137: Ingreso en crear juego nuevo.....	156
Figura 138: Ingreso de datos para crear el juego	156
Figura 139: Ingreso de imagen y texto para crear el juego de “Juego de Tarjetas de Memoria”	157
Figura 140: Finalización de la elaboración del juego	157
Figura 141: Seguir el proceso para la finalización del juego.....	157
Figura 142: Creación de la portada e información del juego.....	157
Figura 143: Publicación del juego creado.....	158
Figura 144: Búsqueda del juego en “Mis Juegos”	158
Figura 145: Utilización del PIN o el enlace para compartir el juego	158
Figura 146: Revisión del juego en la pantalla del estudiante	158
Figura 147: Selección de los modos de juego, “Modo Memoria” pantalla 1 y “Modo Duchazo” pantalla 2	159
Figura 148: Revisión del ranking al finalizar el juego.....	159
Figura 149: Búsqueda de juegos realizados por otros usuarios	159
Figura 150: Búsqueda de los juegos por categorías	159

Figura 151: Plataforma de gamificación Gimkit	162
Figura 152: Búsqueda de “Gimkit” en “Google”	163
Figura 144: Búsqueda de “Gimkit” en “Google”	163
Figura 153: Registro de la cuenta con correo electrónico.....	163
Figura 154: Elección de la cuenta de correo electrónico	164
Figura 155: Selección del tipo de cuenta como “Educator”	164
Figura 156: Selección del área de especialización y el nivel de grado	164
Figura 157: Ingreso al panel de la plataforma de Gimkit	164
Figura 158: Ingreso a “Kit” para realizar un nuevo juego	165
Figura 159: Ingreso de información para realizar el juego.....	165
Figura 160: Selección de foto de portada.....	165
Figura 161: Ingreso de las preguntas y respuestas.....	165
Figura 162: Finalización de las preguntas para el juego.....	166
Figura 163: Asignación del juego de manera sincrónica o asincrónica.....	166
Figura 164: Para el ejercicio se selecciona “Fishtopia” y luego en “Continue”. ...	166
Figura 165: Selección de la modalidad del juego	166
Figura 166: Selección del código para compartir con los estudiantes	167
Figura 167: Ingreso del estudiante con el código pantalla 1 y el nombre del estudiante pantalla 2	167
Figura 168: Inicio del juego	167
Figura 169: Contestación de las preguntas	167
Figura 170: Premiación por respuesta correcta.....	168
Figura 171: Área de pesca	168
Figura 172: Visualización de los tipos de peces atrapados	168
Figura 173: Visualización de la mochila llena.....	168

Figura 174: Estación de venta.....	169
Figura 175: Visualización de la tabla de posiciones	169
Figura 176: Revisión de los reportes	169
Figura 177: Análisis de cada pregunta	169
Figura 178: Revisión de las preguntas acertadas y no acertadas y del desempeño de cada estudiante	170
Figura 179: Búsqueda de juegos realizados por otros usuarios	170
Figura 180: Búsqueda de los juegos por temas de preferencia.....	170
Figura 181: Selección de opciones del juego	170

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A. Certificado del abstract por parte de idiomas.....	185
ANEXO B. Autorización por parte del señor rector de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”	187
ANEXO C. Instrumento de encuesta.....	189
ANEXO D. Instrumento de entrevista.....	193
ANEXO E. Test para los estudiantes de Séptimo Año de EGB en base al currículo priorizado por competencias.	195
ANEXO F. Validación de instrumentos de investigación	220
ANEXO G. Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales de Subnivel Medio de Educación General Básica.	228

RESUMEN

El inglés es uno de los idiomas más hablados en el mundo y se considera una lengua franca global. Es la lengua materna de millones de personas en países como Estados Unidos, Reino Unido, Canadá, Australia y Nueva Zelanda, pero también es ampliamente hablada como segundo idioma en muchas partes del mundo, lo que ha provocado que en cada instancia sea fundamental enseñar el inglés como segunda lengua desde edades muy tempranas. Ante esta coyuntura la investigación realizada en la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” se enfocó en proponer estrategias metodológicas de gamificación, que permitan el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Educación General Básica Subnivel Medio. Para lograr el objetivo propuesto se utilizó el enfoque mixto, como también los métodos inductivo-deductivo y el analítico-sintético, para la recopilación de información se aplicó las técnicas de la encuesta y la entrevista, así como un test. Se evidenció que los estudiantes presentan deficiencias importantes en las cuatro habilidades del idioma inglés, por lo que se identifica que las metodologías tradicionales no dan resultados favorecedores en el aprendizaje de los educandos. Se concluye que es necesario utilizar herramientas de gamificación que permitan implementar estrategias metodológicas dirigidas a los docentes encargados de la enseñanza del idioma inglés.

Palabras claves: inglés, gamificación, aprendizaje, estrategias metodológicas.

SUMMARY

English is one of the most widely spoken languages in the world and is considered a global lingua franca. It is the mother tongue of millions of people in countries such as the United States, the United Kingdom, Canada, Australia and New Zealand, but it is also widely spoken as a second language in many parts of the world, which has made it essential in every instance to teach the language. English as a second language from a very early age. Given this situation, the research carried out in the Educational Unit “Consejo Provincial del Carchi” focused on proposing gamification methodological strategies that allow the learning of English as a foreign language in students of Basic General Education Sub-Medium Level. To achieve the proposed objective, the mixed approach was used, as well as the inductive-deductive and analytical-synthetic methods, for the collection of information, the survey and interview techniques were applied, for which the instruments, a questionnaire and a question guide as well as the test tool was used, which allowed us to obtain as a result that the students present significant deficiencies in the four skills of the English language, which is why it is identified that traditional methodologies are not giving favorable results in the learning of the learners. Therefore, it is concluded that it is necessary to use gamification tools that allow implementing methodological strategies aimed at teachers in charge of teaching the English language.

Keywords: English, gamification, learning, methodological strategies.

CAPÍTULO I.

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

El constante aprendizaje del idioma inglés ha adquirido una gran relevancia en diversos ámbitos de nuestra sociedad actual, en el ámbito político, económico, turístico y educativo, este último ha experimentado transformaciones en sus enfoques pedagógicos al integrar recursos tecnológicos ya que estos propician y facilita una amplia gama de actividades que promueven el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como segunda lengua desde edades muy tempranas.

A pesar de este prominente escenario, Ecuador ocupa una oposición desventajosa en comparación con las demás naciones a nivel mundial. Según el informe de English Proficiency Index (EPI, 2021) Ecuador mantiene un nivel de dominio muy bajo del idioma inglés llegando a apenas alcanzar el nivel A1, comprendiendo solo señales básicas y llegando a ocupar el puesto 82 entre 111 países, lo que es muy preocupante para los docentes que observan que las actuales generaciones estudiantiles se encuentran cada vez más desmotivadas por aprender el idioma inglés como lengua extranjera.

Las Directrices Curriculares Nacionales de inglés (DCNI) pretenden que los estudiantes que culminan la secundaria alcancen un nivel B1 según El Marco Común Europeo de Referencia para los Idiomas (MCER) y que los profesores implementen una enseñanza comunicativa-funcional del inglés. Adicionalmente, organizaciones educativas privadas y públicas han proporcionado datos sobre el nivel bajo de dominio del inglés en la población. De la misma manera existe evidencia empírica acerca de una enseñanza ineficaz del inglés en instituciones educativas ecuatorianas dentro del contexto del currículo de inglés anterior (Ortega y Argudo, 2016).

Tena *et al.* (2021) indica que la enseñanza tradicional a través del tiempo, ha logrado transmitir conocimientos de manera efectiva sin la necesidad de contar con una amplia gama de recursos, esto ha promovido el desarrollo del esfuerzo personal

y la autodisciplina entre los estudiantes. Sin embargo, hasta cierto punto, el empleo de un único enfoque metodológico no tuvo un impacto negativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, pero con la llegada de la tecnología, junto con las redes sociales, plataformas en línea, videojuegos, aplicaciones y otros recursos digitales, ha derivado a un cambio significativo en los intereses y preferencias de la generaciones actuales de estudiantes.

Esta transformación ha generado una disminución en el interés y la participación de los estudiantes en la realización de sus tareas académicas, lo que a su vez se ha traducido en un rendimiento académico deficiente en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Este declive en el desempeño académico tiene un impacto negativo en el nivel de dominio del idioma por parte de los estudiantes, lo cual representa un desafío importante en la educación contemporánea.

Por lo que el Ministerio de Educación en el currículo priorizado con énfasis en competencias de Educación General Básica subnivel Medio (2021) recomienda fusionar la enseñanza tradicional con metodologías activas como la gamificación la cual ofrece herramientas innovadoras, además Quintero *et al.* (2021) menciona que la gamificación “aporta a los estudiantes una manera diferente de aprender una segunda lengua de forma lúdica y didáctica, promoviendo así la motivación y el interés de los estudiantes” (p. 6); como también permitiendo al docente ser más versátil al momento de enseñar el idioma inglés.

En la actualidad, de acuerdo la experiencia del investigador se puede señalar que un creciente número de estudiantes se encuentran con una gran brecha digital al llegar a la escuela, debido a que se encuentran en un aula educativa donde todavía en su mayoría se utilizan métodos tradicionales de enseñanza sin tomar en cuenta herramientas digitales como apoyo para el aprendizaje autónomo y motivador para el estudiante.

Así pues, las presentes tendencias tecnológicas nos brindan un amplio abanico de aplicaciones y plataformas educativas interactivas que tributan en el desarrollo de las diferentes actividades y estrategias metodológicas que el docente debe llevar a cabo para alcanzar el logro de las competencias y habilidades

lingüísticas requeridas y enmarcadas en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, es potestad entonces del profesor hacer uso de las más efectivas y eficientes aplicaciones tecnológicas en pro de un proceso de aprendizaje con altos cánones de calidad.

Por tal motivo se presenta la pregunta de investigación: ¿Cuáles son las herramientas de gamificación que permitan implementar estrategias metodológicas necesarias para que el docente de Educación General Básica Media (EGBM) mejore el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” de la ciudad de Tulcán?

1.2. Preguntas de investigación

1. ¿Cuáles son las competencias lingüísticas de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica Subnivel Medio para la apropiación de las habilidades receptivas y productivas del idioma inglés?

2. ¿Cuáles son las herramientas de gamificación enmarcadas como estrategias metodológicas para el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica?

3. ¿Cuáles son las estrategias metodológicas de gamificación que contribuyan al aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de séptimo Año de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

- Proponer herramientas de gamificación como estrategia metodológica para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Educación General Básica Media.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar las competencias lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”.
- Identificar herramientas de gamificación como estrategia metodológica que permita el aprendizaje del idioma inglés.
- Diseñar estrategias metodológicas de gamificación que contribuyan al aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de séptimo Año de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”.

1.4. Justificación

Las actuales demandas y exigencias del mundo de hoy hacen que sea necesaria la implementación de un sistema educativo vanguardista que reduzca las brechas transicionales entre antiguos paradigmas, tendencias emergentes y cambios generacionales que influyen en los procesos de aprendizaje. En la actualidad los avances tecnológicos surgen como respuesta para enfrentar esta problemática. Entre estas nuevas tendencias se encuentra la gamificación siendo una metodología activa que ha cobrado gran relevancia en los entornos educativos.

Mayorga *et al.* (2021) reportan que:

El uso de la tecnología en el aprendizaje de inglés facilita tanto a estudiantes como a profesores, ya que existen herramientas que son de mucha ayuda, por sus técnicas de aprendizaje, como es el uso de la gamificación que pueden ser utilizada en cualquier lugar mediante un dispositivo electrónico, lo cual convierte esas tareas tradicionales en divertidas, motivando al estudiante a practicar más y por ende a mejorar su nivel de inglés (p.264).

La gamificación ha dado excelentes resultados en el proceso de aprendizaje en estudiantes de otros países que cursan la asignatura de inglés, evidenciando un mayor interés, motivación y mejoras en las competencias lingüísticas, además la gamificación ha permitido innovar de manera significativa los entornos de

aprendizaje con el uso de los elementos del juego convirtiéndolos en ambientes más interactivos, placenteros e interesantes.

En tal sentido, esta investigación plantea la implementación de herramientas de gamificación como estrategia metodológica que permita el aprendizaje del inglés de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa Consejo Provincial del Carchi. Arce y Valdivia (2020) afirman que “se ha demostrado que los estudiantes desarrollan sus habilidades cognitivas mejor en un contexto competitivo para mejorar su rendimiento global y optimizar la ejecución de determinadas actividades a través de la gamificación” (p.196).

Timbe *et al.* (2020) manifiestan que “El uso de métodos de aprendizaje basados en la tecnología y gamificación, ayudan al profesor en el salón de clases a desarrollar lecciones de inglés de calidad, brindando a la vez la motivación de los estudiantes para aprender” (p. 166).

Por lo que radica en la necesidad de apoyar al docente mediante estrategias metodológicas que incluyan innovadoras metodologías como la gamificación que fomenta el compromiso y la participación activa de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más efectivo y significativo, transformando el aula en un entorno de enseñanza más dinámico y atractivo para los estudiantes. Esto, a su vez, les brinda la oportunidad de superar las barreras tecnológicas y motiva a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y competencias lingüísticas en el idioma inglés.

En tal sentido, surge la siguiente propuesta presentando herramientas de gamificación como estrategias metodológicas que motiven el aprendizaje en estudiantes de séptimo de Educación General Básica con soluciones tangibles a las distintas falencias que son parte del proceso de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera mejorando así las competencias y habilidades lingüísticas en el participante.

La presente investigación se justifica desde el punto de vista educativo ya que estas herramientas proporcionan funcionalidades que facilitan la incorporación de elementos de juego, como puntos, insignias, tablas de clasificación y otros en

diversos contextos los cuales incrementan la motivación y el compromiso de los estudiantes, proporcionando experiencias prácticas de aprendizaje a través de juegos y simulaciones, generando el desarrollo de habilidades clave y creando un entorno estimulante y atractivo facilitando un aprendizaje más efectivo y significativo que le permitan mejorar su capacidad para enfrentar y resolver problemas en diferentes contextos.

Asimismo, desde el punto de vista social se puede justificar que la gamificación promueve la interacción social entre los estudiantes al involucrarlos en actividades lúdicas y colaborativas ya que los juegos ofrecen oportunidades para la comunicación, el trabajo en equipo y la competencia amistosa, lo que fomenta la participación activa y el aprendizaje socialmente constructivo, por lo que los estudiantes pueden interactuar y practicar el idioma inglés de manera significativa a través de juegos de roles, debates, colaboraciones en línea y actividades de resolución de problemas.

Como también es muy importante recalcar que desde el punto de vista axiológico la gamificación fomenta la motivación intrínseca de los estudiantes al hacer que el proceso de aprendizaje sea divertido, emocionante y gratificante, como también promueve el valor del esfuerzo y la perseverancia ya que los juegos suelen presentar desafíos y obstáculos que requieren que los estudiantes se esfuercen y superen dificultades para avanzar, como también fomenta valores importantes como la colaboración, la solidaridad, el respeto, la honestidad y la equidad los cuales se aprende por los juegos que establecen reglas y normas que deben ser respetadas por todos los participantes los cuales le ayudarán a su capacidad de enfrentar los desafíos de la vida con actitud valiosa y ética.

El presente estudio se adscribe a las líneas de investigación institucional de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi: Fundamentos pedagógicos, metodológicos y curriculares del proceso de enseñanza-aprendizaje en articulación con el sistema nacional de educación y la innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo; se tienen en consideración los parámetros establecidos por la institución debido a que la innovación en la educación desempeña un papel

crucial en los procesos de enseñanza-aprendizaje; así como también en relación con el Objetivo 4 del desarrollo sostenible (ODS), que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, del mismo modo que permite promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. La transformación constante de los métodos educativos, impulsada por avances tecnológicos y pedagógicos, se convierte en un medio efectivo para superar las barreras tradicionales en el acceso a la educación, al integrar enfoques innovadores en la enseñanza, se puede lograr una mayor equidad, asegurando que las oportunidades de aprendizaje estén disponibles para todos, independientemente de su ubicación, origen socioeconómico o habilidades particulares. Esta conexión entre innovación en la mediación pedagógica y el Objetivo 4 se alinea con la visión del Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025, donde la educación se destaca como la piedra angular para mejorar la vida de los ciudadanos y fomentar un desarrollo sostenible y equitativo, ya que la implementación efectiva de estrategias innovadoras en la enseñanza contribuirá significativamente a la construcción de una sociedad más educada, inclusiva y preparada para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la investigación

Vélez (2020) realizó la investigación: Gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas en educación superior modalidad en línea. La presente propuesta propone algunas herramientas de gamificación sus ventajas y desventajas en las aulas virtuales metafóricas de la Universidad Técnica del Norte. Se enmarca en el enfoque mixto con la aplicación de encuestas dirigidas a docentes de educación superior modalidad en línea, con un muestro de diez estudiantes y ciento diez docentes de educación superior. Concluyendo que tanto docentes como estudiantes evaluaron positivamente las estrategias de gamificación en las aulas virtuales metafóricas que ofrecen muchos beneficios académicos pero que todavía hay que trabajar mucho para que los docentes apliquen y experimenten en sus clases como estrategia didáctica tangible. Este antecedente ayudará a revisar las herramientas de gamificación propuestas como también las ventajas y desventajas en los procesos educativos.

Timbe *et al.* (2020) en la investigación: Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del inglés, plantearon como objetivo de estudio mejorar el grado de participación de los estudiantes, así como la concentración y el dominio de contenidos de la lengua inglesa ya que es importante la implementación de herramientas gamificadoras como por ejemplo la plataforma *Classcraft*. Los investigadores desarrollaron el trabajo de investigación utilizando una metodología experimental con un enfoque epistemológico mixto, para la recolección de datos utilizaron las técnicas de la entrevista y la encuesta aplicando un muestreo aleatorio estratificado a 1215 estudiantes. Los datos recopilados los procesaron mediante la estadística descriptiva y prueba de Chi-cuadrado de Pearson, mientras que el análisis hermenéutico para la información cuantitativa. Dando como resultados que el 88,61% de estudiantes declaran que a través del juego pueden aprender mejor los conocimientos y el 86.61% dice que les gustaría que los docentes utilicen

herramientas gamificadoras como estrategia en las clases. Este antecedente ayudará a la investigación a considerar el *classcraft* como herramienta de gamificación.

Cajamarca *et al.* (2020), en su investigación titulada Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés, establecen como objetivo del presente trabajo, comprobar cómo la aplicación de la plataforma Edutainment *Mobbyt* como estrategia metodológica ha tenido un efecto positivo en el aprendizaje del idioma inglés en las aulas de la Unidad Educativa Particular "La Providencia" en la ciudad de Azogues. La metodología utilizada es de tipo explicativa con un diseño cuasi experimental, para lo cual realizaron un muestreo aleatorio estratificado que incluyó a 98 estudiantes de séptimo grado de educación básica, por consiguiente, examinaron los datos a través de un análisis descriptivo con la prueba T de *Student* utilizando el *software* SPSS. Este antecedente contribuirá a que la investigación considere la plataforma Edutainment *Mobbyt* como una herramienta de gamificación.

Sánchez (2018) realizó la investigación: Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel preintermedio, el objetivo es presentar como estrategia de gamificación la plataforma *Kahoot*, una propuesta para la adquisición de vocabulario del idioma inglés de nivel preintermedio, para la presente investigación ha utilizado el diseño cuasi experimental con la técnica de muestreo no probabilístico, como instrumento de recolección la técnica de la encuesta con 2 cuestionarios realizados en tecnología AJAX conocido como google forms. El estudio ha aplicado a 60 estudiantes y 2 docentes de la Carrera de Odontología de UDLA de Quito, concluyendo que los estudiantes han aceptado esta nueva estrategia de manera positiva y que les ha facilitado la consolidación de los conocimientos del vocabulario en el idioma inglés. Este antecedente ayudará a considerar la aplicación de los cuestionarios con la tecnología AJAX como *google forms*.

Pitoyo y Asib (2020) realizaron la investigación: Gamification-based assessment: *the washback effect of quizizz on students' learning in higher*

education, tiene como objetivo proponer una evaluación atractiva para los estudiantes utilizando la gamificación a través de una plataforma de evaluación llamada *Quizizz* que permita tanto al docente como al estudiante explorar el *washback* (efecto lavado) el cual consiste en una reflexión que realiza el docente al final del proceso de evaluación sobre su método de enseñanza y en tal sentido realizar las respectivas mejoras y medidas correctivas que encaminen el proceso de aprendizaje hacia a un mejor desarrollo de las competencias y destrezas requeridas a fin de que los estudiantes se encuentren más motivados a aprender de manera significativa.

Los investigadores utilizaron un cuestionario de preguntas, una ficha de observación y la técnica entrevista en profundidad, con un muestreo intencional donde participaron 18 estudiantes. El resultado del estudio muestra que los estudiantes estaban motivados y que querían seguir haciendo pruebas gamificadas con *Quizizz*. Este antecedente ayudará a la investigación a considerar la plataforma *Quizizz* como una herramienta de la gamificación.

Arce y Valdivia (2020) en la investigación: *Adapting Competitiveness and Gamification to a Digital Platform for Foreign Language Learning*, establecieron como objetivo el analizar los efectos resultantes de proporcionar un recurso digital aplicando la gamificación que refuerce el procesamiento de la información adquirida en el aprendizaje del idioma inglés y cuyas actividades se basan principalmente en la competitividad. Su trascendencia radica en mostrar que la motivación y la competitividad son factores importantes a tener en cuenta a la hora de desarrollar estas herramientas. Para investigar el tema utilizaron un cuestionario de preguntas cerradas, la estadística descriptiva, el alfa de Cronbach y las correlaciones tomando como muestra 114 estudiantes de la “Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa”, Perú. Los resultados de esta investigación demostraron que el uso de recursos digitales como material de apoyo en clase es efectivo y motivador. Este antecedente ayudará a la investigación a considerar la metodología utilizada como también tomar en cuenta a la estadística descriptiva para analizar y describir los datos obtenidos en la investigación.

Noris *et al.* (2019) en la investigación: Aplicación móvil para el aprendizaje del idioma inglés en el cuarto grado, plantearon como objetivo principal implementar una aplicación móvil diseñada que se llama “Aprende jugando” que permita un mejor desarrollo de las habilidades básicas del idioma inglés. Para la investigación implementaron la aplicación móvil a 26 estudiantes de cuarto grado de la escuela primaria “República de Chile” utilizando la metodología Mobile-D en un entorno de desarrollo integrado, Android Studio y el lenguaje de programación Java. Utilizando una guía de observación en clase para constatar el nivel de motivación de los estudiantes obtuvieron que, del total de estudiantes, 24 se mantuvieron atentos durante la clase es decir el 92.3%. Este antecedente ayudará a la investigación a considerar el uso de las aplicaciones como estrategias metodológicas de gamificación.

Mora y Camacho (2019) en su investigación titulada *Classcraft*: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria, explican como facilitar la adquisición de la gramática básica del inglés al utilizar la plataforma y motivar al alumnado con estrategias de gamificación. Para llevar a cabo esta investigación han seleccionado una metodología activa y participativa, de carácter constructivista y han elegido como destinatarios alumnos del sexto año de educación primaria optando por aplicarla en el primer trimestre del curso (septiembre-diciembre). Esta propuesta didáctica se desarrolla a través de cuatro tareas centrales basadas en *Classcraft*, la primera se considera como una introducción detallada al universo que acompañará al alumnado durante un trimestre y, por lo tanto, no evaluable, las tres tareas restantes presentan criterios distintos de evaluación. Este antecedente ayudará a la investigación a considerar la herramienta educativa *Classcraft* para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

O'Brien y Yebra (2019) realizaron la investigación: Diseño de una *Escape Room* Educativa como herramienta gamificada y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria, el objetivo es presentar una propuesta apoyada en la gamificación donde expone la *Escape EDU* y la *ClassDojo* como plataformas de gamificación importantes para la motivación en la enseñanza- aprendizaje del

idioma inglés. Además, toman en cuenta los puntos y el currículo Aragonés basándose en los criterios de evaluación y los contenidos para realizar la evaluación. La metodología utilizada en el presente trabajo toma el aporte de un proceso de búsqueda y análisis de información de fuentes bibliográficas, tanto primarias como secundarias. La presente investigación ayudará a considerar la *Escape room* y *ClassDojo* como herramienta de gamificación.

2.2. Marco teórico

2.2.1. La Educación postpandemia COVID 19

Con el pasar de los años, la educación ha transitado por diferentes procesos de cambio que comprueban su adaptabilidad ante las necesidades de la sociedad de hoy. Un claro ejemplo es lo vivido durante la pandemia del COVID 19 donde toda la comunidad educativa tuvo que abordar y aprender de plataformas educativas para dar continuidad al proceso educativo ante tal contingencia. Cabe destacar que fueron cambios abruptos e inesperados pero que dieron paso a procesos de innovación educativa en las escuelas, de tal forma que el Ministerio de Educación en el currículo priorizado con énfasis en competencias de Educación General Básica subnivel Medio (2021) propone que se fusione metodologías tradicionales con metodologías activas donde se incluya recursos digitales como plataformas, aplicaciones, redes sociales, juegos serios que permitan la participación activa e interactiva de los estudiantes.

El actual currículo priorizado con énfasis en competencias de Educación General Básica Subnivel Medio (2021) señala “que el énfasis curricular propuesto en este documento nace para satisfacer las necesidades de la realidad educativa actual donde es fundamental priorizar aquellas destrezas que permiten el desarrollo de competencias claves para la vida” (p.5), por lo que el currículo establece la enseñanza por competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales cada una valoradas e importantes para el desarrollo integral del estudiante que en la actualidad cada vez son necesarias para la vida.

Kuklinski y Cobo (2022) reportan que aunque las herramientas tecnológicas han revolucionado la sociedad en las últimas décadas todavía los recursos digitales

no han sido suficientemente aprovechados en la educación por lo que lo crucial es que el docente fomente la construcción de experiencias de aprendizaje tomando en cuenta que se integre lo pedagógico, cognitivo y tecnológico dejando atrás solo la repetición y memorización en los procesos educativos accediendo a que el actor didáctico sea el estudiante y el guía de aprendizaje el docente para que de esta manera el proceso educativo sea revolucionado y transformado continuamente de acuerdo a las necesidades del sector laboral.

Conejero (2022) manifiesta que la educación en la actualidad ha trascendido a determinados paradigmas ideológicos que han llegado a posicionarse a las aulas de clase, son tres pilares ideológicos que se han instalado en la conciencia de los docentes como la economía siendo el mercado laboral quien determine los programas de estudio, los contenidos, el financiamiento de la producción de conocimientos del sistema educativo; como también señala que el segundo pilar reside en la competitividad en donde al estudiante se le ha inculcado individualismo y competencia por el hecho de la competencia laboral que tendrá debido a la falta de empleo que se evidencia en la sociedad actual, y como tercer pilar manifiesta a la aceptación tácita donde dice que cualquier cambio profundo social que se desee insertar empeorará las cosas.

De lo antes expuesto se entiende que la educación en la actualidad se ha transformado velozmente por algunos factores como la tecnología, el mercado laboral o la sociedad, los cuales han obligado a la educación a realizar una metamorfosis completa de acuerdo las competencias y habilidades que necesita desarrollar el estudiante para que al egresar del colegio no tenga dificultades en continuar sus estudios universitarios o al ingresar al mundo laboral, por lo que es valioso se dé la debida importancia al desarrollo de habilidades blandas, educación en valores, y al desarrollo de competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales.

2.2.2. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su aplicación en la educación.

Es evidente entonces que desde que llegaron Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a la sociedad han generado cambios significativos sin dejar atrás la educación, lo que ha hecho imprescindible que el docente deba estar activo en el aprendizaje de las TIC para poder integrarlos en su quehacer educativo permitiendo enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que además ha sido necesario que el Ministerio de Educación cambie el currículo en donde “considera indispensable enfocarse en el desarrollo de las competencias comunicacionales, matemáticas, socioemocionales y digitales que abarcan el pensamiento computacional y la ciudadanía digital” (Currículo priorizado con énfasis en competencias de Educación General Básica subnivel Medio, 2021, p.7). De modo que, las competencias digitales permiten la construcción de los aprendizajes significativos como también el desarrollo de habilidades para la vida.

Rama (2021) destaca que el impacto de la tecnología sobre la educación ha permitido que nuevas herramientas y recursos se incorporen en las aulas, que han sido muy eficientes en transmitir información desde libros hasta herramientas que se están virtualizando e incorporando como componentes de una nueva pedagogía digital así como las formas de comunicación, los repositorios de contenidos, formas de gestión institucional, formas de evaluación, creación de ambientes de aprendizaje, como también en la investigación y la difusión de conocimiento.

Por su parte Blasco *et al.* (2022) afirman que en estas últimas décadas sobre todo en la pandemia del COVID-19, la tecnología digital ha jugado un papel activo en la sociedad y como es evidente también está transformando el paradigma de la enseñanza-aprendizaje el cual ha permitido nuevos entornos de aprendizaje que permiten a los estudiantes aprender e interactuar en cualquier lugar y momento con un amplia gama de dispositivos electrónicos, de tal manera que los libros están quedando de lado surgiendo nuevas estrategias educativas alternativas en donde el docente es considerado como un facilitador mientras que los estudiantes son los agentes de su propio aprendizaje en un entorno colaborativo e inclusivo.

En este sentido, el actual currículo priorizado con énfasis en competencias de Educación General Básica subnivel Medio (2021) señala que las competencias digitales básicas son un conjunto de conocimientos y habilidades necesarios en la actualidad, para que el educando a través del uso responsable de los dispositivos, de las aplicaciones tecnológicas y de las redes acceda y gestione adecuadamente la información con intereses educativos que inciten a la lectura, la escritura y el cálculo.

Por consiguiente la tecnología en el contexto educativo ha ido teniendo transformaciones de acuerdo a las necesidades de la sociedad actual, por lo que el Ministerio de Educación en el currículo priorizado con énfasis en competencias de Educación General Básica subnivel Medio (2021) está impulsando la incorporación de metodologías activas y el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las clases presenciales ya que debido a la pandemia los docentes tuvieron que incursionar en el uso de estas nuevas plataformas permitiendo la innovación en las clases virtuales, sin embargo al llegar a las clases presenciales se han topado con varios obstáculos que les ha limitado seguir aplicando lo aprendido, volviendo en su mayoría al uso de las conocida metodologías tradicionales y en otros casos teniendo que el docente ser más recursivo y requerir plataformas que le permitan interactuar de manera asincrónica o herramientas de gamificación que no requieran el uso de teléfonos celulares por todos los estudiantes.

2.2.3. Historia del juego y gamificación

Hace aproximadamente 4.000 años a.C. aparecen los primeros juegos donde involucra estrategia, planificación y la inteligencia como el tablero o la jabalina. Así mismo, cada civilización como Egipto, India, Los Mayas, Aztecas, Grecia y Roma tenían sus propios juegos y reglas que permitían la integración de niños, hombres y mujeres, por lo que se puede decir que el juego ha estado presente a través del tiempo como una expresión importante en el ser humano que permite en el niño el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas (Hernando y Gómez, 2018).

Córdoba y Ospina (2019) consideran que el juego ha sido utilizado en los procesos de aprendizaje sobre todo en edades preescolares, pero en la actualidad debido a la tecnología, los juegos digitales y videojuegos han modificado el interés de los niños y jóvenes lo que ha generado que en las escuelas exista un desinterés en los aprendizajes, por lo que expertos educativos se encuentren enfáticos en maximizar el interés introduciendo el juego en la educación como también en diseñar herramientas gamificadas que sirvan de apoyo al docente para generar lecciones más interactivas que capten la atención y fortalezcan el aprendizaje del educando.

Bajo este contexto, la palabra gamificación no se conocía todavía hasta por el año 2003, el diseñador Nick Pelling fue el primero en crear elementos lúdicos al hardware en la consultora Conundra que más tarde lo cerró por no tener éxito. Ya con la idea de los mecanismos del juego en el año 2007 la compañía *Brunch Ball* lanzó la primera plataforma de gamificación como su producto, que incluía los componentes del juego para los fines comerciales de su empresa, aunque en esos tiempos todavía no se conocía el término gamificación ellos fueron los pioneros en usar conceptos del juego en sus compañías (Khaitova, 2021).

González *et al.* (2022) menciona que la gamificación es considerada como una metodología activa implementada en los procesos de enseñanza-aprendizaje, que permite introducir elementos de juego en los entornos educativos facilitando la interiorización de conocimientos e incrementando la motivación y la implicación de los estudiantes.

Así mismo Mora *et al.* (2022) hace referencia a este concepto y expone que “la gamificación es la incorporación de elementos de los juegos en los escenarios del aula, para proporcionar a los estudiantes oportunidades de actuar de forma autónoma, mostrar competencia y aprender en relación con los demás” (p. 691).

Por lo tanto, la gamificación permite incluir los elementos del juego en procesos educativos favoreciendo a la motivación extrínseca e intrínseca del educando, como también fortalece el compromiso y participación entre sus pares y docente mejorando significativamente sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

2.2.4. El desarrollo de la gamificación en la educación

Como puede observarse la gamificación pasó de ser utilizada en primeras instancias en el mundo empresarial y laboral a implementarse en el contexto educativo permitiendo la aplicación de elementos y principios del juego en ambientes de aprendizaje con el propósito fundamental de incrementar la motivación en los estudiantes, influir en la conducta mejorando la integración entre sus pares como también permitiendo memorizar los conocimientos de una manera divertida.

Por lo tanto, en todas las disciplinas es importante incluir nuevas metodologías y más aún cuando la asignatura para la mayoría de alumnos es desmotivante, el aprender el inglés como segunda lengua es de perseverancia por lo que conviene el uso adecuado de una estrategia didáctica como la gamificación, así pues para Molina *et al.* (2021) es importante que para “llevar a cabo el acto educativo del aprendizaje del idioma inglés, requiere que los docentes asuman nuevos retos, distintos del modelo tradicional en la clase de inglés, orientados al logro de aprendizajes significativos y el desarrollo de habilidades lingüísticas”.

Cajamarca *et al.* (2020) opinan que se lo debe hacer con mucha cautela ya que al utilizar en todas las temáticas se puede caer en la indiferencia por parte de los estudiantes cayendo en la monotonía y repetición, por lo que es importante que el docente esté en continuo aprendizaje e investigación sobre metodologías de vanguardia que permitan retroalimentar en el proceso pedagógico del educando y “que lo coloquen en una posición ventajosa, en función de las exigencias que demanda la sociedad actual” (Molina *et al.*, 2021, p.728).

Por lo tanto, el docente tiene que tener un enfoque equilibrado en el uso de aplicaciones y plataformas de gamificación porque es importante recordar que dichas tecnologías son herramientas y recursos que complementan el proceso de enseñanza- aprendizaje del estudiante, pero no deben reemplazar por completo la interacción humana y las metodologías tradicionales, como la interacción en el aula, el diálogo, la retroalimentación personalizada y la comunicación cara a cara entre estudiantes y docentes asegurando una experiencia educativa holística y equitativa.

2.2.5. La relación de jugar, juego, juego digital

Sin duda para transformar actividades pedagógicas en un juego es importante tomar en cuenta que según Calebe *et al.* (2021) el juego es una actividad que debe tener al menos un jugador, como también reglas definidas y condiciones para poder obtener la victoria y es un videojuego si se presenta en una pantalla. Existen cinco tipos de juegos: simbólicos, físicos, reglados, dramáticos, con objetos, los cuales aportan el desarrollo de muchas características en el jugador como interacción, entretenimiento, desafío, curiosidad, relevancia, normas entre otros (Manassero *et al.*, 2021).

Por lo tanto, es importante que en el juego se incluya experiencias que sea motivadoras y capten la atención del jugador o en este caso del estudiante y a la vez permitan la concentración y satisfacción que tanto se busca en las actividades pedagógicas que permiten la interiorización de los conocimientos.

2.2.6. Elementos de la gamificación

Los investigadores Roa *et al.* (2022) establecen a los elementos de la gamificación que se aplican en los juegos como:

Un primer plano en donde aparecen las dinámicas, elementos no tangibles pero que influyen en la motivación de los participantes y que parten de las necesidades e inquietudes humanas. En un segundo plano se encuentran los componentes que regulan el juego y establecen su funcionamiento y que sirven fundamentalmente para impulsar la acción; este segundo plano se denomina mecánicas. Por último, aparecen los elementos más visibles y tangibles como los puntos, las insignias, los combates o las clasificaciones que sirven para establecer una dinámica positiva cumpliendo con la mecánica del juego y que se denominan componentes (p.107).

2.2.6.1. Dinámicas del juego. Las dinámicas corresponden a las motivaciones internas que tiene el individuo para jugar como las emociones, el sentido del progreso, la recompensa, el reconocimiento, la narrativa, el altruismo, la competencia, la cooperación (Valda y Rivero, 2015).

2.2.6.2. Mecánicas del juego. Las mecánicas del juego son las reglas y los retos que establece el juego como la recolección de objetos, las clasificaciones de niveles, los feedbacks, las comparativas, los premios, los estados de juego de victoria, las transacciones (Valda y Rivero, 2015).

2.2.6.3. Componentes del juego. los componentes dependen de los tipos de juegos que se realice siendo los elementos usados los avatares, los logros, las luchas contra jefes, niveles, las insignias, los puntos, los regalos, colecciones, combate, conquistas, gráficas sociales, mercancías virtuales, equipos, desbloqueo de contenido y tablas de líderes (Valda y Rivero, 2015).

Entonces Huamaní (2021) menciona que “al diseñar una estrategia de gamificación no es necesario tomar todos los elementos que se muestran, sino que pueden elegir de acuerdo a las necesidades e intereses de sus estudiantes, el contexto y el aprendizaje que se quiere alcanzar” (p.35). Por estas razones, al ser los elementos del juego un lenguaje común que hablan entre niños, niñas y jóvenes es pertinente aprovecharlo como un canal de comunicación entre profesores y alumnos que apoye en una interacción positiva en el aula de clase, aunque el reto está en que los profesores accediesen a indagar y aprender para perfeccionar sus estrategias de enseñanza de acuerdo a las exigencias educativas del siglo XXI.

Figura 1

Elementos de la gamificación



Nota. Elementos de gamificación. Fuente: Google (2022).

2.2.7. La psicología y su relación con la gamificación

El término gamificación es nuevo pero el juego siempre ha existido, puesto que para el niño ha sido su forma de comunicación y expresión sobre todo cuando la ausencia de lo verbal está presente, lo que ha permitido por ejemplo que psicólogos utilicen al juego como herramienta para identificar situaciones que a los niños o niñas les está afectando o les dificulta decir o expresar.

Freud (1920) revela que el juego infantil ha sido utilizado por los niños para replicar lo que les ha causado una intensa impresión sea esta negativa o positiva, así pues si es negativa creará contenido de un juego que le permita aflorar sus sentimientos, haciendo consciente lo inconsciente, pero si ha habido un momento positivo por ejemplo un juego o una historia contada por un adulto buscará la repetición provocándole placer que instintivamente va seguir pidiendo repeticiones por la gratificación inmediata que obtiene.

Cabe destacar que el juego infantil es una forma de expresión y exploración para los niños, ya que a través de este ellos pueden aprender sobre el mundo que los rodea, como desarrollar habilidades sociales, emocionales y procesar sus emociones para superar los traumas y recuerdos negativos recreándolas como una forma de procesar sus pensamientos y sus miedos y también los adultos pueden aprender mucho sobre sus necesidades y cómo pueden apoyarlos.

Jorge (2021) afirma que, a través del juego simbólico, con fantasías inconscientes, ayuda a que se exprese la ansiedad y las defensas, como también facilita el control imaginario sobre la realidad, por medio de la exaltación de diversos roles que ayudan a la expresión y liberación de conflictos que han sido ignorados o cancelados promoviendo a la comprensión y elaboración de experiencias vividas.

El juego simbólico puede ayudar a los niños a desarrollar un sentido de control sobre la realidad, ya que pueden crear su propio mundo y establecer sus propias reglas las cuales les puede ayudar a sentirse más seguros y en control de sus vidas, como también puede ayudarles a desarrollar sus habilidades sociales y emocionales cuando juegan juntos los niños aprenden a compartir, cooperar y resolver conflictos expresando sus emociones de una manera sana y apropiada.

Jorge (2021) señala que el juego es importante en el transcurso del ciclo vital del ser humano ya que permite adquirir y desarrollar conocimientos como también capacidades tanto intelectuales, motoras, emocionales, sociales y psicológicas, es más favorece en la transmisión de normas y valores muy importantes en el desarrollo integral de cada ente, entonces el juego es importante desde las primeras etapas de la vida ya que esto repercutirá en el desarrollo social en la adultez.

En efecto el juego ha ayudado desde edades muy tempranas a comunicarse e interactuar con los demás lo que ha permitido expresar sentimientos y emociones tal vez retraídas, así mismo el juego al ser placentero ocasiona que se desee la repetición y más si es competitivo lo que provoca que el jugador repita el juego muchas veces hasta lograr su objetivo, todos estos aspectos encaminados a la educación permiten que el estudiante ya no sea un simple receptor sino que se convierta en una partícipe de su aprendizaje, en donde un juego con sus pares promoverá una sana competencia, que apoyándose entre sí les enseñará que es mejor trabajar en equipo, haciéndoles saber que cada uno es un miembro valioso e importante de su clase logrando así una pertenencia social, y a la vez satisfaciendo sus necesidades emocionales.

2.2.7.1. Motivadores extrínsecos e intrínsecos en la gamificación.

Los motivadores extrínsecos e intrínsecos influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de manera positiva o negativa sabiendo que los estímulos recibidos internos y externos serán determinantes para que el educando desee o no aprender algo nuevo.

La motivación extrínseca es aquella que se relaciona con estímulos externos que recibe una persona cuando realiza una acción o actividad, es decir el esfuerzo se direcciona para obtener una recompensa o incentivo, entre esas recompensas pueden ser obtener buenas calificaciones, el pase de año, graduarse, aprobar el curso etc., como también puede influir el reconocimiento de su docente o compañeros por lo que será una motivación efímera de acuerdo a los intereses que tiene en ese momento de su vida (Martínez y Ochoa, 2021).

Así como la motivación extrínseca puede ser una fuerza poderosa, también puede ser contraproducente, a menudo, se enfoca en las recompensas o castigos en lugar de la tarea en sí misma, lo que puede resultar en una disminución del atractivo de las tareas y reducir la probabilidad de que una persona las lleve a cabo. Esto ocurre porque la motivación proviene de factores externos, como incentivos, amenazas o la presión social, en lugar de una genuina pasión o interés en la tarea.

Esto implica que como docentes se usa generalmente las recompensas externas como una calificación, la competencia entre compañeros, o por el contrario si existiera un mal comportamiento habría un castigo externo como una sanción, lo que ha demostrado que en la mayoría de los educandos estudien las asignaturas con desaire sin una motivación intrínseca aparente que le permita continuar sus estudios con un sentido de pertenencia, o por autodeterminación.

Sin embargo Escobar *et al.* (2021) manifiestan que en un estudio que han realizado en una institución pública y en otra institución privada encontraron que con la motivación extrínseca los estudiantes valoran el ser aceptados, disfrutan de la competencia entre pares y las actividades lúdicas que ven como recompensa y en las dos instituciones señalan que los alumnos necesitan constantes refuerzos afectivos, de confianza y acompañamiento lo que es muy importante para procesos de autorregulación.

Mientras que la motivación intrínseca procede de un estímulo interno que tiene una persona para realizar una actividad, es decir que encuentra la satisfacción dentro de uno mismo no de factores externos, sino más bien de factores internos como la autodeterminación, desafío, curiosidad y esfuerzo serán las que direccionen al sujeto a realizar una actividad o a aprender algo nuevo sin presión de ningún aspecto externo ya que el interés proviene de sí mismo (Martínez y Ochoa, 2021).

La motivación intrínseca es un tipo de motivación que proviene del interior de la persona causada por el interés, el reto o el disfrute de la tarea en sí, en la que no necesita una recompensa o un castigo para hacerlo, obviamente la motivación intrínseca es generalmente más efectiva que la motivación extrínseca, en la que

una de las cosas importantes para aumentar dicha motivación intrínseca es proporcionando oportunidades de elección, como también oportunidades de desafío y una retroalimentación positiva de esta manera es más probable que deseen continuar con su trabajo.

Escobar *et al.* (2021) afirman que los estudiantes disfrutan del logro cuando sienten que son capaces de cumplir con las actividades y realizan procesos de autorreflexión para mejorar; en cuanto a las expectativas dice que en la institución pública los estudiantes aspiran estudios técnicos mientras que en la institución privada los estudiantes desean obtener títulos de tercer nivel.

Aguilar *et al.* (2021) plantean que, a través de las herramientas de la gamificación y una combinación adecuada de la motivación extrínseca e intrínseca, incluyendo recompensas extrínsecas al inicio de una tarea puede fomentar la motivación intrínseca promoviendo conductas orientadas a un aprendizaje más atractivo, divertido y profundo, a la par la emoción que se deriva del juego que despierta en el estudiante curiosidad y avidez por aceptar un desafío nuevo.

Como puede observarse es más difícil motivar intrínsecamente, pero se puede ayudar de la motivación extrínseca pero positivamente desde las recompensas como por ejemplo utilizando los elementos de la gamificación, los cuales pueden captar la atención de los estudiantes cuando obtienen puntos, insignias, avatares, ranking, niveles, entre otros, mientras que el docente logra la participación y atención importantes para la comprensión de los contenidos para un aprendizaje interiorizado.

2.2.8. Beneficios de la gamificación para el aprendizaje

Muchos artículos elogian los múltiples beneficios que tiene la gamificación para el aprendizaje del idioma inglés, siendo una metodología innovadora que el docente puede emplear en sus clases implementando a las metodologías tradicionales que ha venido aplicando permitiéndose innovar sus clases, como también tener algunas ventajas que según (Lázaro, 2019) el estudiante puede ser beneficiado porque:

- ✓ Provoca altas dosis de motivación por realizar actividades lúdicas.
- ✓ Al divertirse el cerebro genera un neurotransmisor llamado dopamina el cual impacta en la motivación y permite prestar atención en lo que se está haciendo.
- ✓ La gamificación permite la obtención de recompensas más frecuentemente.
- ✓ La libertad para equivocarse y tener un feedback instantáneo, progreso e historia.
- ✓ Premia y reconoce el empeño académico que da el estudiante en su proceso formativo.
- ✓ Ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su aprendizaje.
- ✓ La gamificación permite mejorar el desempeño académico del estudiante a través del uso de tecnologías y dinámicas integradoras.
- ✓ Propone al estudiante una vía como mejorar la comprensión de materias académicas que se le dificultan debido al cambio de paradigma.
- ✓ Premia el esfuerzo.
- ✓ Informa sobre la implicación de cada alumno.
- ✓ Sugiere procedimientos para mejorar la calificación de la asignatura.
- ✓ Ayuda asimilar los contenidos teóricos.

2.2.9. Plataformas web y apps de gamificación educativas como herramientas de gamificación para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Se presenta seis herramientas de gamificación que incluyen plataformas y aplicaciones que son el resultado de la investigación de acuerdo a los instrumentos de investigación aplicados considerando además las cinco destrezas curriculares

que precisa el Ministerio de Educación a través del Currículo Priorizado por Competencias Subnivel Medio.

2.2.9.1. Classcraft. “Es una plataforma de gamificación en línea y gratuita que permite a los instructores convertir las clases en juegos de rol y a los estudiantes adquirir conocimientos en entornos inmersivos gamificados, inicialmente lanzado en 2014” (Zhang *et al.*, 2021, p.1).

Classcraft es una plataforma educativa en línea que tiene como propósito motivar a los estudiantes a aprender y fomentar la colaboración en el aula, en este juego educativo los estudiantes se organizan en equipos y participan en un mundo de fantasía, donde ganan puntos de experiencia y avanzan de nivel al completar tareas y alcanzar objetivos académicos. Además, el juego incorpora elementos de juegos de rol y estrategia, lo que brinda a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades sociales y de pensamiento crítico mientras aprenden, esto satisface la necesidad emocional de competir y, al mismo tiempo, promueve un sentido de pertenencia social al trabajar en equipo de manera divertida y colaborativa.

2.2.9.2. Baamboozle. Es una plataforma en línea que se utiliza para crear juegos entretenidos que promueven la idea de que el proceso de aprendizaje debe ser agradable. Esto, a su vez, ayuda a los docentes a reforzar los conceptos y a implicar a todos los estudiantes en el proceso educativo. Se trata de una aplicación apasionante basada en juegos que permite a los niños a colaborar en actividades conjuntas, como consecuencia, se formarán dos equipos que competirán en el juego en donde el profesor tiene la flexibilidad de elegir el juego en función del contenido, no solo con propósitos educativos, sino también para añadir diversión a la experiencia ya que los participantes pueden involucrarse activamente en este juego, en vista de que responderán a las preguntas de uno en uno (Saud *et al.*, 2022)

2.2.9.3. Blooket. Se emplea como una herramienta de evaluación, tanto para cuestionarios como para asignaciones. La distinción clave respecto a *Kahoot* y *Quizizz*, que son otras plataformas también aptas para cuestionarios, radica en que *Blooket* hace que los cuestionarios sean más atractivos al ofrecerlos como juegos

en línea, sumado a ello la plataforma ofrece una variedad de catorce juegos, que incluyen *Monster Brawl*, *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*, *Deceptive Dinos*, *Blook Rush*, *Battle Royal*, *Tower Defense*, *Cafe*, *Factory*, *Racing* y *Crazy Kingdom* (Nugroho y Romadhon, 2022).

Los juegos de *Blooket* han sido diseñados con la intención de ser entretenidos y cautivantes, al mismo tiempo que ofrecen una experiencia educativa eficaz, al mismo tiempo la plataforma es altamente intuitiva y tiene la capacidad de estimular la participación activa de los estudiantes, lo que les permite reconocer sus logros y promover el aprendizaje colaborativo, lo que posibilita la adaptación de la experiencia de aprendizaje a las necesidades y habilidades individuales, y es por ello que Blooket ha ganado popularidad de manera creciente entre profesores y estudiantes, especialmente en entornos de aprendizaje en línea y educación híbrida.

2.2.9.4. Educandy. Es adecuada para su uso en la educación como un cuestionario que no resulta aburrido, debido a que contiene muchos juegos de palabras, esta aplicación es apropiada para su uso en la enseñanza de cualquier idioma, ya que se puede jugar en el aula de forma directa o utilizarla durante el aprendizaje a distancia, además se puede jugar de forma individual, enfrentarse a la computadora o competir con amigos, debido a que se puede adaptar según las necesidades de los educandos.(Ulya *et al.*, 2021).

Educandy ofrece una variedad de ocho tipos de juegos, tales como crucigramas, sopas de letras, anagramas, emparejamiento, el ahorcado, juegos de memoria, de selección múltiple y tres en raya, estos juegos son personalizables con el contenido que el profesor desea impartir, lo que permite un seguimiento del progreso de los estudiantes, a su vez esto facilita la evaluación de la comprensión del material y la capacidad de ajustar el enfoque de enseñanza según sea necesario fomentando la autonomía del estudiante, proporcionando retroalimentación y promoviendo la conexión con el entorno de aprendizaje.

2.2.9.5. Mobbyt. Es posible diseñar juegos tanto en un formato sencillo como en un formato multinivel, se puede elegir entre diversas modalidades y personalizar

el nombre del juego junto con las preguntas y sus respectivas opciones, además se tiene la capacidad de definir el tiempo disponible para responder cada pregunta, con opciones que incluyen un modo normal y otro más extenso. Para crear un juego, es necesario tener un mínimo de diez preguntas, así como asociar imágenes con las respuestas correspondientes, una vez que se ha guardado las preguntas, se puede compartir el enlace con los estudiantes para que accedan a la página y participen en el juego de *Mobbyt*. La principal ventaja de esta plataforma radica en su capacidad de fusionar juegos, tecnología y educación, permitiendo a los docentes adaptar el contenido de sus clases al contexto a través de los materiales que crean en esta plataforma (Tomalá, 2021).

2.2.9.6. Gimkit. Es una herramienta útil para evaluar el proceso de aprendizaje puesto que es posible llevar a cabo una variedad de ejercicios en línea que se asemejan a los juegos en línea en términos de su interfaz, asimismo, esta plataforma digital se encuentra disponible para su acceso a través de dispositivos como smartphones, tabletas y computadoras portátiles, el uso de herramienta simplifica el proceso de evaluación para los docentes y contribuye a la reducción del consumo de papel en el ámbito educativo permitiendo que el proceso de aprendizaje sean más interesantes e innovadores, de manera que los estudiantes no experimenten sensación de aburrimiento (Rohimat *et al.*, 2023).

Esta plataforma educativa en línea brinda a los profesores la capacidad de diseñar sus propios juegos basados en preguntas específicas de sus materias o seleccionar entre una amplia variedad de juegos creados por otros educadores. Un aspecto intrigante es que cada respuesta correcta permite al jugador acumular dinero, que puede utilizar para adquirir ventajas, mejorar su puntuación o incluso emplear estrategias perjudiciales para el otro equipo, como imponer restricciones de tiempo o bloquear ciertas preguntas, entre otras opciones. La plataforma ofrece un total de 22 juegos, que pueden ser utilizados durante un período de 15 días sin restricciones en cuanto al número de jugadores, desde el momento en que se inicia *Gimkit*.

2.2.10. El aprendizaje y los tipos de aprendizaje

El aprendizaje es innato en cada ser humano desde sus primeras etapas, el diseño cerebral lo predispone así desde que nace para ir perfeccionando sus conocimientos permitiéndole cambiar su estilo de vida de acuerdo a las demandas de la sociedad, toda estrategia de aprendizaje involucra una actividad cognitiva intervenida por diversos aspectos como cognitivos, motivacionales y afectivos que se exteriorizan en los tipos de habilidades que se extiende para administrar la relevancia del conocimiento, de forma lógica y secuencial convirtiendo al estudio en una actividad centrada y concreta que le será útil y relevante de acuerdo a los intereses de cada sujeto (Ramírez *et al.*, 2019).

Para el Ministerio de Educación Ecuador (2021) “El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. Los estudiantes deben ser capaces de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc.” (p.13).

Las autoras Baque y Portilla (2021) indican que “la estrategia de aprendizaje internaliza un proceso en el alumno/ a ya que, son más bien conductas que facilitan el aprendizaje, y para ello utilizan una gran cantidad de recursos, actividades y medios” (p.13).

Es evidente entonces que el aprendizaje es un proceso mediante el cual se adquiere conocimientos, habilidades, valores, preferencias y patrones de conducta a lo largo de la vida modificando de acuerdo a las necesidades de la vida cotidiana que permitirán perfeccionar la ejecución de tareas, el análisis de datos o resolver problemas de una manera más eficaz.

De acuerdo a como los estudiantes procesan la información han evolucionado diferentes tipos de aprendizaje que propician el acceso al conocimiento, algunos de los cuales son:

2.2.10.1. Aprendizaje cognitivo. “Cognitivo” proviene del vocablo latino *noscere*, que significa “conocer”. Este tipo de aprendizaje “resulta importante para

conocer los procesos básicos y profundos que forman el conocimiento en los estudiantes. Un papel relevante para este tipo conocimiento es el de la formación de conceptos y del razonamiento lógico”(Gil, 2020, p.21).

El estudiante procesa y entiende la información de su entorno físico y social relacionándola con la información ya existente en su cerebro incluyendo sus procesos internos como la percepción, la memoria, el razonamiento, la atención que le permitirán comprender mejor los conocimientos nuevos, alcanzar conclusiones, anunciar eventos y resolver problemas de manera más efectiva.

La gamificación en el aprendizaje cognitivo puede ser una herramienta efectiva para hacer que el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades sea más atractivo y motivador. Sin embargo, es importante recordar que no todos los estudiantes responden de la misma manera a la gamificación, por lo que es fundamental adaptar las estrategias según las necesidades y preferencias individuales.

2.2.10.2. Aprendizaje afectivo. Se refiere a cómo las emociones, actitudes y valores afectan nuestra capacidad para aprender y retener información. Como manifiesta Melo y Díaz (2018) “se puede decir que la capacidad de aprender que tienen las personas se ve influenciado directamente por sus emociones” (p.240).

Cabe destacar que ese tipo de aprendizaje se visualiza como un paradigma contemporáneo y emergente ya que en la actualidad se evidencia estudiantes desmotivados y sin la correcta gestión de sus emociones influyendo significativamente en su aprovechamiento y comportamiento lo que ha provocado que en el actual Currículo del Ministerio de Educación Ecuador se le dé la debida importancia tanto el desarrollo afectivo como el cognitivo.

La gamificación en el aprendizaje afectivo consigue ayudar a los estudiantes a comprender y manejar sus emociones de manera más efectiva, así como a mejorar sus relaciones interpersonales. Es importante adaptar las estrategias de gamificación a las necesidades y preferencias de los estudiantes, ya que las

habilidades emocionales son altamente personales y pueden variar de un individuo a otro.

2.2.10.3. Aprendizaje social. “El aprendizaje social de muchos animales gregarios les permite adquirir nuevas, o mejorar viejas habilidades, conocimientos vía la observación de la interacción entre específicos. Especialmente los infantes o individuos inmaduros pueden depender fuertemente de dichos procesos para su supervivencia”(Ojeda *et al.*, 2018, p. 6).

Es evidente entonces que el aprendizaje social se enfoca a cómo se aprende a través de la interacción con otras personas obteniendo información o intercambiando ideas desde los otros, desarrollando de esta manera habilidades de liderazgo, optimizando el trabajo en equipo y colaborativo y reforzando vínculos entre sus pares, en la actualidad es propicio permitir herramientas de colaboración que permitan a los alumnos intercambiar, comunicar y compartir opiniones que promuevan la emulación positiva de grupo.

La gamificación en el aprendizaje social permite ser una herramienta efectiva para mejorar las habilidades de comunicación, trabajo en equipo y empatía de los estudiantes, así como para fomentar la participación activa en entornos sociales de aprendizaje. Como en cualquier enfoque de gamificación, es importante adaptar las estrategias según las necesidades y preferencias de los estudiantes para garantizar un aprendizaje efectivo y atractivo.

2.2.10.4. Aprendizaje significativo. Ordóñez (2019) manifiesta que, según la teoría de Ausubel, el aprendizaje significativo supone “la interacción entre el conocimiento nuevo y el ya existente, de forma que ambos se modifican. Los conocimientos nuevos adquieren significado y a la vez, la estructura cognitiva del aprendiz se modifica, adquiriendo nuevos significados, más diferenciados y más estables” (p. 20).

Este tipo de aprendizaje se produce cuando la información se relaciona con conocimientos previos donde el estudiante muestra interés o disposición por aprender, que mediante una participación activa adquiere conocimientos nuevos

que representa un significado personal los cuales los pueda aplicar en contextos diversos en su vida diaria.

La gamificación en el aprendizaje significativo busca hacer que el proceso de adquisición de conocimientos sea más relevante y significativo para los estudiantes, permitiéndoles conectar los conceptos con su vida cotidiana y aplicarlos en situaciones reales. Esta estrategia puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez puede conducir a un aprendizaje más profundo y duradero.

2.2.10.5. Aprendizaje basado en juegos ABJ

El autor Cornellà et al. (2020) explica que el aprendizaje basado en juego en inglés *Game based learning* tiene como enfoque el aprendizaje a través de la utilización de juegos siendo los mismos un vehículo que motiva y apoya a realizar una tarea específica, donde el docente selecciona y sistematiza los contenidos que desea incluir y además realiza el seguimiento de todo el proceso del juego de aprendizaje que se ha propuesto.

Barco et al. (2021) reportan que el aprendizaje basado en juegos (ABJ) se encuentra en un crecimiento exponencial en esta última década, utilizándolo como estrategia educativa en la educación preescolar pero conforme pasa a los siguientes subniveles va perdiendo su valor, a pesar de que Vygotsky y Piaget han sido los precursores de manifestar que el juego tiene potencialidades educativas enormes y favorece a la adquisición de aprendizajes, el juego todavía se siente que es exclusivamente para los niños y niñas de educación infantil.

Ante la situación planteada el uso de metodologías nuevas como el aprendizaje basado en juegos diversifican los procesos de enseñanza-aprendizaje fomentando la motivación, autonomía, potenciando la creatividad y la imaginación, además permite el desarrollo de la interdisciplinariedad y multidisciplinariedad creando escenarios complejos que permitan el desenvolvimiento del estudiante de todos los subniveles, generando aptitudes colaborativas y la conexión entre sus pares.

2.2.11. Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Las metodologías activas han permitido generar un cambio revelador en el paradigma educativo las cuales permiten que el estudiante se involucre más en sus aprendizajes como un ente dinámico, activo, comprometido y autónomo, fomentando el trabajo colaborativo, cooperativo y contextualizado, siendo las metodologías activas diversos métodos, técnicas y estrategias que emplean los docentes para generar interés y motivación en los educandos promoviendo el aprendizaje significativo (Bravo y Vigueras, 2021).

Bajo este contexto, el actual currículo priorizado con énfasis en competencias de Educación General Básica subnivel Medio (2021) destaca que “las metodologías activas permiten colocar al estudiante en el centro de los aprendizajes, motivan además la curiosidad, la investigación, la generosidad intelectual y mejoran la comunicación entre los miembros de la comunidad educativa” (p.12).

Considerando que las metodologías activas revelan gran importancia para los procesos educativos es importante tener presente que además necesitan o van acompañadas de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), por lo que es necesario estar continuamente indagando herramientas innovadoras educativas que facilite incorporar actividades asincrónicas para retroalimentar las actividades que se realizar en una clase presencial fomentando de este modo la autonomía en los aprendizajes y a su vez el trabajo en equipo.

A continuación, se presenta las metodologías activas que los autores (Bravo y Vigueras, 2021) explican son las metodologías más apropiadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés:

Aprendizaje experiencial. Se originó en el 1983 pero se desarrolló ampliamente a principios del siglo XX en el contexto educativo estadounidense, esta metodología favorece a la participación del estudiante en la construcción de su conocimiento a través de experiencias prácticas y significativas. “Superando la brecha existente entre la teoría y la práctica, que es una de las limitaciones del paradigma educacional tradicional, por lo que se les otorga la oportunidad de

experimentar conociendo y afianzando sus capacidades personales y profesionales en un ambiente seguro y controlado” (Olavarría y Fuentes, 2019, p.847).

El aprendizaje experiencial es una metodología educativa que se basa en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente involucrados en su proceso de aprendizaje y cuando pueden relacionar lo que están aprendiendo con experiencias prácticas y significativas. Por ejemplo, en lugar de aprender palabras y frases de manera aislada, los estudiantes pueden aplicar el inglés en situaciones reales, como ordenar comida en un restaurante, hacer compras o resolver problemas cotidianos. Esto hace que el aprendizaje sea más relevante y práctico.

Aprendizaje basado en proyectos. “Esta estrategia implica la planificación de las fases de un proyecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje según el contexto educativo en el que se va a trabajar, para lograr los objetivos propuestos en el acto didáctico”(Auxiliadora *et al.*, 2022, p.177).

Esta metodología permite que el estudiante se involucre trabajando en proyectos concretos aplicando sus conocimientos adquiridos en la solución de un tema planteado de acuerdo a su contexto, en el que ellos serán los que investiguen y recopilen la información, la analicen y compartan con su grupo colaborativo que luego plantearán la solución en una presentación o producto y reflexionarán sobre lo aprendido. Por lo tanto, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) posibilita incursionar en diferentes áreas de conocimiento fortaleciendo su aprendizaje de manera autónoma y sus capacidades antes desconocidas (Instructivo para la elaboración de Proyectos Interdisciplinarios, 2021).

Los proyectos del ABP se basan en situaciones de la vida real, lo que permite a los estudiantes aplicar el inglés en un contexto auténtico, esto hace que el aprendizaje sea más significativo, ya que los estudiantes ven la utilidad práctica del idioma en su vida cotidiana.

Gamificación. Jara y Montoya (2022) expresan que la gamificación como metodología activa en el sistema educativo es el proceso de aplicar elementos de

juego en ámbitos no lúdicos con el objetivo de mejorar la motivación, el aprendizaje significativo y la participación de los educandos, de ahí que se ha demostrado que es una herramienta efectiva para mejorar el proceso de aprendizaje utilizando elementos del juego como puntos, logros, desafíos que permiten mejorar el proceso de aprendizaje de manera más activa e innovadora. También, al utilizar juegos educativos como plataformas, aplicaciones, videojuegos entre otros se puede aumentar la comprensión y retención de la información de manera significativa. Además, los autores indican que se debe tener presente que no solo es jugar para aprender o tener una experiencia significativa, sino que aquella permite la interacción de aspectos que puedan ser convertidos en juego, es decir, incluye un proceso de preparación metodológica para conseguir los resultados planteados.

En conclusión, la gamificación es una metodología cada vez más utilizada ya que pueden situar el inglés en contextos reales, lo que facilita la comprensión y aplicación de vocabulario y estructuras gramaticales en situaciones cotidianas puesto que los juegos ofrecen oportunidades para la práctica constante del idioma en donde pueden interactuar con el idioma de manera activa y regular, lo que mejora su fluidez y confianza.

Flipped classroom o aula invertida. Jara *et al.* (2022) expone que con esta metodología se invierte el modelo tradicional que se desarrolla en el aula por un material que pueda ser utilizado fuera del salón de clase, en el que el docente interviene como guía para proporcionar el contenido y material a los estudiantes a través de videos grabados, creados por el mismo o por otros, que se los distribuye a través de una plataforma de fácil acceso para todos los educandos, ellos en casa identifican la información relevante a través de apuntes o fichas y llevan sus dudas, reflexiones y comentarios a la clase en donde el docente propone actividades prácticas y diversas para abordar las dudas y comprobar la comprensión del tema.

Ante lo expuesto la metodología *flipped classroom* o aula invertida apoya al aprendizaje autónomo puesto que los estudiantes pueden revisar en casa los contenidos cuantas veces sea necesario, acceder a recursos de aprendizaje en línea, como videos, grabaciones de audio y aplicaciones interactivas, que les

permiten escuchar y ver el inglés auténtico hablado por hablantes nativos. Esto mejora su comprensión auditiva y pronunciación. De igual manera con esta metodología se valora al docente ya que él será el que aclare sus dudas y profundice el tema optimizando el tiempo en el aula con actividades que le permitan enfocarse en profundizar los temas desde lo que ya tienen como conocimientos previos.

2.2.12. Competencias lingüísticas del idioma inglés en base al currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales de Subnivel Medio de Educación General Básica.

La responsabilidad de la enseñanza del idioma inglés en las Unidades Educativas correspondientes a la Educación General Básica y Bachillerato recae en el Ministerio de Educación. Este organismo indica que es imperativo regirse por el actual currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales del Subnivel Medio de Educación General Básica, el cual incluye el despliegue de las cinco destrezas curriculares que se espera que los estudiantes de quinto, sexto y séptimo año alcancen.

De acuerdo a los autores De La Cruz *et al.*, (2021) afirman lo siguiente:

En lo referente a la normativa ecuatoriana, se desprende que la enseñanza de una lengua extranjera se la puede subdividir en dos partes. La primera está a manos del Ministerio de Educación que es el ente que regula el aprendizaje del inglés en la Educación General Básica (EGB) y bachillerato. Por otro lado, la enseñanza de un segundo idioma en las Universidades, Escuelas Politécnicas, Institutos y Conservatorios Superiores están regulados por el Consejo de Educación Superior (CES) a través de, principalmente, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) y el Reglamento de Régimen Académico (RRA) (LOES, 2018). (p.17)

De acuerdo con el Currículo de los Niveles de Educación Subnivel Medio (2019) “se espera que los estudiantes alcancen un cierto nivel de inglés al egresar de Educación General Básica Media, en el caso de aprobar el séptimo año de Educación General Básica alcanzará el nivel A2” (p.411).

Según el Marco Común Europeo de Referencia Lingüística (MCER) (2002) existen seis niveles de competencia de la lengua:

Nivel A: usuario básico.

Nivel A1: corresponde al nivel principiante

Nivel A2: corresponde al nivel elemental

Nivel B: usuario independiente

Nivel B1: corresponde al nivel intermedio

Nivel B2: corresponde al nivel intermedio alto

Nivel C: usuario competente

Nivel C1: corresponde al nivel avanzado

Nivel C2: corresponde al nivel muy avanzado

En el nivel de aprendizaje A2 se determina que:

Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionada con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.). Sabe comunicar a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales. Sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas. (MCER, 2002, p.26)

Por lo que el Currículo de los Niveles de Educación Subnivel Medio (2019) concibe:

Las 4Cs (contenido, cultura, comunicación y cognición) a través de la integración de cinco destrezas curriculares: Comunicación oral (incluye hablar y escuchar), Lectura, Escritura, Lenguaje a través de las Artes, y Comunicación y Conciencia Cultural, las funciones lingüísticas se

enmarcarán dentro de los estándares internacionales del Marco Común Europeo de Referencia Lingüística (MCER). (p.406)

Las Destrezas con Criterios de Desempeño (DCD) de las asignaturas que forman parte del Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales preparan a los niños, niñas y adolescentes para desenvolverse en la cotidianidad de forma eficaz y deben ser desarrolladas considerando su importancia en el contexto actual. (Currículo priorizado con énfasis en competencias de Educación General Básica subnivel Medio, 2021).

El currículo de inglés como lengua extranjera (2019) incluye la destreza curricular 1: Communication and cultural awareness (Comunicación y conciencia cultural) y otra destreza curricular 5 llamada *Language through the Arts* (Lenguaje a través de las artes), ambos desempeñan un papel importante en acercar a los estudiantes a la diversidad sociocultural de su país de una manera que promueve la reflexión y la investigación, al mismo tiempo que los exponen a otras culturas y lenguajes, permitiéndoles una comprensión más profunda y una mayor consolidación de su propia identidad.

Cavalheiro (2020) indica que es importante promover una mayor conciencia intercultural donde implica no solo enfocarse en la cultura general, sino también abogar por un enfoque en las culturas específicas, donde se preste atención al estímulo de una comunicación intercultural multilingüe efectiva. Esto implica fomentar interacciones interpersonales entre individuos de diversos orígenes culturales, creando actividades más auténticas que promuevan la reflexión y la comunicación intercultural real.

Con respecto a la destreza curricular 2: Oral communication (comunicación oral), el currículo de inglés como lengua extranjera (2019) comprende la relevancia de las habilidades de escuchar y hablar como componentes fundamentales en el desarrollo de la competencia comunicativa en el aprendizaje del inglés. No obstante, esto no excluye la interconexión constante y continua que existe entre la

comunicación oral y las habilidades de lectoescritura, por lo que se reconoce que el habla y la escritura se influyen mutuamente.

El MCER (2002) explica que, en expresión oral en general en el A2 el estudiante “sabe hacer una descripción o presentación sencilla de personas, condiciones de vida o trabajo, actividades diarias, cosas que le gustan o no le gustan, en una breve lista de frases y oraciones sencillas” (p.62).

Mientras que en comprensión auditiva en general en el A2 se debe:

Comprender lo suficiente como para poder enfrentarse a necesidades concretas siempre el discurso esté articulado con claridad y con lentitud. Como también comprende frases y expresiones relacionadas con áreas de prioridad inmediata (por ejemplo, información personal y familiar muy básica, compras, lugar de residencia, empleo) siempre que el discurso este articulado con claridad y con lentitud. (MCER, 2002, p.69)

El objetivo principal de la destreza curricular 3: Reading (lectura) es “desarrollar estudiantes que sean dispuestos y capaces de interactuar de forma autónoma con textos escritos para realizar una variedad de tareas, como extraer información, aprender sobre el mundo que los rodea y comunicar” (Currículo de inglés como lengua extranjera, 2019, p. 422).

El MCER (2002) en comprensión de lectura en general en el A2 estudiante tendría la habilidad para:

Comprender textos breves y sencillos sobre asuntos cotidianos si contienen vocabulario muy frecuente y cotidiano, o relacionado con el trabajo, comprende textos breves y sencillos que contienen vocabulario muy frecuente, incluyendo una buena parte de términos de vocabulario compartidos a nivel internacional. (p.71)

En el currículo de inglés como lengua extranjera (2019) explica que el Curricular Thread 4: Writing (escritura) puede describirse como un proceso intelectualmente sofisticado y metacognitivo que implica la consideración de numerosos elementos previos, tales como la intención del autor, el anhelo de

comunicar y compartir ideas, el conocimiento del vocabulario, los diversos tipos de texto.

El MCER (2002) manifiesta que en expresión escrita en general en el A2 el estudiante “Escribe una serie de frases y oraciones sencillas enlazadas con conectores sencillos tales como “y”, “pero” y “porque” (p.64).

2.2.13. Teorías sobre el Aprendizaje que sustentan la metodología activa gamificación en la educación.

2.2.13.1. Teoría sociocultural del juego de Lev Vygotsky. La teoría de Vygotsky es relevante para la investigación contemporánea sobre el juego porque proporciona una metateoría que puede organizar líneas dispares de investigación y plantea nuevos problemas para estudios futuros. La teoría de la imaginación creativa de Vygotsky y su teoría del juego evolucionaron junto con su teoría psicológica general desde el principio y son partes integrales de esta teoría. En pocas palabras, Vygotsky propuso un desarrollo de la teoría de la creatividad en la que la imaginación creativa se desarrolla a partir de los niños, jugar actividades en una función mental superior que se puede regular conscientemente a través del habla interior. En la adolescencia se alcanza un nuevo nivel de creatividad como La imaginación y el pensamiento en conceptos comienzan a interactuar, pero no es hasta que la edad adulta que la creatividad madura por completo (Smolucha, 1992).

Gallardo y Gallardo (2018) afirman que el juego para Vygotsky es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

Gallardo y Gallardo (2018) indican que el juego con sus pares o con un adulto le permite al niño potenciar su imaginación creativa, recrear situaciones ficticias que le permitirán fortalecer sus habilidades sociales y culturales porque permite exteriorizar sentimientos, emociones, vivencias, pensamientos, ensayar roles que ejercen las personas adultas en la sociedad y representar situaciones reales o imaginarias de la vida cotidiana.

La actividad lúdica le permite al niño explorar el mundo, desarrollar la inteligencia, la creatividad; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes y moral, como también el juego potencia el desarrollo psicomotor, la motivación y las emociones, y algo muy importante al socializar con los demás favorece el lenguaje, la comunicación, incrementa la atención, la memoria, el autoconcepto, la autoestima, el crecimiento personal que le permite afirmar la personalidad, el Yo, en la etapa infantil. Por lo que es muy importante aprovechar la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés ya que es un vehículo fundamental que tienen los niños para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias, que debe ser tomada en cuenta en la educación porque es una herramienta pedagógica primordial.

2.2.13.2. Teoría constructivista según Jean Piaget.

En su libro “Seis estudios de psicología” Piaget (1991) explica que:

Toda la vida mental, así como también la propia vida orgánica, tiende a asimilar progresivamente el medio ambiente, y lleva a cabo esta incorporación mediante estructuras, u órganos psíquicos, cuyo radio de acción es más o menos extenso: la percepción y los movimientos elementales (prensión, etcétera) dan en primer lugar acceso a los objetos próximos y en su estado momentáneo, y posteriormente la memoria y la inteligencia prácticas permiten simultáneamente reconstituir su estado inmediatamente anterior y anticipar sus próximas transformaciones. (p.16-17)

En el constructivismo de Piaget, Hinojoza y Regalado (2020) indican que:

Cada individuo tiene su desarrollo cognitivo bajo su propio ritmo, bajo sus propios procesos cognitivos internos. En este enfoque, la centralidad del proceso de aprendizaje se encuentra en el estudiante. El docente pasa a un segundo plano o a uno no relevante”. (p.133)

Piaget utiliza un enfoque constructivista, según el cual el conocimiento es construido a través de la interacción con el ambiente y la experiencia, argumenta que los educandos construyen sus propias representaciones del mundo a medida que crecen y maduran, y que estas representaciones cambian y evolucionan cuando adquieren nueva información y experiencia. Así mismo la construcción del conocimiento de cada individuo no se debe condicionar a la temporalidad o como también al espacio, es decir se puede combinar el aprendizaje presencial con elementos del aprendizaje en línea como la gamificación incluyendo una variedad de medios y tecnologías como videos, juegos, redes sociales que se ajuste a las necesidades y al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

2.2.13.3. Teoría de aprendizaje Social de Albert Bandura.

“La Teoría del aprendizaje social, posteriormente rebautizada como Teoría cognitivo social del aprendizaje” (Rodríguez y Cantero, 2020, p.73), en la que Bandura y Walters (1963) revelan que “hay bastantes pruebas de que puede haber aprendizaje por observación de la conducta de otros, incluso cuando el observador no reproduce las respuestas del modelo durante la adquisición y, por tanto, no recibe refuerzo” (p.9).

Rodríguez y Cantero (2020) explican que Bandura dio mucha importancia al aprendizaje por observación en donde se manifiesta que el aprendizaje es un proceso cognitivo que se vincula directamente con el contexto social en el que se desarrollen los niños y niñas, siguiendo modelos sociales que encuentran en la familia, escuela o medios de comunicación, por lo tanto en el proceso de aprendizaje se incluyen dos elementos importantes: el factor cognitivo y el factor social destacados porque otras personas influyen en la propia conducta y en la personalidad de un individuo imitándose sin necesidad de que exista un castigo o recompensa.

El aprendizaje social de Bandura revela que los individuos pueden aprender nuevos comportamientos al observar y modelar el comportamiento de otros en su entorno social, enfatizando la importancia de los procesos cognitivos, como la atención, la memoria y la motivación, del mismo modo plantea la gamificación en donde los estudiantes pueden observar a otros compañeros resolver un problema o completar un desafío lo que les puede dar un modelo positivo a seguir, además, la retroalimentación en tiempo real que se proporciona a través de la gamificación puede mejorar la motivación y la confianza de los jugadores ayudándoles a aprender más efectivamente.

2.3. Marco legal

Para la investigación se describen las leyes, reglamentos y normas en relación a una educación con ambiente lúdicos, que rigen el sistema educativo ecuatoriano. La educación primaria y secundaria en el Ecuador se ampara con los siguientes instrumentos legales como La Constitución de la República del Ecuador (2008), la Ley Orgánica De Educación Intercultural (LOEI, 2014), el Código de la Niñez y Adolescencia (2013) y la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023) que garantizan el derecho fundamental a una educación de calidad a todo ciudadano y ciudadana.

El marco legal del presente proyecto se toma como base legal al Registro Oficial de la Constitución de la República del Ecuador (2008) manifiesta:

Art. 277.- Para la consecución del buen vivir, serán deberes generales del Estado:

6. “Promover e impulsar la ciencia, la tecnología, las artes” (...) (p. 89)

En el Art. 347 indica:

Será responsabilidad del Estado:

8. “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo” (...) (*op.cit.*, p.107).

Con estos artículos la Constitución de la República del Ecuador se responsabiliza de integrar a la educación las TIC las cuales nos permiten incorporar herramientas que ayudan a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de educación general básica y bachillerato.

Por su parte el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2014) Título I de los principios generales, capítulo único del ámbito, principios y fines.

En el Art. 2. Principios. – La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

h. Interaprendizaje y multiaprendizaje. - Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo (...) (p. 9).

Este artículo propone que a través del interaprendizaje y el multiaprendizaje los estudiantes desarrollen sus capacidades y habilidades por medio de algunos factores importantes como el acceso a la información y sus tecnologías tan importantes para desenvolvernó en la era digital que se vive actualmente.

Además, El Código de la Niñez y Adolescencia (2013) señala en los siguientes artículos:

Art. 26.- (...) “Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, (...) (p. 6).

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) “Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo. Empezando desde la escuela con ambientes lúdicos y afectivos, con una educación holística en niños, niñas y adolescentes les permitirá ser un ente positivo para la sociedad” (*op.cit.*, p. 59).

De acuerdo con la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023), se detallan los siguientes artículos fundamentales para la presente propuesta.

Art. 3. Enfoques mínimos. - Para el adecuado ejercicio de sus competencias, la Autoridad Educativa Nacional observará los siguientes enfoques mínimos en el diseño e implementación de la política educativa nacional:

Literal b. (...) “para su desarrollo y promoción se debe partir de enfoques holísticos, integradores e inclusivos que garanticen oportunidades de aprendizaje para la vida” (p.5).

También el Art. 94.- Innovación educativa. – “Una innovación educativa plantea la implementación de cambios significativos en los procesos educativos. Esto incorpora cambios en aspectos de la didáctica, la pedagogía, la tecno-pedagogía, la gestión educativa y la gestión escolar. El fin último de la innovación debe ser el mejorar la calidad de la educación o del elemento de la educación que aborda” (*op.cit.*, p. 34).

- b) Finalmente se cita el Artículo 96.- Prácticas educativas innovadoras.- “Aportan al proceso de transformación educativa con cambios que se enmarcan en procesos pedagógicos específicos, teniendo como eje principal el interés de fortalecer la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de un grado o curso, subnivel o nivel educativo, área del conocimiento o programa; para lo cual, se contará con participación docente, sin perjuicio de que vincule o no a miembros de la localidad y a actores o aliados estratégicos” (*op.cit.*, p. 35).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Descripción del Área de Estudio y Grupo de estudio

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “ Provincial del Carchi” ubicada en la ciudad de Tulcán en el barrio sur, calle Camilo Ponce e Inglaterra, es una institución de educación regular y sostenimiento fiscal que corresponde a la Dirección Distrital 04D01 San Pedro de Huaca -Tulcán, de régimen Sierra con modalidad presencial que cuenta con 3 sedes: Sede 1 que ofrece el nivel de educación inicial y primer año de Educación Básica, Sede 2 que brinda los niveles de elemental y media y la matriz que cuenta con nivel superior, bachillerato general unificado y bachillerato técnico en contabilidad, con un total de 935 estudiantes y 50 profesionales docentes.

De acuerdo con el docente Licenciado Milton López, la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” se fundó el 04 de febrero de 1985, los moradores del barrio Sur al mando del padre Cornelio Boezo párroco de la iglesia Cristo Rey junto con la Licenciada Beatriz de Vizuite profesora del colegio Tulcán, el Sr. Raúl Narváez representante del Sindicato de Choferes, el Sr. profesor Luis Salomie de la Dirección de Educación y algunos personajes importantes, solicitaron la creación del colegio femenino del Sur con la finalidad de descongestionarle al colegio Tulcán, ante esa situación una vez creado el colegio por el Dr. Camilo Gallegos Domínguez y el Sr Hugo Ruiz Prefecto Provincial de aquel entonces, solicitó que lleve el nombre de Consejo Provincial del Carchi con la finalidad de poder proporcionar y dotar a la institución educativa de sus necesidades primordiales.

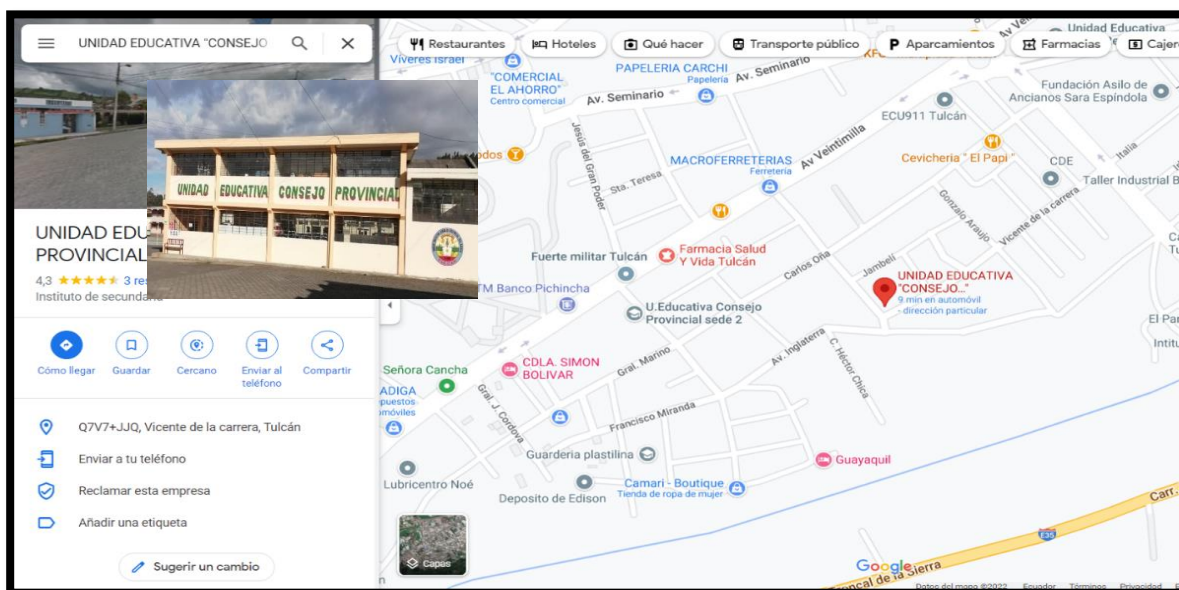
El primer año lectivo que funcionó fue el periodo septiembre 1985- julio 1986 se empezó con octavo que empezó a funcionar en la escuela de capacitación para choferes profesionales “Miguel Delgado Fierro”, gracias al apoyo del secretario general Sr. Narváez les facilitó un aula para poder empezar. Al ver que seguían creciendo los grados y ya no había aulas en la escuela de choferes se tuvo que solicitar el apoyo de la escuela “Otto Arosemena Gómez” paso a funcionar en la

modalidad vespertina de una a seis y treinta de la tarde trabajando con octavo, noveno y décimo, hasta que el Consejo Provincial adquirió el terreno por el año de 1987.

Hace aproximadamente nueve años por disposición del Ministerio de Educación en el gobierno del presidente Rafael Correa se dispuso la unificación de las escuelas en una sola Unidad y así la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” comenzó a receptor los estudiantes de las escuelas del sector rural como Chulamues, Guamá alto, Guamá bajo, entre otros sectores, además en la actualidad se tiene estudiantes de nacionalidad venezolana y colombiana.

Figura 2

Croquis Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”



Nota. La figura muestra el croquis de la Unidad Educativa Consejo Provincial del Carchi. Fuente: Google Maps (2022).

Con respecto a la población de estudio de la Unidad Educativa Consejo Provincial del Carchi en el periodo 2011 – 2022, se trabajó con el total de la población de setenta y siete (77) estudiantes en edades comprendidas entre los once y doce años de edad, de séptimo año de Educación General Básica y el total

de la población de tres (3) docentes del área de inglés; los cuales son la fuente fundamental para obtener la información relacionada al tema.

A continuación, la tabla 3 especifica la población objeto de estudio de la investigación

Tabla 1

Población objeto de estudio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”

<i>Población a investigar</i>	
Categoría	Número
Estudiantes	77
Docentes	3
Total, población	80

3.2. Enfoque y tipo de investigación

3.2.1. Enfoque

Como señalan Hernández *et al.* (2018) los métodos de investigación mixta son la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno. Estos pueden ser conjuntados de tal manera que las aproximaciones cuantitativa y cualitativa conserven sus estructuras y procedimientos originales (“forma pura de los métodos mixtos”). Alternativamente, estos métodos pueden ser adaptados, alterados o sintetizados para efectuar la investigación y lidiar con los costos del estudio (“forma modificada de los métodos mixtos”) (p. 546).

En la presente investigación se vio la necesidad de utilizar el enfoque mixto ya que los dos enfoques son importantes para la recolección de datos y comprobar la idea a defender; con el enfoque cuantitativo se realizó una encuesta a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”, para conocer la preferencia de los juegos educativos que usan para aprender el idioma inglés como también la

frecuencia del uso de los juegos educativos para mejorar las competencias lingüísticas del idioma inglés.

Además, con el enfoque cuantitativo se aplicó un test respondiendo al objetivo “Diagnosticar las competencias lingüísticas del idioma Inglés en los estudiantes de séptimo Año de Educación Básica subnivel Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” de manera presencial a 77 estudiantes de séptimo años de Educación General Básica Subnivel Medio de manera presencial, el cual ayudó a diagnosticar el nivel de conocimiento en las destrezas curriculares: *Communication and cultural awareness, Oral Communication, Reading, Writing and Language through the arts*. En cuanto al enfoque cualitativo permitió la realización de una entrevista a los docentes del área de inglés para saber que estrategias didácticas utilizan actualmente, y conocen sobre gamificación y sus herramientas.

3.2.2. Tipo de Investigación

A continuación, se detalla los tipos de investigación que se utilizaron para la presente investigación:

- **Investigación Exploratoria.** “La investigación exploratoria es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos” (Arias, 2016). Esta investigación nos permitirá explorar las herramientas de la gamificación más óptimas en internet que hasta el momento es un tema poco aprovechado en educación, las cuales podrán ser utilizadas en los estudiantes que servirán para motivar el aprendizaje del idioma inglés.
- **Investigación Descriptiva.** Según Rocha (2015) señala que el investigador realiza un proceso para detallar las características o propiedades de grupos, individuos o fenómenos específicos, que servirán para describir comportamientos o atributos de las poblaciones, fenómenos o hechos o fenómenos investigados, por ejemplo, con datos describir las costumbres, tradiciones, mitos, ritos

de una población humana sin realizar una explicación causal de los mismos. Con esta investigación se diagnosticará las competencias lingüísticas y se descubrirá el nivel de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de educación básica del subnivel medio.

- **Investigación Documental.** La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos (Arias, 2016). Por lo tanto, para esta investigación se utilizará fuentes bibliográficas como artículos, papers electrónicos, instrumentos legales, entre otros referentes a la gamificación y sus herramientas que servirán como referente para el estudio.
- **Investigación de campo.** Como manifiesta Rocha (2015) la investigación de campo es utilizada cuando se tiene la oportunidad de obtener los datos o la información de fuentes primarias en el sitio, donde ocurre el fenómeno. La investigación se desarrolló in situ en la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” obteniendo información fidedigna y necesaria, aplicando encuestas, entrevistas y test de inglés a estudiantes de educación general básica subnivel medio.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Variable Independiente: Gamificación. “La gamificación es una estrategia formativa basada en los elementos del juego que incrementan la motivación en el aprendizaje y el desarrollo de competencias” (Sánchez, 2018) .

La gamificación es utilizar los elementos del juego en actividades que no se asocian entre sí como por ejemplo la educación, siendo muy importante la implementación de estas dinámicas en las aulas ya que los estudiantes llamados “nativos digitales” que ha sido expuestos al uso de la tecnología a edad más

temprana utilizando el internet, los videojuegos, plataformas, aplicaciones entre otros, pero que las han usado para el ocio y entretenimiento; así pues los docentes podrían extraer los puntos fuertes de estas herramientas para aplicarlas en los procesos de enseñanza del idioma inglés llamando su atención, motivándolos para mejorar los aprendizajes en los educandos.

Variable dependiente: Aprendizaje del idioma inglés. El proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua debe estar respaldado por un buen dominio de estrategias que propicien el desarrollo de las cuatro habilidades del lenguaje (escuchar, hablar, leer y escribir), de tal forma que implique una constante práctica y exposición al idioma en diferentes contextos y situaciones (Molina *et al.*, 2021).

Tabla 2

Operacionalización de variable independiente: Gamificación.

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumentos
“La gamificación es una estrategia formativa basada en los elementos del juego que incrementan la motivación en el aprendizaje y el desarrollo de competencias” (Sánchez, 2018).	Herramientas de gamificación	Plataformas y Apps	1- ¿Qué tan importante considera crear un juego educativo que optimice el aprendizaje del idioma inglés?	Método: Se aplicó una encuesta al universo de la población de estudiantes (74), de séptimo año de Educación General Básica, para medir la variable independiente. Instrumentos: Formato de cuestionario conformado por 11 preguntas con escala de Likert. Técnica: Encuesta
	Juegos educativos	Sopas de letras	2- ¿Está de acuerdo con que las clases de inglés se volverían más entretenidas si se aplican juegos educativos en el aula?	
		Juegos de memoria	3-¿Está de acuerdo en que la aplicación de juegos educativos en el aula mejoraría su aprendizaje?. (Escala de Likert)	
		Búsqueda del tesoro	4-¿Con que frecuencia utiliza los juegos educativos para aprender el idioma inglés de manera autónoma?.	
		Crucigrama	5- ¿Estaría interesado en aprender el idioma inglés a través de juegos educativos?	
		Adivina la palabra	6- ¿Con qué frecuencia utiliza su profesor juegos en el aula o juegos en línea? (Escala de Likert)	
	Dinámicas del juego	Limitaciones	7- ¿Con cuán de los siguientes juegos educativos le gustaría aprender el idioma inglés?	
		Emociones	8-¿Cuál de estos componentes le gustaría estuviese en el juego educativo para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera?	
		Narración	9-¿Con qué frecuencia utiliza la computadora para practicar juegos educativos?.	
		Progresión	10-¿Con que frecuencia utiliza el teléfono inteligente para practicar juegos educativos?	
	Mecánicas del juego	Retos	11-¿Con que frecuencia ejercita las habilidades de habla, escucha, escribir y lectura en el idioma inglés utilizando juegos educativos?	
		Competencia		
		Cooperación		
		Feedbacks		
	Componentes del juego	Recompensa e incentivos		
		Acumulación de puntos		
		Escalado de niveles		
		Clasificaciones		
		Obtención de insignias		

Tabla 3

Operacionalización de variable dependiente: Aprendizaje del idioma inglés

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumentos
El proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua debe estar respaldado por un buen dominio de estrategias que propicien el desarrollo de las cuatro habilidades del lenguaje (escuchar, hablar, leer y escribir), de tal forma que implique una constante práctica y exposición al idioma en diferentes contextos y situaciones (Molina <i>et al.</i> , 2021).	Estrategias didácticas	Flash cards Brainstorming Free talk Gaming Unscrambling game Listening to music Watching movies Working in pairs Singing songs Book and CD Blogs Social networks Games on line Podcasts Online Platforms Apps Social networks	1- ¿Cuáles son las estrategias didácticas que utiliza para la enseñanza del idioma inglés? 2 ¿Estaría interesado en integrar en su práctica docente la gamificación para la enseñanza del idioma inglés? 3 ¿Considerada adecuada la gamificación en el aula como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés? Mencione los beneficios de esta estrategia didáctica en los procesos educativos. 4 ¿Cuáles herramientas de gamificación cree usted son prácticas para el desarrollo de las habilidades en el idioma inglés en los estudiantes de séptimo año de educación general básica? 5 En la actualidad existen mecánicas del juego como los retos, la competencia, los feedbacks, la cooperación, la recompensa e incentivos. ¿Utiliza usted algunas de estas mecánicas en el aula? 6 De estas recompensas: acumulación de puntos, escalado de niveles, clasificaciones, obtención de insignias o medallas digitales. ¿Cuál cree usted que le interese más al estudiante y por qué? 7 ¿Cree que es importante aplicar las competencias entre estudiantes para mejorar el aprendizaje del idioma inglés? 8 ¿Cree que es importante aplicar la cooperación entre estudiantes para mejorar el aprendizaje del idioma inglés? 9- ¿Por qué considera que es importante el feedbacks en el aprendizaje del idioma inglés? 10- ¿Cuáles cree usted son las competencias lingüísticas importantes que debe desarrollar el estudiante de 7mo de educación básica? 11- A su criterio. ¿Cree usted que se mejoraría las competencias lingüísticas induciendo la gamificación en el aula? 12- ¿Está de acuerdo en que la gamificación favorece los entornos de aprendizaje haciéndolos más atractivos e interactivos?	Método: Se aplicó una entrevista a los tres docentes de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”, para obtener información del las estrategias didácticas y metodologías utilizada en el proceso de aprendizaje de los estudiantes Instrumento: guion de entrevista. Técnica: Entrevista
	Estrategias de enseñanza-activa-	Metodología activa: La gamificación	1. Read the text about Indian and Japan and complete the similarities and differences in the chart. 2. Look at the pictures and write the corresponding socially responsible behaviors at home, at school and towards the environment. 3. Answer the questions with your likes and dislikes. 4. Look the gestures and choose the correct word. 5. Read the digital party's invitation and write your confirmation. 6. Listening and match the people with the corresponding work. 7. Read the description about Andrew's activities and complete the sentences. 8. Listen and put the letter in order to form the colors.	Método: Se aplicó un test al universo de la población de estudiantes (7), de séptimo año de Educación General Básica, para conocer las competencias lingüísticas.

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumentos
	aprendizaje		9. Complete the conversation. Use the word bank. 10. Look the map and answer the questions with the prepositions of place. Use the word bank. 11. Read the following information and order the pictures in the correct sequence. 12. Match the pictures with the corresponding healthy eating and hygiene habits.	Instrumento: Formato de cuestionario conformado por 25 ítems. Técnica: Observación
	Competencias lingüísticas en el idioma Inglés	Communication and cultural awareness Oral communication Reading Writing Language through the arts	13. Read and choose the correct answer. 14. Read the passage and color the main idea. 15. Read the paragraphs and choose the right option 16. Look at the flashcards and tick the correct personal pronoun. 17. Look at the picture and describe him or her. 18. Complete the information and write a message about mom's card. 19. Order the words to form the questions. 20. Complete family tree with the family members. 21. Read the story and match the sentences with the right picture. 22. Read the story and draw 23. Use speech bubbles to complete a comic story. 24. Read the following text and identify the topic sentences and supporting ideas. 25. Read about Otavaleño typical costume in Ecuador and color the pictures according the reading.	

La investigación se realizó con la ayuda de la técnica entrevista al universo de la población de docentes (3) del área de inglés de la de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”, utilizando un guión de entrevista para conocer sus opiniones acerca de la gamificación como metodología activa y sus componentes, como también si las han investigado o si las aplican en sus clases.

Además, se necesitará de la técnica la encuesta para una población de 77 estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Subnivel Medio, a los cuales se les aplicará un cuestionario de preguntas cerradas con la ayuda de la herramienta Google forms y conocer con qué frecuencia utilizan los juegos educativos para aprender el idioma inglés igualmente cuáles son los juegos educativos que emplean para mejorar sus competencias lingüísticas del idioma inglés.

Asimismo, se aplicó un test que ayudó a diagnosticar el nivel de conocimiento de los 77 estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Subnivel Medio en las competencias lingüísticas: *Communication and cultural awareness, Oral Communication, Reading, Writing and Language through the arts*.

3.4. Procedimientos

El procedimiento que se realizó para la investigación se detalla a continuación conforme a las siguientes etapas que se han realizado de acuerdo a los objetivos específicos:

Fase 1. Diagnóstico de las competencias lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de séptimo Año de Educación Básica subnivel medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”. Se aplicó un test con 25 ítems a 77 estudiantes en edades comprendidas entre los once y doce años de edad, de séptimo año de Educación General Básica de manera presencial, es importante mencionar que este instrumento fue validado previamente por cinco docentes expertos del área de Inglés, después de que se obtuvieron los resultados de validación (ver anexo E), se procedió a la presentación de la investigación a la

autoridad de la institución para que así se apruebe el respectivo permiso para la aplicación del instrumento que nos sirvió para conocer las competencias lingüísticas que tiene los estudiantes en el idioma inglés de acuerdo al currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales de Subnivel Medio de Educación General Básica.

De acuerdo a los resultados se evidencia en los estudiantes de séptimos años deficiencias significativas en las destrezas curriculares del idioma inglés como segunda lengua, por lo que se ha identificado que las metodologías tradicionales utilizadas no están logrando los resultados deseados en cuanto a la adquisición de conocimientos, por lo que se reitera la necesidad de replantear estrategias metodológicas de gamificación que motiven a los estudiantes y mejoren su rendimiento en el aprendizaje del idioma.

Fase 2. Identificación de las herramientas de gamificación como estrategia didáctica que permita el aprendizaje del idioma inglés. Se aplicó 74 encuestas a través de la herramienta *Google Forms* con previa autorización de los representantes legales de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. Además, se realizó tres entrevistas a los docentes del área de inglés a la Licenciada Soledad Coral como coordinadora del área de Inglés con el título de Licenciado en Pedagogía del Idioma Inglés, así mismo la Licenciada Ada Luz Mueses con el título de Licenciado en Pedagogía del Idioma Inglés y al Licenciado Nelson Pozo con el título de Licenciado en Pedagogía del Idioma Inglés de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”, esta entrevista fue aplicada de manera presencial, es importante mencionar que todos los instrumentos de investigación fueron validados previamente por tres expertos de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, ya con los resultados positivos de la validación (ver anexo F), se procedió a la presentación del estudio a las autoridades de la institución para su respectivo permiso para la aplicación de los instrumentos.

Los estudiantes encuestados de séptimos años de Educación General Básica Media expresaron su frecuente uso de aplicaciones y videojuegos como

forma de entretenimiento, y mostraron interés en incorporar juegos educativos digitales en el aula como una manera de aumentar la motivación y fomentar el autoaprendizaje.

En relación al conocimiento y la aplicación de herramientas de gamificación como aplicaciones y plataformas educativas por parte de los docentes del área de inglés de la “Unidad Educativa Consejo Provincial del Carchi”, se puede deducir que tienen conocimiento sobre esta metodología activa, sin embargo, no la han implementado en sus aulas debido a la falta de comprensión sobre cómo integrarla en un contexto presencial, por lo que es evidente que existe un interés en explorar nuevas estrategias metodológicas, no obstante es necesario proporcionar a los docentes la capacitación y orientación adecuadas para que puedan aprovechar al máximo estas herramientas y promover un aprendizaje significativo en el aula.

Fase 3. Diseño de las estrategias metodológicas de gamificación que contribuyen al aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de séptimo Año de Educación Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”. Con los resultados de la fase 1 y 2, se llevó a cabo el análisis de los datos recopilados mediante la aplicación de los instrumentos de investigación, los cuales demostraron como resultado la necesidad fundamental e imprescindible de facilitar estrategias metodológicas de gamificación, presentando seis estrategias entre plataformas y aplicaciones educativas, las cuales contribuirán significativamente a mejorar las competencias lingüísticas cruciales para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, para el desarrollo de las planificaciones fue considerado el currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales de Subnivel Medio de Educación General Básica, que se detalla en el (anexo G).

3.5. Consideraciones bioéticas

En la presente investigación se ha tomado en cuenta los principios éticos que rigen para la participación de personas en este tipo de estudios. Es por eso que fue realizada con la previa autorización escrita de las autoridades educativas y docentes

de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”; socializados oportunamente de los aspectos más relevantes de la investigación como: tema, objetivos, importancia de la participación (ver anexo B). Así mismo se protege la privacidad y la confidencialidad de la información recopilada de los estudiantes, asegurándose de que los datos sean tratados de manera confidencial y que no sean compartidos sin su consentimiento explícito.

CAPÍTULO IV.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados de la Aplicación del Test, Encuesta y Entrevista.

Luego de la aplicación de una encuesta para levantar información sobre la variable independiente, diseñada con un cuestionario estructurado en base a once preguntas dirigido a estudiantes de séptimo Año de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”, dicha encuesta se realizó con la herramienta *Google Forms* la cual permitió recopilar la información para luego proceder a tabular los resultados, los que se presentan a continuación, para cada una de las variables definidas en la investigación.

Fase 1. Diagnóstico de las competencias lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de séptimo Año de Educación Básica subnivel medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi

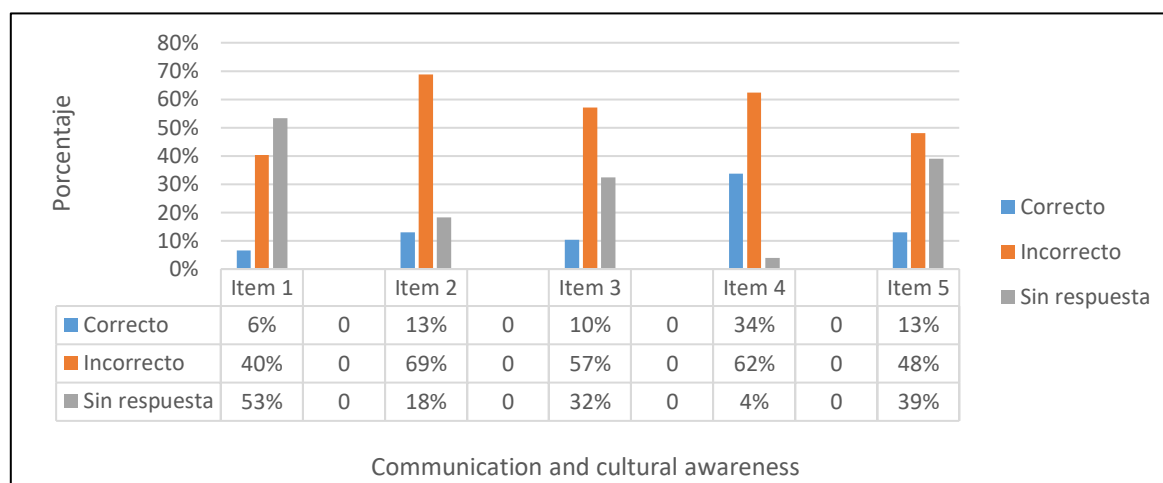
4.1.1. Aprendizaje del idioma inglés

El test realizado para diagnosticar los conocimientos sobre la variable dependiente el aprendizaje del idioma inglés, que responde al objetivo N.º 1. Diagnosticar las competencias lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”, fue aplicada de manera presencial, y se obtuvo la respuesta de 77 estudiantes del séptimo año de los paralelos A, B, y C de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”; a continuación se muestra la tabulación e interpretación de los resultados obtenidos de las 25 ítems realizados que constan los cinco *Curricular Thread* del currículo priorizado por competencias.

Curricular Thread 1: Communication and cultural awareness.

Figura 3

Comunicación y conciencia cultural



Nota. La figura muestra los resultados de los cinco ítems evaluados del tema curricular comunicación y conciencia cultural.

Item 1. Read the text about Indian and Japan and complete the similarities and differences in the chart.

De acuerdo a la información recopilada el 6% de los estudiantes pueden leer un texto en inglés acerca de diferentes culturas e identificar las similitudes y diferencias entre ellas, mientras que el 40% respondió de manera incorrecta y el 53% no contestó dejando en blanco dicha pregunta.

Se interpreta que el 93% de los estudiantes tienen dificultades en la lectura independiente de textos apropiados para el nivel en inglés, por lo que se infiere que es debido a la falta de interés por la lectura de textos de diferentes culturas del Ecuador y del mundo.

Como manifiesta Moreno *et al.* (2022) es fundamental fomentar la participación de los niños en la lectura desde temprana edad, preferiblemente en pequeños grupos. Este enfoque les brinda la oportunidad de discutir y argumentar sobre textos a su propio ritmo, utilizando materiales que les resulten interesantes, como cuentos,

pequeñas historias de diferentes culturas con ilustraciones y juegos de vocabulario, ya que este método no solo facilita un aprendizaje más positivo, sino que también impulsa el desarrollo cognitivo y social de los niños.

Por este motivo, se propone la implementación de la estrategia de gamificación número 1, utilizando *Classcraft*, para que los estudiantes puedan explorar la cultura de la India y Japón a través de misiones que les brinden experiencias más entretenidas y emocionantes, estas misiones les permitirán descubrir aspectos relacionados con el arte, la arquitectura, así como festivales y celebraciones característicos de ambos países.

Item 2. Look at the pictures and write the corresponding socially responsible behaviors at home, at school and towards the environment.

En los resultados de la figura 3, con referencia a este ítem el 69% de los estudiantes han respondido de manera incorrecta, el 18% no ha respondido y solo el 13% puede identificar y manifestar comportamientos socialmente responsables en el hogar, en la escuela y hacia el medio ambiente en el idioma inglés. Por lo que de las respuestas manifestadas se deduce que un grupo alto no alcanza el indicador propuesto esto pone en manifiesto la necesidad de fomentar estrategias metodológicas de gamificación que permita motivar e incentivar el proceso de aprendizaje en el idioma inglés.

Item 3. Answer the questions with your likes and dislikes.

Respecto a sí los estudiantes pueden hacer preguntas con sus gustos y disgustos se tiene en la figura 3, que el 57% de los estudiantes a los cuales se les aplicó el test han respondido de manera incorrecta, mientras que el 32% no han respondido, por otra parte, solo el 10% si puede intercambiar preferencias personales básicas con sus compañeros para expresar gustos y disgustos en el idioma inglés. Lo que se concluye que al 89% de estudiantes se tendrá que reforzar continuamente la oralidad y la expresión con sus preferencias las mismas que le permitan presentar sus ideas de manera efectiva, expresar opiniones con claridad

y coherencia mejorando la interacción con sus compañeros y de esta manera ir perfeccionando las habilidades lingüísticas en el idioma inglés.

Las deficiencias identificadas en los estudiantes son elementos cruciales a tener en cuenta al desarrollar la estrategia de gamificación número 6 con Gimkit. En esta estrategia, se introduce el juego “Do you like?” que los educadores pueden utilizar como apoyo para fortalecer los conocimientos y fomentar que los estudiantes formulen preguntas y expresen sus preferencias y desagradados entre sus compañeros.

Item 4. Look the gestures and choose the correct word.

Los resultados obtenidos en este ítem, expresan que el 62% de los estudiantes de séptimo Año de Educación General Básica Media contestaron de manera incorrecta, mientras que el 4% no contestaron y con un porcentaje del 34% los estudiantes interpretaron de manera correcta las características de la comunicación no verbal reconociendo los gestos de manera apropiada. Por lo que se infiere de las respuestas obtenidas que a pesar de que no es un porcentaje considerable, la tercera parte de los estudiantes reconoce los gestos para representarlas en el idioma inglés lo que es importante para el desarrollo de habilidades utilizando características verbales y no verbales de la comunicación.

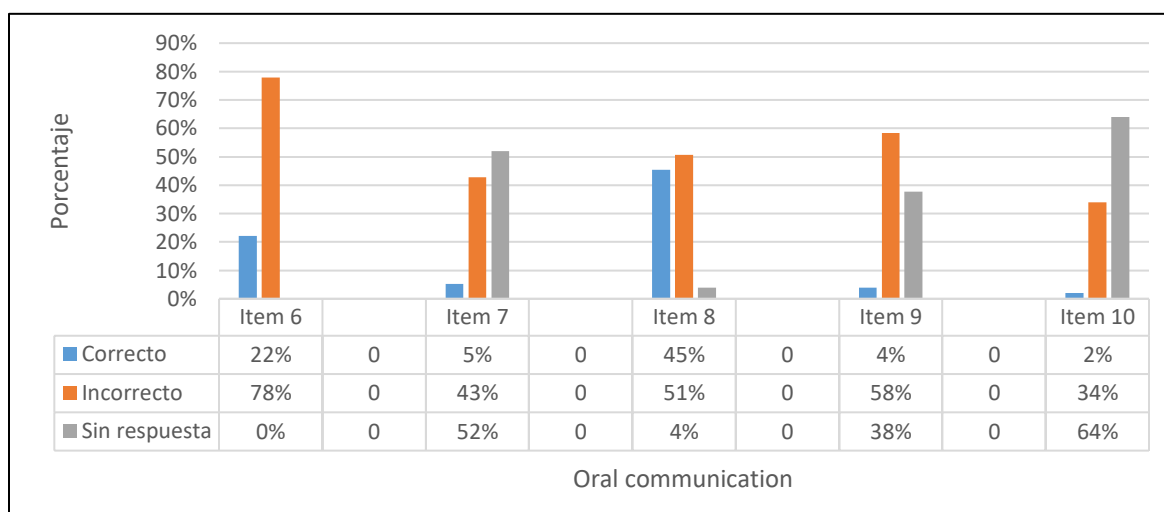
Item 5. Read the digital party`s invitation and write your confirmation.

Los resultados obtenidos en la figura 3, se tiene que el 48% de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica Media respondieron este ítem incorrectamente, el 39% no respondieron y el 13% de los estudiantes puede usar los recursos impresos o digitales en situaciones sociales como por ejemplo una invitación de una fiesta de cumpleaños. En consecuencia, más del 87% de los estudiantes de séptimo año todavía no desarrolla la habilidad de usar una variedad de fuentes de comunicación oral y escrita para interactuar con otros en situaciones sociales.

Curricular Thread 2: Oral communication

Figura 4

Comunicación oral



Nota. La figura muestra los resultados de los cinco ítems evaluados del tema curricular comunicación oral.

Item 6. Listening and match the people with the corresponding work.

En cuanto al *Curricular Thread Oral Communication* (Comunicación Oral), según se muestra en la figura 4, los resultados indican que el 78% de los estudiantes enfrenta dificultades al inferir quién está hablando y comprender la situación, mientras que el 22% responde de manera acertada. Esto sugiere que los estudiantes encuentran desafíos al escuchar textos breves y sencillos, especialmente cuando se presentan simultáneamente imágenes y ayudas visuales, como ocurrió en este caso con el audio de personas que hablan sobre su trabajo.

El currículo de inglés como lengua extranjera (2019) expone la importancia de las habilidades auditivas y orales como elementos esenciales para cultivar la competencia comunicativa durante el proceso de aprendizaje del inglés. De ahí la importancia de proponer estrategias metodológicas que utilicen herramientas de gamificación, con el fin de comprometer al estudiante de manera más entusiasta en

las actividades, al mismo tiempo que le posibilitan el desarrollo de sus competencias lingüísticas en situaciones cotidianas de comunicación.

Item 7. Read the description about Andrew`s activities and complete the sentences.

Los datos obtenidos de la figura 4 indican que el 52% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” ha dejado en blanco, mientras que el 43% han respondido incorrectamente y solo el 5% de los estudiantes pueden registrar e identificar información clave de un texto sencillo utilizando siempre apoyo visual como imágenes, o videos.

De acuerdo a los resultados, permite tener claro que el 95% de los estudiantes tienen deficiencia en recordar e identificar información clave de un texto relacionado a un vocabulario familiar como en este caso los días de la semana, por lo que se hace evidente la necesidad de diseñar estrategias de enseñanza innovadoras que logren llegar eficazmente a los estudiantes, con el objetivo de subir los niveles de rendimiento escolar en esta habilidad específica, la comunicación oral.

Item 8. Listen and put the letter in order to form the colors.

En cuanto a si los estudiantes pueden escuchar y poner en orden las letras para formar los colores, según la figura 4, se tiene que el 51% de los estudiantes han contestado incorrectamente, seguido del 45% que han contestado correctamente y el 4% no han contestado.

Lo que se concluye que en este ítem los estudiantes si pueden deletrear palabras, aunque con errores frecuentes que con la práctica y la aplicación de la estrategia de gamificación número 2 *Baambozle* como estrategia metodológica planteada en esta investigación, se espera fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes.

Item 9. Complete the conversation. Use the word bank.

Respecto al ítem 9, se destaca en la figura 4 que el 58% de los estudiantes aplicados el test ha respondido incorrectamente, mientras el 38% no han respondido y solo el 4% de los estudiantes han completado correctamente una conversación, usando el bando de palabras.

Se deduce que el 96% de los estudiantes requiere entornos educativos más dinámicos en el aula, donde puedan interactuar de manera espontánea con sus compañeros al plantear preguntas sencillas, lo que les facilitaría describir situaciones simples y compartir experiencias familiares. Este enfoque gradual contribuiría a superar progresivamente el temor y la vacilación al expresarse oralmente.

Item 10. Look the map and answer the questions with the prepositions of place. Use the word bank.

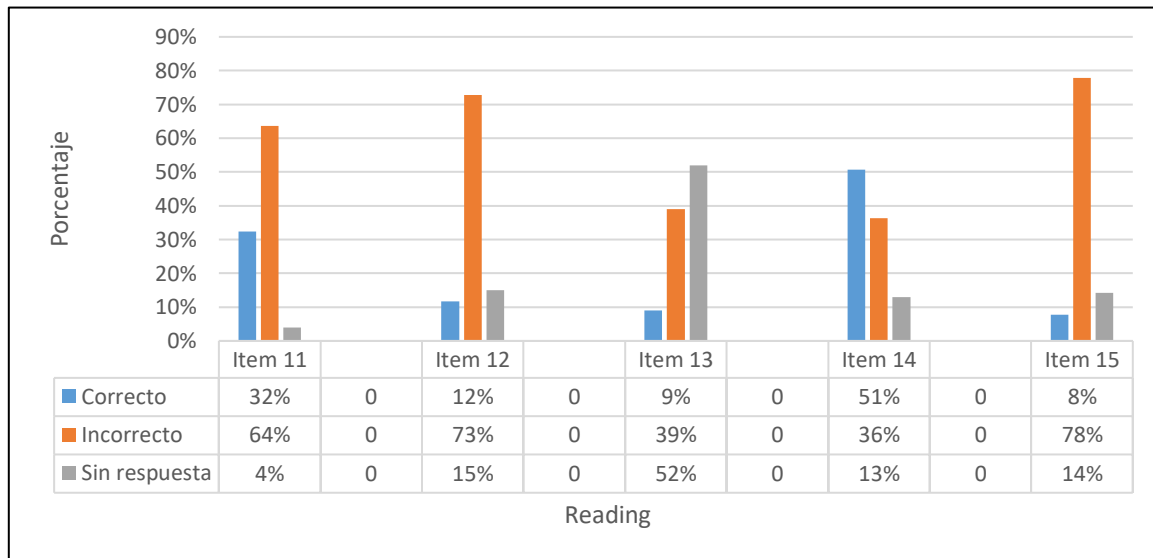
Los resultados de la figura 4, presentan que el 64% de los estudiantes de séptimo Año de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” ha dejado en blanco el ítem 10, mientras que el 34% ha respondido de manera incorrecta y solo el 2% ha respondido correctamente este ítem.

Por lo tanto, se infiere que el 98% de los estudiantes enfrenta significativas dificultades al formular y responder preguntas que impliquen el intercambio de información, como solicitar direcciones utilizando preposiciones de lugar. Ante esta situación, se ha identificado la necesidad de incorporar la plataforma educativa *Baamboozle*. En esta plataforma, los estudiantes participarán en la actividad "*prepositions of place*" en equipos, seleccionando tarjetas en la pantalla, cada respuesta correcta sumará puntos para el equipo correspondiente, siendo el equipo ganador el que haya acumulado más puntos al final, de esta manera, se fortalecerán los conocimientos en los estudiantes, al mismo tiempo que se fomenta una actividad lúdica y saludablemente competitiva.

Curricular Thread 3: Reading

Figura 5

Lectura



Nota. La figura muestra los resultados de los cinco ítems evaluados del tema curricular lectura.

Item 11. Read the following information and order the pictures in the correct sequence.

Con referencia a esta interrogante, la figura 5 especifica que el 64% de los estudiantes de séptimo año de educación General Básica Subnivel Medio respondieron de manera incorrecta, el 4% de los estudiantes ha dejado en blanco, mientras que el 32% de los estudiantes, puedan seguir instrucciones cortas paso a paso ilustradas a través de imágenes en experimentos científicos simples o proyectos de arte como la elaboración de un molinillo de viento.

Se retoma a El Marco Común Europeo de Referencia (2002) que plantea que para la comprensión de lectura en el nivel A2 es importante que el estudiante debe tener la capacidad de entender textos breves y simples sobre temas cotidianos, siempre y cuando utilicen vocabulario muy frecuente y común, ya sea relacionado

con la vida diaria o el ámbito laboral. Además, se espera que comprenda textos breves y simples que empleen vocabulario de uso frecuente, incluyendo términos comunes a nivel internacional.

Item 12. Match the pictures with the corresponding healthy eating and hygiene habits.

Los datos obtenidos en la figura 5 indican que el 73% de los estudiantes han respondido de manera incorrecta mientras que el 15% de los estudiantes no han respondido y solo el 12% han contestado correctamente la relación de imágenes con los correspondientes hábitos de higiene y alimentación saludable.

Por lo que se puede deducir que el 88% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” no demuestran una buena comprensión de textos transversales breves y sencillos en los cuales se tenga que emparejar, etiquetar o responder preguntas sencillas por lo que es necesario relacionarlo al inglés con otras metodologías activas como la gamificación.

Item 13. Read and choose the correct answer.

En cuanto a esta interrogante la figura 5, presentan que el 52% de los estudiantes no respondieron dejando en blanco, en tanto que el 39% contestó incorrectamente y solo el 9% contestó el ítem correctamente la lectura relacionada a la Playa en donde escoge correctamente.

Lo que se concluye que el 91% de los estudiantes no logran determinar y comprender el significado de palabras y frases específicas en el idioma inglés de un texto sencillo informativo que se acompañan con apoyo visual como gráficos, por lo que es importante incrementar la lectura de textos sencillos en inglés practicando en el aula y en casa con una de las plataformas planteadas en esta investigación como *Blooket* en donde se propone estrategias metodológicas de gamificación que apoyarán para potenciar la habilidad lectora.

Item 14. Read the passage and color the main idea.

Los resultados de la figura 5, indica que el 36% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” han contestado incorrectamente, mientras que el 13% de los estudiantes no han contestado, por otra parte, el 51% de los estudiantes han contestado correctamente el ítem que consiste en leer un párrafo con el tema “*Rain Forest*” en donde se tenía que colorear la idea principal.

De acuerdo a los expuesto se infiere que el 51% de los estudiantes de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” les ha resultado fácil identificar la idea principal de un texto sencillo, Sin embargo, esto se debe a que, al obtener una vista previa del gráfico, pudieron identificar rápidamente la idea principal, no necesariamente porque realizaran una lectura completa y comprensiva del texto.

Item 15. Read the paragraphs and choose the right option

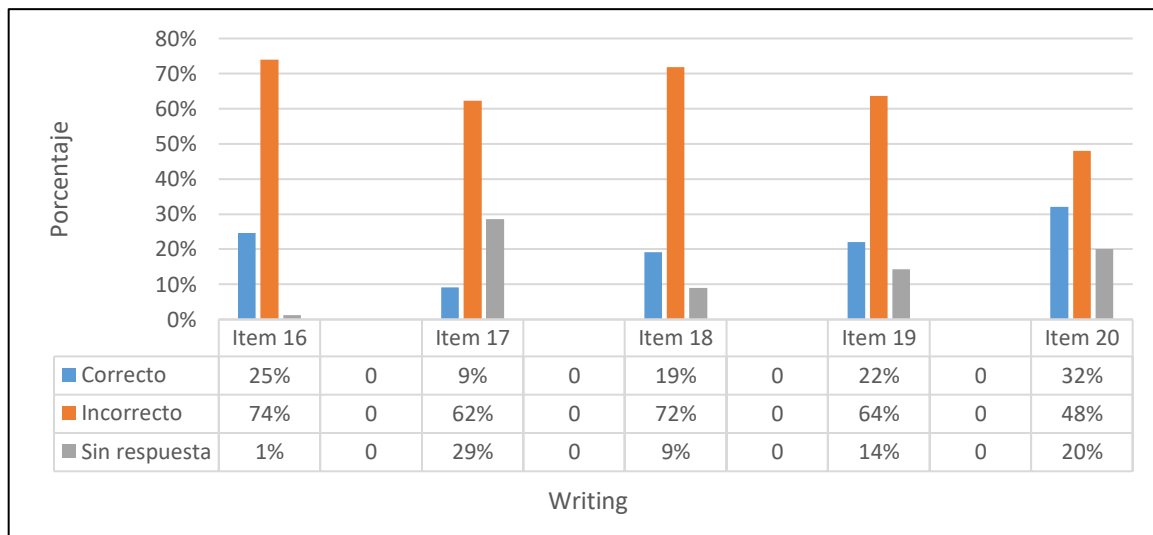
Se interpreta de la figura 5 que el 78% de los estudiantes ha contestado incorrectamente el ítem, así mismo el 14% de los estudiantes han dejado sin responder y solo el 8% de los participantes han podido leer los párrafos donde se describe dos profesiones dando opciones para que el estudiante seleccione la respuesta correcta.

Lo se concluye que el 92% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” no han alcanzado la destreza de hacer y apoyar inferencias a partir de evidencia de un texto sencillo en el idioma inglés, inferimos que es crucial que los docentes estén familiarizados con estrategias metodológicas adaptadas a las necesidades y avances de los estudiantes. Por lo tanto, se sugiere la estrategia de gamificación número 3 *Blooket*, que incluye el juego "professions and occupations", en este juego, los docentes podrán aplicar preguntas específicas y elegir entre las quince modalidades de juegos disponibles en esta plataforma.

Curricular Thread 4: Writing

Figura 6

Escritura



Nota. La figura muestra los resultados de los cinco ítems evaluados del tema curricular Escritura.

Item 16. Look at the flashcards and tick the correct personal pronoun.

De acuerdo a lo expuesto en la figura 6, se tiene que el 74% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” han contestado de manera incorrecta, mientras que el 1% no ha contestado, y solo el 25% de los estudiantes recuerda y práctica nuevo vocabulario con un set de *flashcards* de los pronombres personales.

Por lo expuesto anteriormente el currículo de inglés como lengua extranjera (2019) explica que el Curricular Thread 4: Writing (escritura) es un proceso intelectualmente avanzado y metacognitivo, ya que este proceso implica tener en cuenta diversos elementos previos, como la intención del autor, el deseo de comunicar y compartir ideas, el conocimiento del vocabulario y los diferentes tipos de texto, incorporando recursos de aprendizaje sencillos que pueden ser impresos como un diccionario de

imágenes o un juego de tarjetas, implementando además el uso de juegos digitales que permitan reforzar el nuevo vocabulario.

Item 17. Look at the picture and describe him or her.

Los resultados obtenidos de la figura 6, presenta que el 62% de los estudiantes que hicieron el test contestaron incorrectamente, el 29% de los estudiantes no contestaron y solo el 9% de los estudiantes pudieron describir a un niño y niña a través de la observación de las imágenes.

Lo que se concluye que el 91% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” no han alcanzado la destreza de escribir un párrafo breve y sencillo para describirse a sí mismo o a otras personas o a animales, lugares y cosas con apoyo de un gráfico o usando palabras clave por lo que es importante que el docente refuerce contantemente en clase el writing de párrafos cortos y sencillos.

Item 18. Complete the information and write a message about mom's card.

Los resultados de figura 6, indican que el 72% de los estudiantes han contestado incorrectamente, mientras que un 9% no han contestado y solo un 19% de los estudiantes han completado correctamente el mensaje en una tarjeta para el día de la madre.

De acuerdo a lo expuesto se puede concluir que el 81% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” tienen falencias en la escritura en inglés con una variedad de tipos de textos cortos y simples que pueden ser en forma impresa o en línea como un saludo en una tarjeta de cumpleaños, nombres y direcciones; Por lo que esto refuerza la idea de la importancia de proponer nuevas estrategias metodológicas de gamificación que permitan a los educadores alternar con enfoques tradicionales que le permitan mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Item 19. Order the words to form the questions.

Los datos obtenidos en la figura 6, indican que el 64% de los estudiantes han respondido de manera incorrecta, el 14% de los estudiantes no han contestado y el 22% de los estudiantes han podido ordenar las palabras para formar las preguntas relacionadas a gustos y preferencias.

Lo que se entiende sobre las respuestas obtenidas que el 78% de los estudiantes tienen deficiencias para escribir preguntas *WH* para identificar cosas en común y preferencias exponiendo la incapacidad de transmitir y organizar información usando hechos y detalles. ¿Por lo que es necesario ofrecer la estrategia de gamificación número 4 “Educandy” en donde se presenta un juego llamado What ...do you like? con el que podrá jugar con la modalidad *Spell It* con el que podrá completar las palabras hasta formar la preguntas *WH*.

Item 20. Complete family tree with the family members.

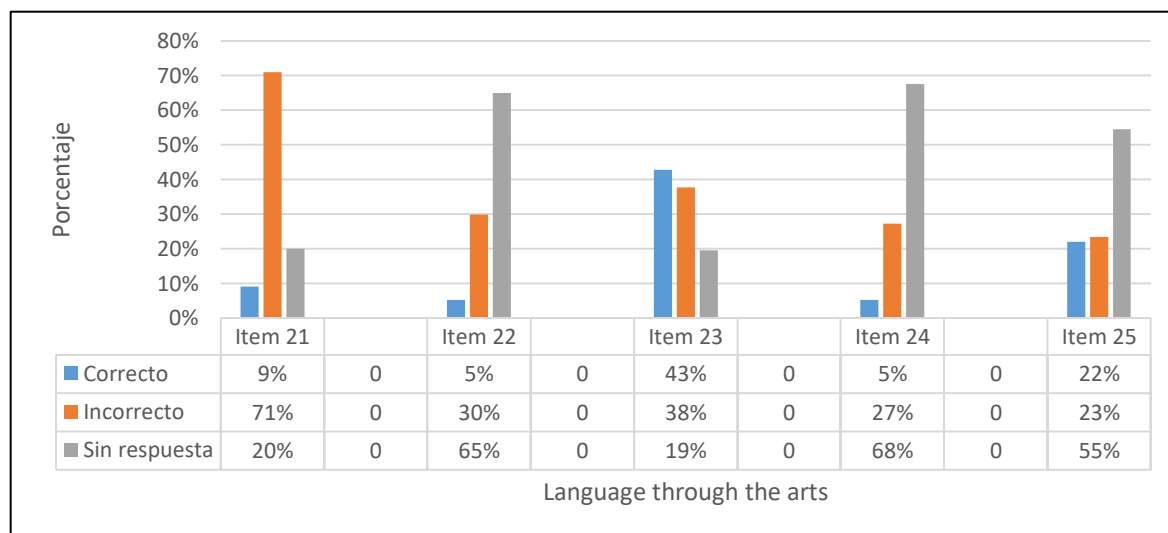
De acuerdo con la información recopilada en el test, la figura 6 presenta que el 48% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”, han contestado incorrectamente, el 20% no contestaron y el 32% de los estudiantes acertaron la respuesta completando el árbol familiar correctamente.

Por lo que se infiere que el 68% de los estudiantes no pueden aplicar un mapa mental eficazmente para presentar vocabulario sencillo como los miembros de la familia en el idioma inglés, por lo que es importante que el docente implemente en las clases mapas mentales, presentaciones en *power point*, audios, *wikis*, plataformas educativas entre otros.

Curricular Thread 5: Language through the arts

Figura 7

Lenguaje a través de las artes



Nota. La figura muestra los resultados de los cinco ítems evaluados del tema curricular Idioma a través de las artes.

Item 21. Read the story and match the sentences with the right picture.

Los resultados de la figura 7, se obtiene que el 71% de los estudiantes de séptimo respondieron incorrectamente, mientras que el 20% no respondieron y solo el 9% respondieron correctamente el ítem donde leen el *cuento* “A lion and a mouse tale” y une las oraciones con el gráfico correcto.

Se infiere que el 91% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” tienen dificultades para emplear imágenes, audio, video o TIC para responder individualmente o en grupos textos escritos literarios utilizando criterios preestablecidos. Por este motivo, se ha introducido la estrategia de gamificación número 5 *Mobbyt*, en la cual los docentes pueden asignar el juego “A Lion and

Mouse Tale" como tarea sincrónica o asincrónica, permitiendo a los estudiantes participar en modalidades de juego como memoria y duchazo.

Item 22. Read the story and draw

En relación con este ítem, se observa en la figura 7 que el 65% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa "Consejo Provincial del Carchi" no ha respondido, el 30% de los estudiantes han contestado incorrectamente y solo el 5% de los estudiantes leyeron correctamente la historia "*On the farm*" y realizaron un dibujo de acuerdo a la historia.

Por lo tanto, se infiere que el 95% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa "Consejo Provincial del Carchi", les cuesta mucho leer y comprender un texto literario en el idioma inglés donde se tiene que ilustrar con expresiones gráficas lo que se ha entendido por lo tanto que es importante inculcar la lectura comprensiva con textos literarios cortos que incluyan ilustraciones gráficas que permitan el desarrollo de la habilidad *reading*.

Item 23. Use speech bubbles to complete a comic story.

Los datos presentados en la figura 7, se interpreta que el 43% de los estudiantes han respondido correctamente el ítem 23 que corresponde a completar una historia cómica con textos breves acerca de sus gustos y preferencias, mientras que el 38% de los estudiantes contestó incorrectamente y el 19% de los estudiantes no respondió.

Lo que permite tener claro que a los estudiantes les atrae recursos creativos utilizando las TIC para recrear escenas y temas familiares en el idioma inglés, permitiendo que el estudiante desarrolle competencias como la creatividad, el trabajo colaborativo y la participación en clase.

Tal como manifiesta Vásquez *et al.* (2022), el arte digital es una disciplina creativa que hace uso de diversas técnicas computacionales, así como plataformas, dispositivos y redes sociales ya que estas herramientas posibilitan la creación de producciones creativas y originales, facilitando el desarrollo de habilidades comunicativas mediante la expresión a través de música, imágenes y lenguaje.

Item 24. Read the following text and identify the topic sentences and supporting ideas.

Los resultados de la figura 7 con referencia a este ítem determinan que el 68% de los estudiantes no respondieron, así mismo el 27% contestaron incorrectamente y solo el 5% de los estudiantes lograron leer y comprender el texto “A I like you” e identificaron la idea principal e ideas secundarias.

En consecuencia, se deduce que el 95 % de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” no alcanzaron la habilidad del Curricular *Thread 5: Language through the arts*, ya que se les dificulta leer un texto literario en donde se tiene que organizar información para completar un mapa mental en el que se completa con la idea principal y las ideas secundarias.

Item 25. Read about Otavaleño typical costume in Ecuador and color the pictures according the reading.

De acuerdo a los resultados obtenidos, la figura 7 presenta que el 55% de los estudiantes no han contestado, el 23% han contestado de manera incorrecta y el 22% de los estudiantes han logrado leer un texto en el idioma inglés acerca de la vestimenta típica de los trajes típicos de los otavaleños de Ecuador para luego colorear los gráficos de acuerdo a la lectura.

Lo que concluye que el 78% de los estudiantes los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” presentan dificultades para leer textos donde refleja la cultura tradicional y popular ecuatoriana.

Estos resultados son factores a considerar para el desarrollo de la propuesta, en vista que las estrategias metodológicas de gamificación son un aporte significativo que se ofrece a los docentes que imparten la asignatura de inglés como segunda lengua extranjera ya que les permitirán utilizar los juegos diseñados por el investigador o desarrollados por otros usuarios, y además pueden crear sus propios juegos creativos, competitivos y dinámicos que le servirán para profundizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

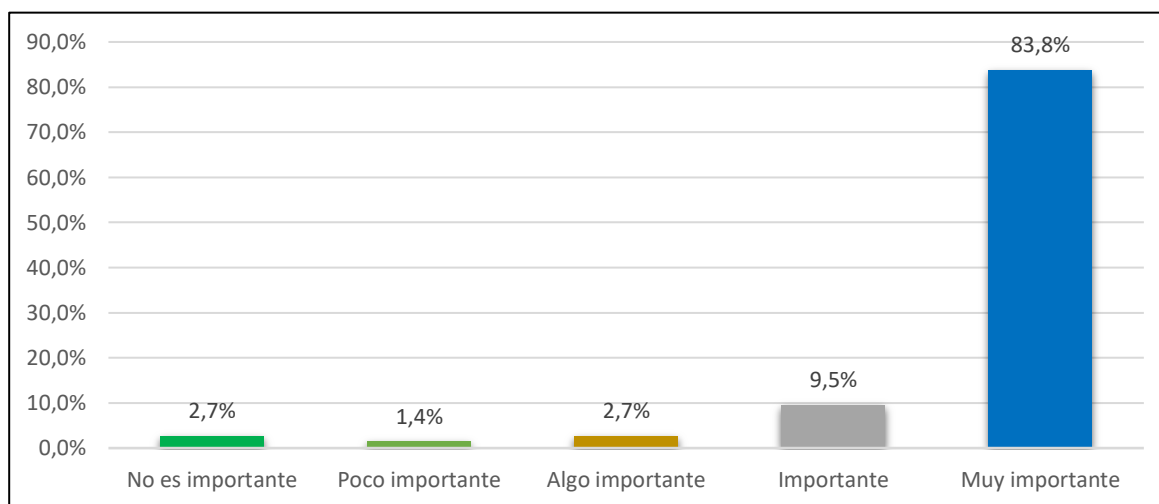
4.1.1. Herramientas de gamificación.

Análisis de los datos obtenidos a través de la encuesta que responde al objetivo específico N.º 2. Identificar herramientas de gamificación como estrategia didáctica que permita el aprendizaje del idioma inglés.

Ítem 1 ¿Qué tan importante considera crear un juego educativo que optimice el aprendizaje del idioma inglés?

Figura 8

Importancia del juego educativo para el aprendizaje del idioma inglés



Nota. La figura muestra los resultados de la encuesta realizada acerca de la importancia del juego educativo para el aprendizaje del idioma inglés.

De acuerdo a los resultados obtenidos, la figura 8 presenta que el 83.8 % de los estudiantes consultados consideran que es muy importante el juego educativo

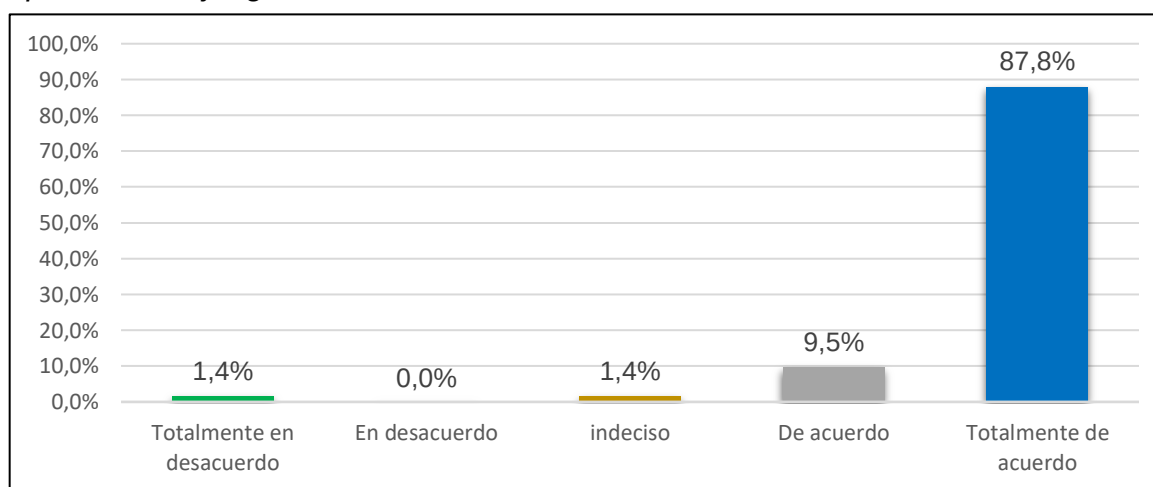
en el aprendizaje del idioma inglés, el 9.5% de los estudiantes manifiestan que es importante, mientras que el 2,7% considera que es algo importante, el 1.4% sostiene que es poco importante y el 2.7% que no es importante.

Los resultados muestran que el juego para el estudiante es muy importante no solo fuera del aula sino también dentro de la misma, ya que los juegos educativos permiten que el estudiante se sienta motivado y mejore sus aprendizajes en las diferentes asignaturas como en el caso del inglés.

Ítem 2 ¿Está de acuerdo con que las clases de inglés se volverían más entretenidas si se aplican juegos educativos en el aula?

Figura 9

Aplicación de juegos educativos en el aula



Nota. La figura muestra los resultados de la encuesta realizada acerca de la aplicación de juegos educativos en el aula.

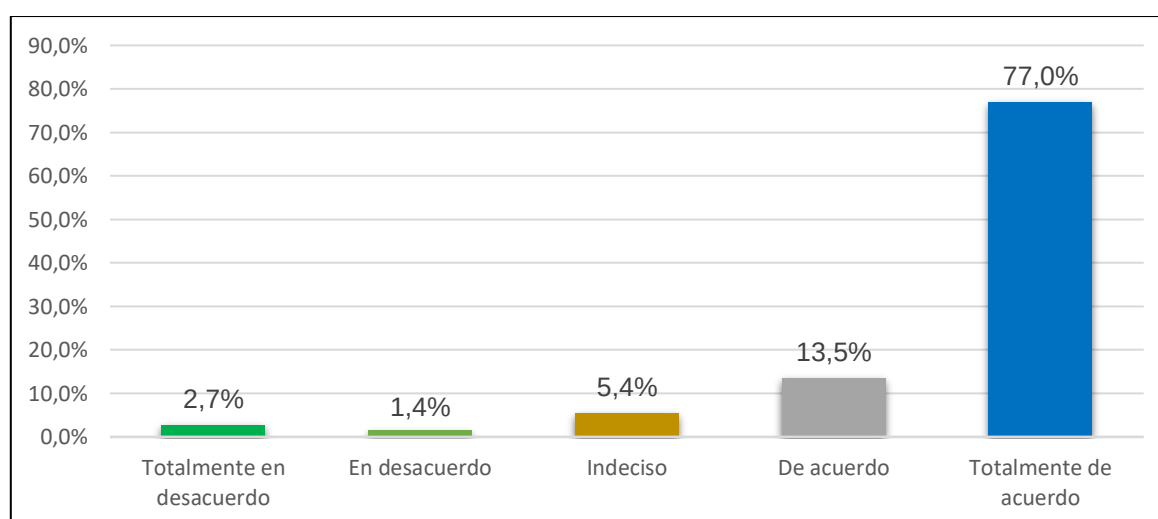
Los datos obtenidos en la figura 9 indican que, el 87,8% de los estudiantes consultados están de acuerdo con que las clases de inglés se volverían más entretenidas si se aplican juegos educativos en el aula, mientras que el 9.5% está de acuerdo, el 1,4% se encontró indeciso y de igual manera el 1.4% totalmente en desacuerdo, por lo que se puede apreciar que los estudiantes buscan entretenimiento en todos los ambientes de su vida incluyendo en la escuela, debido

a que la era digital ha llegado exponencialmente y ha provocado que los docentes tengan que buscar nuevas metodologías que permitan atraer y mantener la atención del educando.

Ítem 3 ¿Está de acuerdo en que la aplicación de juegos educativos en el aula mejoraría su aprendizaje?

Figura 10

Aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje.



Nota. La figura muestra los resultados de la encuesta realizada acerca de la aplicación de juegos para mejorar el aprendizaje.

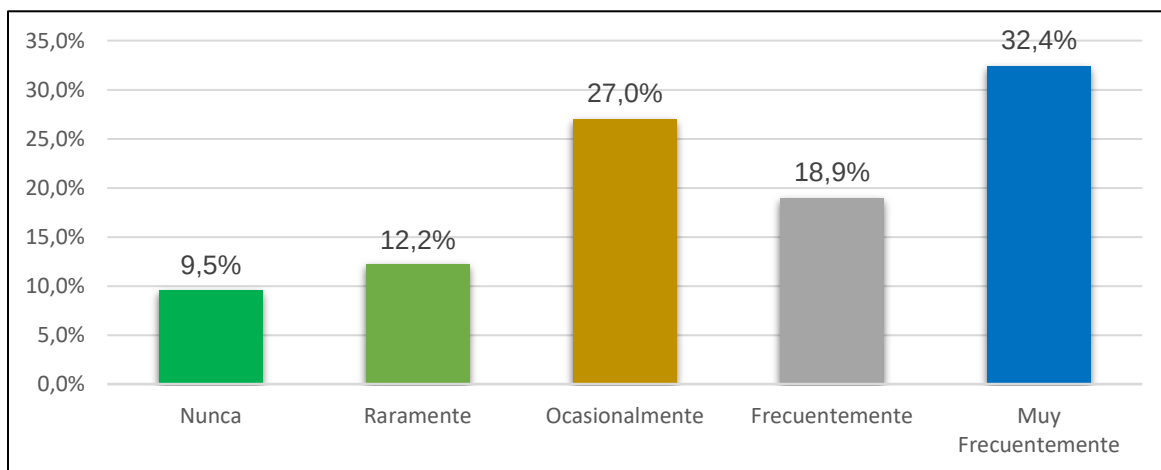
En cuanto a, sí la aplicación de juegos educativos en el aula puede mejorar el aprendizaje, los resultados de la figura 10 presenta que el 77% de los estudiantes consultados están totalmente de acuerdo, el 13.5 % de acuerdo, mientras que el 5,4% se encuentran indecisos, el 1,4% en desacuerdo y el 2.7% totalmente en desacuerdo.

Se infiere que para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, resulta crucial incorporar juegos educativos en el entorno del aula. Esto implica hacer uso de plataformas y aplicaciones educativas para dinamizar las clases, enfocándose en momentos específicos que faciliten la retroalimentación de los contenidos y la internalización de conocimientos, aunque no de manera constante.

Ítem 4 ¿Con que frecuencia utiliza los juegos educativos para aprender el idioma inglés de manera autónoma?

Figura 11

Frecuencia de utilización de juegos educativos para el aprendizaje del inglés.



Nota. La figura muestra los resultados de la encuesta realizada acerca de la frecuencia de utilización de juego educativos para el aprendizaje del inglés.

Los resultados de la figura 11, permitió conocer que el 32.4% de los estudiantes encuestados han utilizado muy frecuentemente los juegos educativos para el aprendizaje del idioma inglés de manera autónoma, y frecuentemente un 18,9 % lo que considero es muy positivo porque se complementa con los aprendizajes que tienen en el aula y de esta manera existe un autoaprendizaje, sin embargo el 27% manifiesta que ocasionalmente utiliza los juegos educativos, el 12.20% utilizan raramente y el 9.5 % nunca los juegos educativos.

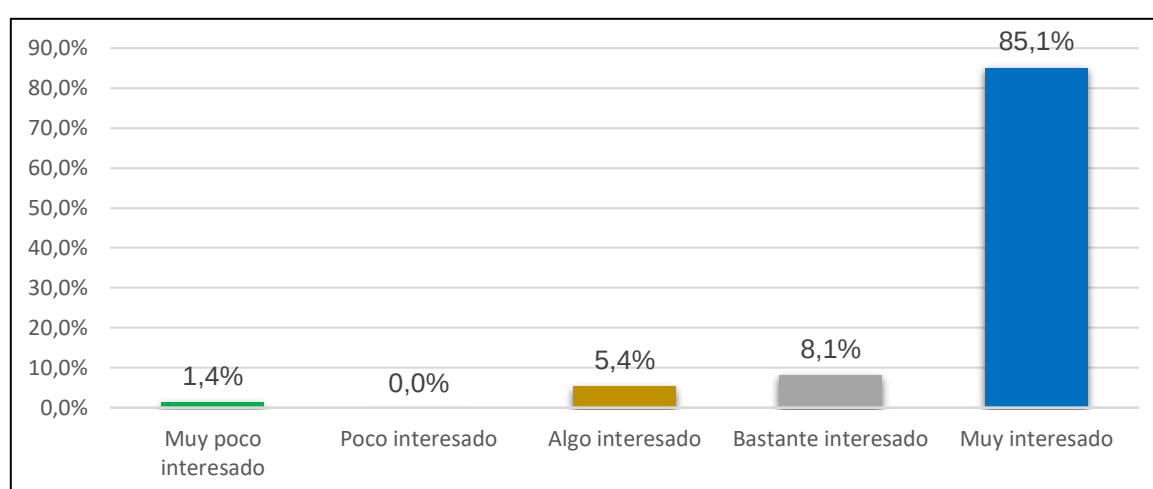
Por lo tanto, según los resultados de la encuesta, se infiere que la mayoría de los estudiantes emplea juegos educativos, ya sean digitales o no digitales, no solo como una fuente de entretenimiento, sino también como herramienta para su autoaprendizaje, este enfoque contribuye al aumento de la capacidad creativa, la

mejora en la toma de decisiones, la resolución de conflictos y el fortalecimiento de los conocimientos adquiridos.

Ítem 5 ¿Estaría interesado en aprender el idioma inglés a través de juegos educativos?

Figura 12

Interés en aprender el idioma inglés a través de juegos educativos



Nota. La figura muestra los resultados de la encuesta realizada acerca del interés en aprender el idioma inglés a través de juegos educativos.

Con referencia a esta interrogante, la figura 12, presenta que el 85.1% de los estudiantes encuestados están muy interesados, el 8.1% se encuentran bastantes interesados en aprender el idioma inglés a través de juegos educativos, mientras que el 5,4% está algo interesado y el 1,4% se encuentran muy poco interesados.

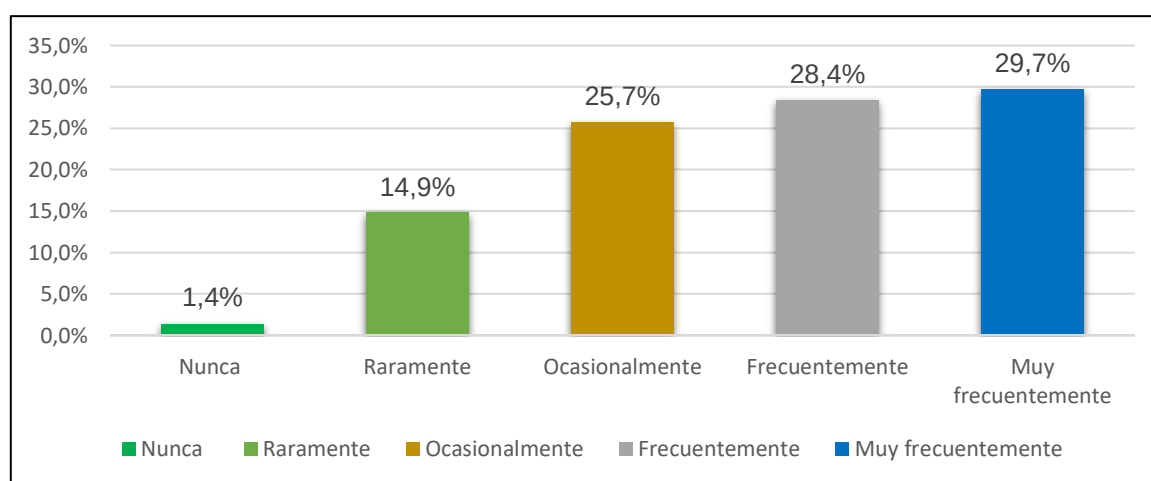
Según los datos recopilados, se desprende que la mayoría de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”, manifiestan que tiene un fuerte interés en aprender a través de juegos educativos, ya que estos resultan atractivos y dinámicos, captando su atención de manera efectiva. Por ende, se sugiere que la integración de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés podría facilitar

significativamente el proceso de aprendizaje, proponiendo así una alternativa valiosa a los métodos tradicionales.

Ítem 6 ¿Con qué frecuencia utiliza su profesor juegos en el aula o juegos en línea?

Figura 13

Frecuencia de la utilización del profesor de juegos en el aula o en línea



Nota. La figura muestra los resultados de la encuesta realizada acerca de la frecuencia de la utilización del profesor de juegos en el aula o en línea.

Según los datos obtenidos de la figura 13, sobre la frecuencia con la que los profesores emplean juegos en el aula o juegos en línea, se observa que el 29.7% los utiliza con gran frecuencia, seguido por el 28.4% que los utiliza de manera frecuente. En cuanto al uso ocasional, el 25.7% de los profesores lo emplea, mientras que el 14.9% lo hace de manera rara. Por último, solo el 1.4% indica que los profesores nunca han utilizado este tipo de juegos.

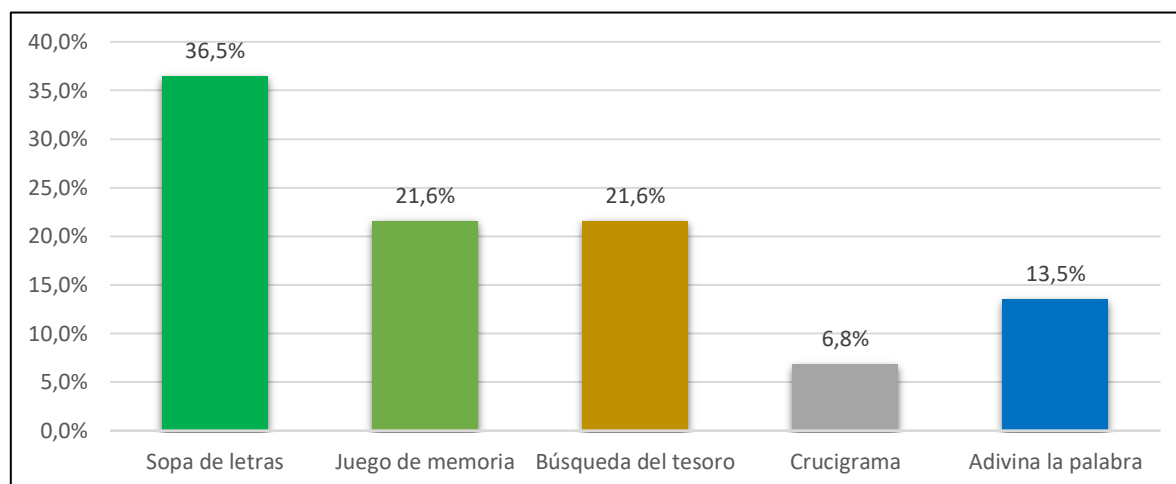
Las respuestas proporcionadas por los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” indican que la mayoría de los docentes emplea juegos en el aula o juegos en línea como estrategia para lograr un aprendizaje significativo de los estudiantes.

Este hallazgo sugiere que la propuesta presentada en la investigación podría ser bien recibida por parte de los profesores, ya que se alinea con la práctica actual en la institución educativa.

Ítem 7 ¿Con cuál de los siguientes juegos educativos le gustaría aprender el idioma inglés?

Figura 14

Preferencia de juegos educativos para aprender el idioma inglés



Nota. La figura muestra los resultados de la encuesta realizada acerca de la preferencia de los juegos educativos que tienen los estudiantes para aprender el idioma inglés.

Al consultar a los estudiantes sobre los juegos educativos que le gustaría aprender con el idioma inglés, de la figura 14 se obtiene que el 36,5% les gusta la sopa de letras, seguido con el 21,6% de los estudiantes les gusta los juegos de memoria y la búsqueda del tesoro, mientras que el 13,5% les gusta el juego adivina la palabra y finalmente con el 6,8% manifiestan que les gusta el crucigrama.

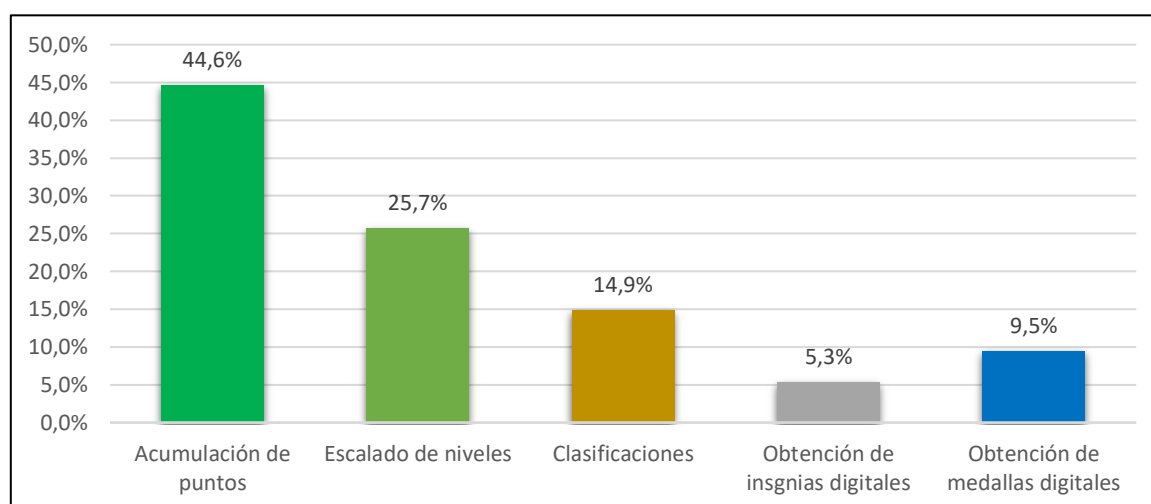
Lo que se concluye que los juegos educativos, especialmente aquellos de mayor preferencia como la sopa de letras, el juego de memoria y la búsqueda del tesoro, son beneficiosos ya que ofrecen un enfoque lúdico y atractivo para el aprendizaje, lo que facilita la participación activa de los estudiantes como también

fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la atención y el razonamiento. Además, estos resultados posibilitaron la elaboración de estrategias metodológicas de gamificación que se centran específicamente en los tipos de juegos que atraen a los estudiantes.

Ítem 8 ¿Cuál de estos componentes le gustaría estuviese en el juego educativo para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera?

Figura 15

Preferencia de los componentes del juego educativo



Nota. La figura muestra los resultados de la encuesta realizada acerca de la preferencia de los componentes del juego educativo.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la figura 15, reflejan que el 44,6% de los estudiantes encuestados prefieren la acumulación de puntos que estuviesen como componente en el juego educativo para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, mientras que el 25,7% le gusta el escalado de niveles, el 14,9% de los estudiantes prefieren las clasificaciones, el 9,5% obtención de medallas digitales y el 5,3% obtención de insignias digitales.

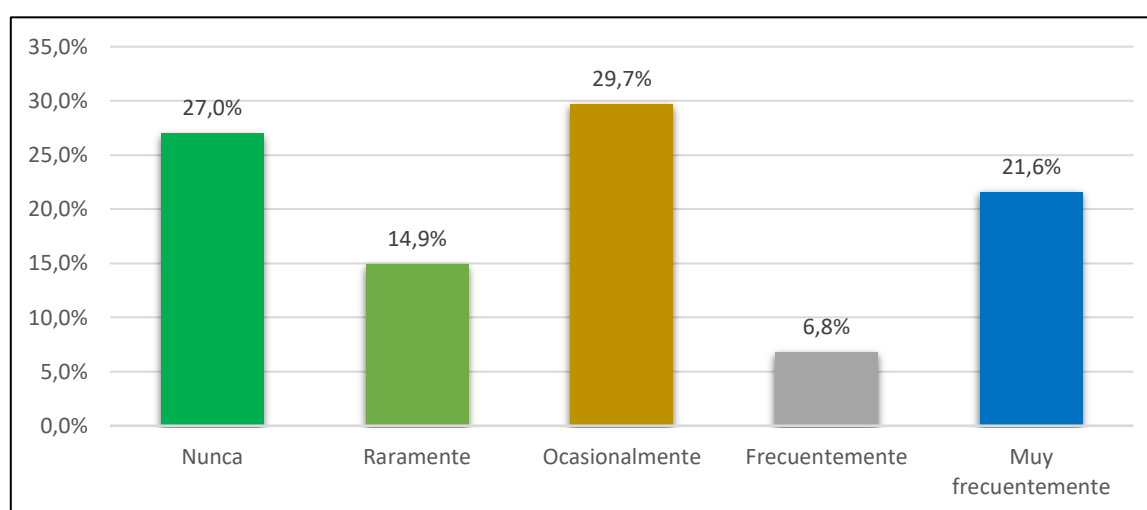
Según lo expuesto, en un juego resulta crucial incorporar al menos un elemento, como puntos, niveles, clasificaciones, entre otros, que permita observar

el progreso del jugador. Asimismo, es importante que el estudiante sienta que es recompensado por su esfuerzo, lo cual lo motivará a continuar jugando y, al mismo tiempo, a aprender con niveles de dificultad creciente.

Ítem 9 ¿Con que frecuencia utiliza la computadora para practicar juegos educativos?

Figura 16

Frecuencia del uso de la computadora para la práctica de juegos educativos.



Nota. La figura muestra los resultados de la encuesta realizada acerca de la frecuencia del uso de la computadora para la práctica de juegos educativos.

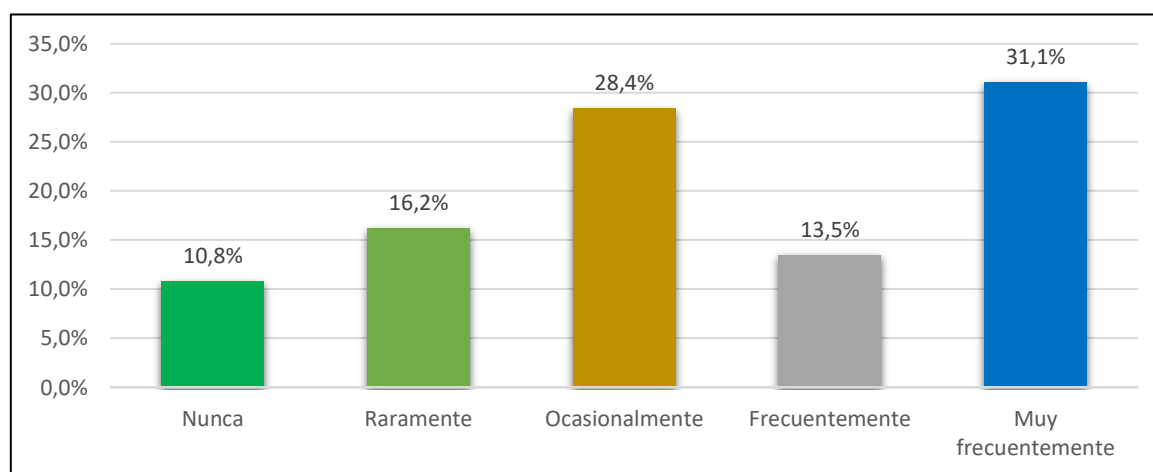
Los resultados de la figura 16, se obtiene que el 21.6% de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” utilizan muy frecuentemente la computadora para la práctica de juegos educativos, el 6.8% usa frecuentemente la computadora, mientras que el 29,7% ocasionalmente, el 14,9% raramente y el 27% nunca utilizan la computadora para practicar juegos educativos.

Por lo tanto, se deduce que los estudiantes no emplean la computadora con regularidad para practicar juegos educativos, lo que se infiere que utilizan otros dispositivos, como teléfonos inteligentes o tablets, que ofrecen comodidades y facilidades que la PC no proporciona.

Ítem 10 ¿Con que frecuencia utiliza el teléfono inteligente para practicar juegos educativos?

Figura 17

Frecuencia del uso del teléfono inteligente para practicar juegos educativos



Nota. La figura muestra los resultados de la encuesta realizada acerca de la frecuencia del uso del teléfono inteligente para practicar juegos educativos.

Los datos presentados en la figura 17, indican que el 31.1% utilizan muy frecuentemente el teléfono inteligente para practicar juegos educativos, el 13.5% frecuentemente, mientras que el 28,4% ocasionalmente, el 16.2 % raramente y el 10.8% de los estudiantes encuestados nunca utilizan el celular para jugar aplicaciones educativas.

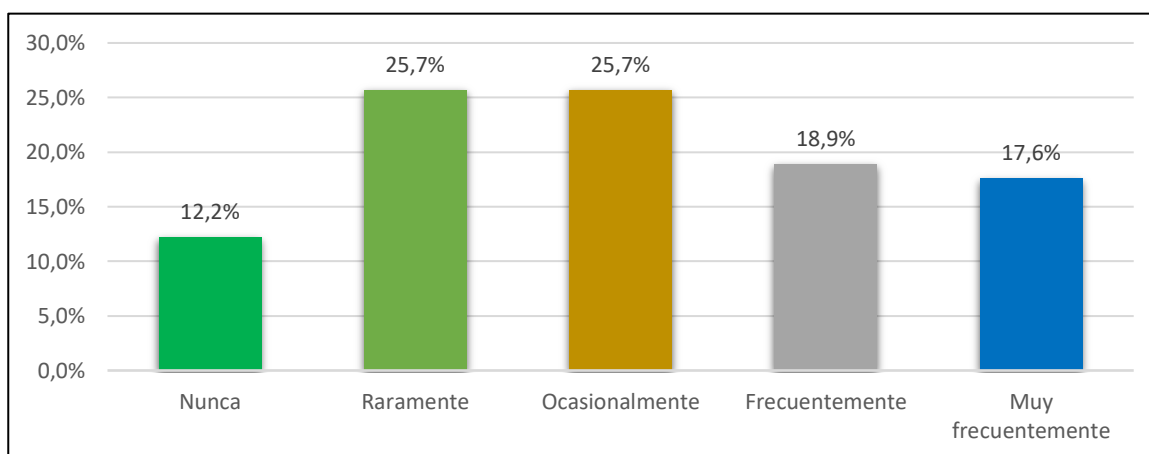
Según lo expuesto, se observa un contraste con la pregunta anterior, ya que el uso de la computadora es poco frecuente en comparación con el teléfono, que se utiliza con mayor regularidad para practicar juegos educativos. Esto se atribuye a la ventaja en tamaño, autonomía y accesibilidad que ofrece el teléfono, promoviendo así una cultura de uso establecida en la era digital. Por lo tanto, es crucial fomentar

entre los estudiantes el uso adecuado del teléfono en actividades gamificadas educativas, contribuyendo así al fortalecimiento del aprendizaje del idioma.

Ítem 11 ¿Con que frecuencia ejercita las habilidades de habla, escucha, escribir y lectura en el idioma inglés utilizando juegos educativos?

Figura 18

Frecuencia del ejercicio de las habilidades del idioma inglés utilizando juegos educativos.



Nota. La figura muestra los resultados de la frecuencia del idioma inglés utilizando juegos educativos.

Con referencia a esta interrogante en la figura 18 se puede visualizar que el 17.6% de los estudiantes encuestados muy frecuentemente ejercita las habilidades de habla, escucha, escribir y lectura en el idioma inglés utilizando juegos educativos, mientras que el 18.9% frecuentemente, ocasionalmente y raramente el 25.7% y el 12,20% nunca practican las habilidades de manera libre.

De las respuestas manifestadas por los estudiantes encuestados son pocos los que practican de forma autónoma las habilidades del idioma inglés. Por ello, resulta crucial que los docentes fomenten progresivamente el uso de herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza, aprovechando así las ventajas de la tecnología. Estas herramientas no solo motivarán a los estudiantes, sino que también contribuirán a inculcar el espíritu de autoaprendizaje en ellos desde las aulas.

4.1.2. Herramientas de gamificación.

La entrevista realizada sobre la variable independiente herramientas de gamificación responde al objetivo N°2. Identificar herramientas de gamificación como estrategia metodológica que permita el aprendizaje del idioma inglés; en donde se muestra la interpretación de los resultados a través de una diagramación, matrices de contrastación y triangulación de las trece preguntas abiertas. Primeramente, se ha hecho una transcripción del contenido hablado facilitando la revisión y análisis posterior, inmediatamente se realizó la codificación abierta que consiste en etiquetar fragmentos de información con palabras clave o frase que represente las ideas o conceptos relevantes, seguidamente se realizó la triangulación que implica comparar y contrastar los datos de la información de las tres entrevistas, para finalmente interpretar y sintetizar los resultados en una gráfica.

Tabla 4

Matriz 1. Gamificación para la enseñanza del Idioma Inglés

Categorías	Subcategorías	Nº	Texto	Pág. 1
Dinámicas del juego	• Limitaciones • Emociones • Narración • Progresión	1	GAMIFICACIÓN	
		2	Investigadora: ¿De estas dinámicas del juego: limitaciones, emociones, narración, progresión? ¿Cuál cree usted que es importante para el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes de 7mos y por qué?	
		3		
		4	Entrevistado 1: Pienso que la emoción es importante ya que los estudiantes sobre todos los niños que se encuentren entusiasmados van a aprender mejor y van a desarrollar mejor las habilidades.	
		5		
		6		
		7	E 2: Es importante que desde el docente se encuentre motivado por innovar y causar emoción en el estudiante y hacer la clase más dinámica porque si no un estudiante desinteresado no aprenderá.	
		8		
		9		
		10	E 3: Los niños tienen que estar emocionados en los nuevos temas que se les va a impartir para que puedan asimilar de mejor manera los conocimientos y puedan interiorizarlos.	
Mecánicas del Juego	• Retos • Competencia • Cooperación • Feedbacks • Recompensas e incentivos	11		
		12		
		13	I: En la actualidad existen mecánicas del juego como los retos, la competencia, los feedbacks, la cooperación, la recompensa e incentivos. ¿Utiliza usted algunas de estas mecánicas en el aula? Sustente su respuesta.	
		14		
		15	E 1: La cooperación, sobre todo, no necesariamente que se hagan diferentes grupos sino la cooperación dentro del aula porque ahora al menos con este retraso que hemos tenido por la pandemia hay algunos estudiantes que tienen un poquito más la capacidad de memorizar entonces al proponer que se recuerde la clase anterior con el feedback si ayuda mucho entonces entraría los dos, que se recuerde la clase anterior y en cooperación en grupo vayan avanzando en el trabajo en clase.	
		16		
		17	E 2: Sí, más común en inglés se usa el feedback que es la retroalimentación que sirve para reforzar los conocimientos que se hace en la hora de clase.	
		18		
		19	E 3: Sí, justamente los retos en donde tienen que conseguir algo a los niños les encanta como el simple hecho de pasarlos a borrar la pizarra para ellos es un premio, cositas así sencillas están interiorizando lo que se les está enseñando.	
		20		
		21		
		22		
		23		
		24		
		25		
		26		
		27		

Matriz 1. (Cont.)

Categorías	Subcategorías	Nº	Texto	Pág. 2
		28	I: ¿Cree que es importante aplicar la competencia entre estudiantes para	
		29	mejorar el aprendizaje del idioma inglés? Sustente la respuesta	
		30	E 1: Si es bueno , si sirve porque hay estudiantes que se motivan y tienen un	
		31	poquito más de atención y si un estudiante ve que el otro compañero sabe	
		32	entonces se empuja a los demás a que si él puede yo también puedo y puedo	
		33	avanzar y es un grupito que va hacer competencia con los demás y pueden	
		34	avanzar adelante el curso en ese sentido. Yo no lo veo mal en hacer este tipo de	
		35	competencia sana que les permita mejorar y de que sigan avanzando.	
		36	E 2: No estoy de acuerdo en aplicar la competencia más bien no tomarle como	
		37	competencia sino como incentivo para que los estudiantes trabajen en	
		38	parejas o en grupos más bien en este sentido sería de tomarle la competencia	
		39	para que desarrollen mejor el dominio del idioma inglés.	
		40	E 3: Sí , en ciertas partes se podría incluir la competencia entre ellos e	
		41	igualmente mediante juegos para que ellos logren llegar al fin de lo que se	
		42	quiere alcanzar.	
		43	I: ¿Cree que es importante aplicar la cooperación en estudiantes para mejorar	
		44	el aprendizaje del idioma inglés? Sustente la respuesta.	
		45	E 1: Si sirve mucho , hay estudiantes que dominan más el idioma inglés o tienen	
		46	más deseos de aprender y si es bueno ir agrupando entre los que más saben y	
		47	los que no para motivarlos también a aprender un poquito y los que saben vayan	
		48	también viendo que dificultades tienen sus compañeros y en ese sentido puedan	
		49	ayudarse .	
		50	E 2: La cooperación, el trabajo grupal, el trabajo en parejas es la base	
		51	fundamental para poder desarrollar habilidades en cualquier asignatura que se	
		52	esté aprendiendo es fundamental que haya la unión entre estudiantes, padres	
		53	de familia y profesores y mucho mejor la cooperación entre ellos.	

Matriz 1. (Cont.)

Categorías	Subcategorías	N°	Texto	Pág. 3
Componentes del juego	• Acumulación de puntos. • Escalado de niveles • Clasificaciones • Obtención de insignias digitales • Obtención de medallas digitales.	54	E 3: Sí es muy importante la cooperación porque se ayudan, por ejemplo,	
		55	cuando se está enseñando los colores y alguien que dice que color es este y	
		56	el otro estudiante dice yellow. Se ayudan se cooperan entre ellos, entonces si	
		57	ellos aprenden de sus compañeros van a interiorizar más los aprendizajes.	
		58	I: ¿Por qué considera que es importante el feedback en el aprendizaje del	
		59	idioma inglés?	
		60	E 1: Si es necesario porque de ahí se parte, porque si usted no recuerda los	
		61	temas anteriores o no recuerda vocabulario anterior es difícil avanzar a la	
		62	siguiente clase, claro que partiendo de cero en muchos de los casos se atrasa	
		63	bastante, pero hay que hacerlo, ya que es más útil que haya un feedback de lo	
		64	aprendido se parta de ahí y se avance.	
		65	E 2: Es muy importante el feedback en este caso la retroalimentación porque	
		66	de pronto quedan algunas dudas al terminar la clase, y este feedback se la	
		67	realiza en la siguiente clase para poder afianzar el conocimiento que se les dio	
		68	en la anterior clase.	
		69	E 3: Es importante el feedback porque los estudiantes van a ver dónde han	
		70	fallado, donde hay errores, a veces los estudiantes se forman falsas	
		71	expectativas de lo que han aprendido o de lo que van a lograr aprender sin	
		72	esto no estamos hablando de un aprendizaje significativo.	
		73	I: De estos componentes: acumulación de puntos, escalado de niveles,	
		74	clasificaciones, obtención de insignias o medallas digitales. ¿Cuál cree usted	
		75	que le interese más al estudiante y por qué?	
		76	E 1: La acumulación de puntos porque lamentablemente nosotros tenemos la	
		77	nota, porque el trabajo que lo hacen en clase lo hacen por el punto que se va	
		78	obtener, si sería bueno cambiar que no necesariamente sea por la nota en sí	
		79	sino por el aprendizaje que va a obtener, pero pues lo que más los entretiene	
		80	y les llama la atención y presiona un poquito al aprendizaje es que usted hace	
		81	el trabajo y tiene un premio, una recompensa a la actividad que realiza.	
		82		

Matriz 1. (Cont.)

Categorías	Subcategorías	N°	Texto	Pág. 4
		83	E2: A mi criterio lo más interesante es incentivarlos con notas colocándoles	
		84	buenas notas pienso que es el mejor incentivo.	
		85	E 3: Hablando de niños a ellos les interesa más insignias , el hecho que se	
		86	les ponga una carita feliz para ellos es un premio o recompensa, todavía no	
		87	se identifican con la nota para ellos es más la felicitación del profesor y la	
		88	felicitación del padre de familia para ellos es todo.	

Nota. Transcripción y codificación de las entrevistas (2022).

Figura 19

La gamificación



Nota. La figura muestra la síntesis de la información recolectada de la entrevista referente a la gamificación.

Tabla 5

Matriz 2. Aprendizaje del idioma inglés.

Categorías	Subcategorías	Nº	Texto	Pág. 1
Estrategias didácticas	• <i>Flash cards</i>	1	Investigadora: ¿Cuáles estrategias didácticas utiliza para el aprendizaje del idioma inglés?	
	• <i>Brainstorming</i>	2		
	• <i>Role play</i>	3	Entrevistado 1: Dependiendo de la edad entre más pequeños sean pues es más dinámica esta gamificación, pero por lo general se usa las flash cards, tarjetitas de ayuda o carteles para que los estudiantes puedan identificar y completar las actividades.	
	• <i>Free talk</i>	4		
	• <i>Gaming</i>	5	E 2: Existen diferentes estrategias de enseñanza- aprendizaje por ejemplo lluvia de ideas, enlaces, escuchar y completar, unir ; bueno hay un sin número de estrategias que se toman para la enseñanza de cualquier asignatura, estas estrategias se las usa y se las realiza en el desarrollo de cada clase por ejemplo en una canción para que escuche y complete.	
	• <i>Unscrambling game</i>	6		
	• <i>Listening to music</i>	7		
	• <i>Watching movies</i>	8		
	• <i>Working in pairs</i>	9		
	• <i>Singing songs</i>	10		
	• <i>Book and CD</i>	11		
	• <i>Blogs</i>	12	E 3: En la enseñanza del idioma inglés es muy importante lo que usted está mencionando la gamificación, como también la memorización, la motivación, la práctica, trabajo en pares, repetición de vocabulario , todas estas dinámicas como el role play .	
	• <i>Social networks</i>	13		
	• <i>Games on line</i>	14		
	• <i>Podcasts</i>	15		
	• <i>Online platforms</i>	16	I: ¿Considera adecuada la gamificación en el aula como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés? Mencione los beneficios de esta estrategia didáctica en los procesos educativos. Sustente su respuesta.	
	• <i>Apps</i>	17		
	• <i>Social networks</i>	18	E1: Se hace la clase más dinámica , no únicamente usted va a llegar y dice el tema, sino que va a variar siendo más dinámico es muy probable que los estudiantes recuerden la actividad e interioricen los conocimientos .	
		19		
		20	E 2: Es muy importante ya que prácticamente despierta el interés de los estudiantes para aprender el idioma inglés por medio de juegos y dinámicas que se realizan en el actuar de cada estudiante para que ellos puedan estar activos y se pueda desarrollar una clase correctamente.	
		21		
		22	E 3: Si es adecuada la gamificación porque beneficia a los niños ya que	
		23		
		24		
		25		
		26		

Matriz 2. (Cont.)

Categorías	Subcategorías	N°	Texto	Pág. 2
Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Metodología activa: La gamificación	27	aprenden a través del juego, a memorizar , a que recuerdan a largo plazo , y	
		28	lo más importante interiorizan los contenidos .	
		29	Investigadora: ¿Estaría interesado en integrar en su práctica docente	
		30	la gamificación para el aprendizaje del idioma inglés? Sustente la respuesta.	
		31	Entrevistado 1: Si porque son útiles sobre todo en el aprendizaje de otro	
		32	idioma , es muy importante el uso de gamificación para que muchos de los	
		33	estudiantes que tienen este estilo de aprendizaje por imágenes puedan	
		34	aprender mejor y en el caso de que los estudiantes que tengan las destrezas	
		35	de escuchar hacer jueguitos para que por ahí sea mejor el aprendizaje.	
		36	E 2: Correcto, esto siempre se lo ha realizado, la gamificación no es más que	
		37	dinámicas grupales o play game que se dice juegos con los niños o con los	
		38	jóvenes que se lo realiza al inicio de la clase que se toma entre 5 a 7	
		39	minutos.	
		40	E 3: De hecho, hoy estoy trabajando con niños y con ellos es muy importante	
		41	la gamificación porque a través del juego ellos aprenden sobre todo en	
		42	inglés .	
		43	I: ¿Cuáles herramientas de gamificación cree usted son prácticas para el	
		44	desarrollo de las habilidades en el idioma inglés en los estudiantes de séptimo	
		45	año de educación general básica? ¿De qué manera implementaría la	
		46	gamificación en el aula?	
		47	E1: Como le decía el uso de las flashcards dependiendo del tema o con	
		48	diferentes actividades pienso que hacer las tarjetitas es muy útil para que	
		49	vaya aprendiendo como también actividades de completar para que de	
		50	acuerdo al tema ellos puedan desarrollar la actividad, la destreza que se tenga	
		51	planificada.	
		52	E 2: Lo más práctico es trabajar con juegos , con canciones esa es la parte	
		53	fundamental para los niños de escuela.	

Matriz 2. (Cont.)

Categorías	Subcategorías	N°	Texto	Pág. 3
Competencias lingüísticas en el idioma inglés	• <i>Communication and cultural awareness</i> • <i>Oral Communication</i> • <i>Reading</i> • <i>Writing</i> • <i>Language through the arts.</i>	54	E 3: Son niños todavía los estudiantes de séptimo, entonces igual se les puede enseñar a través de canciones, música, imitación, Total physical response	
		55	es un método que ellos imitan que se tiene que actuar con gestos.	
		56	I: ¿Está de acuerdo en que la gamificación favorece los entornos de aprendizaje convirtiéndolos en más atractivos e interactivos?	
		57	E1: Si en verdad si los hace más atractivos e interactivos y falta también	
		58	que los docentes nos adentremos un poquito más en buscar variedad de estas gamificaciones para aplicarlas en el aula no solamente la situación	
		59	del uso del internet de enviarles tareas sino también ir aplicando en el aula para las instituciones que no contamos con este beneficio.	
		60	E 2: Si, lógicamente que los hace más atractivos más interesantes y más prácticos porque desarrolla la práctica en el aula del desarrollo de las tareas	
		61	y del aprendizaje del idioma inglés.	
		62	E 3: Si estoy de acuerdo como repito en los niños es muy importante la gamificación.	
		63	Investigadora: ¿Cuáles cree usted son las competencias lingüísticas importantes que debe desarrollar el estudiante de séptimo de educación	
		64	básica?	
		65	Entrevistado 1: Entre las competencias lingüísticas sería que el estudiante sepa la pronunciación de las palabras , sepa la estructura de oraciones ,	
		66	en este tiempo se ha dejado de lado esta situación de poner énfasis en que el idioma tiene su propia gramática, sus propias leyes digámoslo así y se ha	
		67	dejado suelto y yo veo que los estudiantes no tienen un correcto aprendizaje hay cosas que se olvidan, mientras si usted les va enseñando por estructura	
		68	ellos ya van acordándose que partes de la oración y hasta el vocabulario puede ir, incluir en las oraciones o en los temas o en los párrafos que van a	
		69	empezar a redactar.	
		70	E 2: Prácticamente es duro cumplir con el aprendizaje del idioma	
		71		
		72		
		73		
		74		
		75		
		76		
		77		
		78		
		79		
		80		

Matriz 2. (Cont.)

Categorías	Subcategorías	N°	Texto	Pág. 4
		81	inglés para que desarrollen las destrezas lingüísticas que es hablar, escribir,	
		82	escuchar y leer , lo más práctico, es que se pueda llegar a que los estudiantes	
		83	aprueben unas tres competencias depende de cada docente , depende el	
		84	tiempo, depende el material didáctico y depende el número de horas a la	
		85	semana, es muy importante antes por ejemplo los jóvenes tenían dos horas a	
		86	la semana no se podía hacer nada esperemos que en estos tiempos el	
		87	Gobierno más bien afiance el incremento del número de horas para poder	
		88	subir el nivel de aprendizaje del idioma inglés.	
		89	E 3: Al ser niños que pasan de la escuela al colegio, entonces yo creo en el	
		90	inglés lo más importante es el input y el output ; entender y también sacar lo	
		91	que han comprendido cosas sencillas, pero a su nivel, que ellos sepan	
		92	comunicarse hablar y escuchar.	
		93	I: A su criterio. ¿Cree usted que se mejoraría las competencias lingüísticas	
		94	induciendo la gamificación en el aula?	
		95	E1: Claro que sí , en los juegos o en actividades que les hagan crear las	
		96	competencias, o por los puntos o premios si motiva a los estudiantes a	
		97	aprender el idioma.	
		98	E 2: Si lógicamente , esto sería como parte prioritaria que todo docente use la	
		99	gamificación en este caso que es el uso de dinámicas de grupo y juegos para	
		100	aprender en la clase.	
		101	E 3: Si, claro que si como dije a través del juego ellos indirectamente piensan	
		102	que no están aprendiendo sino están jugando esto es parte de la vida diaria	
		103	del niño entonces van comprendiendo, van interiorizando, analizando y en	
		104	este caso pronunciando bien, escuchando las palabras, escribiendo	
		105	dependiendo el tipo de juego que se tenga.	

Nota. Transcripción y codificación de las entrevistas (2022).

Figura 20

Aprendizaje del idioma inglés



Nota. La figura muestra la síntesis de la información recolectada de la entrevista referente a la gamificación.

Matriz de Contrastación y Triangulación

Tabla 6

Matriz 1. de contrastación Gamificación, Categoría Dinámica del juego

CATEGORÍA	SUJETOS SIGNIFICANTES			SÍNTESIS INTERPRETATIVA
	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	
Dinámicas del juego	Manifestó que la emoción es muy importante para que los estudiantes aprendan mejor y desarrollen mejor las habilidades	El docente dio a conocer que desde el docente debe estar motivado para que innove y cause emoción en los estudiantes en una clase dinámica.	Señaló que los niños tienen que estar emocionados previamente para que así asimilen de mejor manera los conocimientos.	De acuerdo a lo expuesto los docentes están de acuerdo en que las dinámicas del juego son importantes para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes de séptimos sobre todo cuando involucran las emociones positivas ya que ayuda a facilitar un clima de clase favorecedor para consolidar los aprendizajes

Nota. Contrastación de los datos de la información de las tres entrevistas (2022).

Tabla 7

Matriz 2. de contrastación Gamificación, Categoría Mecánica del juego

CATEGORÍA	SUJETOS SIGNIFICANTES			SÍNTESIS INTERPRETATIVA
	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	
Mecánicas del juego	Declaró que la cooperación es muy importante dentro del aula ya que de esta manera los estudiantes se apoyarán con los estudiantes que tienen mejor capacidad de memorización y así van avanzando todo el grupo. Además, considera que el feedback de lo aprendido ayuda mucho a la clase a recordar los temas tratados y reforzar los conocimientos. Asimismo, cree que la competencia sana es importante para que los estudiantes se motiven y presten más atención.	Señaló que en el área de inglés es más común usar el feedback que sirve para reforzar los conocimientos porque de pronto quedan algunas dudas al terminar la clase y con el feedback podrá afianzar los conocimientos que se le dio en la clase anterior. Por otra parte, manifiesta que no está de acuerdo con la competencia sino considera que es mejor el trabajo en parejas o en grupos, la cooperación que es la base fundamental para desarrollar las habilidades en el idioma inglés.	Mencionó que los retos les encantan a los niños, conseguir algo con su propio esfuerzo permite interiorizar lo que se les está enseñando, igualmente dice que la competencia se podría incluir mediante juegos para que ellos logren llegar al fin de lo que se quiere alcanzar, además es muy importante la cooperación porque se ayudan entre ellos entonces si aprenden de sus compañeros van a interiorizar más los aprendizajes.	En cuanto a las mecánicas del juego los docentes están de acuerdo con la importancia de incluir retos, competencias, cooperación y feedbacks en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes ya que por ejemplo la cooperación permite el trabajo en pequeños grupos para mejorar el aprendizaje individual y el de los demás miembros del grupo, como también el feedback que mayoría de los docentes entrevistados los utiliza porque dicen que apunta a que el educando logre sus objetivos en el proceso de aprendizaje. Al incluir la competencia sana en los juegos, los niños aprenden a perder y a ganar, crear vínculos con sus compañeros, resolver conflictos y a compartir.

Nota. Contrastación de los datos de la información de las tres entrevistas (2022).

Tabla 8

Matriz 3. de contrastación Gamificación, Categoría Componentes del juego

CATEGORÍA	SUJETOS SIGNIFICANTES			SÍNTESIS INTERPRETATIVA
	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	
Componentes del juego	Manifestó que, de los componentes del juego lo más utilizado es la acumulación de puntos que lamentablemente se utiliza para poner una nota por un trabajo realizado, pero dice que sería bueno cambiar que no necesariamente se motive al estudiante por la nota en sí sino por el aprendizaje que se va a obtener.	Se refiere a que las notas es una manera de incentivar a los estudiantes y que al colocarles buenas notas se motiva a mejorar sus aprendizajes.	Señaló que, a los niños les interesa las insignias que cualquier premio es significativo para ellos desde ponerles una carita feliz hasta una felicitación del profesor o grupo ya que ellos no se identifican todavía con una nota.	De acuerdo a lo expuesto se puede evidenciar que los docentes entrevistados no utilizan los componentes del juego en sus aulas como escalado de niveles, las clasificaciones, obtención de insignias digitales, medallas digitales, mientras que la acumulación de puntos está enfocado a una calificación que se asigna por un trabajo o una prueba realizada más no como define la gamificación, donde se asigna un valor a acciones y se van acumulando los puntos a medida que van realizando dichas acciones.

Nota. Contrastación de los datos de la información de las tres entrevistas (2022).

Tabla 9

Matriz 4. de contrastación Aprendizaje del idioma inglés, Categoría Estrategias didácticas

CATEGORÍA	SUJETOS SIGNIFICANTES			SÍNTESIS INTERPRETATIVA
	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	
Estrategias Didácticas	Dio a conocer que dependiendo de la edad entre más pequeños sean los estudiantes se debería utilizar la gamificación ya que la clase se hace más dinámica y recuerdan la actividad e interiorizan los conocimientos, pero por lo general lo que más se utiliza son las <i>flash cards</i> , tarjetas de ayuda o carteles.	Mencionó que existen diferentes estrategias de enseñanza-aprendizaje tales como la lluvia de ideas, enlaces, escuchar y completar, unir, o con canciones para que escuche y complete, Asimismo la gamificación es muy importante porque despierta el interés de los estudiantes en aprender el idioma inglés por medio de juegos y dinámicas haciéndolas la clase más activa.	Señaló que en la enseñanza del idioma inglés es importante la memorización, la motivación y la práctica con el trabajo en pares, repetición de vocabulario, el role play, además cree que es adecuada la gamificación porque beneficia a los niños a memorizar, a recordar a largo plazo y lo más importante interiorizan los contenidos.	Todos los sujetos entrevistados manifiestan que las estrategias didácticas más utilizadas son las tradicionales como las <i>flash cards</i> , role play, canciones entre otras evidenciando la falta de inducción en su práctica docente nuevas estrategias metodológicas como la gamificación y sus componentes.

Nota. Contrastación de los datos de la información de las tres entrevistas (2022).

Tabla 10

Matriz 5. de contrastación Aprendizaje del idioma inglés, Categoría Estrategias de enseñanza aprendizaje

CATEGORÍA	SUJETOS SIGNIFICANTES			SÍNTESIS INTERPRETATIVA
	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	
estrategias de enseñanza aprendizaje	Señaló que al introducir la gamificación en el aula como estrategia de enseñanza aprendizaje del idioma inglés los estudiantes pueden aprender mejor y afianzar sus habilidades y destrezas. Además, como herramientas de gamificación manifiesta que utiliza las flash cards dependiendo del tema para que vayan aprendiendo de acuerdo a la destreza que tenga planificada.	Mencionó que la gamificación siempre se lo ha realizado, que no es más que dinámicas grupales o play game que se lo realiza al inicio de clases que se toma de 5 a 7 minutos. Asimismo, dice que utiliza como herramienta de gamificación juegos o canciones que es fundamental para los niños de la escuela.	Dio a conocer que actualmente estaba trabajando con niños y con ellos es muy importante utilizar la gamificación en clase porque a través del juego ellos aprender el inglés, por lo tanto, se les puede enseñar a través de canciones, música. Imitación, total <i>physical response</i> que es un método que tienen que imitar con gestos.	De acuerdo a lo expuesto se puede evidenciar que los docentes están de acuerdo en introducir la gamificación y la han utilizado empíricamente, pero es necesario conocer y hacer uso de las herramientas gamificadas digitales que le permitan al estudiante motivarse y mejorar los aprendizajes del idioma inglés.

Nota. Contrastación de los datos de la información de las tres entrevistas (2022).

Tabla 11

Matriz 6. de contrastación Aprendizaje del idioma inglés, Categoría Competencia lingüísticas del idioma inglés.

CATEGORÍA	SUJETOS SIGNIFICANTES			SÍNTESIS INTERPRETATIVA
	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	
Competencias lingüísticas en el idioma inglés	se refiere que entre las competencias lingüísticas que el estudiante debe conocer en el idioma inglés es la pronunciación de las palabras, la estructura de oraciones, el vocabulario y la redacción de párrafos.	Mencionó que es difícil que el estudiante alcance a desarrollar todas las competencias lingüísticas del idioma inglés ya que el tiempo que se dispone de acuerdo al currículo es muy limitado con dos horas a la semana es imposible que el estudiante desarrolle las habilidades de hablar, escribir, escuchar y leer por lo que considero que es importante que aprueben tres competencias, pero depende de casa docente.	Señaló que al ser niños que pasan de la escuela al colegio es importante el input y el output, que comprendan cosas sencillas a su nivel como también que sepan la habilidad de hablar y escuchar.	El Ministerio de educación a través del currículo priorizado por competencias plantea cinco curricular Thread: <i>Communication and cultural awareness, Oral communication, Reading, Writing, Language through the Arts</i> , que el estudiante de séptimo de educación de básica debe desarrollar en el idioma inglés sin embargo como manifiesta uno de los docente el tiempo de clase que se designa es muy limitado para obtener todas estas competencias en el estudiante por lo que ellos sugieren que se priorice manifestando que es importante la habilidad de hablar, escuchar y redacción es decir la escritura.

Nota. Contrastación de los datos de la información de las tres entrevistas (2022).

4.2. DISCUSIÓN

Con respecto a la discusión, se revisa primeramente el objetivo general de la presente investigación, en donde se propone herramientas de gamificación como estrategia metodológica para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Educación General Básica Media, empezando por la recolección de información para realizar el marco teórico y metodológico que permitieron entender si el docente conoce la gamificación como metodología activa y si la integra en su práctica docente para el aprendizaje del idioma inglés.

El enfoque mixto permitió obtener una visión más amplia y profunda del problema de investigación, ya que contribuyó a realizar una entrevista dirigida a los docentes del área de inglés de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”, una encuesta y un test a los estudiantes de la misma institución, con los hallazgos obtenidos de diferentes perspectivas se identificó las características y necesidades del grupo estudiado que permitieron diseñar las estrategias metodológicas de gamificación.

Ante la situación planteada, los resultados demuestran que es crucial y primordial que el educador se actualice continuamente para asegurarse que está brindando a sus estudiantes una educación de alta calidad, así pues, con el acceso a las últimas metodologías de enseñanza como la gamificación, que le provee de herramientas y recursos educativos lúdicos para mejorar los entornos de aprendizaje convirtiéndolos en más atractivos e interactivos para los estudiantes y en consecuencia optimizar la percepción del conocimiento adquirido y el desarrollo de competencias, como es evidente además, se tendrá una mejor relación con los estudiantes ya que al entender las necesidades y expectativas de ellos se adaptará la enseñanza a las últimas tendencias que pueden estar interesados en utilizar.

Como lo sostiene López (2019) es un desacierto generalizar y aplicar una sola estrategia, teoría o técnica ya que cada grupo está conformado por una diversidad de estudiantes que adquieren el conocimiento de una manera libre y eficaz, por lo que, es importante que se incluya el juego desde temprana edad y la

gamificación como metodología que permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, la motivación y el esfuerzo en todos los grupos heterogéneos; de la misma manera Delgado *et al.* (2020) opinan que la gamificación tiene muchas ventajas en el educando entre las notables son que mejoran la autonomía personal aplicando sus propias habilidades y experimentando sus aciertos y desaciertos sin la frustración académica que comúnmente existen en las aulas de clase.

De acuerdo con lo que defienden los autores también coincide con los hallazgos de esta investigación expuestos a través de la entrevista aplicada a los docentes del área de inglés, quienes mencionaron que es importante aprovechar de las nuevas metodologías como la gamificación que benefician a los educandos para que aprendan a través del juego, memoricen e interioricen los contenidos; de igual manera la Guía de Apoyo Para Los Docentes En La Implementación de Metodología STEM-STEAM, establecida por el Ministerio de Educación (2021) integra materias científico- técnicas y artísticas que le permiten desarrollar en los estudiantes habilidades del siglo XXI para que a futuro puedan desempeñarse en un ambiente académico o laboral competitivo, incluyendo las innovadoras metodologías activas tales como el Aprendizaje Basado en Problemas, el Aprendizaje Basado en Proyectos, el flipped classroom ,el aprendizaje cooperativo y la gamificación adaptándose a los aprendizajes esenciales del estudiante de la era digital.

En este contexto, se indica las competencias lingüísticas del idioma inglés alcanzadas por los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, evaluados a través del test que nos proporcionó la información de manera sistemática y objetiva de acuerdo a las cinco *Curricular Thread* del currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales de Subnivel Medio de Educación General Básica.

Los hallazgos indicaron que en el *Curricular Thread 1: Communication and cultural awareness* (comunicación y conciencia cultural) existen deficiencias importantes mostrando dificultades al leer un texto sencillo en inglés acerca de diferentes culturas, así como también tienen dificultad en identificar y manifestar

expresiones y frases en inglés referente a comportamientos socialmente responsables, así mismo todavía no logran intercambiar preferencias personales básicas con sus compañeros para expresar gustos y disgustos, y otro aspecto importante es que el estudiante aún no utiliza recursos impresos o digitales en situaciones sociales como por ejemplo una invitación de una fiesta de cumpleaños.

Respecto al *Curricular Thread 2: Oral communication* (comunicación oral) se encontró que los estudiantes tienen deficiente comprensión de información de textos orales en situaciones habituales de comunicación, como también se pudo constatar que presentan deficiencias en recordar e identificar información clave de un texto relacionado a un vocabulario familiar, además se visualiza que les falta interacción con preguntas sencillas en donde describen situaciones simples y sobre experiencias familiares. De ahí que Moreno (2020) explica que la competencia comunicativa del idioma inglés es importante desarrollarla en el contexto, comprendiendo y utilizando de manera efectiva las convenciones sociales y culturales asociadas con la comunicación en inglés, como un componente sociolingüístico y pragmático.

Con relación al *Curricular Thread 3: Reading* (lectura) los estudiantes en su mayoría todavía no comprenden las instrucciones escritas de un proyecto o experimento sencillo, como también no demuestran una buena comprensión de textos breves en los cuales se tenga que emparejar, etiquetar o responder preguntas sencillas.

En este sentido Moreno *et al.* (2022) explica que es importante involucrar al estudiante en grupos pequeños de lectura que le permitan discutir y argumentar los textos de manera cooperativa y a su propio ritmo; como también se puede implementar la lectura a través de algunos recursos como cuentos, diccionarios ilustrados, aplicaciones o juegos de vocabulario que le permitan aprender al estudiante de manera positiva

Referente al *Curricular Thread 4: Writing* (escritura) se evidencia que los estudiantes todavía no pueden escribir un párrafo breve y sencillo para describirse

así mismo o a otras personas, animales, lugares y cosas con apoyo gráfico, como también presentan deficiencias al momento de escribir preguntas WH a sus compañeros para identificar cosas en común o preferencias con vocabulario sencillo. Según Carpio *et al.* (2022) explica que es evidente que existe un limitado conocimiento para lograr una efectiva fluidez en la escritura por lo que es necesario consolidar un nexo entre los elementos cognitivos, sociales, afectivos y motivacionales.

En cuanto al *Curricular Thread 5: Language through the Arts* (El lenguaje a través de las artes) los estudiantes presentan dificultades para emplear imágenes, audio, video o TIC para responder individualmente o en grupos textos escritos literarios utilizando criterios preestablecidos, como también en crear cuentos, canciones, obras de teatro, canciones referentes a la cultura ecuatoriana, por tal razón Vásquez *et al.* (2022) menciona al arte digital como una disciplina creativa que emplea algunas técnicas computacionales tan diversas, así como plataformas, dispositivos, redes sociales con las que se puede crear producciones creativas y originales que permitan el desarrollo de competencias comunicacionales a través de la expresión con música, imágenes y lenguaje.

Entonces, se ve pertinente el diseño de estrategias metodológicas de gamificación para los docentes que les permita incorporar elementos del juego en sus aulas, seguido de la justificación en el cual se explica que esta propuesta apunta a mejorar el aprendizaje del idioma inglés a través de plataformas y apps de gamificación educativas que le permitirán al docente convertir los entornos educativos en escenarios más dinámicos, interesantes y significativos.

Como afirma Castillo *et al.* (2022) los estudiantes aprenden si se sienten motivados y si se les proporciona una retroalimentación inmediata en su desempeño permitiéndoles mejorar su comprensión de los contenidos de manera más eficaz, de esta manera las plataformas y aplicaciones de gamificación permiten un aprendizaje más personalizado y eficiente proporcionando datos estadísticos en tiempo real con las que se puede ver el número de preguntas que ha contestado

incorrectamente las cuales le servirán al docente para reforzar las temáticas planificadas mientras que al estudiante si ha fallado no le molestará repetir el juego porque tendrá objetivos individuales que aspirará obtener como acumulación de puntos, rankings, niveles, recolección de monedas, insignias entre otros que son componentes del juego que se ajustan a las destrezas y al ritmo de cada estudiante.

CAPÍTULO V.

PROPUESTA

Fase 3. Estrategias metodológicas de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés.

5.1. Presentación

Las plataformas web y aplicaciones de gamificación educativas han facilitado a la educación a introducir nuevas estrategias y metodologías que permiten a los docentes aplicarlas en sus aulas convirtiéndolas en más dinámicas y lúdicas motivando de esta manera a los educandos que ya se encuentran inmersos en esta era digital.

Para encontrar las herramientas de gamificación adecuadas se realizó una búsqueda en la web en artículos o papers donde se indica cuáles son las plataformas más utilizadas para el aprendizaje del idioma inglés, identificando sus principales características, ventajas y desventajas. En cuanto a las aplicaciones, de acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de séptimo Año de Educación General Básica Subnivel Medio se dedujo que el teléfono inteligente es el más utilizado para practicar juegos educativos por lo que se realizó una búsqueda de aplicaciones educativas en la tienda online play store®, seleccionando las aplicaciones más destacadas en la tienda por mejor calificación, por número de opiniones o como también por descargas.

Con respecto a los componentes del juego, en la encuesta realizada los estudiantes tuvieron como preferencia en primer lugar a la acumulación de puntos, seguido del escalado de niveles, y como tercera preferencia a las clasificaciones por lo que se tomará en cuenta para la selección de las aplicaciones educativas. Asimismo, los juegos educativos que prefieren están en primer lugar la sopa de letras, seguido de los juegos de memoria, la búsqueda de tesoros y adivina la palabra por lo tanto se considerará estos tipos de juegos.

En cuanto al desarrollo de las competencias en el idioma inglés se tomará en cuenta los cinco curricular thread: Communication and cultural awareness, oral

communication, Reading, Writing and Language through the arts, que dispone el Ministerio de Educación en el currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales de Subnivel Medio de Educación General Básica, como también se tomó en cuenta los resultados del test diagnóstico que se realizó a los estudiantes con la finalidad de saber que falencias y necesidades presentan para tomar en cuenta en la búsqueda de las herramientas de gamificación adecuadas para el refuerzo de las competencias en el idioma inglés.

Las estrategias de gamificación deben estar adecuadamente encaminadas a que el estudiante se divierta y a la vez asimile los aprendizajes, sin olvidarse del objetivo a cumplir para que no se convierta en tan solo un juego, tal como lo manifiesta Cuesta y Cuesta (2021) las actividades deben proponerse de forma voluntaria, de igual manera la estructura de los juegos debe dar libertad al participante para explorar y por último pero muy importante que las estrategias metodológicas de gamificación estén siempre enfocadas en aprender y cumplir un reto educativo. Asimismo Naranjo *et al.* (2019) señala que utilizando los procesos gamificados en el aprendizaje del estudiante activa procesos neurológicos que se incentiva para alcanzar un fin, valiéndose de los motivadores extrínsecos como los premios tangibles e intangibles que permiten un apoyo mutuo donde se logra ventajas tanto para los estudiantes como para los docentes.

El rol del docente en el contexto educativo ha cambiado sustancialmente en vista de que ahora tendrá que ser el guía u orientador en todo el proceso cognitivo del estudiante, asumiendo el compromiso por indagar y aprender el manejo de las TIC debido a que en la actualidad la era digital ha ido cambiando muchos aspectos y entre ellas el cómo los estudiantes se comunican, interactúan con el medio y aprenden, ya no les motiva el tener solo un diez sino que van por otros intereses que les han hecho distinguir los videojuegos, los juegos *on line*, aplicaciones entre otros elementos como los puntos, rankings, avatares, entre otros que si se quiere que el estudiante preste atención en clase, se encuentre motivado por aprender, el profesor deberá aprender estrategias de gamificación que contribuyan a mejorar la relación entre docente y estudiante.

5.2. Fundamentación Legal

La fundamentación legal para llevar a cabo la implementación de las estrategias metodológicas de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés se basa en varios marcos normativos. A continuación, se mencionará algunas leyes y políticas que respaldan la implementación de esta iniciativa:

Se toma como base legal al registro Oficial de la Constitución de la República del Ecuador (2008) señala los siguientes artículos:

El Art. 343. “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura” (p.106).

De igual manera, el Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

8. “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (op.cit.,p. 107).

De acuerdo con la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023), se detallan los siguientes artículos fundamentales para la presente propuesta.

Art. 3. Enfoques mínimos. - Para el adecuado ejercicio de sus competencias, la Autoridad Educativa Nacional observará los siguientes enfoques mínimos en el diseño e implementación de la política educativa nacional:

Literal b. (...) “para su desarrollo y promoción se debe partir de enfoques holísticos, integradores e inclusivos que garanticen oportunidades de aprendizaje para la vida” (p.5).

También el Art. 94.- Innovación educativa. – “Una innovación educativa plantea la implementación de cambios significativos en los procesos educativos. Esto incorpora cambios en aspectos de la didáctica, la pedagogía, la tecnopedagogía, la gestión educativa y la gestión escolar. El fin último de la innovación

debe ser el mejorar la calidad de la educación o del elemento de la educación que aborda” (*op.cit.*, p. 34).

Finalmente se cita el Artículo 96.- Prácticas educativas innovadoras.- “Aportan al proceso de transformación educativa con cambios que se enmarcan en procesos pedagógicos específicos, teniendo como eje principal el interés de fortalecer la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de un grado o curso, subnivel o nivel educativo, área del conocimiento o programa; para lo cual, se contará con participación docente, sin perjuicio de que vincule o no a miembros de la localidad y a actores o aliados estratégicos” (*op.cit.*, p. 35).

5.3. Justificación.

El aprendizaje del idioma inglés es un aspecto que cobra gran relevancia en el entorno actual ya que, al ser un idioma universal este permite superar fronteras y barreras lingüísticas que hoy en día es indispensable al momento de realizar negocios, tener un mejor trabajo, estudios o solo por viajar. Por ende, es de gran trascendencia en las instituciones educativas el fortalecimiento de las competencias lingüísticas del estudiante.

El sistema educativo tuvo transformaciones imprevistas en la pandemia y postpandemia, la tecnología tuvo gran relevancia en ese momento ya que a todos concernió utilizar las plataformas y aplicaciones educativas que permitían las clases virtuales, debiendo sobre todo los docentes que indagar nuevas metodologías activas que les permitía llegar al estudiante que se encontraba al otro lado de la pantalla sin tener pleno conocimiento, pero que de a poco se ha logrado aprender nuevas estrategias para proporcionar un ambiente de aprendizaje más interactivo, atractivo y personalizado, lo que puede mejorar el compromiso y el desempeño de los estudiantes.

Como señala Ortigoza y Acuña (2020):

Las reconfiguraciones de la educación mediadas por la pandemia del COVID-19 tienen dos miradas, una institucional de pretendida instauración universal, cuya apreciación es la adecuación de la educación a las tecnologías de la

información y la comunicación para reconstituir en la virtualidad los espacios de la educación presencial, y otra más compleja que sitúa el hecho educativo en el contexto social prepandemia y resignifica sus sentidos para evitar la trampa tecnológica como una solución al futuro de la educación.

Lo que se quiere destacar con lo anteriormente expresado es que las dos miradas tienen su importancia y su lugar en el debate sobre el futuro de la educación, sin embargo, lo que se pretende en la actualidad es fusionar los elementos de la educación presencial y la educación en línea que permitan crear una experiencia de aprendizaje más personalizada y flexible, acoplando actividades sincrónicas y asincrónicas con una serie de actividades de aprendizaje en el aula como también actividades en línea con las que el estudiante pueda trabajar a su propio ritmo adaptando las competencias lingüísticas y digitales a sus necesidades y preferencias individuales.

5.4. Factibilidad.

La factibilidad de la implementación de las estrategias de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés es potencialmente alta ya estas estrategias se basan en la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando es significativo y atractivo.

Algunos elementos clave que se consideran al evaluar la factibilidad de un trabajo de investigación son los siguientes:

- Factibilidad técnica: En la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi” se cuenta con los recursos técnicos necesarios para llevar a cabo la propuesta como dos laboratorios con internet, una biblioteca con internet lo que permitirá aplicar la metodología de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés de manera periódica.
- Factibilidad económica: Para aplicar la propuesta no son necesarios recursos financieros ya que al ser estrategias metodológicas digitales lo que se necesita son los recursos humanos como los docentes y los educandos como participantes activos de dicha metodología.

- Factibilidad temporal: El tiempo para aplicar depende de cada docente de acuerdo a su planificación, pero lo recomendable sería que se lo haga al finalizar un tema o contenido aplicándola como retroalimentación para reforzar e interiorizar los conocimientos de los estudiantes en el transcurso del año escolar.
- Factibilidad ética: La propuesta cumple con los principios éticos y normas establecidas para la investigación, como el respeto a la privacidad y confidencialidad de los estudiantes, considerando también los posibles impactos negativos.
- Factibilidad metodológica: Según los antecedentes investigados la propuesta tiene un enorme potencial con resultados satisfactorios, las instituciones educativas que han aplicado la metodología activa la gamificación ha confirmado los logros alcanzados en las habilidades lingüísticas en la mayoría de los estudiantes.

5.5. Objetivo de la propuesta

- Diseñar estrategias metodológicas de gamificación que permitan el aprendizaje del idioma inglés para los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi.

5.6. Estrategias Metodológicas de gamificación.

La presente propuesta se centra en la exploración de herramientas de gamificación como aplicaciones y plataformas educativas que permitan diseñar estrategias metodológicas para el aprendizaje del idioma inglés en el contexto de la educación, así pues, la gamificación entendida como la incorporación de elementos propios de los juegos en ámbitos no lúdicos, ha demostrado su eficacia para incrementar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes.

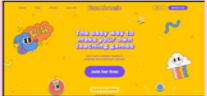
En tal sentido, la presente investigación presenta aplicaciones y plataformas web, innovadoras que permiten explorar diversos juegos que incluyen elementos de la gamificación como retos, misiones, batallas que les permiten obtener puntos, rankings, insignias, avatares, niveles que son muy atractivos para los estudiantes,

con un horizonte educativo en donde el docente propone los objetivos, destrezas de criterios de desempeño, indicadores de evaluación y las actividades evaluativas que desea alcanzar implementado la estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

En conclusión, las estrategias metodológicas de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés representan un enfoque novedoso y prometedor que puede transformar la manera en que los estudiantes interactúan y adquieren conocimientos en el ámbito educativo.

Tabla 12

Estrategias metodológicas de gamificación.

ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN		
	Plataformas Aplicaciones	Descripción
	Classcraft	Es una aplicación web que permite a los docentes dirigir un juego de rol en el que sus alumnos encarnan diferentes personajes.
	Baamboozle	Es una plataforma en línea que se utiliza para crear juegos educativos y actividades interactivas.
	Blooket	Es una plataforma educativa en línea lanzada recientemente que permite a los profesores y estudiantes crear y jugar juegos educativos en línea.
	Educandy	Es una aplicación interactiva que se descarga como aplicación Educandy Studio, esta permite a los docentes crear juegos de aprendizaje para sus estudiantes.
	Mobbyt	Es una plataforma en línea que invita a las personas a crear contenidos interactivos para educar.
	Gimkit	Esta plataforma educativa en línea permite que los docentes puedan crear sus propios juegos en base a preguntas específicas de su asignatura o elegir entre una amplia diversidad de juegos elaborados.

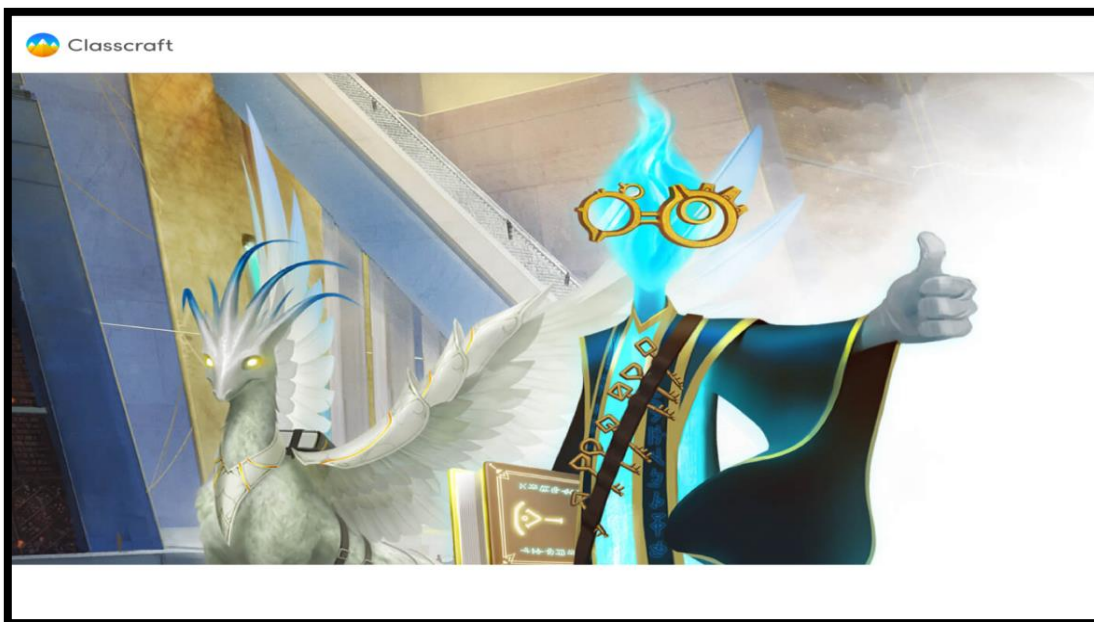
Nota. La figura muestra las plataformas y aplicaciones como estrategias de gamificación.

Estrategia Metodológica de Gamificación N.º 1

Classcraft

Figura 21

Plataforma de gamificación Classcraft



Nota. La figura muestra el interfaz de la plataforma educativa *classcraft*. Fuente: *Google* (2023).

“*Classcraft* fue creada en 2013 (www.classcraft.com) como una aplicación web que permite a docentes dirigir un juego de rol en el que sus alumnos encarnan diferentes personajes y que transforma la manera en la que estos viven la enseñanza” (Mora y Camacho, 2019, p.62).

Classcraft es un juego educativo en línea diseñado para motivar a los estudiantes a aprender y colaborar en el aula en el que los estudiantes forman equipos y juegan juntos en un mundo de fantasía, ganando puntos de experiencia y subiendo de nivel a medida que completan tareas y logran metas académicas, además el juego incluye elementos de juego de rol y estrategia, lo que permite a los estudiantes desarrollar habilidades sociales y de pensamiento crítico mientras aprenden, satisfaciendo la necesidad emocional de competencia como también

contribuye a mejorar la pertenencia social trabajando en equipos de manera divertida y colaborativa.

Como contribución para los educadores de la asignatura de inglés como segunda lengua extranjera se implementó un juego en la herramienta de misión llamada *“Knowing the culture of India and Japan”* que permitirá desarrollar la destreza de comunicación y conciencia cultural y a su vez mejorar los comportamientos positivos en clase.

A continuación, se detalla los pasos para la creación de una clase en *classcraft*, donde podrá utilizar algunas de las características más importantes que tiene la plataforma.

Figura 22

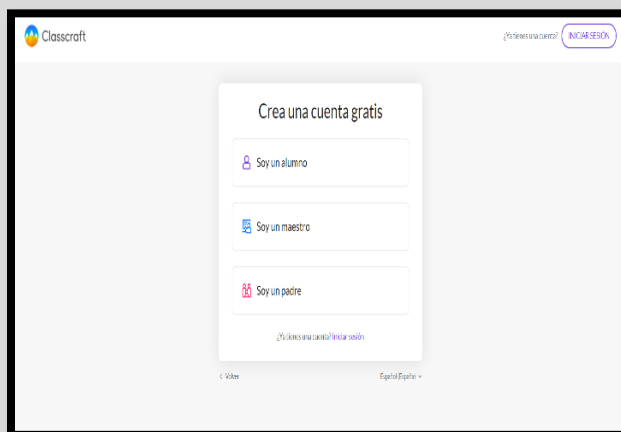
Búsqueda de Classcraft en “Google”



Paso 1 Busque “classcraft” en “Google”, haga clic en “classcraft para profesores”, presione en empezar.

Figura 23

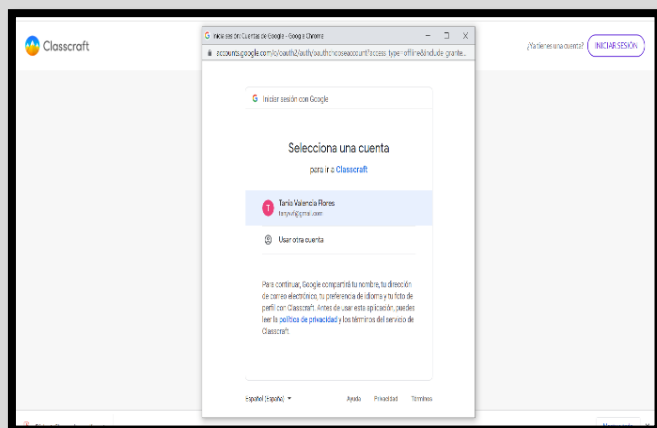
Creación de la cuenta gratis de maestro



Paso 2. Ingrese en “soy un maestro” para crear la cuenta gratis.

Figura 24

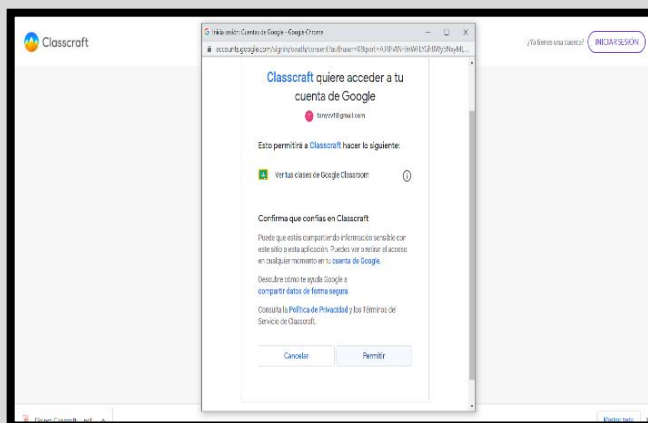
Registro de la cuenta



Paso 3. Seleccione una cuenta en “Gmail” o puede usar otra cuenta y coloque contraseña.

Figura 25

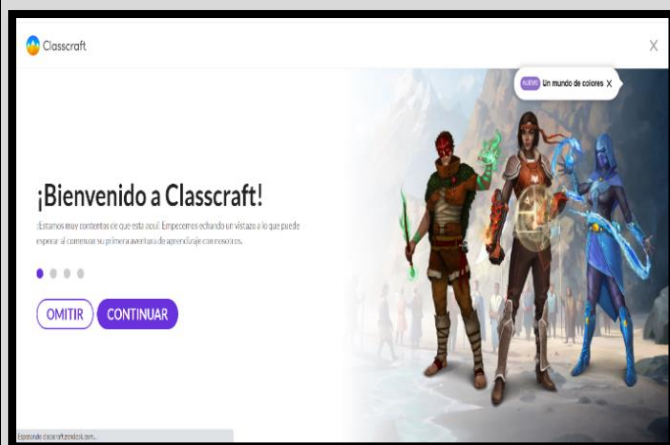
Registro de la cuenta con “Gmail”



Paso 4. Si eligió una cuenta con “Gmail” se puede enlazar con “Google Classroom”.

Figura 26

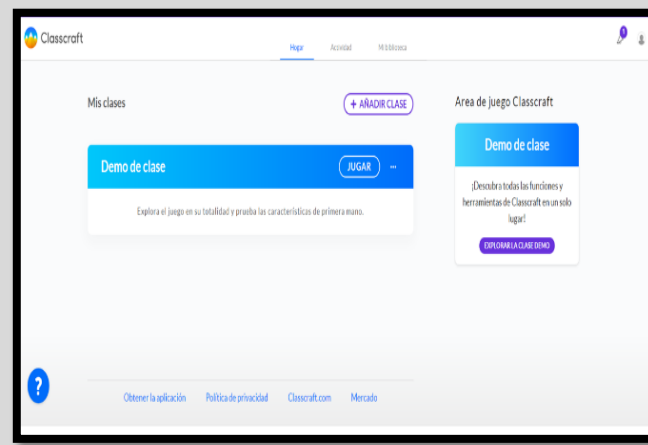
Ingreso a la plataforma Classcraft



Paso 5. Pulse continuar

Figura 27

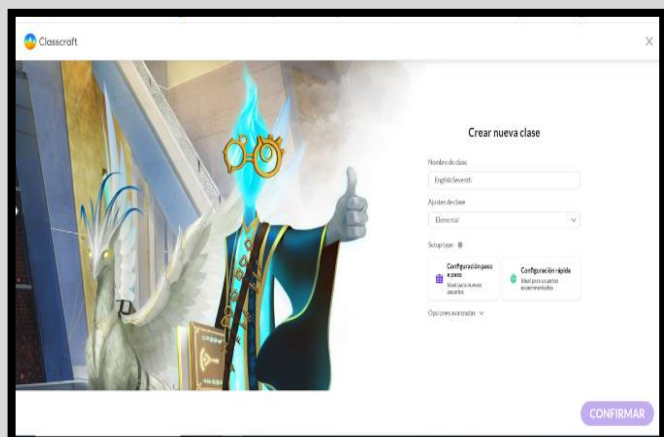
Creación de una clase



Paso 6. Presione en “añadir clase” para crear una clase con su grupo de estudiantes.

Figura 28

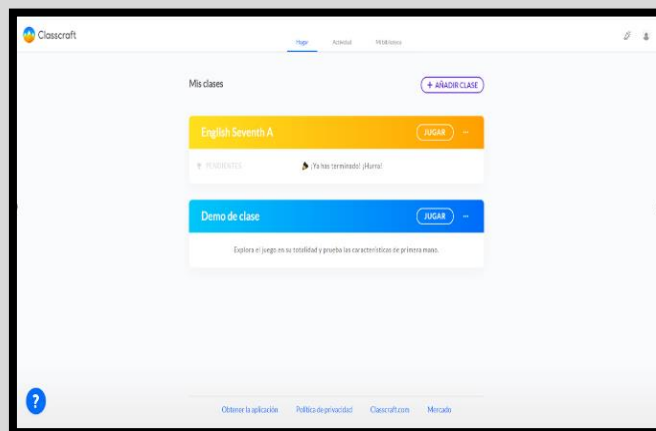
Ingreso de datos de la clase



Paso 7. Forme una clase colocando el nombre y que nivel de educación está su grupo, luego haga clic en “configuración paso a paso” y presione “confirmar”.

Figura 29

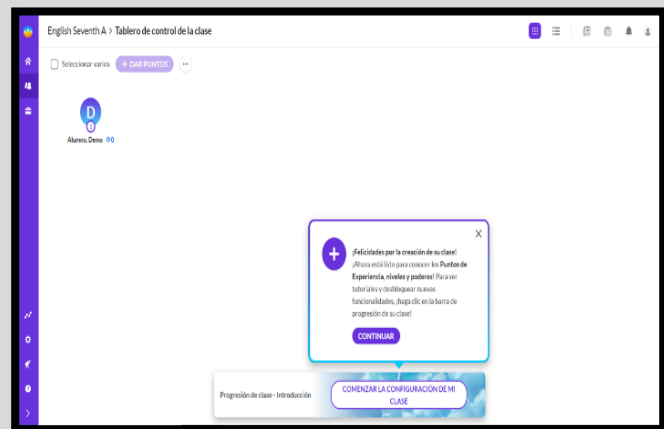
Selección de la clase añadida



Paso 8. Haga clic en su clase creada para seguir con la configuración.

Figura 30

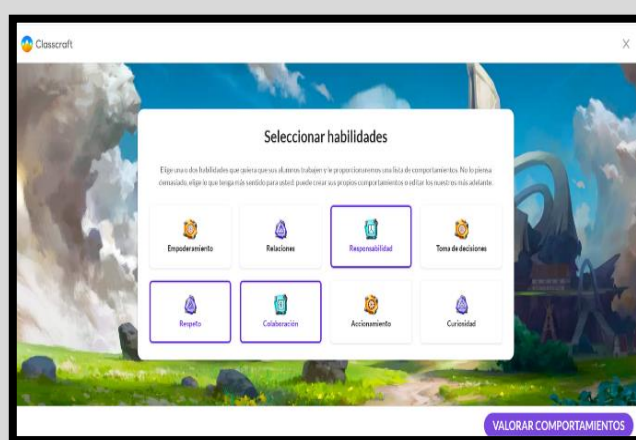
Configuración de la clase



Paso 9. Presione en “comenzar la configuración de mi clase” y en “continuar”.

Figura 31

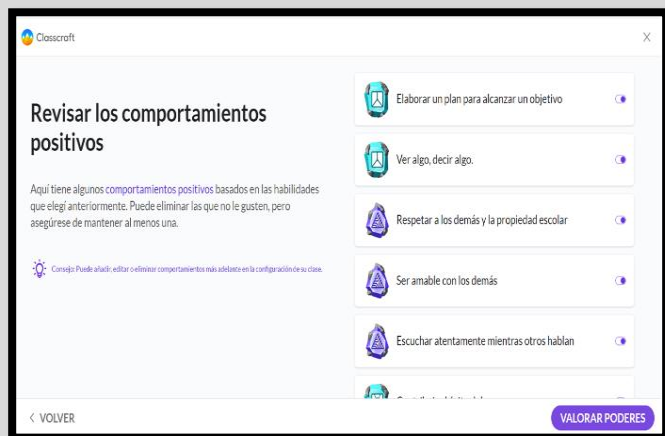
Selección de habilidades



Paso 10. Seleccione las habilidades que quiere que los estudiantes trabajen, presione en “valorar comportamientos”.

Figura 32

Selección de comportamientos positivos



Paso 11. Elija los comportamientos positivos que desea fortalecer en los estudiantes y presione en “valorar poderes”

Figura 33

Ingreso de la lista de los estudiantes

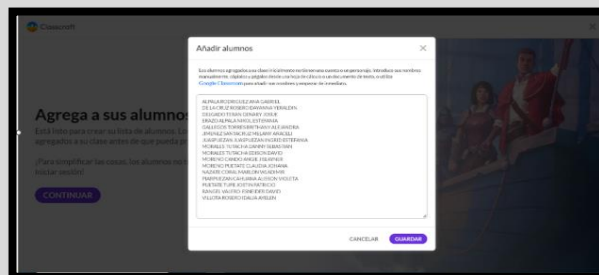
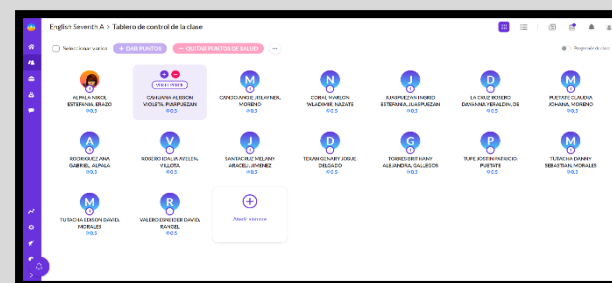


Figura 34

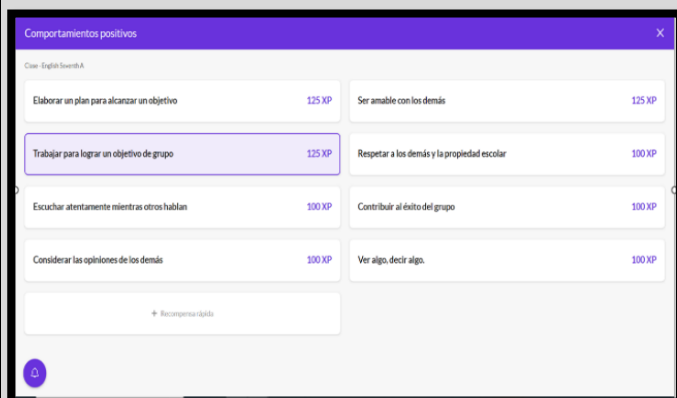
Tablero de control de clase



Paso12. Copie y pegue la lista de los estudiantes desde una hoja de Word o Excel.

Figura 35

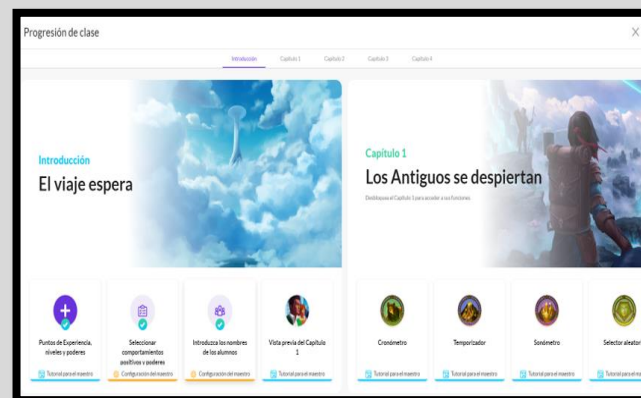
Designación de puntos de experiencia



Paso 13. El profesor será el que de los puntos de experiencia (XP) a los estudiantes de acuerdo a los comportamientos positivos que demuestre en el aula que servirán para llenar la barra de experiencia, que subirá de nivel y classcraft le dará un cristal que puede gastar para activar un poder que es un privilegio de la vida real que el profesor ha asignado.

Figura 36

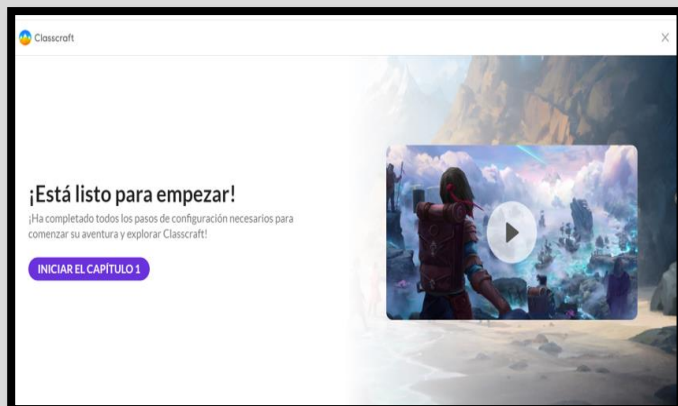
Revisión de las herramientas de introducción



Paso 14. Para continuar con el capítulo 1 tiene que abrir todos los iconos que se encuentran en la parte inferior de la pantalla hasta que aparezca un visto.

Figura 37

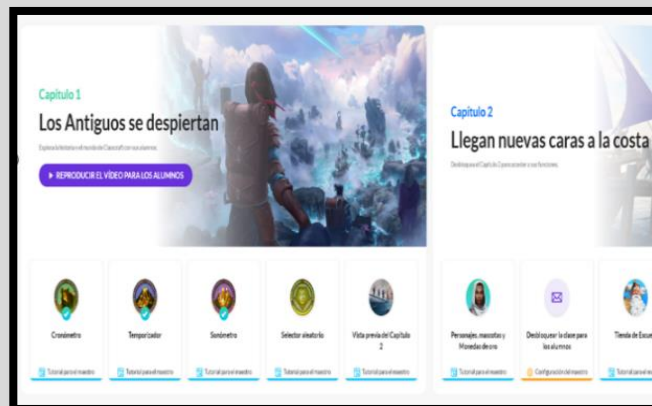
Ingreso al capítulo 1



Paso 15. Aquí podrá ver un video subtulado en español explicando acerca de los puntos de experiencia y los cristales de poder.

Figura 38

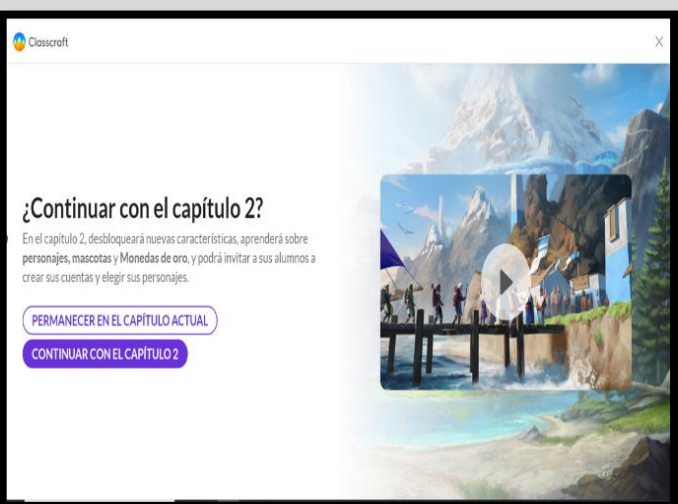
Revisión de las herramientas del capítulo 1



Paso 16. Para activar el capítulo 1 tiene que revisar todas las herramientas que se encuentran en la parte inferior y ver que marque un visto para poder pasar al capítulo 2.

Figura 39

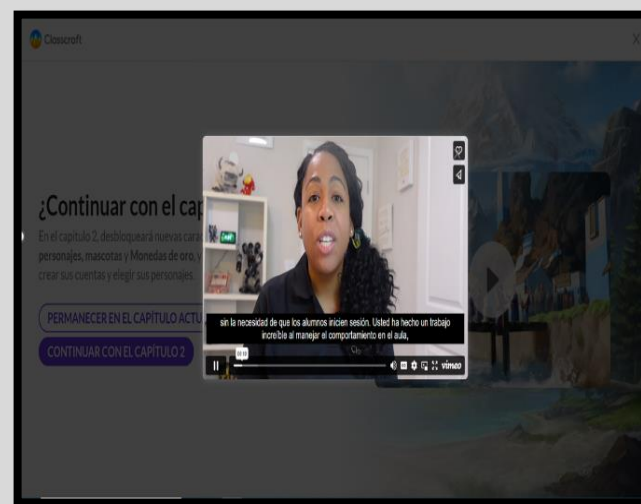
Ingreso al capítulo 2



Paso 17. En el capítulo 2 se desbloqueará varias características interesantes como personajes, mascotas, monedas de oro y misiones.

Figura 40

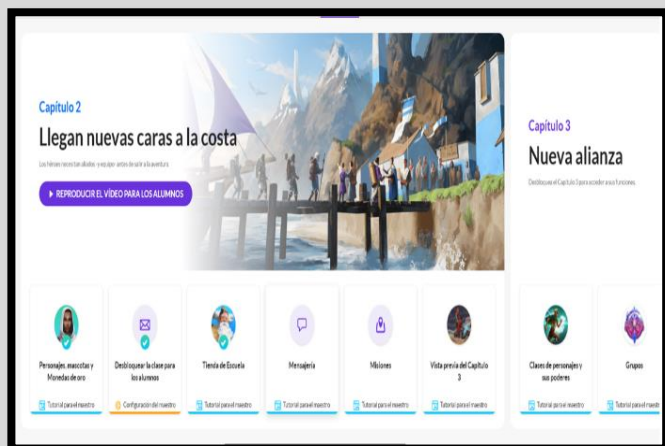
Revisión de video guía



Paso 18. Aquí podrá visualizar un video subtulado que le explicará y guiará como se puede utilizar las características del capítulo 2.

Figura 41

Revisión de las herramientas del capítulo 2



Paso 19. Para activar el capítulo 2 tiene que revisar todas las herramientas que se encuentran en la parte inferior y visualizar que aparezca un visto en cada ícono.

Figura 42

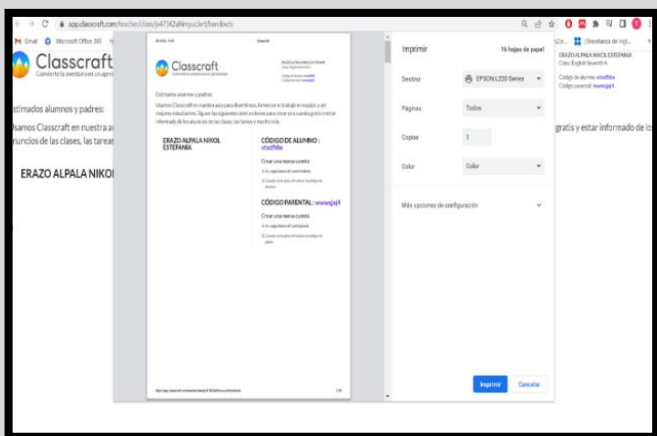
Invitación a los alumnos



Paso 20. Para que los estudiantes se unan a la clase y puedan crear su personaje es necesario invitar a los alumnos solicitando una dirección de correo electrónico, pero si no disponen puede imprimir los códigos y entregar a los estudiantes.

Figura 43

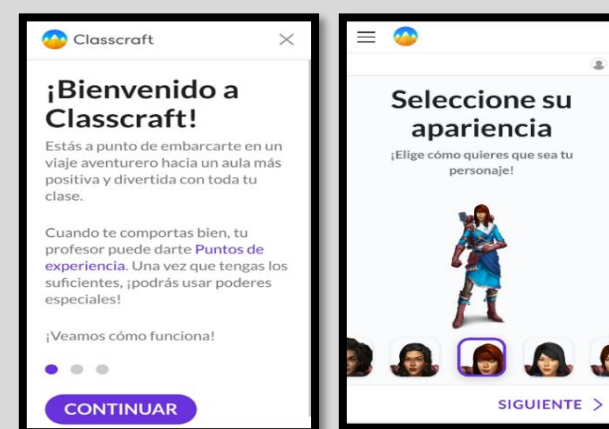
Distribución de los códigos de los alumnos



Paso 21. De esta manera le presentan un código de alumno y código parental por cada estudiante para que se entregue a cada estudiante.

Figura 44

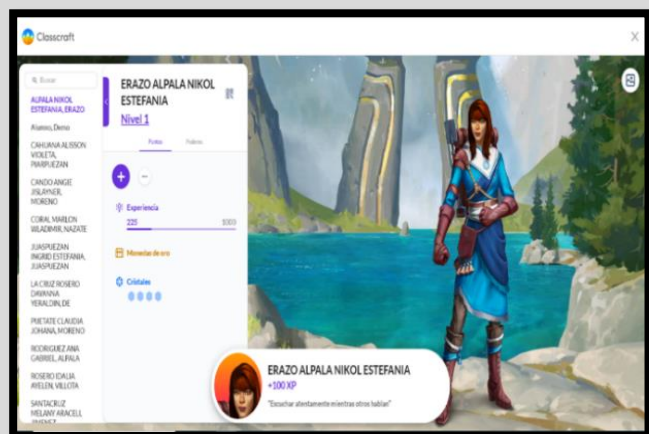
Ingreso del estudiante a la plataforma Classcraft pantalla 1 y elección de su apariencia pantalla 2



Paso 22. Para crear una cuenta nueva el estudiante debe ingresar a app.classcraft.com/student e introducir el código de alumno que le facilita el docente, para luego elegir su personaje.

Figura 45

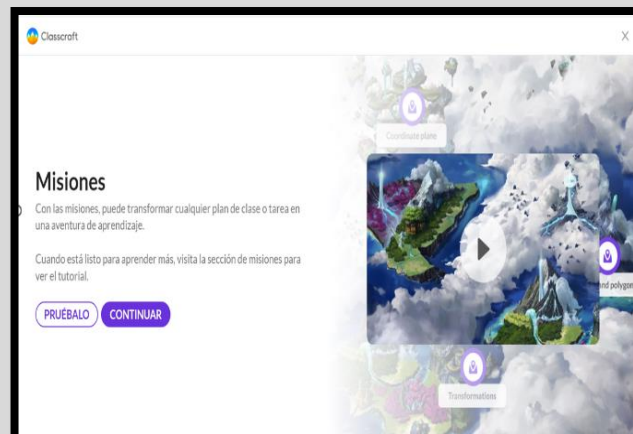
Revisión de los alumnos en la plataforma Classcraft.



Paso 23. Cuando ya haya elegido el estudiante su personaje, podrá ver en la pantalla de esta manera y ya puede el docente dar o quitar puntos de experiencia.

Figura 46

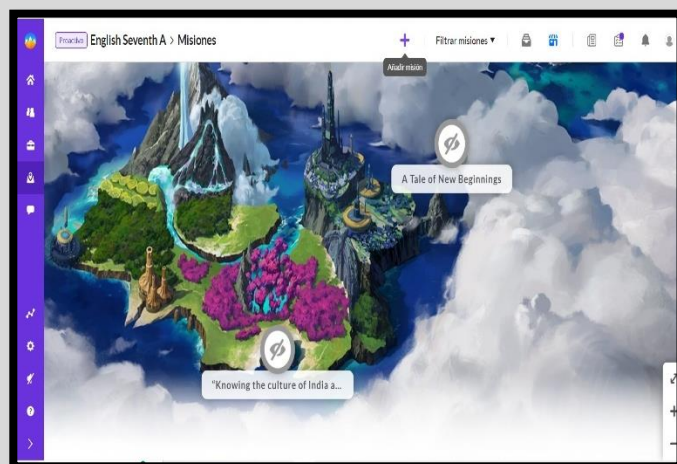
Ingreso al a sección de misiones.



Paso 24. Las misiones se desbloquearán y podrá proporcionar tareas y actividades de aprendizaje en forma de aventura impulsada por una historia.

Figura 47

Realización de una misión



Paso 25. Si necesita realizar una misión, haga clic en "misiones" y luego en el signo más y haga clic en "añadir misión".

Figura 48

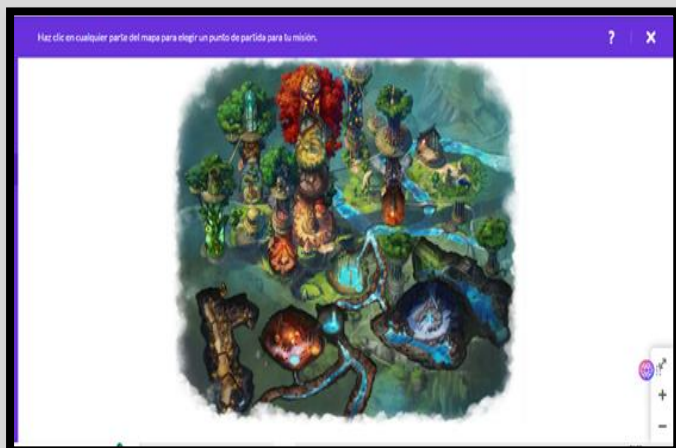
Selección de un mapa de misión



Paso 26. Elija una isla y haga clic para seleccionar un mapa de misión e introduzca el nombre de la misión.

Figura 49

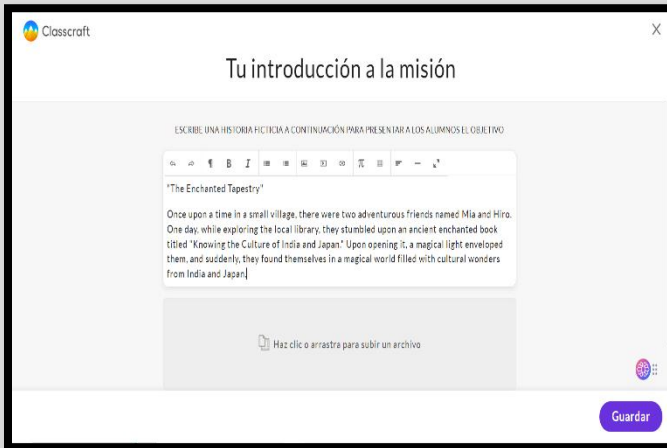
Personalización de la misión



Paso 27. Haga clic en cualquier parte del mapa para elegir un punto de partida para su misión.

Figura 50

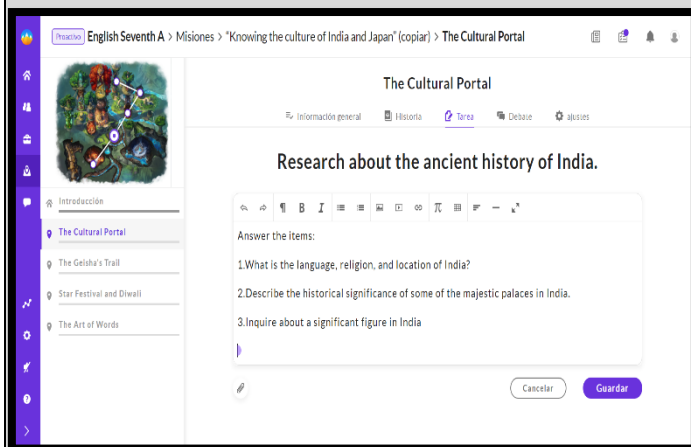
Introducción de la misión



Paso 28. Escriba el comienzo de una historia ficticia y luego pulse “guardar”.

Figura 51

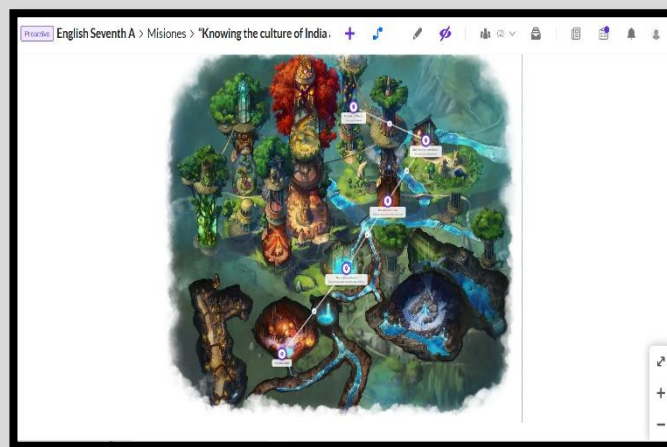
Introducción de la tarea



Paso 29. Aquí podrá asignar la primera tarea, ingresando el objetivo, el nombre de la tarea, la historia, la tarea, la asignación de los puntos y la fecha de entrega, al finalizar haga clic en “guardar”.

Figura 52

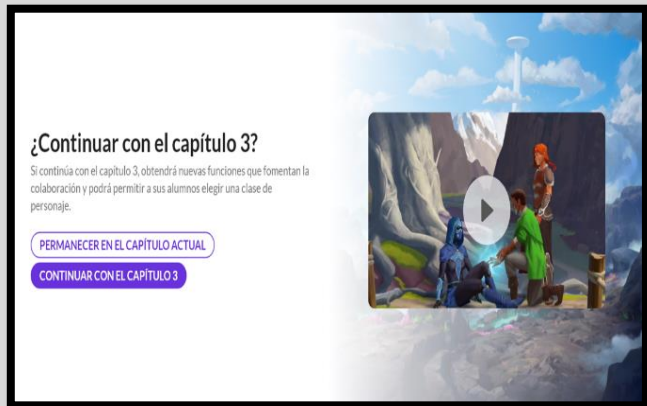
Activación de la misión



Paso 30. De esta manera puede asignar cuantos objetivos desee en la misión, para conectar los objetivos puede hacerlo haciendo clic en el ícono  mientras que para asignar la tarea y que la visualicen los estudiantes haga clic en el ícono .

Figura 53

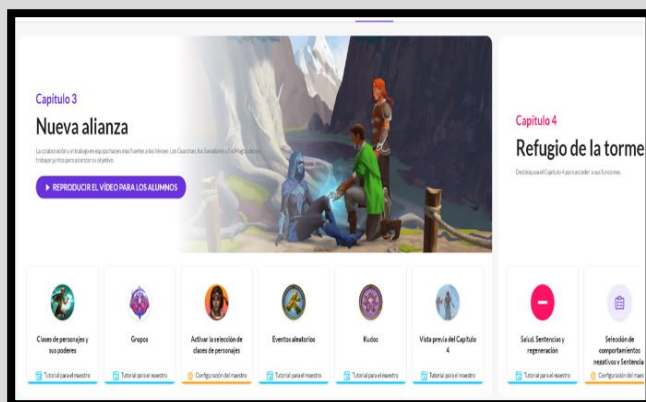
Ingreso al capítulo 3



Paso 31. En el capítulo 3 podrá crear grupos colaborativos en donde se pedirá a los estudiantes que elijan una clase de personaje. Pueden elegir entre un guardián, un sanador o un mago.

Figura 54

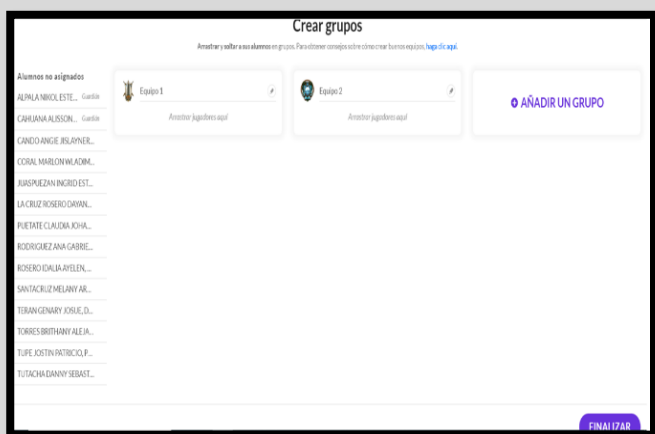
Revisión de las herramientas del capítulo 3



Paso 32. Para activar el capítulo 3 tiene que revisar todas las herramientas que se encuentran en la parte inferior y visualizar que aparezca un visto en cada ícono.

Figura 55

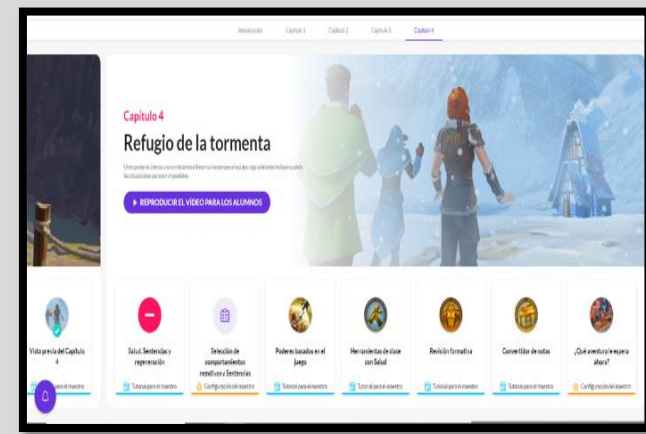
Creación de equipos de trabajo



Paso 33. Puede crear equipos de trabajo que proporcionas beneficios que tienen diferentes mascotas, apariencia y poderes como también pueden tener más recompensas que ganar.

Figura 56

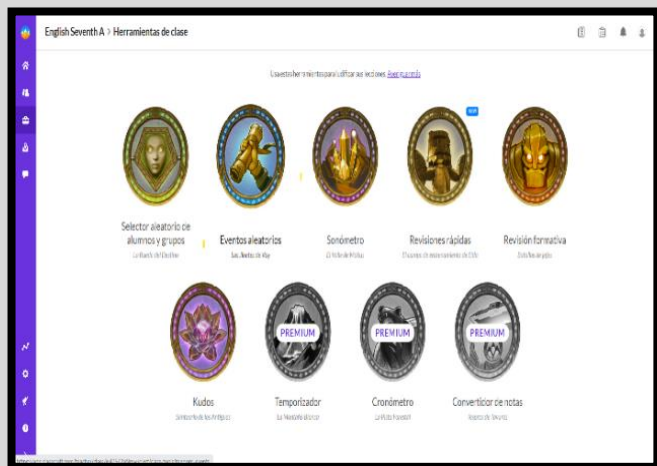
Revisión de las herramientas del capítulo 4



Paso 34. Para activar el capítulo 4 tiene que revisar todas las herramientas que se encuentran en la parte inferior y visualizar que aparezca un visto en cada ícono. Presenta algunas funcionalidades por ejemplo el personaje de cada alumno tendrá salud, los cristales se regenerarán un poco cada noche y obtendrán poderes de colaboración basados en el juego.

Figura 57

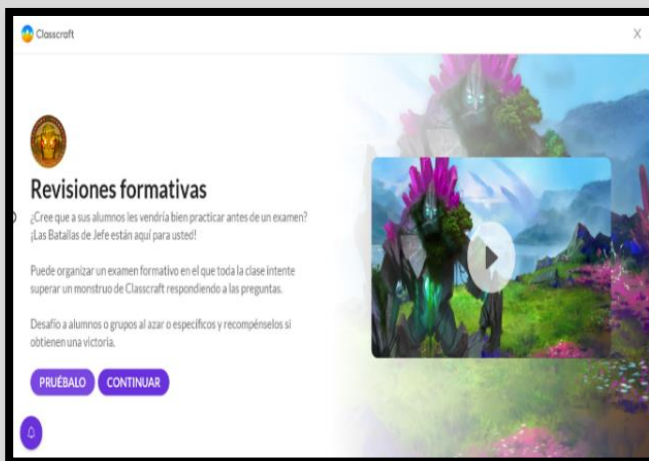
Ingreso a herramienta “revisión formativa” del capítulo 4



Paso 35. Otra de las herramientas de clase que se activan en el capítulo 4 es la “revisión formativa” es un juego de revisión formativa que juega el alumno o grupo de la clase contra una criatura que hace preguntas que los alumnos o grupos responden en voz alta ganando corazones de salud.

Figura 58

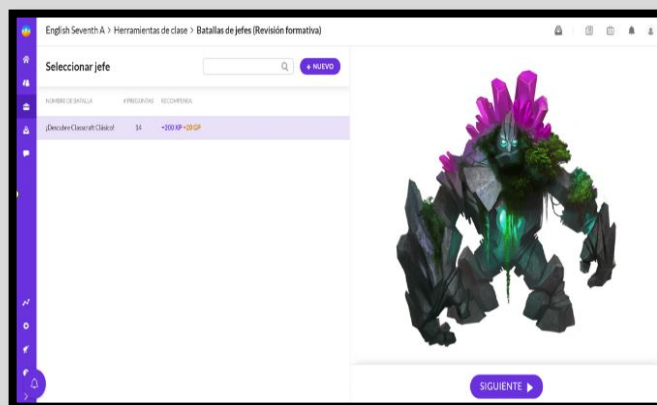
Ingreso al juego Batallas de jefe



Paso 36. Puede ayudarse del video explicativo para practicar un examen formativo en “las batallas de jefe” desafiando a un alumno aleatorio o grupos al azar.

Figura 59

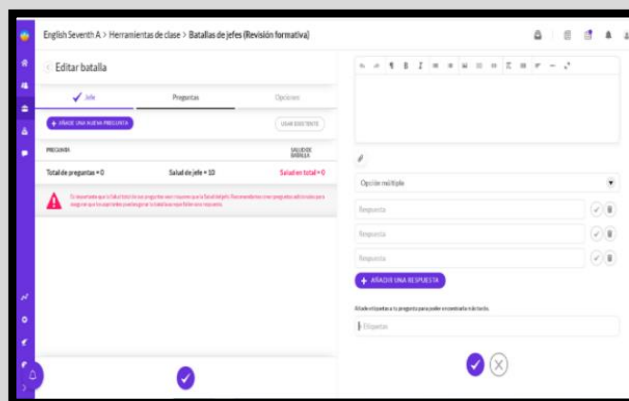
Selección de jefe para la batalla



Paso 37. Seleccione el jefe para realizar la batalla de jefes.

Figura 60

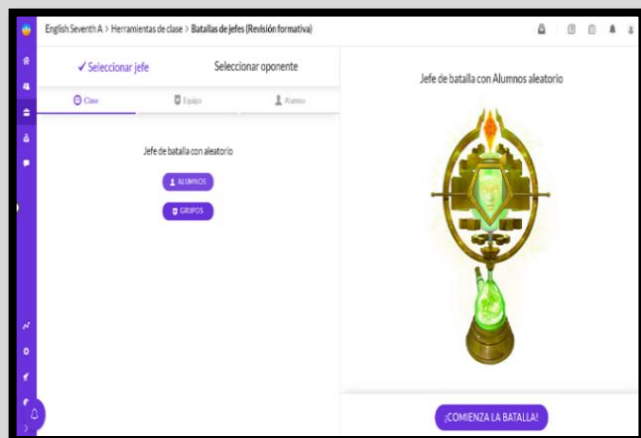
Ingreso de preguntas para el juego



Paso 38. Al editar la batalla puede ingresar las preguntas para realizar el examen formativo.

Figura 61

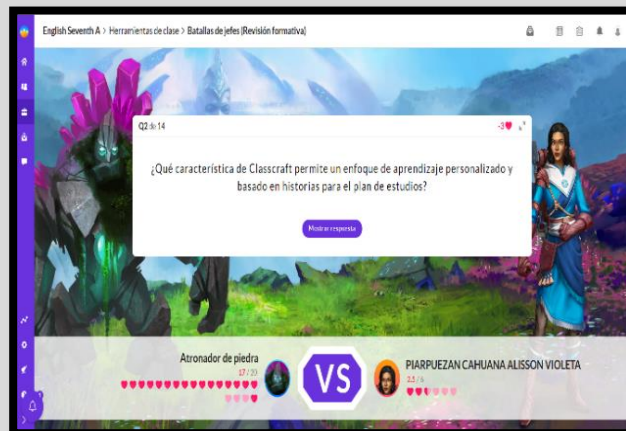
Selección de alumno o grupo para el juego Batallas de jefes



Paso 39. Seleccione con quien se enfrentará el jefe de batallas si va hacer con un alumno o un grupo de forma aleatoria y presione en “comenzar la batalla”.

Figura 62

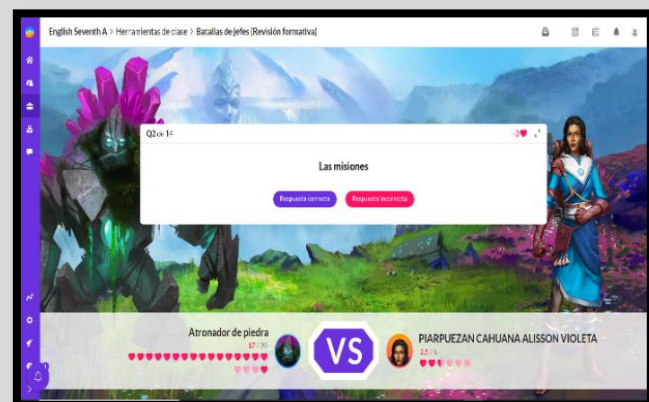
Inicio de la batalla



Paso 40. Los adversarios tienen un número de corazones que significa salud y cada pregunta mal contestada se le irá disminuyendo o de lo contrario si contesta correctamente se le ira restando la salud a la criatura.

Figura 63

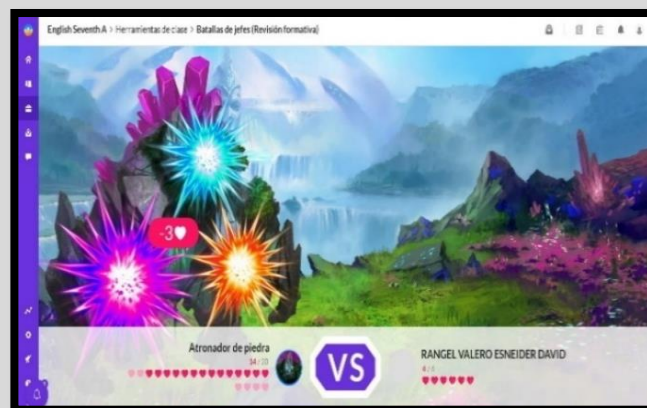
Selección de respuestas



Paso 41. Seleccione “respuesta correcta” o “respuesta incorrecta” según corresponda.

Figura 64

Ganancia de puntos de experiencia y monedas de oro



Paso 42. Cuando el estudiante responde correctamente se va restando la salud a la criatura hasta que muere y el estudiante gana puntos de experiencia y monedas de oro.

Tabla 13

Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación N°1

Estrategia Metodológica de Gamificación N°1				
Nombre de la plataforma	 Classcraft			
Descripción de la estrategia	La presente estrategia es una plataforma web que permite al docente dirigir un juego de rol en el que los estudiantes representan diferentes personajes que les permitirá trabajar de manera individual o grupal cumpliendo una serie de retos, misiones y batallas que le permite ganar puntos de experiencia, cristales, monedas de oro o vidas para darles poderes que luego pueden conseguir privilegios de la vida real en clase que el profesor ha asignado. Esta herramienta proporciona beneficios al educando como la autonomía, la pertenencia social, el trabajo en equipo y conexión con el entorno de aprendizaje motivándolo de manera intrínseca.			
Tema Curricular 1:	Comunicación y conciencia cultural			
Objetivo de Aprendizaje:	O.EFL 3.1 Identificar las ideas principales y algunos detalles de textos escritos y textos orales, con el fin de interactuar y desarrollar un enfoque de indagación crítica a una variedad de textos.			
Destrezas con criterios de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades Evaluativas	Comportamientos positivos en clase
EFL 3.1.1. Hacer preguntas básicas simples en clase sobre el mundo más allá de su propio entorno inmediato para aumentar su comprensión de las diferentes culturas.	Los estudiantes pueden mostrar un conocimiento de las diferentes culturas e identificar similitudes y diferencias entre ellas en textos breves orales y escritos. (I.2, S.2, J.1) (REF I.EFL.3.1.1.)	Mecánicas y Componentes El docente en la clase debe: • Presentar la plataforma "Classcraft". • Entregar los códigos a los alumnos. • Explicar cómo ingresar a la plataforma y crear su personaje. • Designar la misión a los estudiantes a través del siguiente enlace:	Dinámicas y Estética Todas las misiones cumplidas les dará monedas de oro que le servirá para subir de nivel a sus personajes, se les dará puntos de experiencias por los comportamientos positivos que tenga en el aula los cuales les permitirá subir de nivel en donde Classcraft le	• Muestra autocontrol • Escucha atentamente mientras los otros hablan. • Respeta a los demás y la propiedad escolar • Es amable con los demás • Es positivo y trabaja duro • Es curioso

		https://app.classcraft.com/import/quest/62SuwfhC7iQq7WnSw El estudiante en la clase debe: 1. Ingresar desde su teléfono celular a través de la cuenta “<i>Classcraft</i> student login”. 2. Ingresar su código que le ha facilitado su docente. 3. Presionar en misiones. 4. Revisar la misión “Knowing the culture of India and Japan” 5. que está designada por el docente 6. Completar la misión propuesta. 7. Esperar que el docente revise su tarea y desactive la siguiente misión. 8. Realizar todas las misiones que tiene designadas para ganar monedas de oro y puntos de experiencia. 9. Cumplir con los comportamientos positivos designados en el aula para ganar puntos de experiencia (XP).	otorgará un cristal que le permitirá activar un poder que es un privilegio en clase que el docente ha asignado.	• Se prepara para aprender • Demuestra iniciativa
--	--	--	--	--

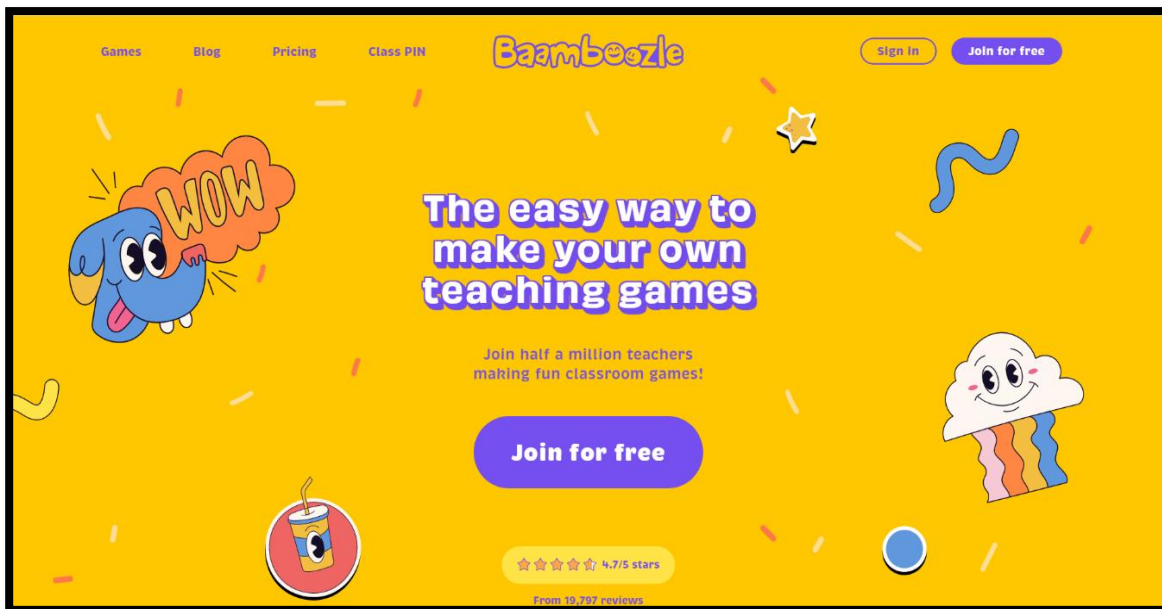
Nota. Para la realización de la planificación se toma como referencia al currículo priorizado con énfasis en competencias comunicaciones, matemáticas, digitales y socioemocionales de educación general básica media.

Estrategia Metodológica de Gamificación N°2

Baamboozle

Figura 65

Plataforma de gamificación Baamboozle



Nota. La figura muestra el interfaz de la plataforma educativa *Baamboozle*. Fuente: *Google* (2023).

Baamboozle es una plataforma en línea que se utiliza para crear juegos educativos y actividades interactivas en forma de cuestionarios, trivia, juegos de mesa, rompecabezas, entre otros, los juegos creados pueden incluir preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, completar el espacio en blanco, y más, además los docentes pueden agregar imágenes, videos y audio a sus actividades para hacerlos más interesantes y atractivos para los estudiantes.

Agregando a lo anterior Alimova (2023) señala que *Bamboozle* “ofrece una amplia selección de juegos para que los estudiantes puedan completar las tareas preestablecidas de inmediato o el maestro pueda crear sus propias tareas. Como resultado, la biblioteca de contenido crece cada día a medida que los educadores agregan sus propias tareas” (p.107).

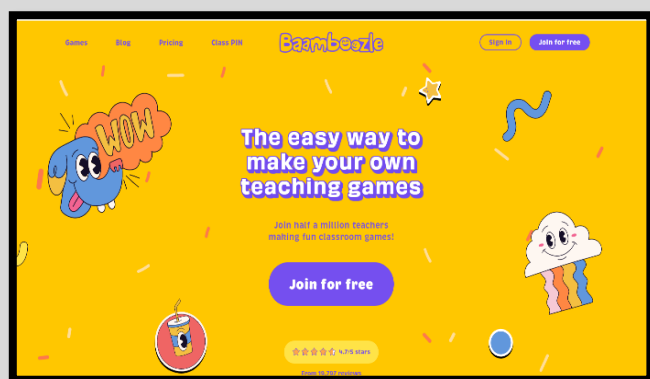
Los juegos de *Baamboozle* pueden favorecer a los estudiantes a reforzar los conceptos aprendidos en clase de una manera interactiva ya que los juegos son divertidos y retadores motiva a los estudiantes a aprender y participar activamente en la clase, de igual manera algunos juegos requieren que los estudiantes trabajen en equipo, lo que puede fomentar la colaboración y la comunicación entre ellos lo que puede ser una herramienta útil para realizar evaluaciones formativas y comprobar el progreso de los estudiantes en el aprendizaje.

Como un aporte para los profesores que enseñan inglés como segunda lengua extranjera, se ha introducido un juego titulado "*Prepositions of Place*" con el propósito de promover el desarrollo de las habilidades de comunicación oral y, al mismo tiempo, fomentar actitudes positivas en el aula.

A continuación, se detalla los pasos para la creación de un cuestionario en *Baamboozle*, donde podrá realizar formar equipos en el aula y realizar preguntas para que respondan es ese instante y ganen puntos de manera interactiva.

Figura 66

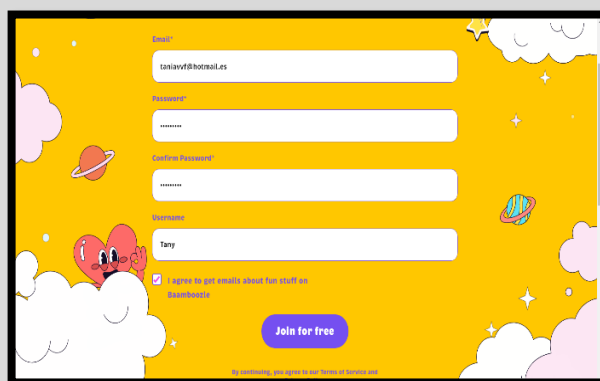
*Búsqueda de la plataforma **Baamboozle** en "Google"*



Paso 1. Busque "*Baamboozle*" en "*Google*", haga clic en "*join for free*".

Figura 67

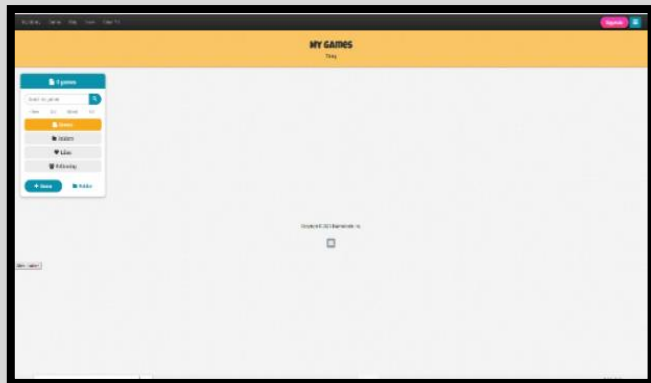
Ingresa de datos para creación de la cuenta.



Paso 2. Escriba su correo, contraseña y su nombre de usuario, confirme la cuenta desde su correo.

Figura 68

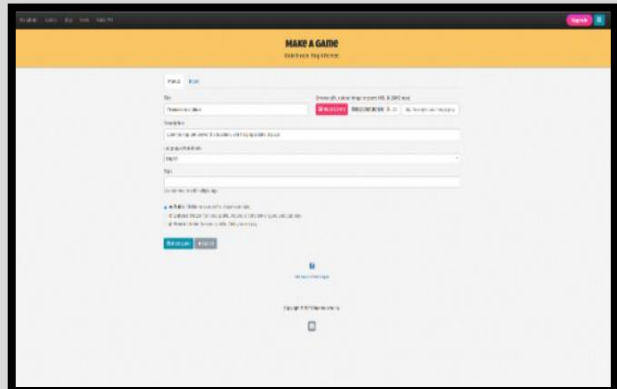
Ingreso de datos para creación de la cuenta



Paso 3. Haga clic en “My Library”, luego en “games”, después en “+game” para elaborar un juego.

Figura 69

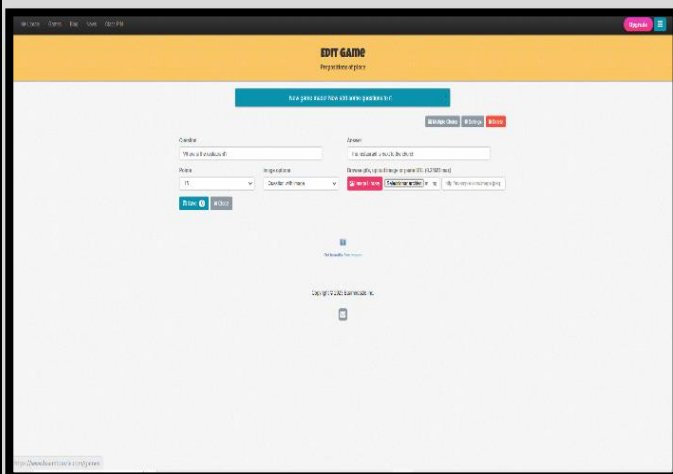
Ingreso de datos para creación de la cuenta



Paso 4. Aquí se coloca el título del cuestionario, la descripción, una imagen de portada de la actividad, y una etiqueta, al finalizar haga clic en “Make a game”.

Figura 70

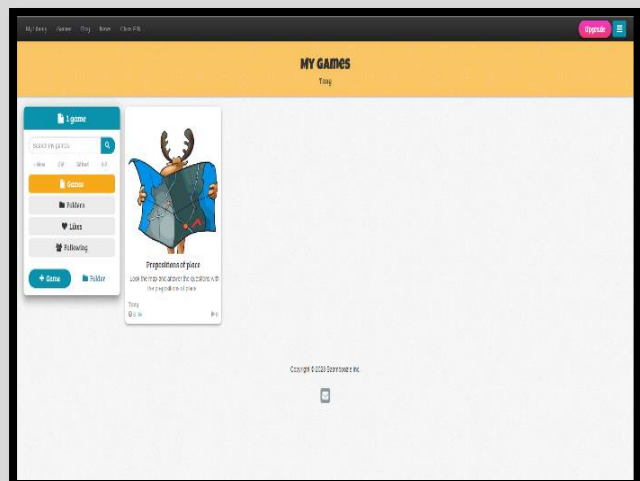
Ingreso de preguntas para el cuestionario



Paso 5. Coloca la pregunta con la respuesta correcta, puede escribir el número de puntos que vale la pregunta y añadir una imagen, guarda la pregunta haciendo clic en “save”.

Figura 71

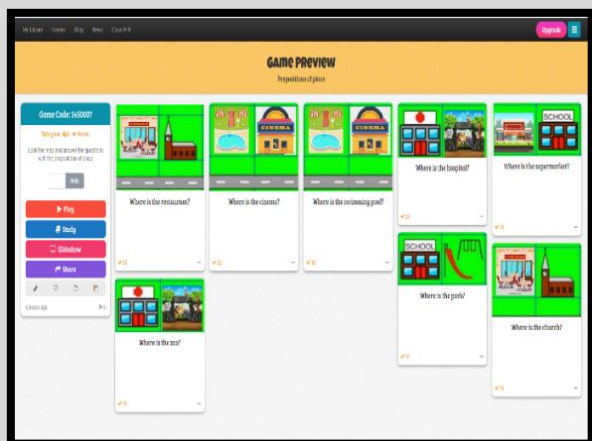
Revisión del juego en plataforma



Paso 6. Una vez finalizado su cuestionario puede revisar haciendo clic en “My library” y luego en “games” para ver sus juegos en la plataforma.

Figura 72

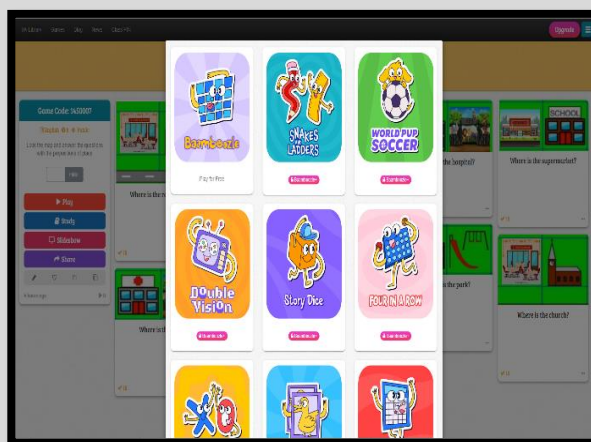
Revisión del juego y sus opciones



Paso 7. Haga clic en su juego, le va a salir las preguntas y en el lado izquierdo le aparecerán opciones con las que puede utilizar su cuestionario como jugar, estudiar, para presentar como diapositivas o también puede compartir a través de sus redes sociales.

Figura 73

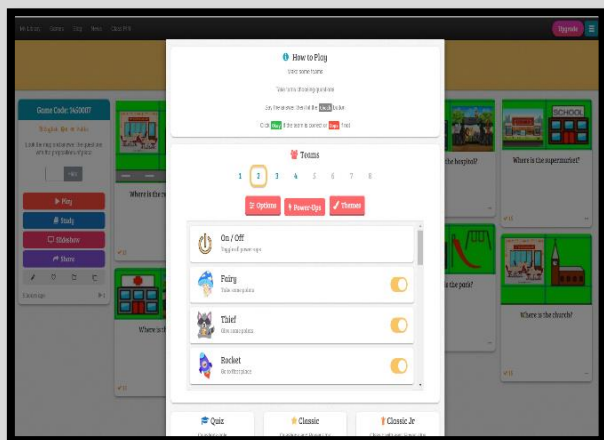
Aplicación de juego con “Baamboozle”



Paso 8. Al hacer clic en “play” le aparecerán ocho modalidades de juego de las cuales siete tendrá que suscribirse con un pago mensual para poder usarlas, el único juego gratuito es “Baamboozle”.

Figura 74

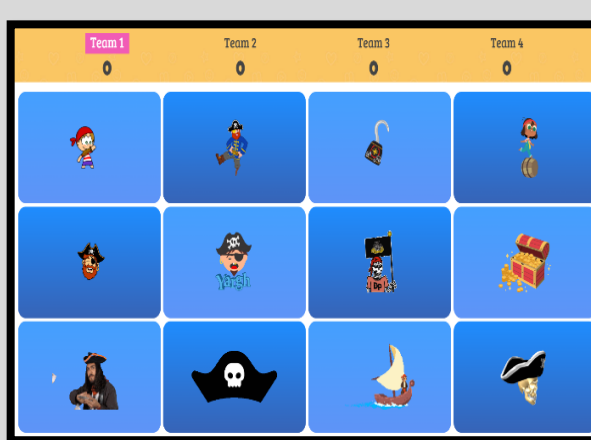
Selección de número de equipos y modo de juego



Paso 9. Haga clic en “Baamboozle”, seleccione el número de equipos, los potenciadores y el tema de su preferencia. Además, puede elegir el modo de juego “Quizz”, “Classic” o “Classic Jr”. En esta ocasión se eligió el modo “Classic”.

Figura 75

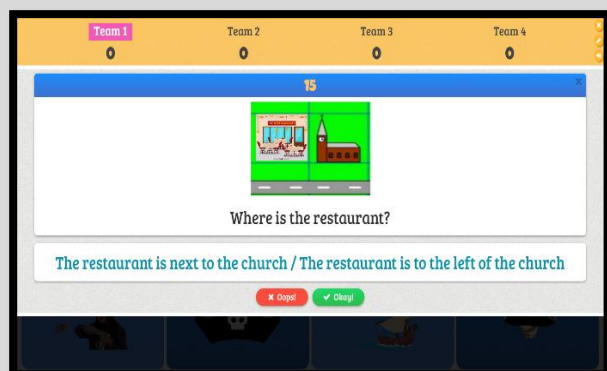
Presentación del juego con el tema de piratas



Paso 10. Para este juego se eligió cuatro equipos con el tema piratas y “Power- Up” a “Fairy”.

Figura 76

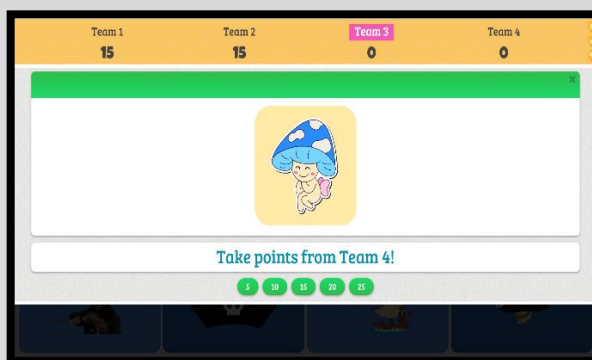
Inicio de juego con el equipo 1



Paso 11. ¡El "Team 1" elige una tarjeta con la que responde a una pregunta al azar, el docente hace clic en "Okay!" si está correcto y "Oops!" si respondió incorrectamente, y así sucesivamente tienen que responder todos los equipos.

Figura 77

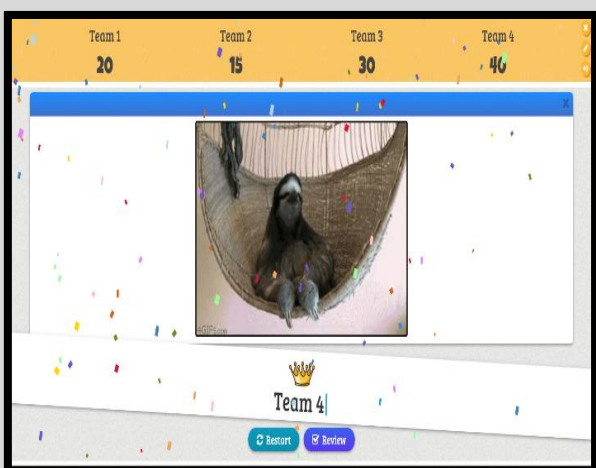
Presentación de tarjetas con "Power- Ups"



Paso 12. Al azar aparecerán las tarjetas que tengan los "Power- Ups" como por ejemplo esta dice que pueden tomar puntos del equipo 4.

Figura 78

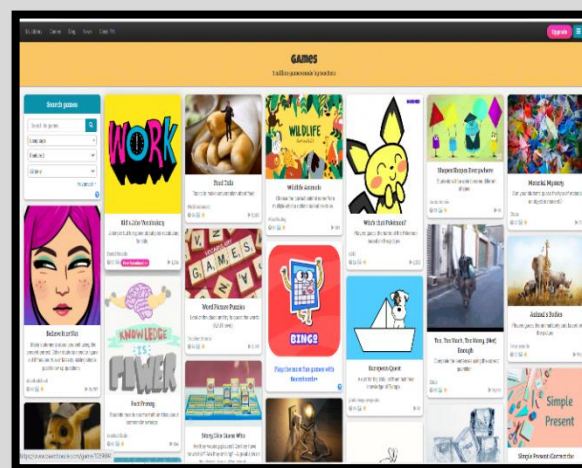
Finalización de juego



Paso 13. Al finalizar la partida aparece el ganador del juego.

Figura 79

Búsqueda de juegos diseñados por otros usuarios



Paso 14. Aquí va a encontrar juegos realizados por otros profesores, vaya a la parte izquierda en "Search games" puede buscar un juego de su interés, por el idioma, por presentación y por tiempo.

Tabla 14

Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación N°2

Estrategia Metodológica de Gamificación N°2				
Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia	La presente estrategia es una plataforma en línea que permite crear y jugar cuestionarios personalizados diseñados sobre todo para trabajar en equipos que permiten resolver problemas o responder preguntas, lo que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar importantes habilidades interpersonales y de comunicación.			
Tema Curricular 2:	Comunicación oral			
Objetivo de Aprendizaje:	O.EFL 3.9 Ser capaz de interactuar en inglés usando lenguaje básico, expresiones y frases cortas usadas en lenguaje familiar y personalizado contextos, demostrando un dominio limitado pero efectivo del lenguaje hablado en tareas sencillas y rutinarias que requieren un contacto directo intercambio de información.			
Destrezas con de criterios desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades Evaluativas	Comportamientos positivos en clase
EFL 3.2.12. Hacer y responder preguntas e intercambiar información sobre temas familiares en situaciones cotidianas predecibles. (Ejemplo: pedir direcciones, dar direcciones, expresar una opinión personal, etc.).	Los alumnos pueden utilizar el canal de retorno para reaccionar adecuadamente a lo que otros dicen sobre temas familiares en situaciones cotidianas predecibles y cuando realizan trabajos en parejas para una tarea específica en clase. (I.3, J.3) (REF I.EFL.3.10.1)	Mecánicas y Componentes El docente en la clase debe: • Presentar la plataforma “Baamboozle”. • Crear los grupos de trabajo • Designar la actividad a los estudiantes a través del siguiente enlace: https://www.baamboozle.com/game/1450007 El estudiante en la clase debe: 1. Elegir una tarjeta 2. Responder la pregunta que le salió en la tarjeta del	Dinámicas y Estéticas Todos los cuestionarios al finalizar el juego mostrarán el ganador que será el que ha acumulado más puntos. El docente puede premiar con insignias o puntos al primer lugar que sean acumulables para cambiar con un privilegio en clase que el profesor ha asignado.	• Muestra autocontrol • Escucha atentamente mientras los otros hablan. • Respeta a los demás y la propiedad escolar • Es amable con los demás • Es positivo y trabaja duro • Es curioso • Se prepara para aprender

		juego “<i>prepositions of place</i>” con su equipo. 3. Completar el cuestionario. 4. Esperar al finalizar el cuestionario aparece el ganador del juego que es el equipo que acumulado más puntos.		• Demuestr a iniciativa
--	--	--	--	---

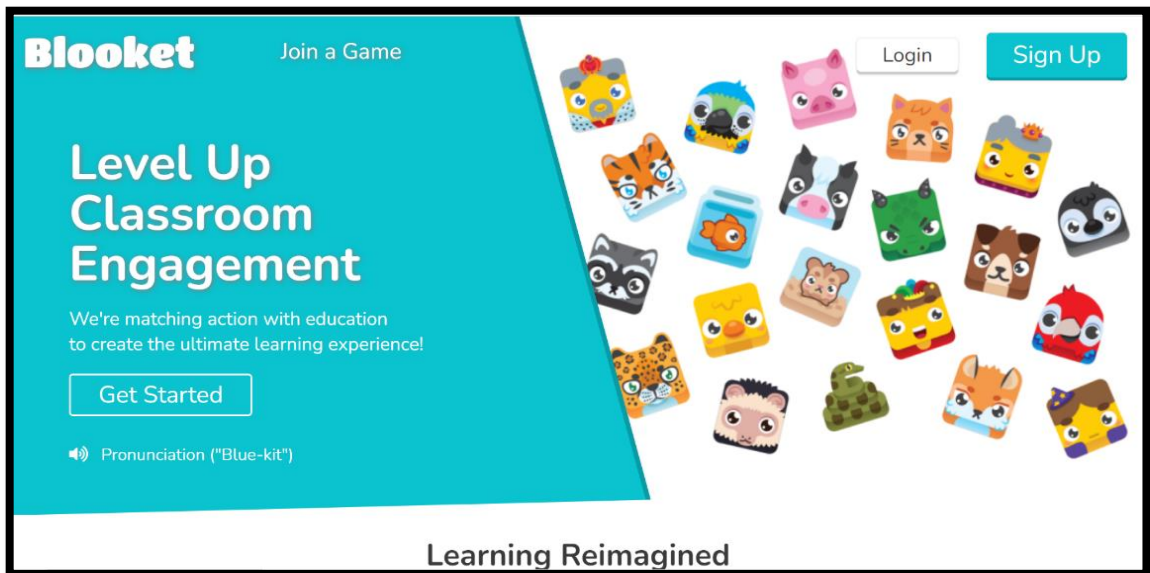
Nota. Para la realización de la planificación se toma como referencia al currículo priorizado con énfasis en competencias comunicaciones, matemáticas, digitales y socioemocionales de educación general básica media.

Estrategia Metodológica de Gamificación N.º 3

Blooket

Figura 80

Plataforma de gamificación Blooket



Nota. La figura muestra el interfaz de la plataforma educativa *Blooket*. Fuente: Google (2023).

Blooket es una plataforma educativa en línea lanzada recientemente que permite a los profesores y estudiantes crear y jugar juegos educativos en línea, cuenta con una amplia variedad de actividades interactivas que pueden ser personalizadas para satisfacer las necesidades de aprendizaje específicas de los estudiantes, los docentes pueden realizar sus preguntas específicas de acuerdo al contenido de su asignatura y elegir entre la variedad de juegos que tiene esta plataforma para su clase, o pueden utilizar juegos preexistentes de la biblioteca de juegos de *Blooket*.

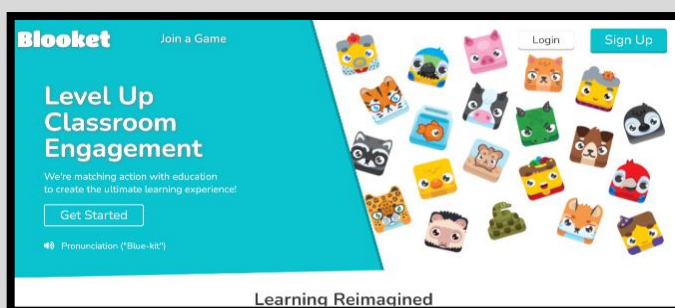
Los autores Thu y Dan (2023) manifiestan que *Blooket.com* “es una fascinante plataforma de juegos divertida y efectiva para aprender propósitos. *Blooket* registra respuestas rápidamente para mostrarlas en pantallas de los estudiantes, lo que les hace responder el cuestionario a su propio ritmo” (p.48).

Como una contribución destinada a los docentes de inglés como segunda lengua extranjera, se ha implementado un juego llamado *"Professions and occupations"* con la finalidad de fortalecer el desarrollo de las competencias de la lectura y, al mismo tiempo, promover actitudes positivas en el entorno educativo.

A continuación, se detalla los pasos para la creación de un cuestionario en *blooket*, donde podrá vincular con una variedad de juegos creativos que crea la mejor experiencia de aprendizaje.

Figura 81

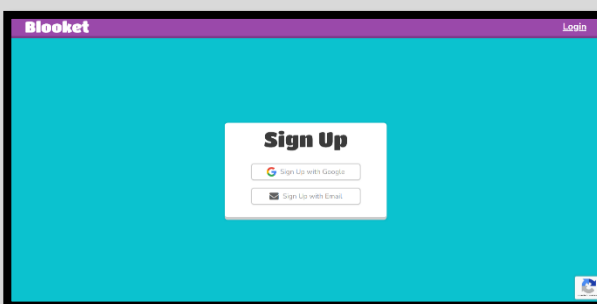
Búsqueda de la plataforma "Blooket" en "Google"



Paso 1. Busque "Blooket" en "Google", haga clic en "sign up".

Figura 82

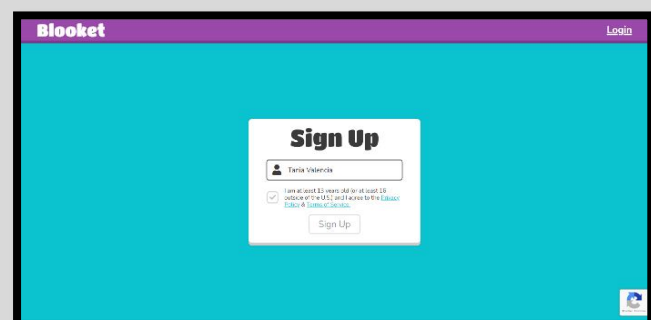
Ingreso de cuenta y contraseña



Paso 2. Seleccione "sign up with Google" si tiene una cuenta en "Gmail" o puede usar otra cuenta y coloque contraseña.

Figura 83

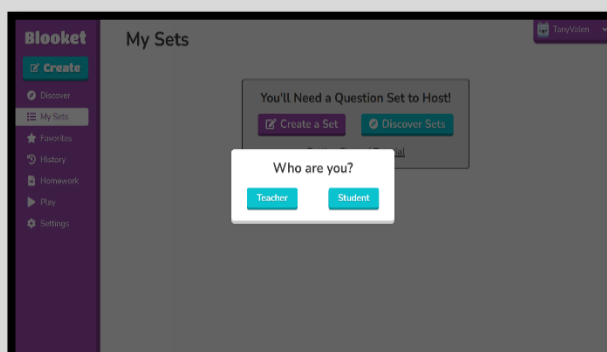
Aceptación de políticas de privacidad y términos de servicio



Paso 3. Escriba su nombre y Haga clic en el símbolo de visto "Privacy Policy & Terms of Service".

Figura 84

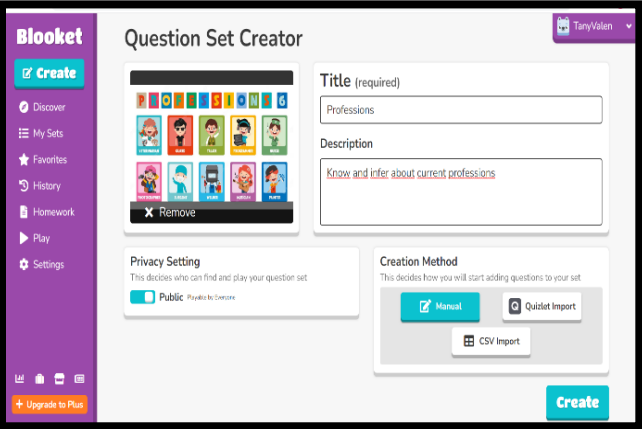
Ingreso como profesor



Paso 4. Ingrese en "Teacher" para crear la cuenta gratis.

Figura 85

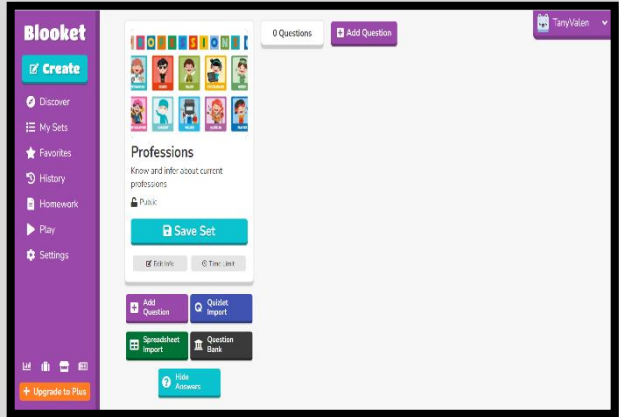
Ingreso de datos para el cuestionario.



Paso 5. Haga clic en “Create”, aquí se coloca el título del cuestionario, la descripción y una imagen de portada de la actividad, al finalizar haga clic en “Create”.

Figura 86

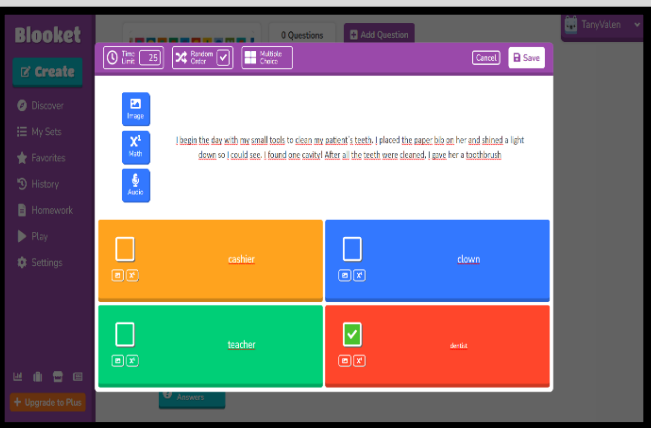
Ingreso de preguntas del cuestionario.



Paso 6. Haga clic en “Add Question” para empezar a realizar el cuestionario

Figura 87

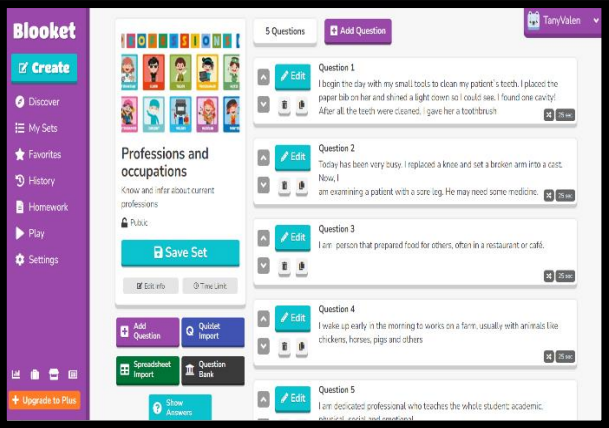
Configuración de tiempo y de la respuesta correcta del cuestionario.



Paso 7. Coloca la pregunta con las posibles respuestas, haciendo clic en símbolo de visto para la respuesta correcta, además puede colocar el “time limit” en cada pregunta, guarda la pregunta haciendo clic en “save”.

Figura 88

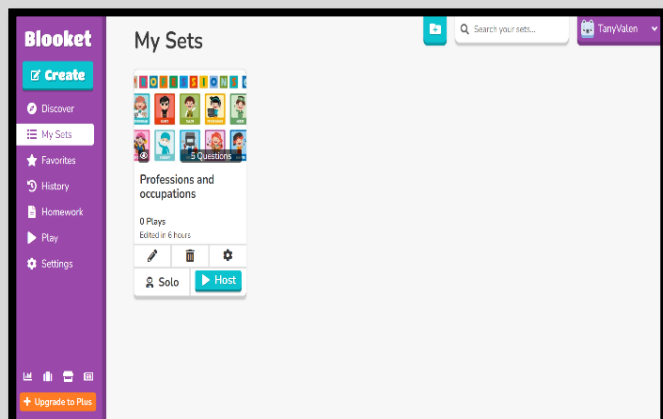
Revisión de las preguntas del cuestionario



Paso 8. Una vez que haya finalizado el cuestionario guarda en “Save set”.

Figura 89

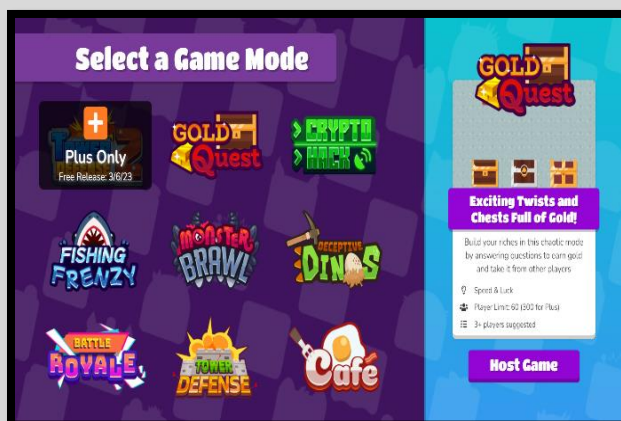
Revisión del juego en la plataforma “Blooket”



Paso 9. Hay dos opciones para jugar Solo o “Host” para compartir el juego con los estudiantes.

Figura 90

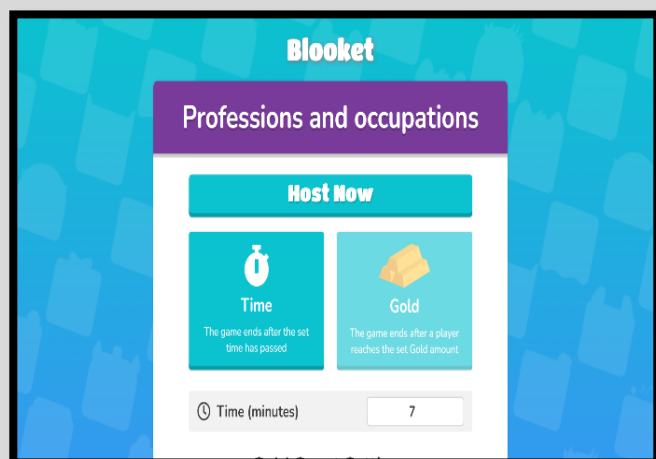
Selección del modo de juego



Paso 10. Seleccione el modo de juego hay 15 modalidades de juego que puede elegir, haga clic en “Host Game”.

Figura 91

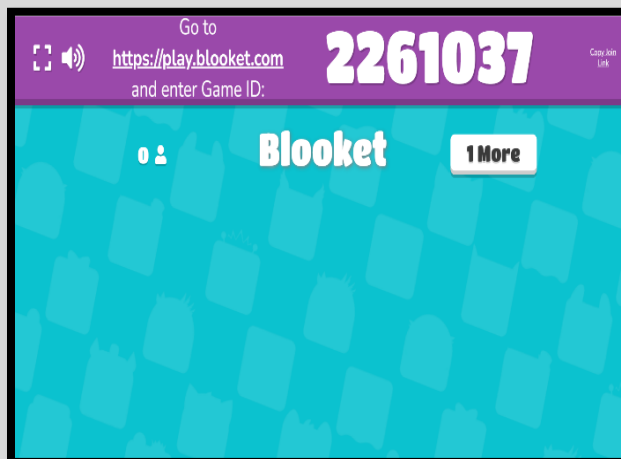
Selección del tiempo del juego



Paso 11. Puede elegir si el juego finaliza por el tiempo designado o cuando el jugador alcance la cantidad de oro que establezca, haga clic en “host now”.

Figura 92

Distribución del “Game ID” o el código con los estudiantes



Paso 12. El docente comparte el “Game ID” o el código con los estudiantes.

Figura 93

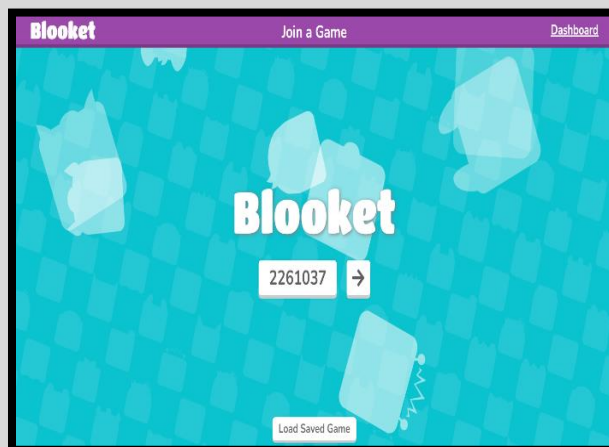
Ingreso del estudiante a la plataforma de Blooket desde “Google”



Paso 13. El estudiante ingresa a “Blooket” desde su teléfono celular y hace clic en “Join a Game”

Figura 94

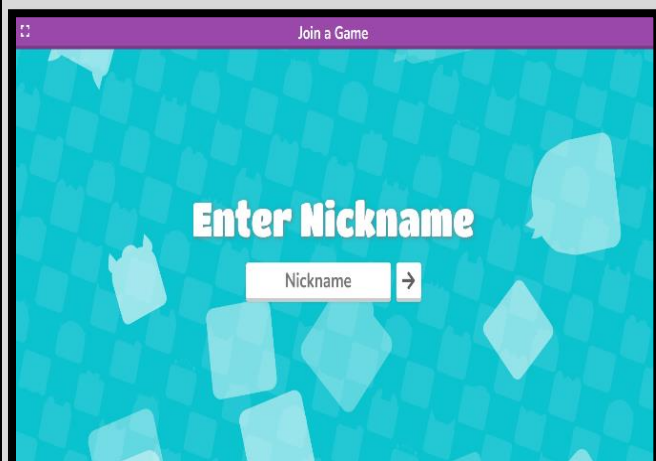
Ingreso al juego con el “Game ID”.



Paso 14. El estudiante ingresa el “Game ID” que le ha dado el docente

Figura 95

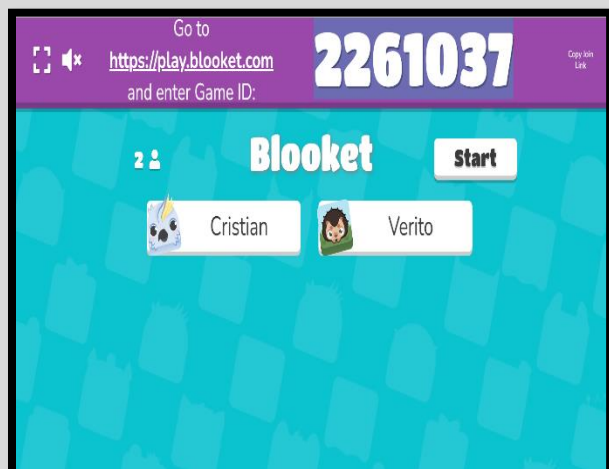
Ingreso del “Nickname” del estudiante



Paso 15. Escriba su “Nickname” para poder ingresar al juego.

Figura 96

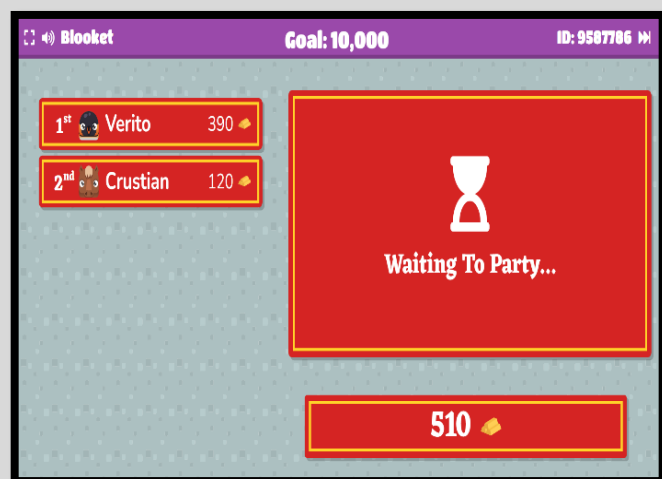
Observación de los estudiantes ingresados en la pantalla del docente



Paso 16. En la pantalla del docente le aparecen los estudiantes que han ingresado con sus nombres, haga clic en “Start” para iniciar el juego.

Figura 97

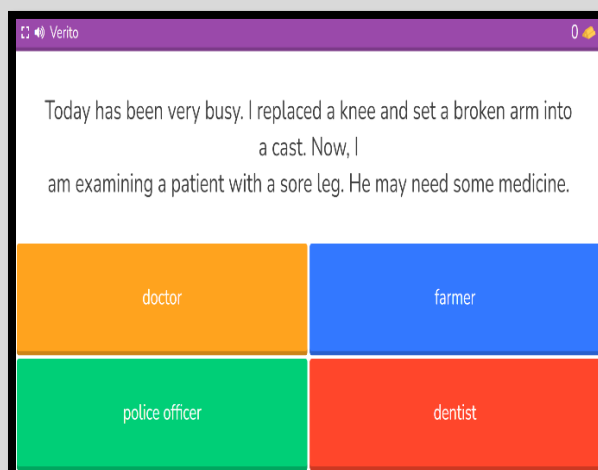
Observación de ranking de posiciones en la pantalla del docente



Paso 17. En la pantalla del docente le aparece la tabla de posiciones.

Figura 98

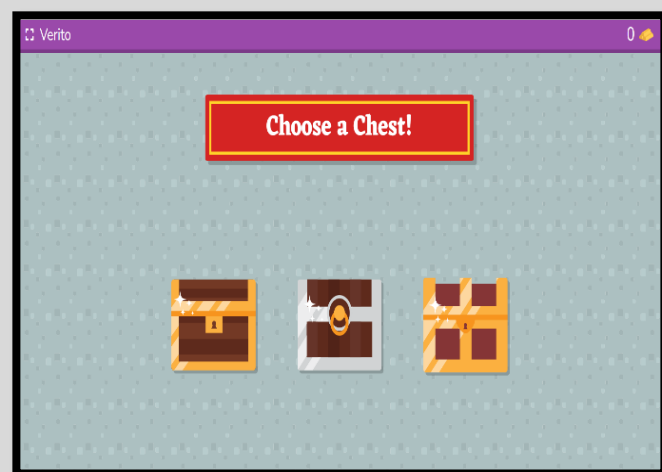
Inicio del juego en la pantalla del estudiante



Paso 18. En la pantalla del estudiante le aparece las preguntas y las opciones de respuesta.

Figura 99

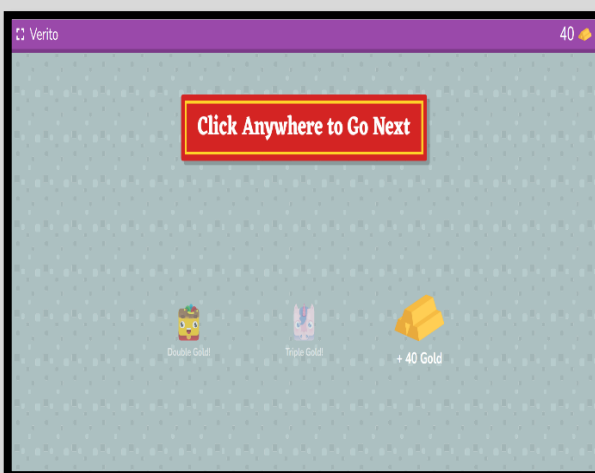
Selección de premios al responder correctamente.



Paso 19. Conforme vaya respondiendo correctamente le aparece un cofre que tiene que elegir uno de ellos.

Figura 100

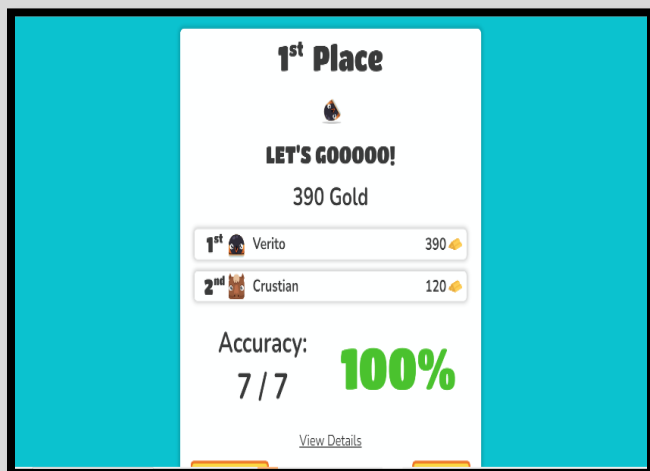
Selección del premio ganado



Paso 20. Le va aparecer una opción de acuerdo al cofre que eligió por ejemplo aquí ganó "+ 40 gold".

Figura 101

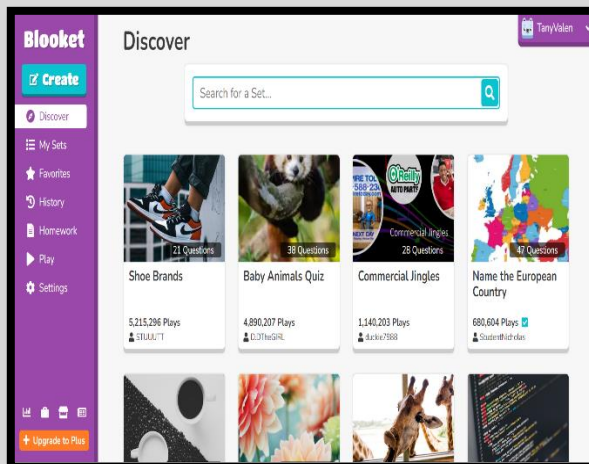
Resultados del juego con la tabla de posiciones



Paso 21. Al finalizar el juego aparece la tabla de posiciones.

Figura 102

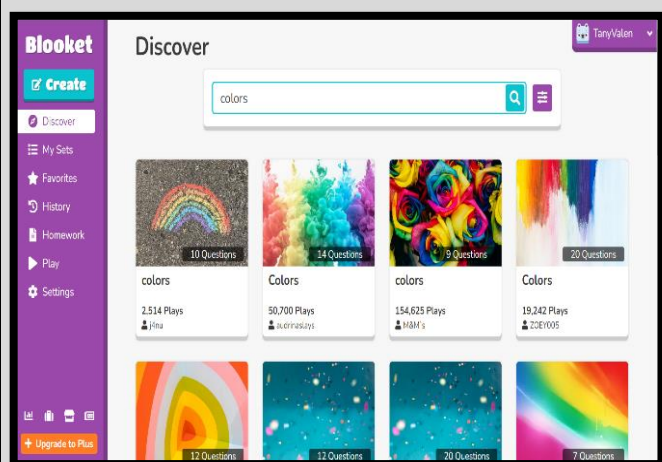
Búsqueda de juegos diseñados por otros usuarios



Paso 22. Para utilizar actividades diseñadas por otros usuarios, haga clic en "Discover".

Figura 103

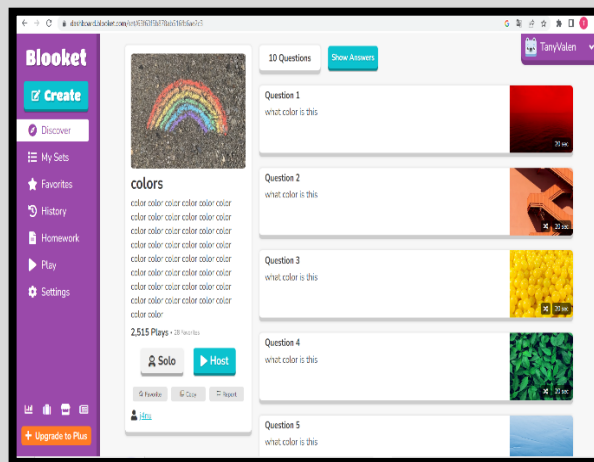
Búsqueda del juego de acuerdo al tema



Paso 23. Escriba el tema que desea encontrar y haga clic en la actividad de su preferencia.

Figura 104

Selección del juego diseñado por otros usuarios



Paso 24. Haga clic en "Host" para elegir el modo de juego y ya puede compartir la actividad con sus estudiantes.

Tabla 15

Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación N°3

Estrategia Metodológica de Gamificación N°3				
Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia		La presente estrategia es una plataforma educativa en línea que se utiliza para crear cuestionarios interactivos vinculados con juegos de aprendizaje innovadores que permiten que el aprendizaje sea más divertido y participativo en donde los estudiantes pueden competir individualmente o en equipo fomentando la motivación, el aprendizaje colaborativo y la competencia sana.		
Tema Curricular 3		Lectura		
Objetivo de Aprendizaje:		O.EFL 3.6 Leer y escribir textos breves descriptivos e informativos relacionados con información personal o temas familiares y usarlos como medio de comunicación y expresión escrita del pensamiento		
Destrezas con criterios de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades Evaluativas	Comportamientos positivos en clase
EFL 3.3.8. Hacer y apoyar inferencias a partir de evidencia en un texto con referencia a las características del inglés escrito. (Ejemplo: vocabulario, hechos, formato, secuencia, relevancia de las ideas, etc.)	Los estudiantes pueden hacer y respaldar inferencias usando evidencia de textos y características del inglés escrito. (I.2, J.3) (REF I.EFL.3.15.1.)	Mecánicas y Componentes El docente en la clase debe: • Presentar la plataforma "Blooket". • Explicar cómo ingresar a la plataforma. • Entregar los "game ID" a los alumnos para empezar el juego. El estudiante en la clase debe:	Dinámicas y Estética Todos los cuestionarios al finalizar presentan la tabla de posiciones en donde podrá ver su puesto y retroalimentar en que se ha equivocado junto con sus compañeros y docente. El docente puede premiar con insignias o puntos al primer lugar	• Muestra autocontrol • Escucha atentamente mientras los otros hablan. • Respeta a los demás y la propiedad escolar • Es amable con los demás • Es positivo y trabaja duro • Es curioso

		1. Ingresar desde su teléfono celular a través de la cuenta https://www.blooket.com/. 2. Ingresar a “<i>join a game</i>” 3. Digitar su Game ID que le facilitó su docente. 4. Escribir su nombre en “<i>Nickname</i>”. 5. Responder el cuestionario relacionado a “Professions and occupations” conjuntamente con sus compañeros y el docente como el “<i>host</i>”. 6. Completar el cuestionario. 7. Esperar la tabla de posiciones donde mostrará los puestos según los puntos ganados.	que sean acumulables para cambiar con un privilegio en clase que el profesor ha asignado.	• Se prepara para aprender • Demuestra iniciativa
--	--	---	---	--

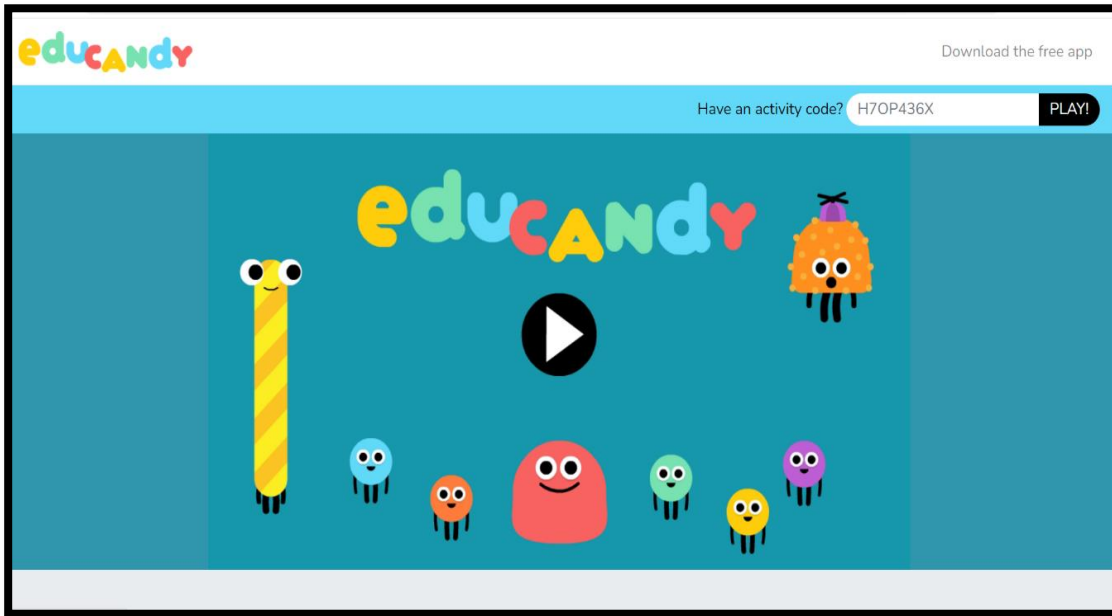
Nota. Para la realización de la planificación se toma como referencia al currículo priorizado con énfasis en competencias comunicaciones, matemáticas, digitales y socioemocionales de educación general básica media.

Estrategia Metodológica de Gamificación N.º 4

Educandy

Figura 105

Plataforma y app de gamificación Educandy



Nota. La figura muestra el interfaz de la plataforma educativa *Educandy*. Fuente: Google (2023).

“*Educandy*, una aplicación para aprender jugando que recibe el sobrenombre de “*making learning sweeter*” (hacer dulce el aprendizaje). La existencia de juegos con este conocimiento hace que los estudiantes disfruten y se diviertan mientras participan en el aprendizaje” (Dwi Saputri *et al.*, 2023, p.41).

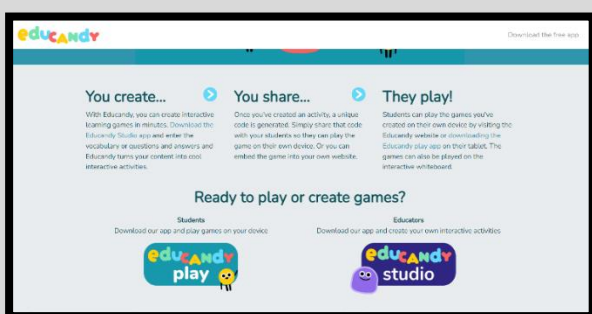
Por tanto, *Educandy* es una aplicación interactiva que se descarga como aplicación *Educandy Studio*, esta permite a los docentes crear juegos de aprendizaje para sus estudiantes, los juegos pueden utilizarse para ayudar a los educandos a aprender y repasar temas de manera más entretenida y efectiva, además ofrece ocho tipos de juegos, como crucigramas, sopas de letras, anagramas, emparejamiento, el ahorcado, juegos de memoria, de selección múltiple, tres en raya que pueden ser personalizados con el contenido que el profesor desea enseñar haciendo un seguimiento del progreso de los estudiantes.

Como un aporte dirigido a los profesores de inglés como segunda lengua extranjera, ¿se ha desarrollado un juego titulado “What ...do you like?” con el propósito de fomentar el desarrollo de las habilidades de escritura y, al mismo tiempo, fomentar actitudes positivas en el entorno educativo.

A continuación, se detalla los pasos para realizar cuestionarios o actividades lúdicas en la aplicación *Educandy*.

Figura 106

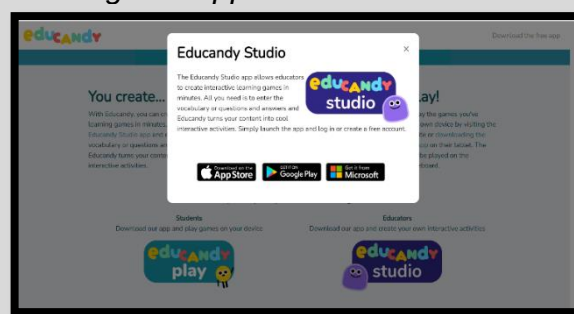
Búsqueda de “Educandy” en “Google”



Paso 1. Busque “Educandy” en “Google”, haga clic en “educandy studio”.

Figura 107

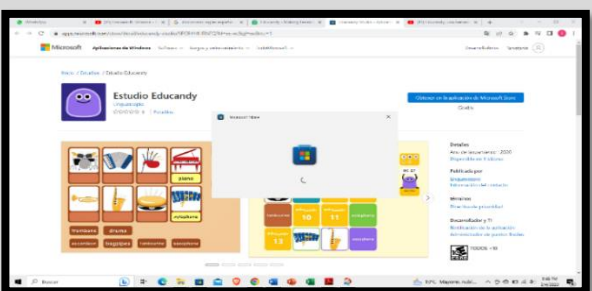
Selección de “Get it from Microsoft” para descargar la app



Paso 2. Seleccione “Get it from Microsoft” para descargar la app en su computadora

Figura 108

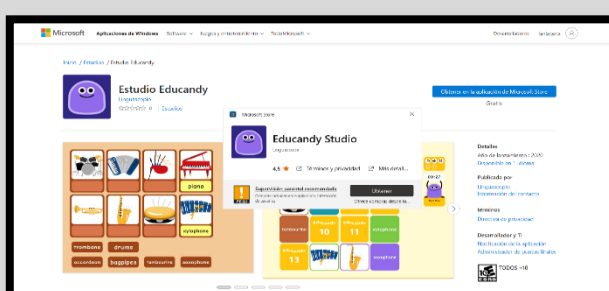
Descarga de la app en la computadora



Paso 3. Haga clic en “Obtener” en “Microsoft Store”.

Figura 109

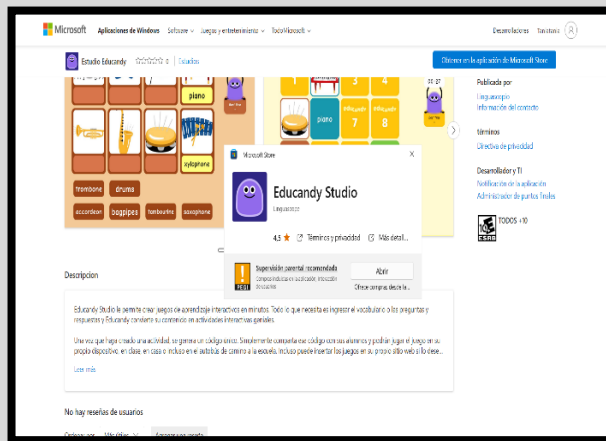
Descarga de la app Educandy Studio



Paso 4. Haga clic en “Obtener” para descargar la app.

Figura 110

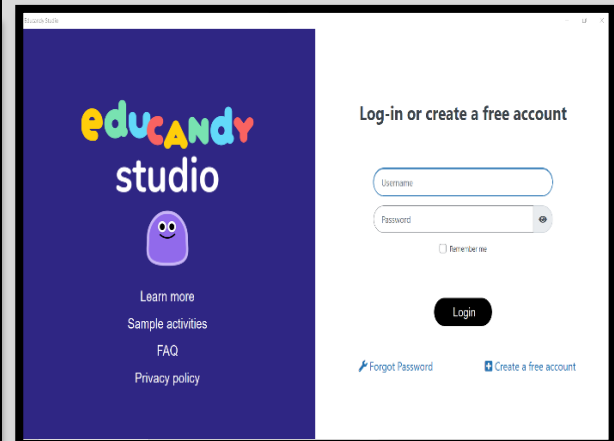
Abrir la app Educandy instalada



Paso 5. Haga clic en “Abrir”.

Figura 111

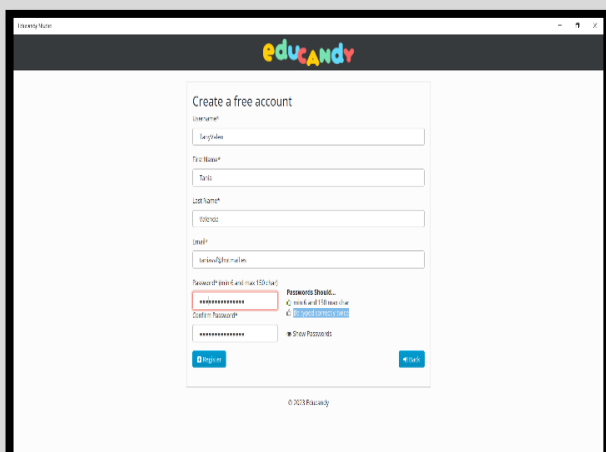
Ingresa nombre y contraseña para crear una cuenta



Paso 6. Haga clic en “Create a free account”.

Figura 112

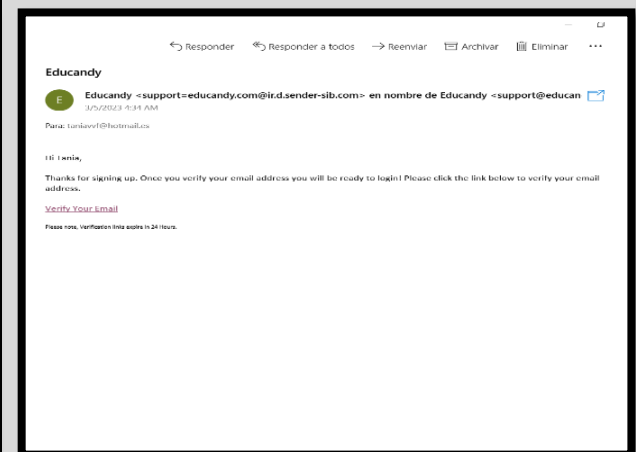
Registro de la información para crear una cuenta



Paso 7. Coloque toda la información que solicita y haga clic en “Register”.

Figura 113

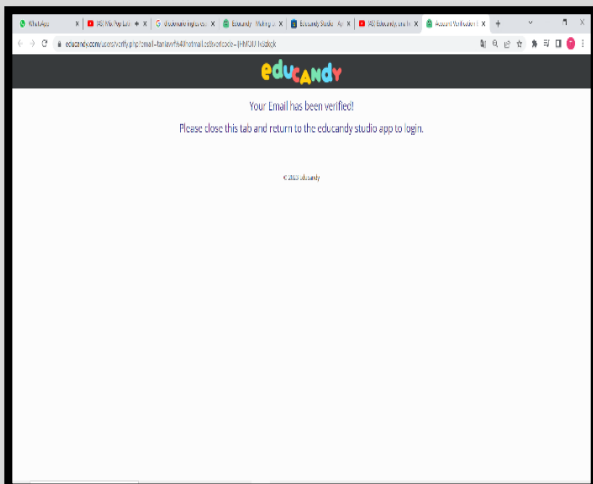
Ingreso del correo electrónico



Paso 8. Ingrese a su correo electrónico que ingresó y haga clic en “Verify your Email”

Figura 114

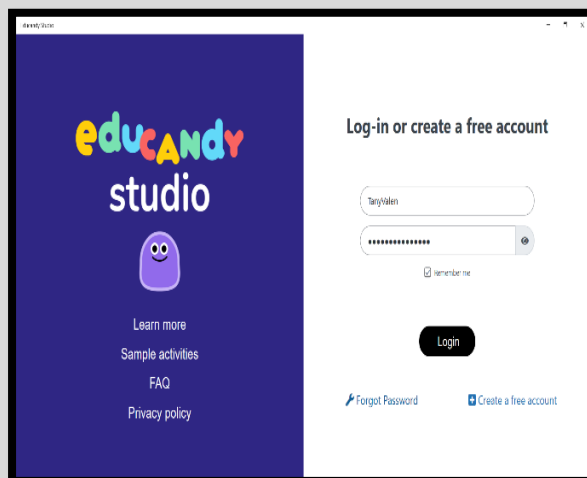
Revisión de la notificación en el correo ingresado.



Paso 9. Recibirá una notificación en “Su correo ha sido verificado”, regrese a la app “educandy studio” para ingresar su login.

Figura 115

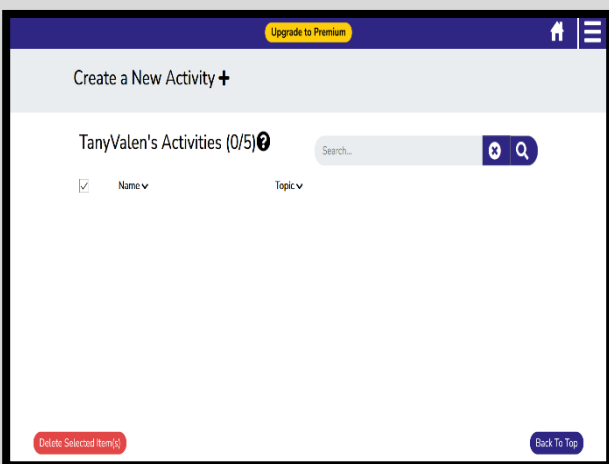
Ingreso de usuario y contraseña



Paso 10. Ingrese su “Usuario” y “Contraseña” y haga clic en “Login”.

Figura 116

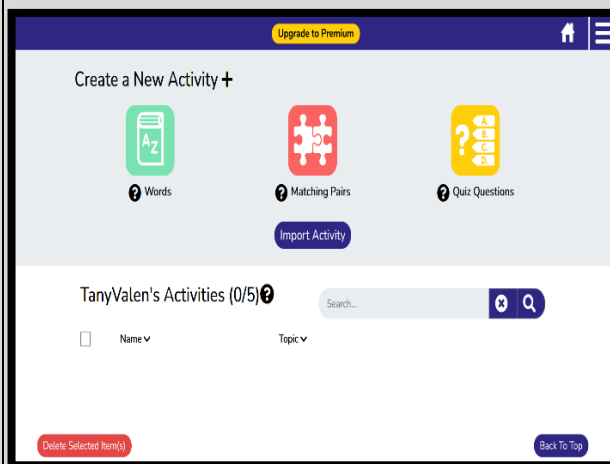
Creación de una actividad nueva



Paso 11. Para crear una actividad haga clic en “Create a New Activity +” .

Figura 117

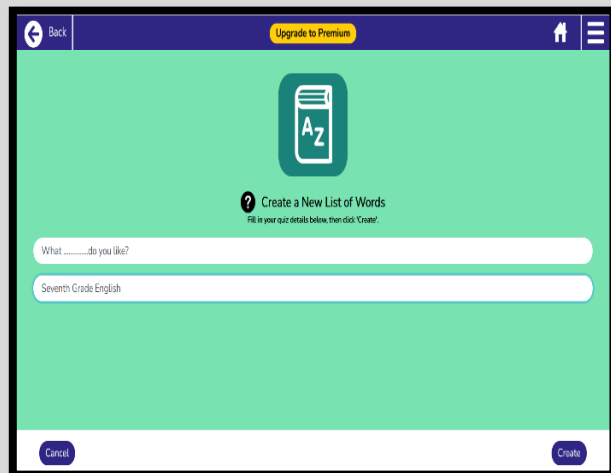
Selección de uno de los tres modos de juego



Paso 12. La app presenta tres opciones: palabras, pares coincidentes y preguntas del cuestionario, para el juego que se realizará se selecciona “Words” .

Figura 118

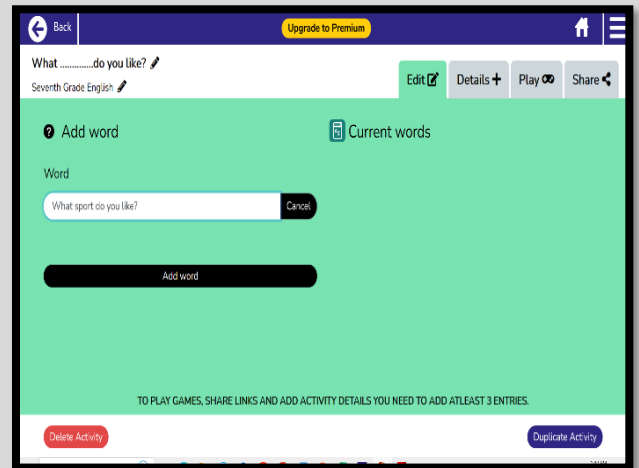
Ingreso de los datos para la actividad



Paso 13. Escriba el nombre de la actividad, curso y asignatura, haga clic en “create”.

Figura 119

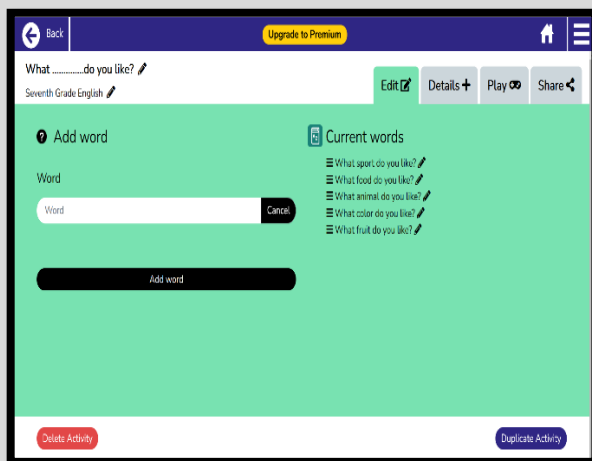
Selección de las palabras para realizar el juego



Paso 14. Escriba la palabra de acuerdo al tema elegido siga añadiendo las palabras que necesite haciendo clic en “Add Word”.

Figura 120

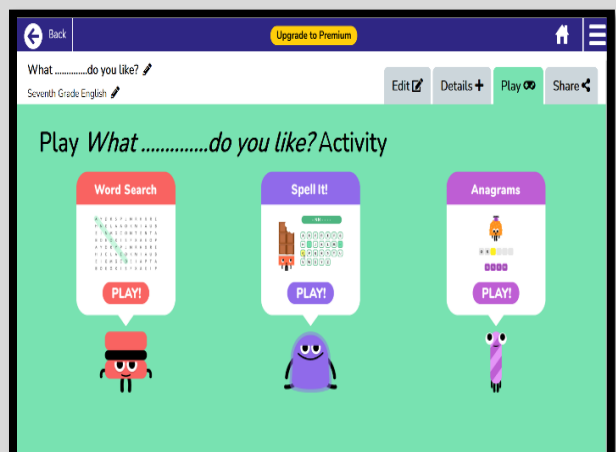
Finalización del juego listo para compartir



Paso 15. Cuando haya finalizado el ingreso de todas las palabras puede hacer una prueba de juego en “Play” o compartir con “Share”.

Figura 121

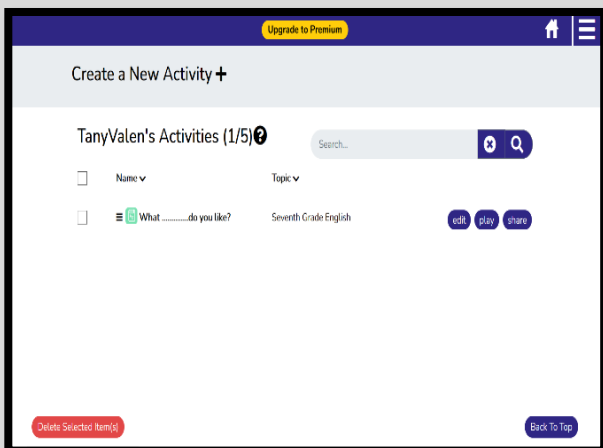
Selección de uno de los tres modos de juego



Paso 16. Al hacer clic en “Play” le aparecen tres modos de juego en los que puede jugar se selecciona en “Spell it”.

Figura 122

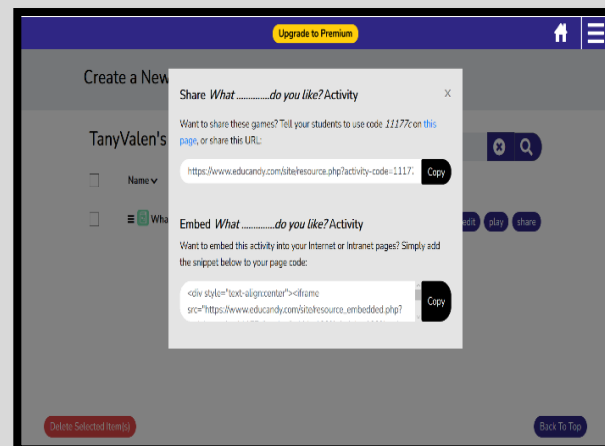
Finalización del juego



Paso 17. Para compartir el juego con sus estudiantes haga clic en “share”.

Figura 123

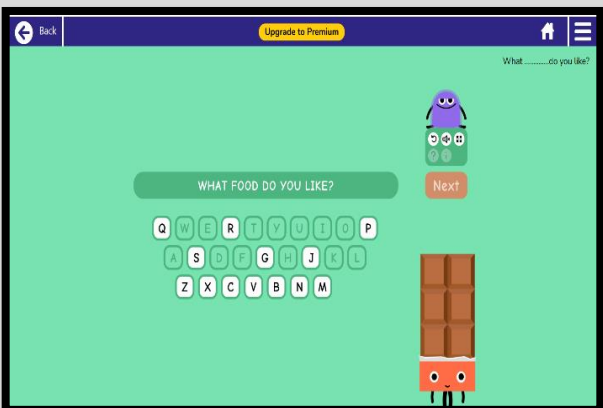
Utilización del Code o el URL para compartir el juego a los estudiantes.



Paso 18. Puede utilizar dos alternativas el “code” 11177 o el URL y enviar a sus estudiantes.

Figura 124

Inicio del juego con el modo de juego “Spell it”



Paso 19. En el juego “Spell it” se va seleccionando las letras para ir formando las palabra o en este caso la pregunta en la parte superior, por cada letra equivocada la barra de chocolate se va rebajando, si se queda sin chocolate pierde.

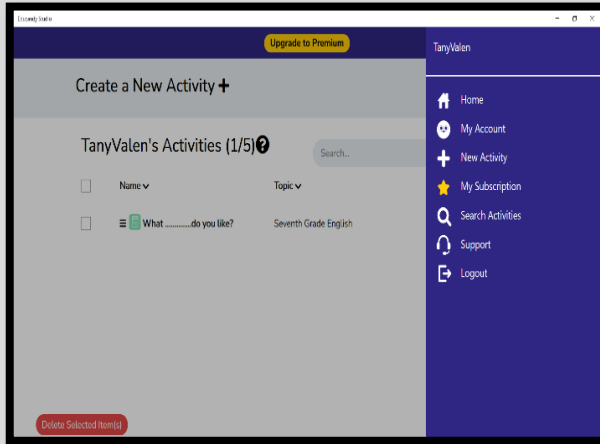
Figura 125

Finalización del juego al formar correctamente las palabras



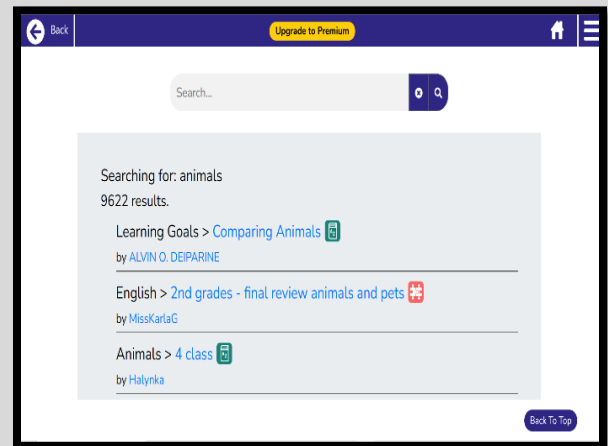
Paso 20. Cuando acaba de formar correctamente todas las palabras del juego le saldrá “Game Over”.

Utilización de actividades diseñadas por otros usuarios



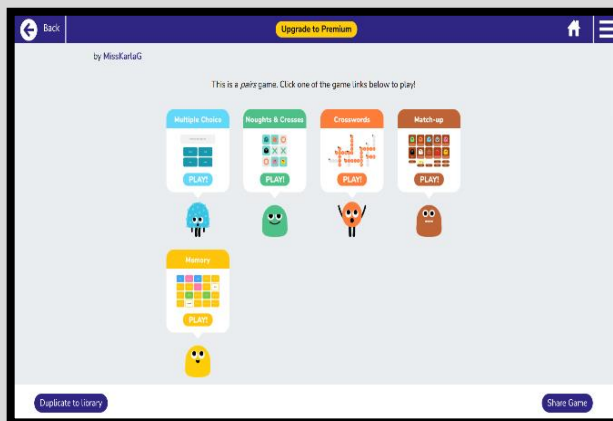
Paso 21. Para utilizar actividades diseñadas por otros usuarios, haga clic en las tres líneas horizontales que se encuentra en la parte superior derecha y se despliega un cuadro en donde elige “*Search Activities*”.

Selección de una actividad por tema



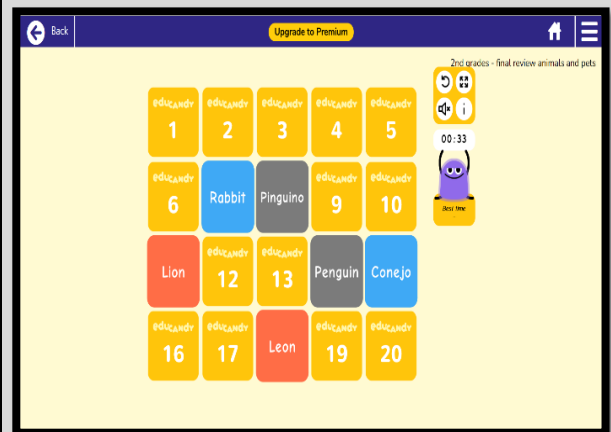
Paso 22. Elija una actividad de su preferencia.

Selección del modo de juego se comparte a los estudiantes



Paso 23. Para compartir a los estudiantes haga clic en “Share Game”, de acuerdo a la actividad se van a presentar las alternativas de juego en donde el estudiante puede elegir haciendo clic en uno de los juegos.

Finalización del juego al completar todas las tarjetas



Paso 24. En la mayoría de los juegos el ganador es el que haya acabado el juego en el menor tiempo posible, el jugador ganador será el que obtenga el "best time".

Tabla 16

Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación N°4

Estrategia Metodológica de Gamificación N°4				
Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia	La estrategia <i>Educandy</i> es una plataforma que se descarga como aplicación <i>Educandy Studio</i> para que los docentes puedan crear juegos educativos interactivos en base a vocabulario, preguntas y respuestas generando diversos juegos en donde el estudiante tenga la opción a elegir, el docente comparte a través de un link de acceso o un código. Esta herramienta proporciona beneficios al estudiante como la autonomía, la retroalimentación, y conexión con el entorno de aprendizaje motivándolo de manera intrínseca.			
Tema Curricular 4:	Escritura			
Objetivo de Aprendizaje:	O.EFL 3.6 Leer y escribir textos breves descriptivos e informativos relacionados con información personal o temas familiares y usarlos como medio de comunicación y expresión escrita del pensamiento.			
Destrezas con criterios de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades Evaluativas	Comportamientos positivos en clase
EFL 3.4.5. Escribe un cuestionario o encuesta para amigos, familiares o compañeros de clase usando preguntas WH para identificar cosas en común y preferencias.	Los estudiantes pueden escribir cuestionarios y encuestas para sus compañeros y familiares usando preguntas WH para identificar cosas en común y preferencias. (I.2, S.2) (REFI.EFL.3.19.1.)	Mecánicas y Componentes El docente en la clase debe: • Presentar la plataforma "<i>Educandy</i>". • Explicar cómo ingresar a la aplicación. • Designar la actividad a los estudiantes. El estudiante en la clase debe:	Dinámicas y Estética Dependiendo del juego que seleccione se presenta el " <i>score</i> " puntaje o el " <i>best time</i> " en donde gana el jugador que finalice el juego en el menor tiempo posible. El docente puede premiar con insignias o puntos al primer lugar que sean	• Muestra autocontrol. • Es positivo y trabaja duro. • Es curioso. • Se prepara para aprender. • Demuestra iniciativa. • Trabaja de manera autónoma.

		1. Ingresar desde su teléfono celular a través de el “<i>code</i>” o el URL que ha compartido el docente: https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=11177c. 2. Presionar en una de las alternativas de juego. 3. Completar el juego “<i>What ...do you like?</i>” en el menor tiempo posible. 4. Tome captura del juego terminado y envíe al profesor por whatsapp.	acumulables para cambiar con un privilegio en clase que el profesor ha asignado.	• Retroalimenta su aprendizaje
--	--	---	---	--

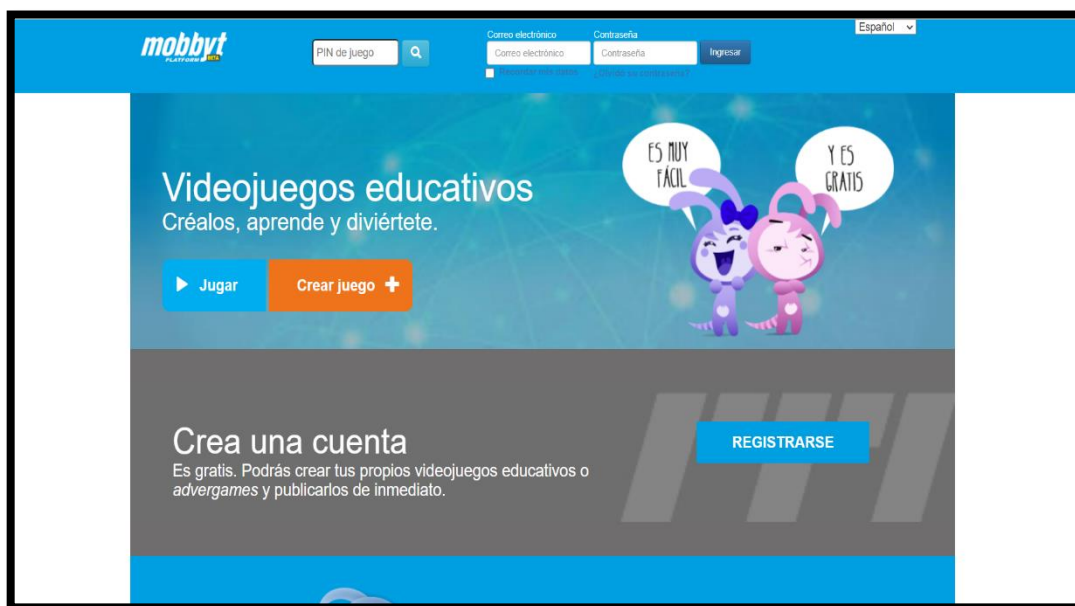
Nota. Para la realización de la planificación se toma como referencia al currículo priorizado con énfasis en competencias comunicaciones, matemáticas, digitales y socioemocionales de educación general básica media.

Estrategia Metodológica de Gamificación N.º 5

Mobbyt

Figura 130

Plataforma de gamificación Mobbyt



Nota. La figura muestra el interfaz de la plataforma educativa Mobbyt. Fuente: Google (2023).

“Es una plataforma tecnológica que invita a las personas a crear contenidos interactivos para educar. Ésta consta de un portal de juegos donde los contenidos creados pueden ser utilizados por cualquier docente o estudiante”(Rodríguez *et al.*, 2020, p. 376) .

Cabe destacar que *Mobbyt* es una plataforma online que permite crear juegos de diferentes niveles de manera muy sencilla y gratuita, que se pueden compartir inmediatamente a los estudiantes a través de Internet, ofrece siete diferentes juegos como el juego de la oca, juego de duchazo, juego de trivia, juego de tarjetas de memoria, juego de historietas, juego de coincidencias y el juego de scapes room, son muy interesantes e interactivos en donde el estudiante puede jugar de manera individual o participar de dos a cuatro equipos o jugadores.

Como una contribución destinada a los docentes que imparten inglés como segunda lengua extranjera, se ha implementado un juego llamado "A Lion and a Mouse Tale" con el fin de fortalecer la destreza del lenguaje a través de las artes.

A continuación, se detalla los pasos para crear un juego en la aplicación *Mobbyt*, que le provee diversas alternativas, en las que el estudiante puede seleccionar el juego de su preferencia.

Figura 131

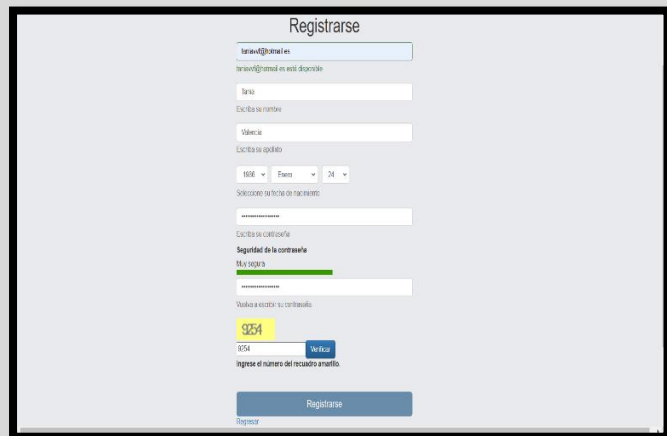
Búsqueda de “Mobbyt” en “Google” haga clic en registrarse.



Paso 1. Busque “Mobbyt” en “Google”, haga clic en “Registrarse”.

Figura 132

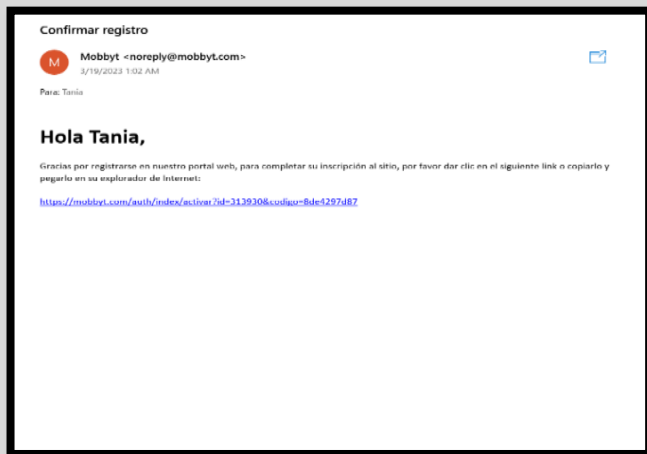
Registro de datos para crear la cuenta



Paso 2. Ingrese los datos que solicita en la página de registro y haga clic en “Registrarse”

Figura 133

Confirmación del registro a través de un correo



Paso 3. Ingrese a su correo y haga clic en link para completar el proceso.

Figura 134

Ingreso de correo y contraseña



Paso 4. Escriba el correo y contraseña y haga clic en “Ingresar”.

Figura 135

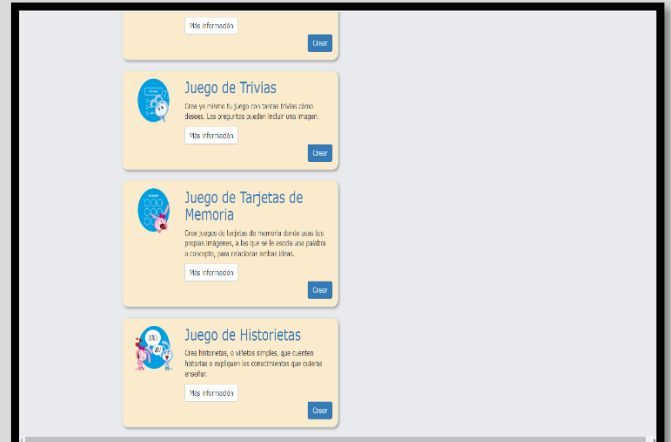
Ingreso en crear juego



Paso 5. Haga clic en “Crear Juego”.

Figura 136

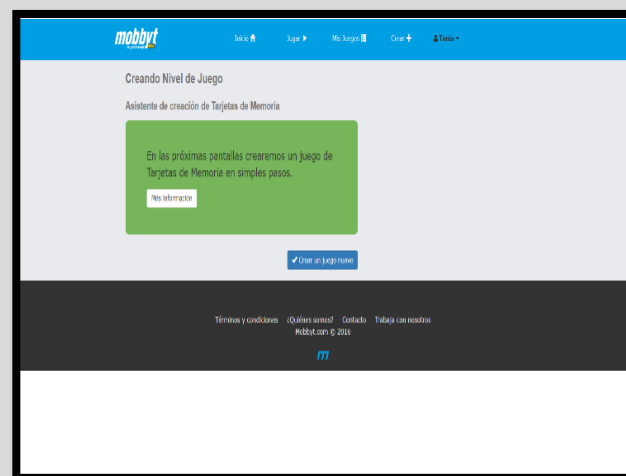
Selección del tipo de juego



Paso 6. Seleccione el tipo de juego entre las siete opciones que encuentra, para este juego se selecciona “Juego de Tarjetas de Memoria”.

Figura 137

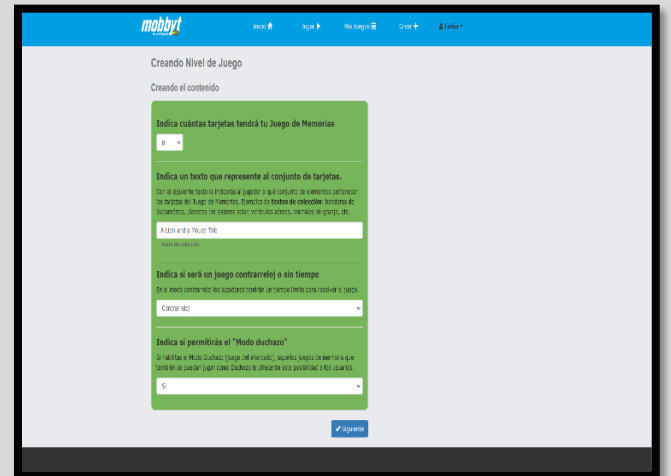
Ingreso en crear juego nuevo



Paso 7. Haga clic en “Crear un juego nuevo”.

Figura 138

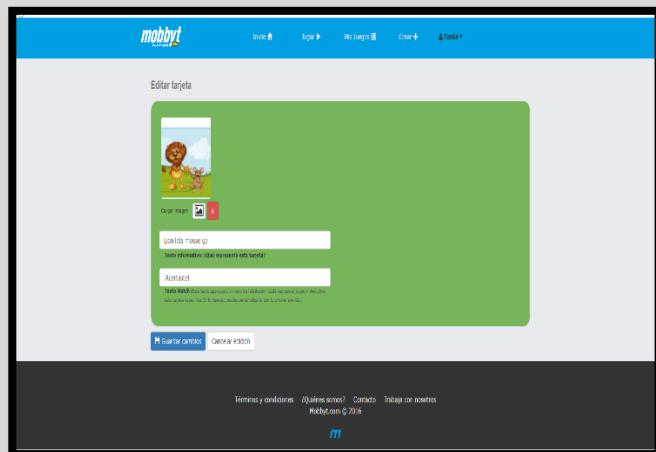
Ingreso de datos para crear el juego



Paso 8. Complete con los requerimientos para crear el juego y haga clic en “siguiente”.

Figura 139

Ingreso de imagen y texto para crear el juego de “Juego de Tarjetas de Memoria”



Paso 9. Haga clic en “cargar imagen” y agregue una imagen desde su equipo, complete con el texto que esté de acuerdo con la imagen de la tarjeta, haga clic en “Guardar la Tarjeta”.

Figura 140

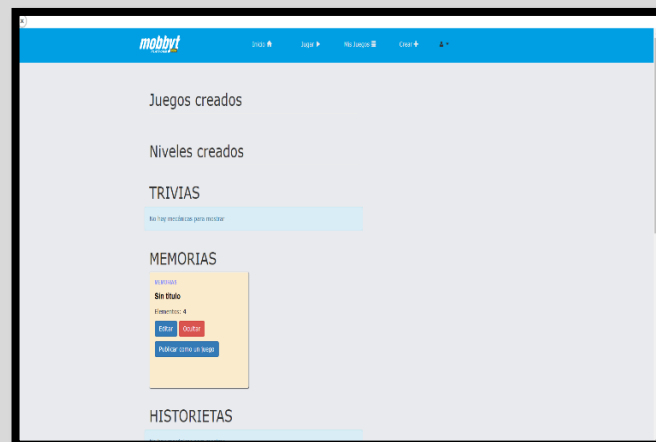
Finalización de la elaboración del juego



Paso 10. Al finalizar el juego haga clic en “Guardar y continuar”

Figura 141

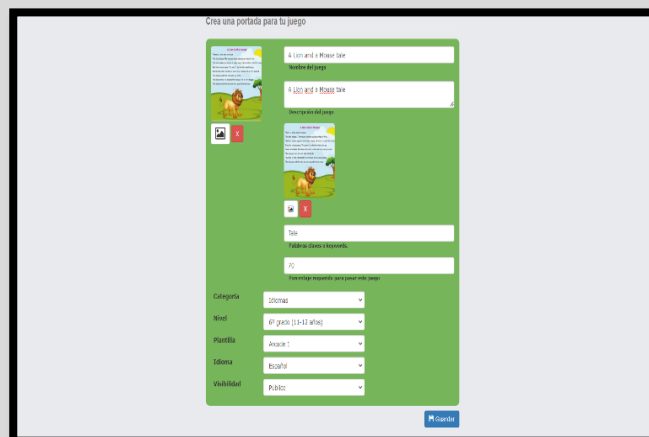
Seguir el proceso para la finalización del juego



Paso 11. Haga clic en “Publicar como un juego”.

Figura 142

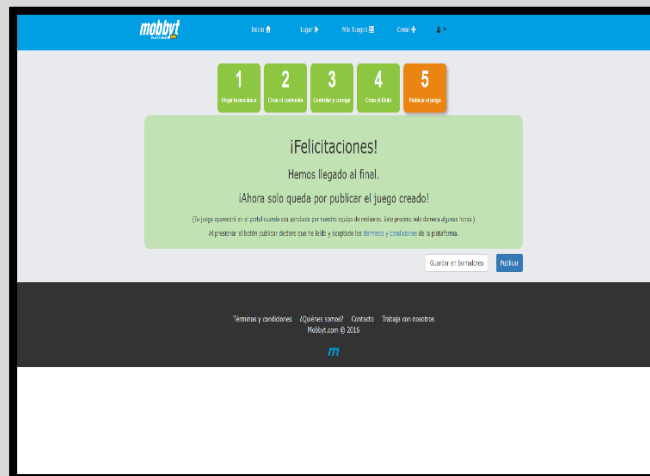
Creación de la portada e información del juego



Paso 12. En el paso 4 se debe crear la portada, con información del juego como nombre, descripción, categoría, nivel entre otros. Haga clic en “Guardar”.

Figura 143

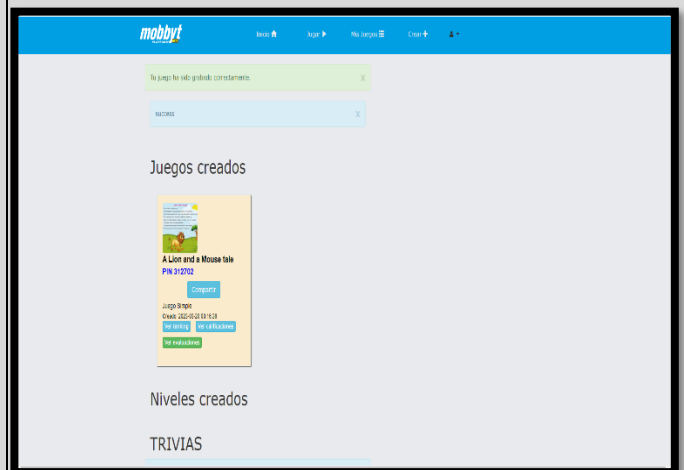
Publicación del juego creado



Paso 13. Ya se ha creado el juego y en el paso 5 se debe publicar el juego. Haga clic en “Publicar”

Figura 144

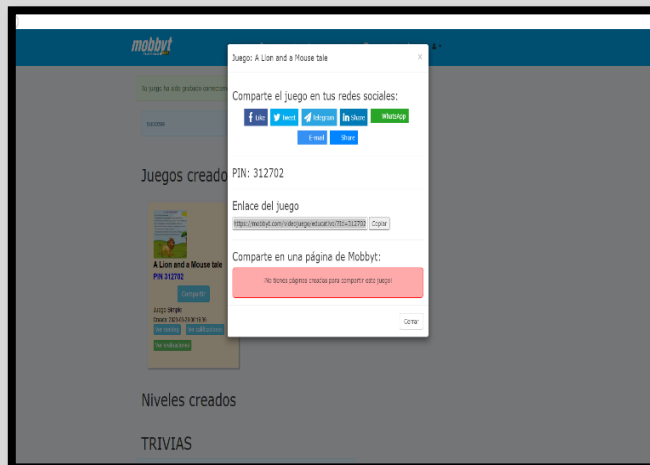
Búsqueda del juego en “Mis Juegos”



Paso 14. Se ha creado el juego y estará guardado en su usuario y lo puede buscar en “Mis Juegos”.

Figura 145

Utilización del PIN o el enlace para compartir el juego



Paso 15. Para compartir al grupo de estudiantes puede hacerlo enviándoles el PIN o copiando el enlace de juego.

Figura 146

Revisión del juego en la pantalla del estudiante



Paso 16. De esta manera, le saldrá en la pantalla del estudiante en donde tiene que hacer clic en “Jugar”.

Figura 147

Selección de los modos de juego, “Modo Memoria” pantalla 1 y “Modo Duchazo” pantalla 2



Paso 17. Se presenta dos opciones de juego el “Modo Memoria” y el “Modo Duchazo”.

Figura 148

Revisión del ranking al finalizar el juego



Paso 18. Haciendo clic en la parte derecha del juego puede ver el ranking en donde se ve la posición, el nombre del jugador y los puntos ganados.

Figura 149

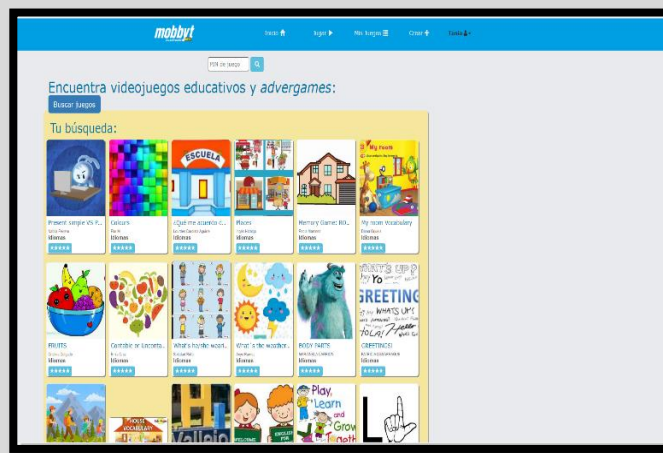
Búsqueda de juegos realizados por otros usuarios



Paso 19. Para buscar juegos realizados por otros usuarios vaya a “Buscar juegos en el portal de “Mobbyt”, haga clic en “Ir al Portal”.

Figura 150

Búsqueda de los juegos por categorías



Paso 20. Haga clic en “Buscar juegos” y encontrará las categorías de los juegos educativos, seleccione la categoría de su preferencia, seleccione el juego y comparta el PIN con los estudiantes.

Tabla 17

Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación N°5

Estrategia Metodológica de Gamificación N°5				
Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia	La estrategia <i>Mobbyt</i> es una plataforma online que le permite al docente crear juegos muy interesantes e interactivos los cuales facilitan el juego individual o en equipos, favoreciendo a un aprendizaje autónomo, divertido, que le permitirá involucrarse y mantenerse comprometido con el aprendizaje generando beneficios motivadores que le permitirá mejorar su crecimiento conductual y académico.			
Tema Curricular 5:	El lenguaje a través de las artes			
Objetivo de Aprendizaje:	O.EFL 3.7 Apreciar el uso del idioma inglés a través de textos literarios orales y escritos como poemas, rimas, cantos, canciones, juegos y cuentos gráficos para fomentar la imaginación, curiosidad y memoria, mientras se desarrolla el gusto por la oralidad y textos literarios escritos.			
Destrezas con criterios de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades Evaluativas	Comportamientos positivos en clase
3.5.1. Use audio, video e imágenes para responder a una variedad de textos literarios a través de actividades de TIC en línea o en clase.	I.EFL.3.21.1. Los alumnos pueden emplear audio, video, imágenes y TIC para responder a textos orales y escritos y utilizar criterios preestablecidos para evaluar textos literarios individualmente o en grupos. (I.2, I.3, I.4)	Mecánicas y Componentes El docente en la clase debe: • Presentar la plataforma “mobbyt”. • Explicar cómo ingresar a la plataforma. • Designar la actividad a los estudiantes. • Enviar el PIN o el link de acceso.	Dinámicas y Estética Al finalizar el juego el docente y el estudiante pueden ver el ranking que detalla, la posición, nombre del jugador y los puntos ganados. El docente puede premiar con insignias o puntos al primer lugar, que sean acumulables para	• Muestra autocontrol. • Es positivo y trabaja duro. • Es curioso. • Se prepara para aprender. • Demuestra iniciativa. • Trabaja de manera autónoma.

		El estudiante en la clase debe: 1. Ingresar desde su teléfono celular a través del PIN o con el link de acceso que se detalla: https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=312702. 2. Presionar en una de las alternativas de juego. 3. Realizar el juego “A Lion and a Mouse Tale” en el menor tiempo posible. 4. Tome captura del juego terminado y envíe al profesor por whatsapp.	cambiar con un privilegio en clase que el profesor ha asignado.	• Retroalimenta su aprendizaje
--	--	---	--	--

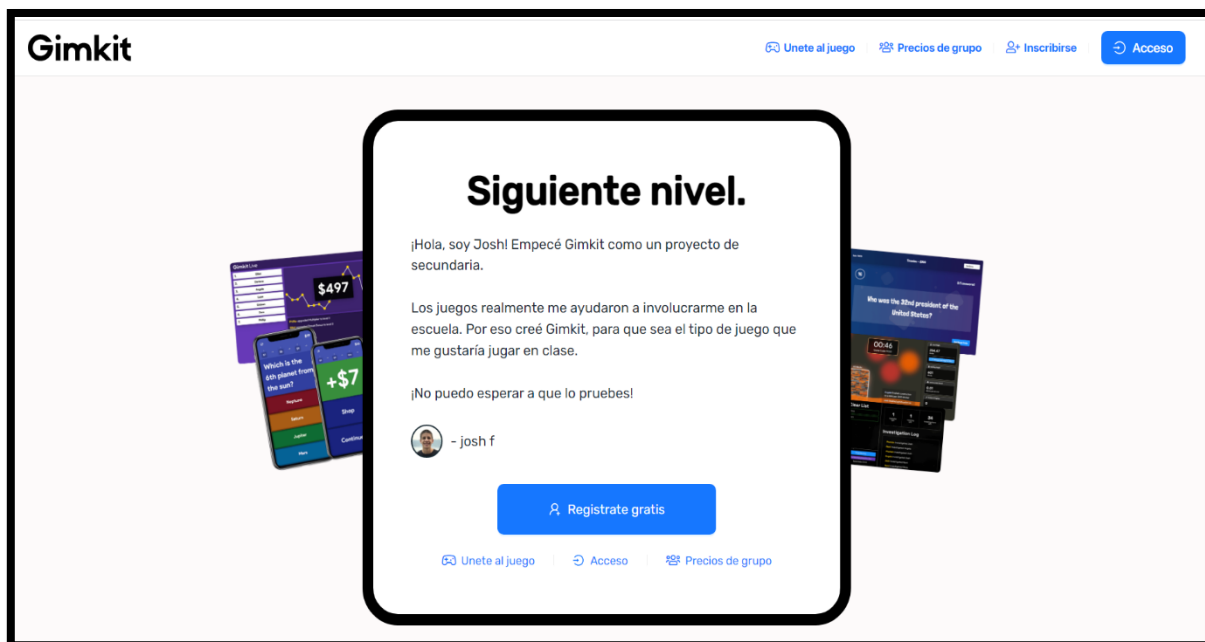
Nota. Para la realización de la planificación se toma como referencia al currículo priorizado con énfasis en competencias comunicaciones, matemáticas, digitales y socioemocionales de educación general básica media.

Estrategia Metodológica de Gamificación N.º 6

Gimkit

Figura 151

Plataforma de gamificación Gimkit



Nota. La figura muestra el interfaz de la plataforma educativa *Gimkit*. Fuente: Google (2023).

“*Gimkit* fue impulsado por un estudiante llamado Josh Feinsilber de Seattle, que estaba trabajando en un proyecto escolar. El objetivo era utilizar la tecnología y la comunicación en tiempo real para crear un juego educativo que tanto los estudiantes como los profesores adoraran” (Feldee y Faresi, 2022, p.2).

Esta plataforma educativa en línea permite que los docentes puedan crear sus propios juegos en base a preguntas específicas de su asignatura o elegir entre una amplia diversidad de juegos elaborados por otros educadores, algo interesante es que cada pregunta bien contestada le permite acumular dinero al jugador con el que puede comprar trucos, mejorar su puntaje o también puede implementar un sabotaje para el otro equipo por ejemplo que tengan restricción de tiempo, que se

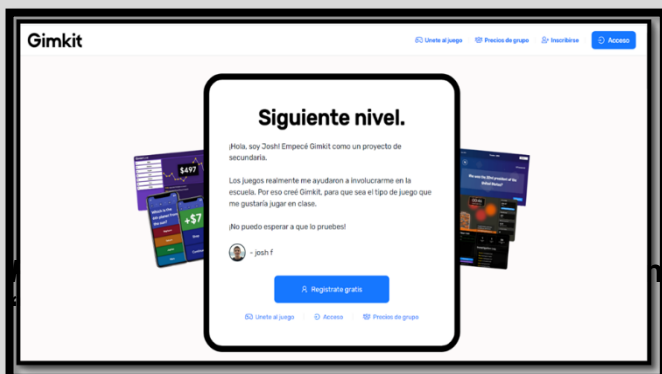
bloqueen algunas preguntas entre otros. Asimismo, Los juegos en *Gimkit* son divertidos y atractivos que están diseñados para jugar en vivo o asignar de manera asincrónica, fomentando el compromiso y la participación de los estudiantes en donde se refuerza los aprendizajes de manera efectiva al ritmo de cada uno de ellos. Además, *Gimkit* proporciona informes y análisis para que los profesores puedan evaluar el progreso de los estudiantes y retroalimentar según sea necesario.

¿Como contribución para los educadores de la asignatura de inglés como segunda lengua extranjera, se implementó un juego llamado “Do you like...?” que permitirá desarrollar la destreza lectura y a su vez mejorar los comportamientos positivos en clase

A continuación, se detalla los pasos para la creación de un cuestionario en *Gimkit*, donde podrá vincular con una variedad de juegos innovadores que genera la mejor experiencia de aprendizaje.

Figura 152

Búsqueda de “Gimkit” en “Google”



Paso 1. Busque “Gimkit” en “Google”, haga clic en “Regístrate gratis”.

Figura 153

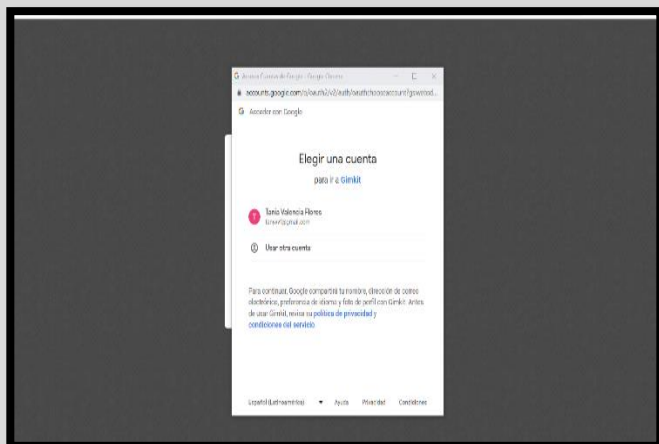
Registro de la cuenta con correo electrónico



Paso 2. Haga clic en continuar en “Continuar con Google” si tiene una cuenta Gmail de lo contrario, haga clic en “Continuar con el correo electrónico”.

Figura 154

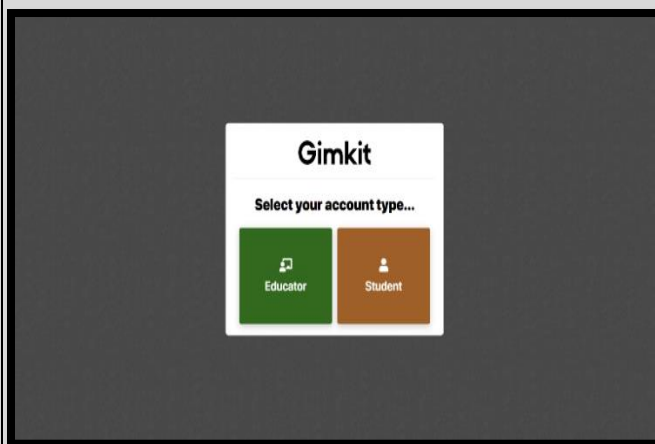
Elección de la cuenta de correo electrónico



Paso 3. Haga clic en la cuenta de Gmail o puede usar otra cuenta.

Figura 155

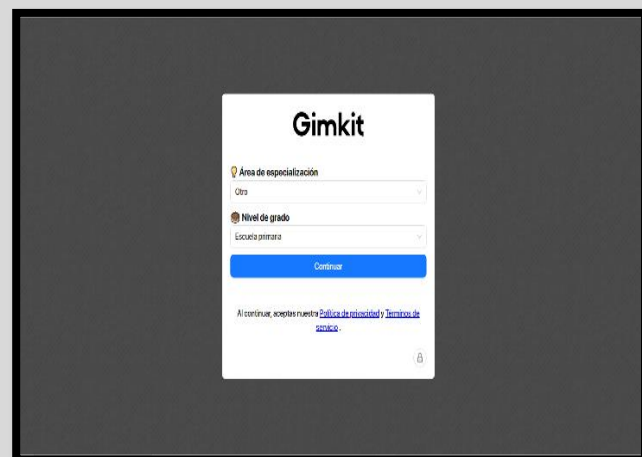
Selección del tipo de cuenta como “Educator”



Paso 4. Seleccione el tipo de cuenta en este como haga clic en “Educator”.

Figura 156

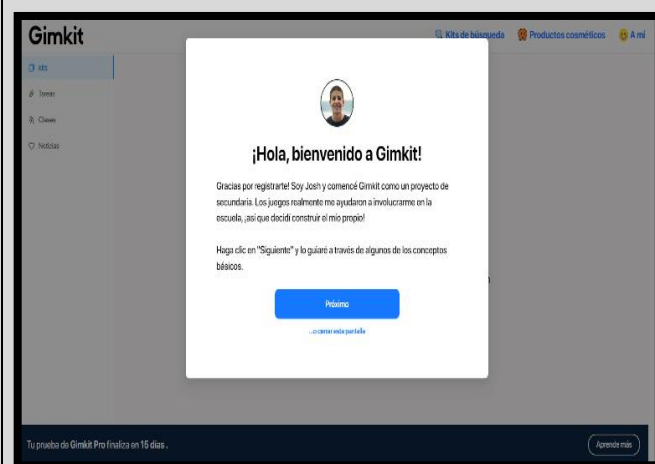
Selección del área de especialización y el nivel de grado



Paso 5. Elija el área de especialización y el nivel de grado para quienes va a realizar los juegos.

Figura 157

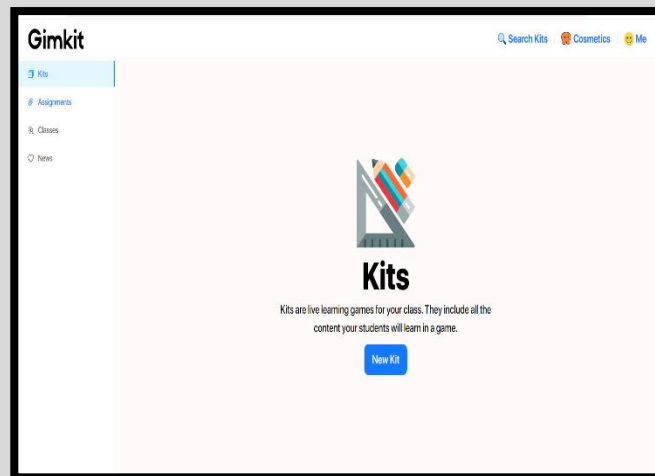
Ingreso al panel de la plataforma de Gimkit



Paso 6. Haga clic en próximo y siguiente hasta llegar a el panel de la plataforma.

Figura 158

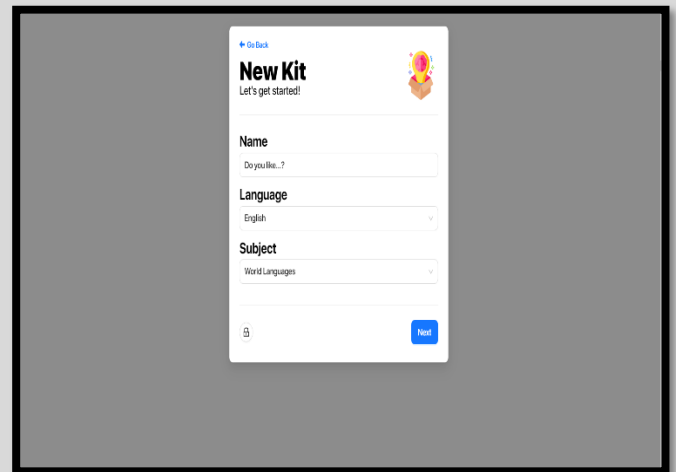
Ingreso a “Kit” para realizar un nuevo juego



Paso 7. En el panel se encuentra los “kits”, “asignaciones”, “clases” y “noticias”, haga clic en “kits” y en “New Kit” para realizar un nuevo juego.

Figura 159

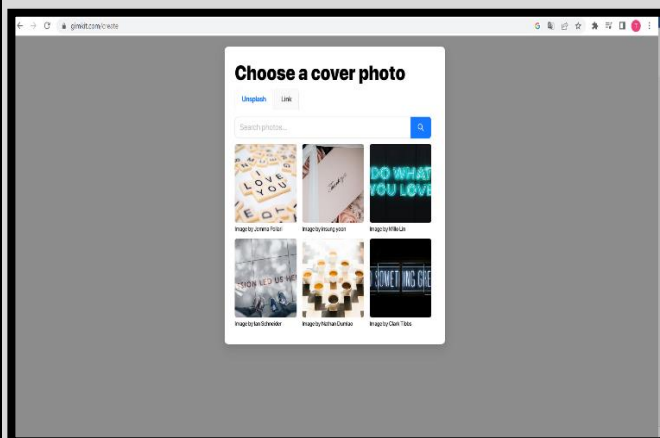
Ingreso de información para realizar el juego



Paso 8. Escriba el nombre del juego, el idioma y la asignatura, haga clic en “next”.

Figura 160

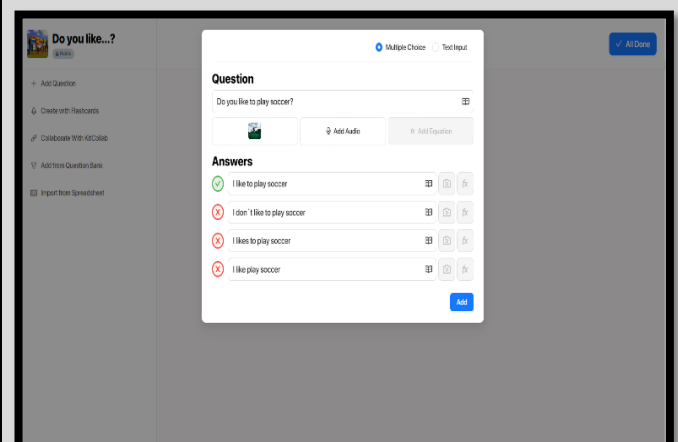
Selección de foto de portada



Paso 9. Elija una foto de portada para su “Kit”.

Figura 161

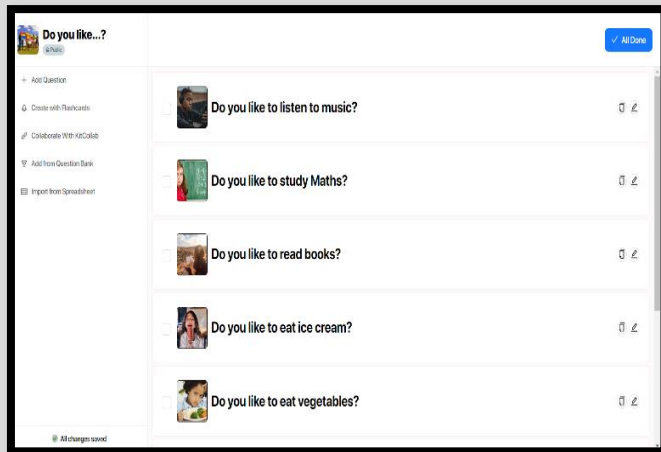
Ingreso de las preguntas y respuestas.



Paso 10. Haga clic en “Add Question”, escriba la pregunta, la respuesta correcta en donde está e  y tres respuestas incorrectas en las .

Figura 162

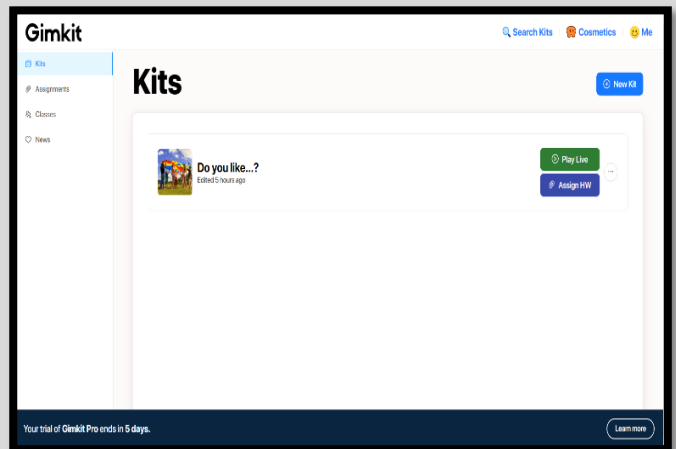
Finalización de las preguntas para el juego



Paso 11. Haga clic en “All Done” para finalizar las preguntas de su juego.

Figura 163

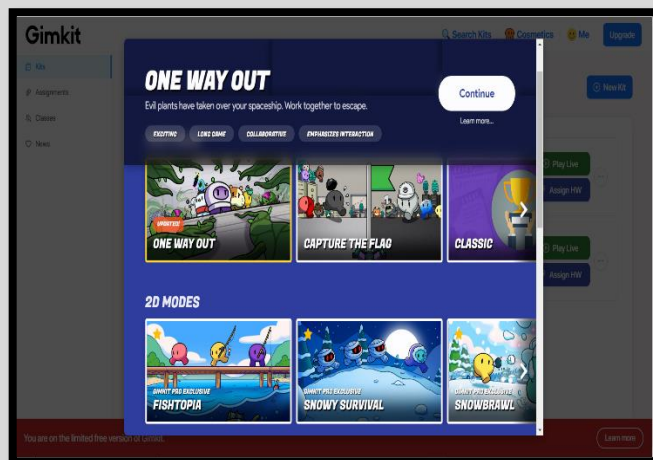
Asignación del juego de manera sincrónica o asincrónica.



Paso 12. Cuando ya está listo el juego puede jugar en vivo “Play Live” o asignar de manera asincrónica con “Assign HW”.

Figura 164

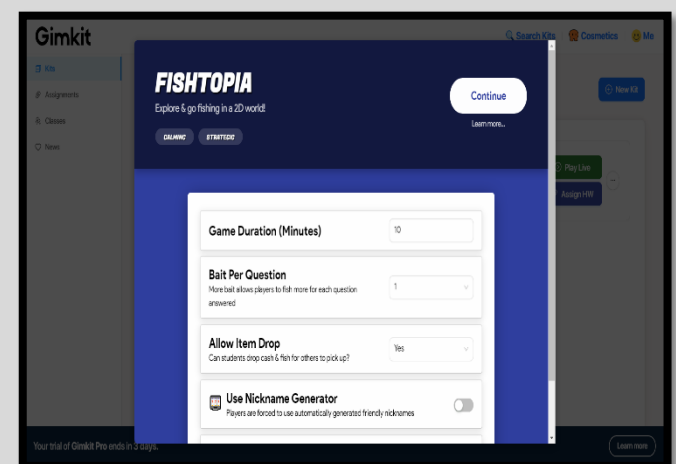
Selección del modo de juego



Paso 13. Tiene 22 juegos de los cuales los puede usar durante 15 días sin límite de jugadores cuando esté en plan gratuito desde que inicia Gimkit, después los que tienen estrella tienen un modo exclusivo de Gimkit Pro, que solo se puede jugar **hasta 5 jugadores**. Para el ejercicio se selecciona “Fishtopia” y luego en “Continue”.

Figura 165

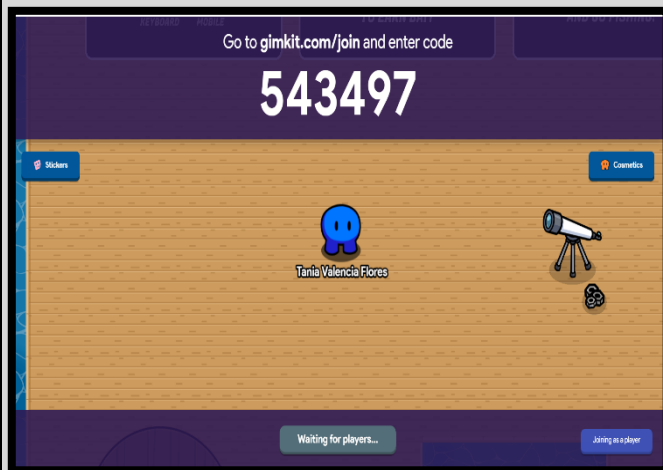
Selección de la modalidad del juego



Paso 14. Seleccione la modalidad del juego en cuanto al tiempo del juego, cuanta carnada se le da por cada pregunta contesta correctamente, y haga clic en “Continue”.

Figura 166

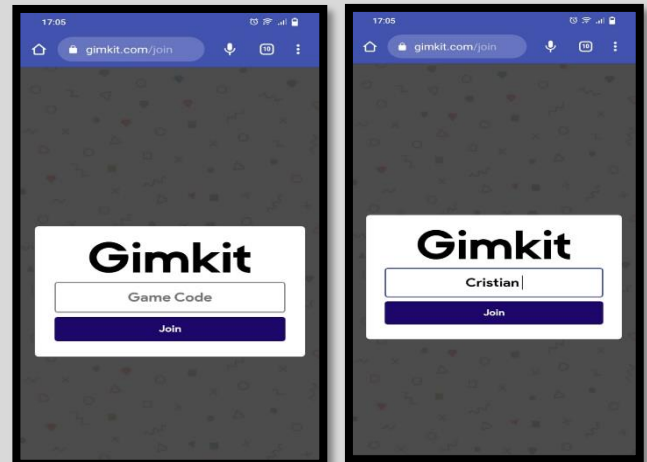
Selección del código para compartir con los estudiantes



Paso 15. Para compartir el juego con los estudiantes envíe el código de la pantalla.

Figura 167

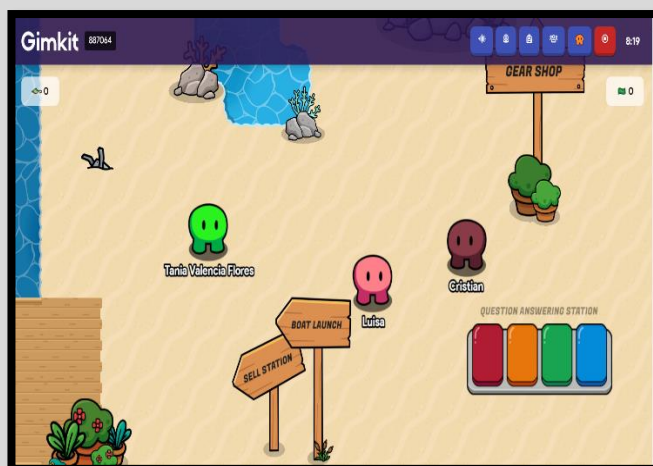
Ingreso del estudiante con el código pantalla 1 y el nombre del estudiante pantalla 2



Paso 16. El grupo de estudiantes deberán ingresarse a <https://www.gimkit.com/join> y escribir el código entregado por el docente, luego escribir su nombre y hacer clic en "join".

Figura 168

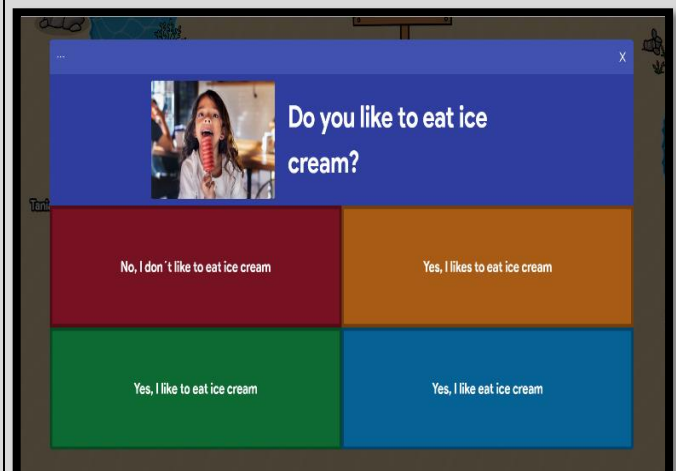
Inicio del juego



Paso 17. En la pantalla le sale los jugadores cuando ya estén visualizados todos los estudiantes haga clic en "Start Game".

Figura 169

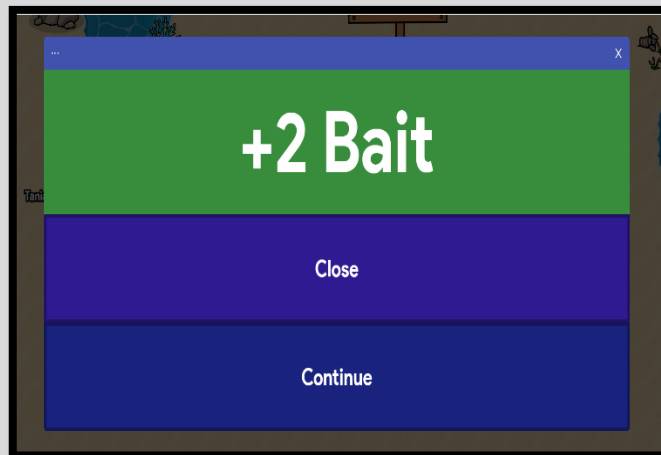
Contestación de las preguntas



Paso 18. Cada jugador debe acercarse a "Question answering station" hacer clic en *enter* y contestar las preguntas correctamente.

Figura 170

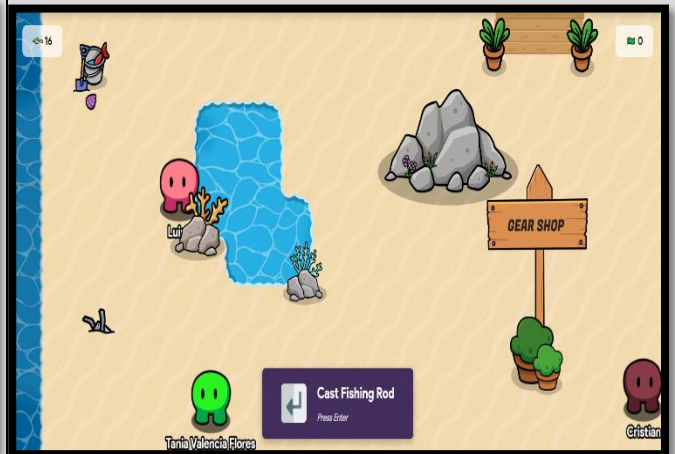
Premiación por respuesta correcta



Paso 19. Por cada respuesta correcta le dan “+2 Bait” que son carnadas que le sirven para pescar.

Figura 171

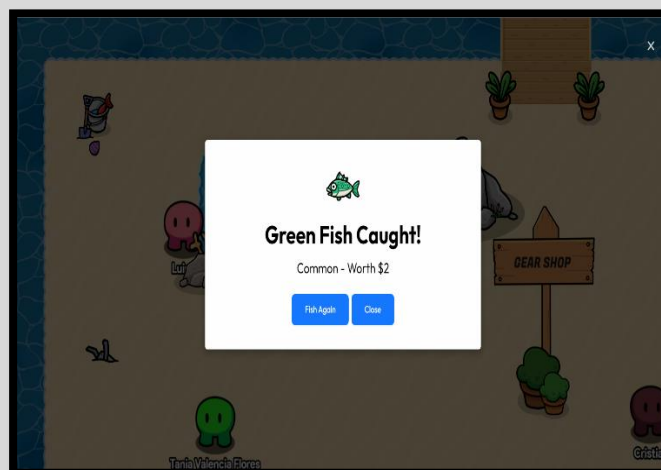
Área de pesca



Paso 20. Finalizadas las preguntas debe ir a la laguna en donde tiene que pescar presionando “Enter”.

Figura 172

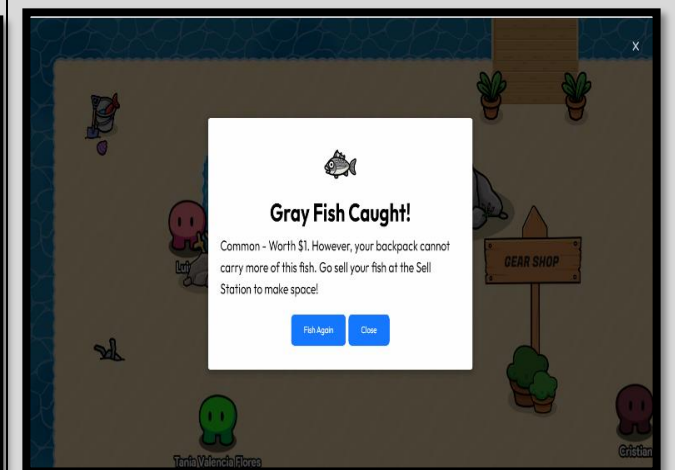
Visualización de los tipos de peces atrapados



Paso 21. En la pantalla le avisa que tipo de pez ha pescado y cuánto cuesta, le dan dos opciones “Fish Again” y “Close”.

Figura 173

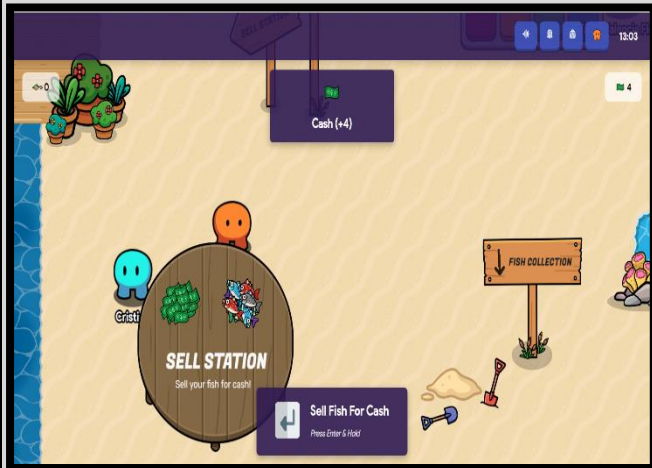
Visualización de la mochila llena



Paso 22. Aquí le explica que su mochila ya no puede llevar más peces así que tiene que ir a la estación en donde se vende pescado.

Figura 174

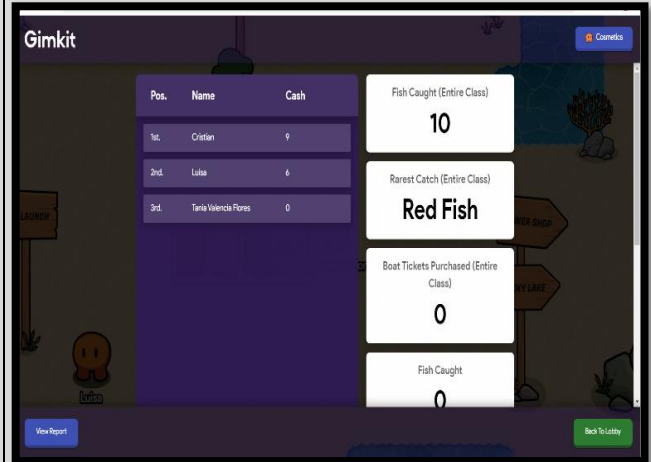
Estación de venta



Paso 23. En la estación de venta puede vender su pescado y va ganando dinero, el que obtenga más dinero será el que gane el juego.

Figura 175

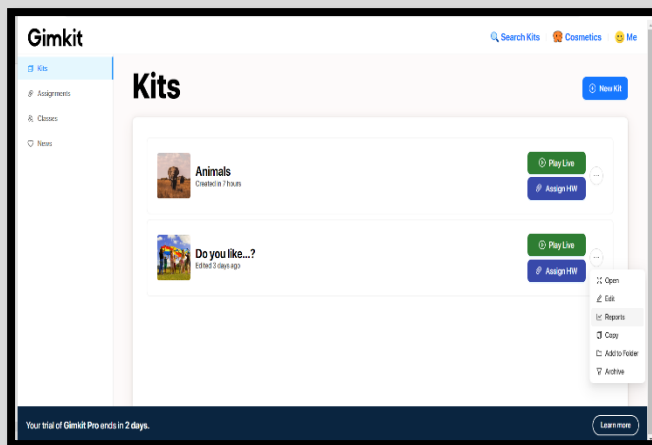
Visualización de la tabla de posiciones



Paso 24. Al finalizar el juego sale la tabla de posiciones con el puesto, el nombre, el dinero ganado, los pescados recolectados en total, el tipo de pescados entre otros.

Figura 176

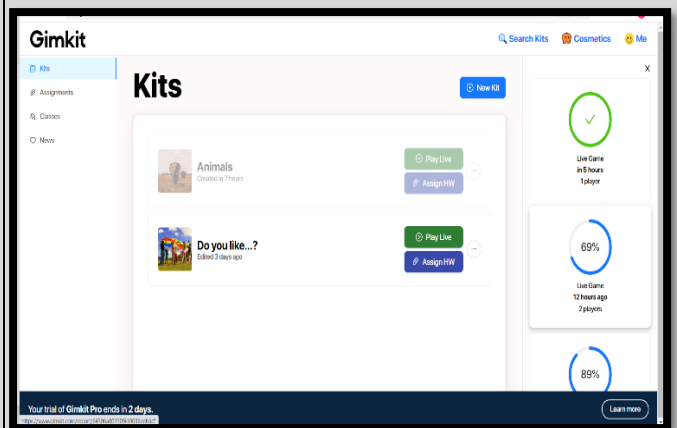
Revisión de los reportes



Paso 25. Para revisar los reportes haga clic en los tres puntos que se encuentran en el lado derecho del juego, haga clic en "Reports".

Figura 177

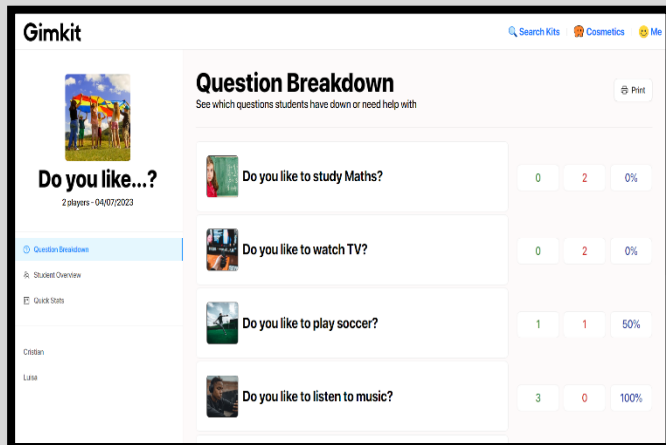
Análisis de cada pregunta



Paso 26. En el lado derecho va a encontrar los juegos realizados, haga clic en el reporte del juego que desee para revisar el análisis de cada pregunta.

Figura 178

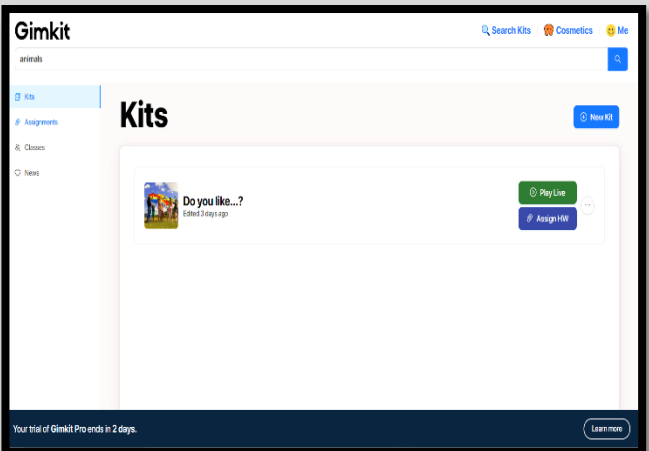
Revisión de las preguntas acertadas y no acertadas y del desempeño de cada estudiante



Paso 27. En el “*Question Breakdown*” puede revisar las preguntas que han acertado y las que han tenido dificultades, también pueden revisar como se desempeño cada estudiante haciendo clic en “*Student Overview*”.

Figura 179

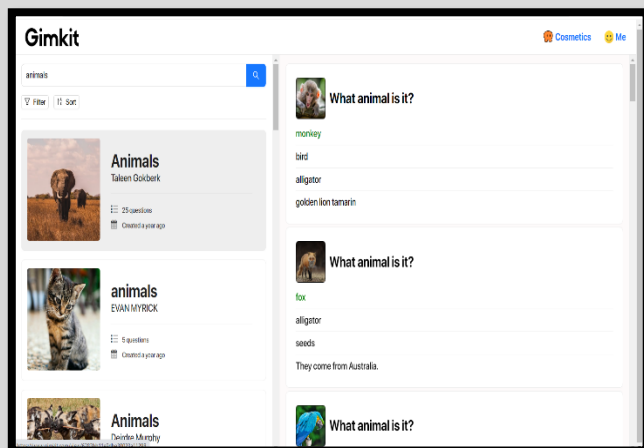
Búsqueda de juegos realizados por otros usuarios



Paso 28. Para buscar juegos realizados por otros usuarios vaya a “*Search Kits*” en la parte superior de la pantalla. Escriba el tema que desea encontrar y haga clic en la lupa .

Figura 180

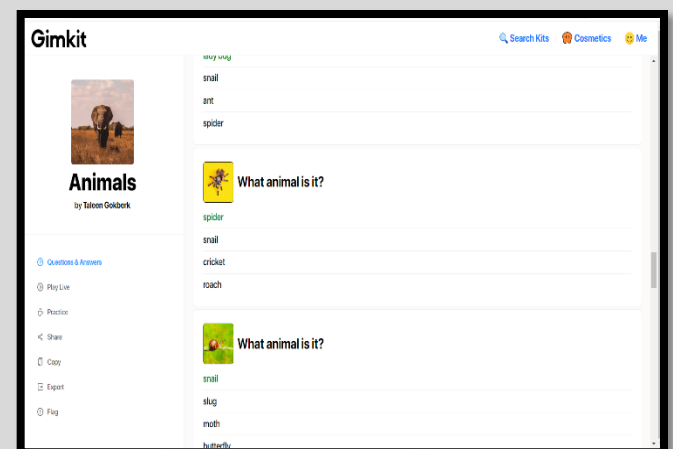
Búsqueda de los juegos por temas de preferencia



Paso 29. En el lado izquierdo le aparecerán los juegos con el número de preguntas y en el lado derecho le va aparecer las preguntas con sus respuestas. Haga clic en el juego de su preferencia.

Figura 181

Selección de opciones del juego



Paso 30. En el lado izquierdo le aparecerán diferentes opciones que puede realizar con el juego, con la diferencia que con los juegos prestados no podrá visualizar los reportes.

Tabla 18

Planificación Estrategia Metodológica de Gamificación N°6

Estrategia Metodológica de Gamificación N°6				
Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia	La presente estrategia es una plataforma educativa en línea que facilita a los docentes crear sus propios juegos interactivos en base a preguntas específicas de su asignatura			
Tema Curricular 4:	Lectura			
Objetivo de Aprendizaje:	O.EFL 3.6 Leer y escribir textos breves descriptivos e informativos relacionados con información personal o temas familiares y usarlos como medio de comunicación y expresión escrita del pensamiento.			
Destrezas con criterios de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje		Actividades Evaluativas
EFL 3.1.3. Intercambiar preferencias personales básicas con sus compañeros para expresar gustos y disgustos.	I.EFL.3.3.1. Los alumnos pueden emplear una variedad de características de comunicación verbal y no verbal para expresar gustos y disgustos y pueden dar recomendaciones en términos básicos pero efectivos. (I.3, S.4)	Mecánicas y Componentes El docente en la clase debe: • Presentar la plataforma “Gimkit”. • Explicar cómo ingresar a la plataforma. • Designar la actividad a los estudiantes. • Enviar el PIN o el link de acceso. El estudiante en la clase debe: 1. Ingresar desde su teléfono celular al enlace		Dinámicas y Estética Al finalizar el juego el docente y el estudiante pueden visualizar la tabla de posiciones con el puesto, el nombre del jugador y el dinero ganado. El docente puede premiar con insignias o puntos al primer lugar, que sean acumulables para cambiar con un privilegio
				Comportamientos positivos en clase • Muestra autocontrol. • Es positivo y trabaja duro. • Es curioso. • Se prepara para aprender. • Demuestra iniciativa. • Trabaja de manera autónoma y colaborativa. • Retroalimenta su aprendizaje

		https://www.qimkit.com/join 2. Escribir el código entregado por el docente. 3. ¿Contestar las preguntas <i>“Do you like...?”</i> de la estación de <i>“Question answering station”</i> . 4. Realice el juego Fishtopia el recolectando y vendiendo los pescados en el menor tiempo posible.	en clase que el profesor ha asignado.	
--	--	--	---------------------------------------	--

Nota. Para la realización de la planificación se toma como referencia al currículo priorizado con énfasis en competencias comunicaciones, matemáticas, digitales y socioemocionales de educación general básica media.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El diagnóstico de las competencias lingüísticas en estudiantes de séptimo año de Educación Básica Subnivel Medio, revela deficiencias significativas en las cuatro habilidades del inglés como segunda lengua.

Se identificó que las metodologías tradicionales utilizadas no logran los resultados deseados en adquirir conocimientos.

La gamificación ofrece recursos y herramientas que permiten a los educandos involucrarse en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, fortaleciendo su fluidez verbal, comprensión lectora y escritura.

Los docentes están familiarizados con la gamificación, pero no la han utilizado en sus aulas debido a la falta de conocimiento sobre cómo implementarla en un entorno presencial utilizando herramientas gamificadas digitales, como aplicaciones y plataformas, por lo que es evidente que existe un interés por explorar nuevas estrategias pedagógicas, para enriquecer el proceso de enseñanza del idioma inglés y hacerlo más interactivo y atractivo para los estudiantes.

Recomendaciones

Para el uso de esta guía se recomienda empezar por una sola plataforma de gamificación con la que perciba que es más sencilla y útil para sus contenidos académicos planificando de acuerdo a la destreza que desea alcanzar, practicándolo usted primero como piloto fuera del aula antes de aplicar a los estudiantes, aprovechando todas las virtudes que le ofrece cada plataforma para luego seguir con las herramientas más complejas que requieren de más experiencia en conocimientos digitales.

Indagar continuamente y actualizarse con nuevas metodologías que proponen expertos en educación que le permitan innovar su aula y mejorar los aprendizajes de los estudiantes sabiendo que cada uno tiene diferentes estilos de aprendizaje con los que se tiene que adaptar y buscar nuevas estrategias que permitan mejorar la atención y comprensión en su asignatura en donde sea el estudiante que construya su propio aprendizaje guiado obviamente por el educador.

Se recomienda que al usar las plataformas de gamificación educativas en las aulas sea continua pero limitada, no se la debe utilizar en todas las clases ni en todas las temáticas porque el exceso puede llegar a causar indiferencia por parte de los estudiantes provocando tedio y cansancio, por lo que se sugiere utilizar la metodología como retroalimentación de una destreza para que se refuercen de manera autónoma los contenidos que no han quedado claros aún en la clase presencial.

Es de vital importancia que las autoridades educativas promuevan capacitaciones en metodologías innovadoras que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que estas capacitaciones deben enfocarse en brindar a los docentes las herramientas y conocimientos necesarios para implementar en el aula enfoques pedagógicos actualizados y efectivos, así pues es importante invertir en la formación de los educadores en metodologías innovadoras, de esta manera se podrá fomentar un ambiente educativo dinámico y en constante evolución, que

se adapte a las necesidades y demandas de los estudiantes en la era digital. Asimismo, estas capacitaciones contribuirán a fortalecer la calidad de la educación, preparando a los docentes para guiar a los estudiantes hacia el éxito académico y el desarrollo de habilidades relevantes para el siglo XXI.

REFERENCIAS

- Aguiar-Castillo, L., Guerra Yáñez, V., & Pérez-Jiménez, R. (2021). La gamificación y su efecto sobre el aprendizaje profundo: el ciclo del hábito.
- Alimova MA. (2023). Uso del Servicio de Internet Baamboozle la hora de crear un entorno educativo gamificado en clases de inglés. www.americanjournal.org Traducidodelinglésalespañol-
www.onlinedoctranslator.com
- ALLÁ, M. Á. S. (1920). Sigmund Freud.
- Arce, N. H., & Valdivia, A. C. (2020). Adapting competitiveness and gamification to a digital platform for foreign language learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(20), 194–209.
- Arias, G. F. (2016). *El proyecto de Investigación* (septima edicion ed.). Caracas, Venezuela: Episteme.
- Auxiliadora, M., Briones, Z., Hernández Díaz, A., Luzdelia, K., Bravo, M., & Díaz, H. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica project-based learning as a didactic strategy.
- Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo editorial patria.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1963). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*.
- Blasco-Serrano, A. C., González, I. B., & Coma-Roselló, T. (2022). Incorporación de las TIC en la formación inicial del profesorado mediante Flipped Classroom para potenciar la educación inclusiva. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 79, 9–29.
- Bravo, G. T., & Viguera, J. A. (n.d.). *Metodologías Activas en el proceso de enseñanza* –.
- Cajamarca, L. P. R., Herrera, D. G. G., Vizcaíno, C. F. G., & Álvarez, J. C. E. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370–391.

- Calebe Zadi, I., Montanher, R. C., & Monteiro, A. M. (2021). Juego digital para aprender inglés como segunda lengua utilizando el pensamiento complejo. *Revista Científica General José María Córdova*, 19(33), 243–262.
- Calvo Hernando, P., & Gómez Gómez, M. del C. (2018). Aprendizaje y juego a través de la historia. la razón histórica. *Revista Hispanoamericana de Historia de Las Ideas.*, 40, 23–31. <https://www.revistalarazonhistorica.com/40-2/>
- Carpio Afonso, T., Alberto González Valero, J., Bonachea Rodríguez, M., & Rodríguez Estevés, I. (2022). Uso del enfoque por tareas para fortalecer la fluidez en la escritura del idioma inglés Use of the task-based approach to strengthen writing fluency in the English language. <http://medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/5246>
- Cavalheiro, L. (2020). Developing Intercultural Communication and Intercultural Awareness in the EFL Classroom.
- Cecibel Moreno-Novillo, A. I., & Vanessa Yáñez-Valle III, V. (2022). La estrategia Reading Circles para desarrollar la habilidad de lectura guiada en las clases de inglés como Lengua Extranjera. 7(2), 1510–1524. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3661>
- CÓDIGO, D. E. L. A. N. Y. A. (2013). Código de la Niñez y Adolescencia. Quito, Ecuador.
- Conejero, J. E. S. (2022). Desafíos para la educación. *Revista Contacto*, 2(1), 34–48.
- Córdoba Castrillón, M. M., & Ospina Moreno, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 12(2), 113–138. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de Las Ciencias de La Tierra*, 28(1), 5–19.
- Cuesta Cuesta, L. M. (2021). Rompecocos cinemático: estrategia de gamificación móvil para la apropiación de conceptos relacionados con el movimiento.

- De Fundamentos Educativos, S. (2021). Instructivo para la elaboración de proyectos interdisciplinarios Ministerio de Educación. www.educacion.gob.ec
- del Barco, M. A. H., Martín, J. S., & Cuello, I. C. (2021). Estudio comparativo de diferentes estrategias de aprendizaje basado en juegos: rendimiento emocional de maestros en formación durante el aprendizaje de las ciencias. *Revista Internacional de Pesquisa Em Didática Das Ciências e Matemática*, e021012–e021012.
- del Ecuador, A. C. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Quito: Tribunal Constitucional Del Ecuador. Registro Oficial Nro, 449, 79–93.
- Delgado, R. C. (2014). Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Quito: Nacional.
- Delgado, Y. C., Chancay, L. J., & Zambrano, J. M. (2020). La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica Media. *Polo Del Conocimiento*, 833–899.
- Fabricio Molina-García, P. I., Rosanna Molina-García, A. I., & Gentry-Jones III, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. 7(1), 722–730. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- Feldee, M., & Faresi, I. (2022). Unlocking Gimkit's Capabilities for Language Classroom. In *JELE* (Vol. 8, Issue 2).
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, 24, 41–51.
- General Básica, E., & Educación, M. DE. (n.d.). Introducción general Subnivel MEDIO. www.educacion.gob.ec
- Gil-Velázquez, C. L. (2020). UNO Sapiens Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 1 Los paradigmas en la educación El aprendizaje cognitivo The Paradigms in Education Cognitive learning. In *Publicación semestral* (Issue 4). <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/issue/archive>
- González-Fernández, A., Revuelta-Domínguez, F.-I., & Fernández-Sánchez, M. R. (2022). Models of Instructional Design in Gamification: A Systematic Review of

- the Literature. In *Education Sciences* (Vol. 12, Issue 1).
<https://doi.org/10.3390/educsci12010044>
- Guía de apoyo para los docentes en la implementación de metodología STEM-STEAM. (n.d.). www.educacion.gob.ec
- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162.
<https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). McGraw-Hill Interamericana México.
- Hinojoza, H. M. C., & Regalado, C. D. B. (2020). The teaching-learning of the law through an institutional virtual platform: Incipient findings of the constructivism of Piaget, Vygotsky and Ausubel according to the perceptions of the informants. *Revista Pedagogia Universitaria y Didactica Del Derecho*, 7(2), 143–165.
<https://doi.org/10.5354/0719-5885.2020.57035>
- Huamaní, E. G. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40.
- Janeth Castillo-Mora monyjane, M. I., Guadalupe Escobar-Murillo, M. I., & Yadira Cárdenas-Moyano, M. I. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. 66, 686–701.
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>
- Jara, M. A., & Montoya, Á. C. (2022). Libro - Estrategias Pedagógicas Innovadoras.
- Jorge, E. (2021). Jugar en la pandemia: Reflexiones en la clínica con niños. *PSICOANÁLISIS EN LA UNIVERSIDAD*, 5, 39–49.
- Khaitova, N. F. (2021). History of Gamification and Its Role in the Educational Process. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(5), 212–216.
- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27, 71–79.

- López, M. Y. (2019). La importancia de la gamificación como técnica de enseñanza aprendizaje a nivel superior.
- Mahecha-Escobar, J. C., Viancha-Rincón, E. L., Conejo-Carrasco, F., & Soler-Cifuentes, D. C. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas. *Revista Electrónica En Educación y Pedagogía*, 5(9), 68–82.
- Manassero-Mas, M. A., Bennàssar-Roig, A. J., & Vazquez-Alonso, Á. (2021). Juegos serios para enseñar y aprender conocimiento epistémico sobre la naturaleza de la ciencia en educación primaria. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, 5.
- Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. (2002). <http://cvc.cervantes.es/obref/marco>
- María De La Cruz Fernández, G., Sofía, A., Vacacela, R., Inés, M., Moreno, U., Gustavo, W., & Orozco, M. (2021). El nivel de dominio del inglés de los docentes de las Instituciones de Educación Superior ecuatorianas: estudio de requerimientos nacionales y del Marco Común Europeo Dominio del inglés de los docentes de las Instituciones de Educación Superior (Vol. 3). <http://orcid.org/0000-0002-2537><http://orcid.org/0000-0002><http://orcid.org/0000-0001-5185><http://orcid.org/0000-0002-2234-4002>
- Martínez, J. A. Á., & Ochoa, J. de J. R. (n.d.). La motivación intrínseca y extrínseca en el aprendizaje del idioma inglés: un estudio de caso en estudiantes universitarios de la ciudad de Medellín.
- Mayorga, Á. P. O., Becerra, M. A. L., & Castro, C. E. R. (2021). El uso de Duolingo como herramienta de apoyo en el aprendizaje del Idioma Inglés. *Conciencia Digital*, 4(1.1), 250–266.
- Melo-Solarte, D. S., & Díaz, P. A. (2018). Emotional learning and gamification in virtual education environments. *Información Tecnológica*, 29(3), 237–248. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>

- Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de Las Ciencias*, 7(1), 722–730.
- Mora, M. J. C., Murillo, M. G. E., Murillo, R. de los Á. B., & Moyano, M. Y. C. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico-Profesional*, 7(1), 43.
- Mora Márquez, M., & Camacho Torralbo, J. (2019a). Classcraft: English and role play in the primary school classroom. *Apertura*, 11(1), 56–73. <https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1433>
- Mora Márquez, M., & Camacho Torralbo, J. (2019b). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 11(1), 56–73.
- Moreno Agurto, V. A. (2020). La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar. *Alétheia*, 8, 41–52. <https://doi.org/10.33539/aletheia.2020.n8.2422>
- Naranjo, R. E. R., Álvarez, M. de los Á. M., & Lara, P. (2019). Estrategias de aprendizaje en una interfaz gamificada Indoamérica 2018. *Hamut' Ay*, 6(3), 62–80.
- No. 675 Guillermo Lasso Mendoza presidente Constitucional de la República. (n.d.).
- Noris, L. M., Batista, G. F., & Álvarez, L. Á. S. (2019). Aplicación móvil para el aprendizaje del idioma inglés en el cuarto grado. *Revista de Investigación En Tecnologías de La Información: RITI*, 7(13), 70–76.
- O'Brien, N. B., & Yebra, J. M. (2019). Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria.
- Ojeda Martinez, R. I., Becerril Tello, M. N., & Vargas, L. A. (2018). La importancia del aprendizaje social y su papel en la evolución de la cultura. *Revista Argentina de Antropología Biológica*, 20(2), 2. <https://doi.org/10.17139/raab.2018.0020.02.02>

- Olavarría, D. F., & Fuentes, D. (2019). Aportes del aprendizaje experiencial a la formación de estudiantes de enfermería en psiquiatría: Estudio cualitativo. In *Revista Mexicana de Investigación Educativa RMIE* (Vol. 24).
- Ordóñez Olmedo, E. (2019). El aprendizaje significativo como base de las metodologías innovadoras. *Significant learning in the labor training and orientation module*. 26.
- Ortega, D., & Argudo, A. (n.d.). La enseñanza-aprendizaje del inglés en el ecuador: desde el. *Influencia de El Niño Oscilación Del Sur (ENOS) En La Producción de Banano: Provincia de El Oro*.
- Pardo Kuklinski, H., & Cobo, C. (2022). Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia. *OPENAIRE*.
- Piaget liE, J. (1991). seis estudios de psicología.
- Pitoyo, M. D., & Asib, A. (2020). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of Quizizz on Students' Learning in Higher Education. *International Journal of Language Education*, 4(1), 1–10.
- Quintero, S. A., Pérez Villalobos, W. Z., & Sertuche Puentes, A. (2021). Implementación de la gamificación en el aula de inglés en el grado noveno (9º).
- Rama, C. (2021). La nueva educación híbrida. *UDUAL*.
- Ramírez Naranjo, R. E., Mayorga Álvarez, M. de los Á., & Lara, P. (2019). Estrategias de aprendizaje en una interfaz gamificada *Indoamérica 2018. HAMUT'AY*, 6(3), 62. <https://doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1847>
- Rebeca Baque-Reyes, G. I., & Isabel Portilla-Faican, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje *Meaningful learning as a didactic strategy for teaching-learning Aprendizagem significativa como estratégia didática de ensino-aprendizagem*. 6(5), 75–86. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Roa González, J., Sánchez Sánchez, N., Roa González, C.: Sánchez, S., & Sánchez, N Y Basilotta, S. (2022). Uso de la Gamificación como metodología

activa en la Educación secundaria española durante la pandemia por COVID-19.

- Rocha, C. M. (2015). Metodología de la investigación. Oxford University Press.
- Rodríguez-Cajamarca, L. P., García-Herrera, D. G., Guevara-Vizcaíno, C. F., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>
- Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura. Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers, 384, 72–76. <https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>
- Rohimat, S., Solfarina, Samsiah, Ramdhani, F. I., Fitri, R., & Aliyah, N. (2023). Workshop of Gimkit Introduction for Formative Assessment of Online Game Modes.
- Sánchez Quishpe, M. B. (2018). Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Saud, S., Aeni, N., & Azizah, L. (2022). Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Classes. *International Journal of Language Education*, 6(2), 169–182. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i2.24301>
- Smolucha, F. (1992). The relevance of Vygotsky's theory of creative imagination for contemporary research on play. *Creativity Research Journal*, 5(1), 69–76.
- Tena, M. J. F., del Carmen Ortega Navas, M., & Fuster, M. C. S. (2021). New technologies as innovative teaching-learning strategies in the Digital Era. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formacion Del Profesorado*, 24(1), 29–42. <https://doi.org/10.6018/REIFOP.406051>
- Thu, T. T. M., & Dan, T. C. (2023). Students' perceptions on english vocabulary teaching and learning by using blookit: a case study / nhận thức của sinh viên về việc dạy và học từ vựng tiếng anh bằng blookit: một nghiên cứu tình huống.

- European Journal of Applied Linguistics Studies, 6(1).
<https://doi.org/10.46827/ejals.v6i1.321>
- Timbe-Castro, L. C., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (n.d.). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del inglés Gamification as an innovative strategy in the teaching of English.
- Tomalá, J. L. (2021). Recursos digitales educativos y el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática en la Unidad Educativa “Simón Bolívar”, año 2021.
- Ulya, M., Syarif, U., & Jakarta, H. (2021). Penggunaan educandy dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia (Vol. 10, Issue 1).
<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>
- Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificacion en una plataforma virtual de educación. Fides et Ratio - Revista de Difusión Cultural y Científica de La Universidad La Salle En Bolivia, 9(9), 65–80. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2015000100006&script=sci_abstract&lng=en
- Valeria, J., & Calle, A. (n.d.). Currículo priorizado.
- Vásquez Valdivia, M. I., Torres Castro, M. Y., Valera Yataco, P., & Lescano Lopez, G. S. (2022). Competencias Comunicativas a través del arte digital. Alpha Centauri, 3(1), 34–42. <https://doi.org/10.47422/ac.v3i1.72>
- Zhang, Q., Yu, L., & Yu, Z. (2021). A Content Analysis and Meta-Analysis on the Effects of Classcraft on Gamification Learning Experiences in terms of Learning Achievement and Motivation. In Education Research International (Vol. 2021). Hindawi Limited. <https://doi.org/10.1155/2021/9429112>

ANEXOS

ANEXO A. *Certificado del abstract por parte de idiomas.*



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Valencia Flores Tania Verónica DATE: 23 de noviembre de 2023 TOPIC: La gamificación en el aprendizaje del idioma inglés como lengua Extranjera. MARKS AWARDED				
QUANTITATIVE AND QUALITATIVE				
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 ☒	GOOD: 1 Vera Játiva Edwin Andrés,5 ☒	AVERAGE: 1 ☐	LIMITED: 0,5 ☐
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 ☒	GOOD: 1,5 ☐	AVERAGE: 1 ☐	LIMITED: 0,5 ☐
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 ☒	GOOD: 1,5 ☐	AVERAGE: 1 ☐	LIMITED: 0,5 ☐
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 ☐	GOOD: 1,5 ☒	AVERAGE: 1 ☐	LIMITED: 0,5 ☐
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 ☐	GOOD: 1,5 ☒	AVERAGE: 1 ☐	LIMITED: 0,5 ☐
TOTAL/AVERAGE 9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED TOTAL 9				



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

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.

Autor: Valencia Flores Tania Verónica

Fecha de recepción del abstract: 23 de noviembre de 2023

Fecha de entrega del informe: 23 de noviembre de 2023

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

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

Observaciones:

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

+

Atentamente



firmado digitalmente por:
EDISON BOANERGES
PENAFIEL ARCOS

Ing. Edison Peñañiel Arcos MSc
Coordinador del CIDEN

**ANEXO B. Autorización por parte del señor rector de la Unidad Educativa
"Consejo Provincial del Carchi"**



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI**



Tulcán, 23 de junio del 2022

Ingeniera
Aida Montenegro
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CONSEJO PROVINCIAL DEL CARCHI"
Tulcán. -

De mi consideración:

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. para expresarle un cordial y atento saludo deseándole éxitos en las funciones encomendadas.

Por otra parte, debido a los estudios de maestría en Educación Básica en la Universidad Politécnica Estatal del Carchi que se está cursando solicitamos de la manera más comedida, autorice a realizar un test diagnóstico a los estudiantes de séptimos años de Educación Básica que será aplicadas desde el 24 de junio al 30 de junio del 2022, que servirán para la realización del trabajo de investigación titulado: "La gamificación en el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera" el cual será presentado como trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación Básica, en mencionada Institución de Educación Superior.

El trabajo de investigación consta de los siguientes objetivos de estudio:

Objetivo General

Proponer herramientas de gamificación como estrategia metodológica de gamificación para el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Educación General Básica.

Objetivos Específicos:

1. Identificar herramientas de gamificación como estrategia didáctica que permita el aprendizaje del Idioma inglés.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



2. Diagnosticar las competencias lingüísticas del idioma Inglés en los estudiantes de 7mo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”.
3. Diseñar la estrategia metodológica de gamificación que contribuya al aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de 7mo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”.

Por la atención y aceptación que le dé al presente anticipamos nuestros debidos agradecimientos.

Atentamente,

Tania Verónica Valencia Flores

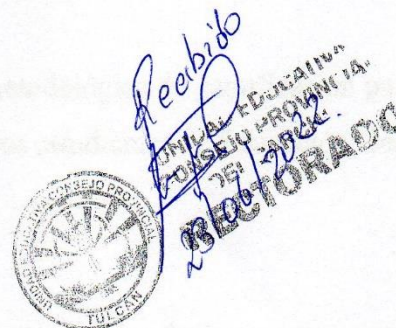
Maestrante

CI. 0401531298

Dra. María Teresa Rodríguez

Tutora

CI.1759039371



ANEXO C. Instrumento de encuesta

CUESTIONARIO DE ENCUESTA

Encuesta dirigida a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”

Objetivo:

- Proponer herramientas de gamificación como estrategia metodológica de gamificación para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Educación General Básica.

1. ¿Qué tan importante considera crear un juego educativo que optimice el aprendizaje del idioma inglés?

- a. Muy importante
- b. Importante
- c. Algo importante
- d. Poco importante
- e. No es importante

2. ¿Está de acuerdo con que las clases de inglés se volverían más entretenidas si se aplican juegos educativos en el aula?

- a. Totalmente de acuerdo
- b. De acuerdo
- c. Indeciso
- d. En desacuerdo
- e. Totalmente en desacuerdo

3. ¿Está de acuerdo en que la aplicación de juegos educativos en el aula mejoraría su aprendizaje?

- a. Totalmente de acuerdo

- b. De acuerdo
- c. Indeciso
- d. En desacuerdo
- e. Totalmente en desacuerdo

4. ¿Con que frecuencia utiliza los juegos educativos para aprender el idioma inglés de manera autónoma?

- a. Muy frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Ocasionalmente
- d. Raramente
- e. Nunca

5. ¿Estaría interesado en aprender el idioma inglés a través de juegos educativos?

- a. Muy poco interesado
- b. Poco interesado
- c. Algo interesado
- d. Bastante interesado
- e. Muy interesado

6. ¿Con qué frecuencia utiliza su profesor juegos en el aula o juegos en línea?

- a. Muy frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Ocasionalmente
- d. Raramente
- e. Nunca

7. ¿Con cuál de los siguientes juegos educativos le gustaría aprender el idioma inglés?

- a. Sopa de letras

- b. Juego de memoria
- c. Búsqueda del tesoro
- d. Crucigrama
- e. Adivina la palabra

8. ¿Cuál de estos componentes le gustaría estuviese en el juego educativo para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera?

- a. Acumulación de puntos
- b. Escalado de niveles
- c. Clasificaciones
- d. Obtención de insignias digitales
- e. Obtención de medallas digitales

9. ¿Con qué frecuencia utiliza la computadora para practicar juegos educativos?

- a. Muy frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Ocasionalmente
- d. Raramente
- e. Nunca

10. ¿Con que frecuencia utiliza el teléfono inteligente para practicar juegos educativos?

- a. Muy frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Ocasionalmente
- d. Raramente
- e. Nunca

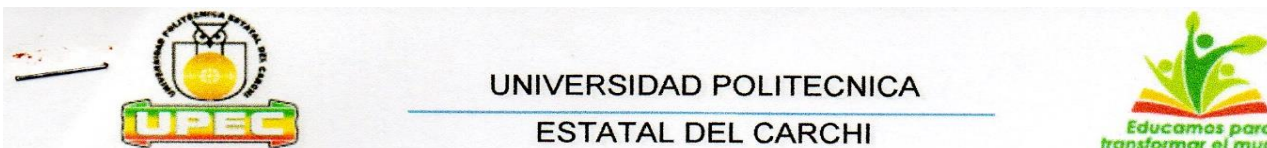
11. ¿Con que frecuencia ejercita las habilidades de habla, escucha, escribir y lectura en el idioma inglés utilizando juegos educativos?

- a. Muy frecuentemente
- b. Frecuentemente

- c. Ocasionalmente
- d. Raramente
- e. Nunca

Gracias por su atención.

ANEXO D. Instrumento de entrevista



ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE DE INGLÉS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CONSEJO PROVINCIAL DEL CARCHI	
Grupo de Estudio Nombre Entrevistado: Cargo:	Docentes de Inglés de la Unidad Educativa "Consejo Provincial del Carchi" Lic. Soledad Coral Docente de Inglés de la Unidad Educativa "Consejo Provincial del Carchi"
Tema:	La gamificación en la enseñanza-aprendizaje del inglés en modalidad on-line
Objetivo de la Entrevista	Identificar el uso de herramientas de gamificación como estrategia didáctica que influyan en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 7mo de Educación Básica.
Entrevistador	Tania Verónica Valencia Flores

Instrucciones:

Estimada docente por favor responda las siguientes preguntas. Su aporte es valioso en el desarrollo de la presente investigación.

Preguntas Introductorias.

1. ¿Cuáles estrategias didácticas utiliza para la enseñanza del idioma inglés?
2. ¿Estaría interesado en integrar en su práctica docente la gamificación para la enseñanza del idioma inglés? Sustente la respuesta.
3. ¿Considera adecuada la gamificación en el aula como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés? Mencione los beneficios de esta estrategia didáctica en los procesos educativos. Sustente su respuesta.
4. ¿Cuáles herramientas de gamificación cree usted son prácticas para el desarrollo de las habilidades en el idioma inglés en los estudiantes de séptimo año de educación general básica? ¿De qué manera implementaría la gamificación en el aula?.



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



5. En la actualidad existen mecánicas del juego como los retos, la competencia, los feedbacks, la cooperación, la recompensa e incentivos. ¿Utiliza usted algunas de estas mecánicas en el aula? Sustente su respuesta.
6. De estas recompensas: acumulación de puntos, escalado de niveles, clasificaciones, obtención de insignias o medallas digitales. ¿Cuál cree usted que le interese más al estudiante y por qué?
7. ¿Cree que es importante aplicar la competencia entre estudiantes para mejorar el aprendizaje del idioma inglés? Sustente la respuesta.
8. ¿Cree que es importante aplicar la cooperación en estudiantes para mejorar el aprendizaje del idioma inglés? Sustente la respuesta.
9. ¿Por qué considera que es importante el feedback en el aprendizaje del idioma inglés?
10. ¿Cuáles cree usted son las competencias lingüísticas importantes que debe desarrollar el estudiante de 7mo de educación básica?
11. A su criterio. ¿Cree usted que se mejoraría las competencias lingüísticas induciendo la gamificación en el aula?
12. ¿Está de acuerdo en que la gamificación favorece los entornos de aprendizaje atractivos e interactivos?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO E. Test para los estudiantes de Séptimo Año de EGB en base al currículo priorizado por competencias.

QUESTIONNAIRE

Curricular Thread 1: Communication and cultural awareness

EFL 3.1.1. Ask simple basic questions in class about the world beyond their own immediate environment in order to increase their understanding of different cultures.

Learners can show an awareness of different cultures and identify similarities and differences between them in oral and written short texts. (I.2, S.2, J.1) (REF I.EFL.3.1.1.)

1.- Read the text about Indian and Japan and complete the similarities and differences in the chart.



India vs Japan

India and Japan laying on two geographical areas have much difference between them. Though India and Japan might show some similarities in certain aspects like family life, both countries have a lot of differences.

India is officially called as the Republic of India and lies in South Asia. Japan, which is officially called as Nippon, is an island country that lies in East Asia. While India is divided into many states, Japan is divided into prefectures. In area, Japan is very much smaller to India.

While Japan is an archipelago, India is part of a larger subcontinent. **Japan** comprises of a single race. On the other hand, India consists of many races. Unlike Japan, one can come across a lot of religions in India. Moreover, In India, caste system is very much prevalent, which is not seen in Japan society.

1. Races.

2. Language

3. Religion.

4. Located on the Asian continent.

5. Geographical area.

6. Family life

SIMILARITIES	DIFFERENCES

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
				X

EFL 3.1.2. Recognize ways to relate responsibly to one's surroundings at home and at school by exhibiting responsible behaviors towards the environment. (Example: chores at home, recycling, etc.)

I.EFL.3.2.1. Learners can say ways to take care of the environment and one's surroundings. Learners can identify and exhibit socially responsible behaviors at home, at school and towards the environment. (J.3, S.1)

2. Look at the pictures and write the corresponding socially responsible behaviors at home, at school and towards the environment.

a.Help your classmates.

a.Recycle

b. clean the roads

c. Planting

d. Fix your room



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
				X

EFL 3.1.3. Exchange basic personal preferences with peers in order to express likes and dislikes.
I.EFL.3.3.1. Learners can employ a range of verbal and nonverbal communication features to express likes and dislikes and can give recommendations in basic yet effective terms. (I.3, S.4)

3. Answer the questions with your likes and dislikes.

Do you like playing soccer? Yes, I like playing soccer.

Do you like studying Maths? No, I dislike studying Maths.

a.



Do you like practicing sports?

b.



Do you like playing videogames?

c.



Do you like watching TV?

d.



Do you like eating vegetables?

e.



Do you like reading books?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
				x

EFL 3.1.8. Interpret and demonstrate knowledge of nonverbal and oral communication features in classroom activities and understand the contexts in which they are used appropriately. (Example: gestures, body language, volume, etc.)

Learners can demonstrate an ability to work in pairs and small groups using level-appropriate verbal and nonverbal communication features. (J.2, J.3, J.4, I.3) (REF I.EFL. 3.4.1)

4. Look at the gestures and choose the correct word.

- a.-  () angry
() happy
() sad
- b.-  () surprised
() sad
() tired
- c.-  () surprised
() tired
() angry
- d.-  () sad
() surprised
() angry
- e.-  () sad
() surprised
() tired

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
			X	

3.1.4. Use a variety of oral, print and electronic forms for social communication and for writing to oneself. (Example: friendly notes, invitations, diary entries, notes to self, electronic messages, etc.)

I.EFL.3.5.1. Learners can employ various print and digital sources in order to communicate with others in oral and written form in social situations. (J.3, S.1, S.4)

5. Read the digital party's invitation and write your confirmation.

CONFIRMATION OF

DATE:

HOOR:

PLACE:



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
			X	

Curricular Thread 2: Oral communication

EFL 3.2.1. Infer who is speaking and what the situation is when listening to short simple texts, especially when accompanied by pictures or other visual aids, or sound effects. (Example: shopkeeper speaking to a customer who is buying some fruit) Learners can grasp the main idea of spoken texts set in familiar everyday contexts. (I.3, I.4) (REF I.EFL.3.6.1.)

6. Listening and matching the people with the corresponding work.



Exercise 2: <https://english-practice.net/listening-exercises-a1-jobs/>

1.



()



2.



()



3.



()



4.



()



5.



()



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
			X	

EFL 3.2.3. Record key items of specific information from a heard message or description, either in written form or by drawing a picture. (Example: letters of the alphabet, numbers, quantities, prices and times, days, dates and months, etc.)

Learners can record and identify key information from a spoken message of immediate need or interest. (I.2, I.3) (REF I.EFL.3.7.1.)

7. Read the description about Andrew`s activities and complete the sentences.

Andrew is a doctor. He works three days a week: Mondays, Tuesdays and Fridays. He plays basketball with his brother Tom on Thursdays and Sundays. He loves dancing; he has dance class every Wednesday evening.

Andrew goes dancing with his wife on Saturdays. He goes to the park with his wife and his four daughters on weekends. Andrew is happy because he has a wonderful life.



a.- Andrew works on _____
on _____



b.- Andrew plays basketball



b.- Andrew goes dancing with
his wife and his
his wife on _____



b.- he goes to the park with
daughters on

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
				X

EFL 3.2.8. Spell out key vocabulary items using the English alphabet. (Example: names, colors, animals, possessions, etc.)

Learners can ask others to repeat themselves or to say something in a different way and ask for common classroom needs. Learners can spell out words in English. (I.3, J.4) (REFI.EFL.3.8.1)

8. Listen and put the letter in order to form the colors.



D

R

E

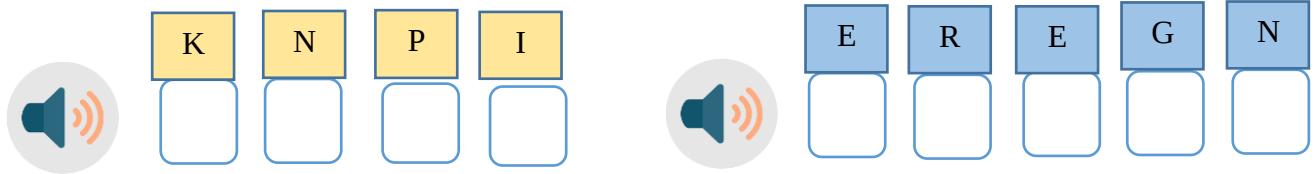


U

E

B

L



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
				X

EFL 3.2.13. Respond to simple questions in quite a short time and initiate basic interaction spontaneously when there are opportunities to speak. Speech is produced a little less slowly and hesitantly.

I.EFL.3.9.1. Learners can answer simple questions quickly and initiate basic interaction spontaneously when given opportunities. (Example: make an invitation, give a suggestion, etc.) Learners can describe simple, familiar situations and talk about past experiences. (I.3, J.3)

9. Complete the conversation. Use the word bank.

go to the park How are you? we go to the circus I am fine

Karen: Hello Lisa **a.** _____

Lisa: Hi Karen, **b.** _____. How about you?

Karen: I am fine also. What are you going to do this Saturday?

Lisa: On Saturday, I think I will **c.** _____

Karen: And if **d.** _____, it has arrived yesterday.

Lisa: I'd love to but let me ask my mom if she'll let me.

Karen: Ok, send me a message to let me know.

Lisa: Ok, Bye

Karen: Bye bye

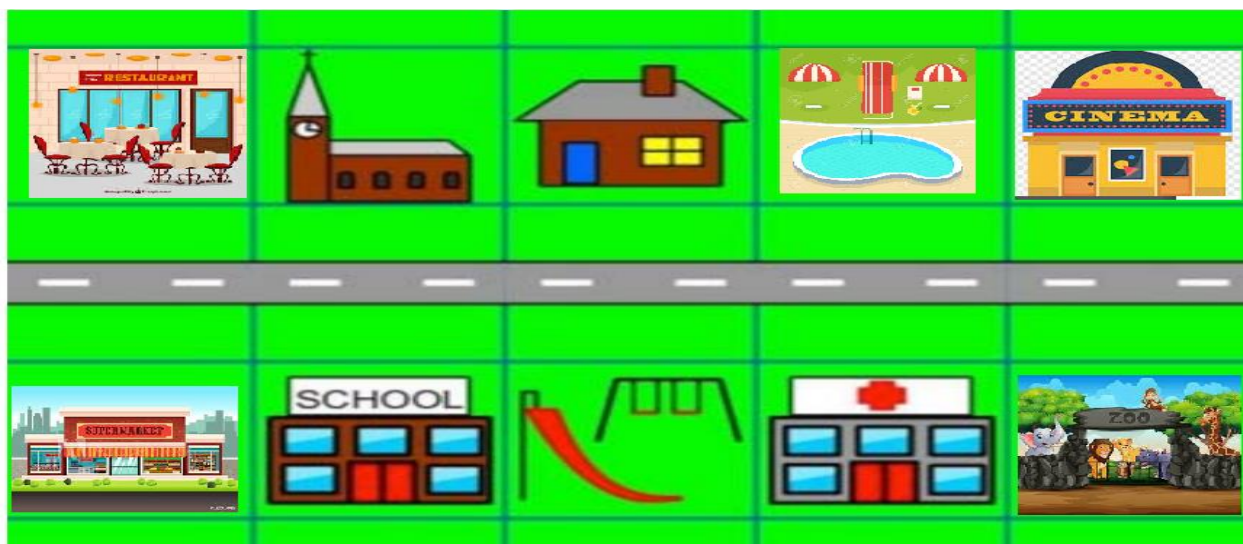


Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
			X	

EFL 3.2.12. Ask and answer questions and exchange information on familiar topics in predictable everyday situations. (Example: ask for directions, give directions, express a personal opinion, etc.). Learners can use back-channeling to react appropriately to what others say about familiar topics in predictable, everyday situations and when carrying out pair work for a specific task in class. (I.3, J.3) (REF I.EFL.3.10.1)

10. Look at the map and answer the questions with the prepositions of place. Use the word bank

next to	to the left of	to the right of	between
---------	----------------	-----------------	---------



- **Where is the restaurant?** The restaurant is **a)** _____ the church.
- **Where is the cinema?** The cinema is **b)** _____ swimming pool.
- **Where is the swimming pool?** The swimming pool is **c)** _____ the house and the cinema.

- **Where is the hospital?** The hospital is **d)** _____ the park.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
				X

Curricular Thread 3: Reading

EFL 3.3.1. Understand most of the details of the content of a short simple text (online or print).

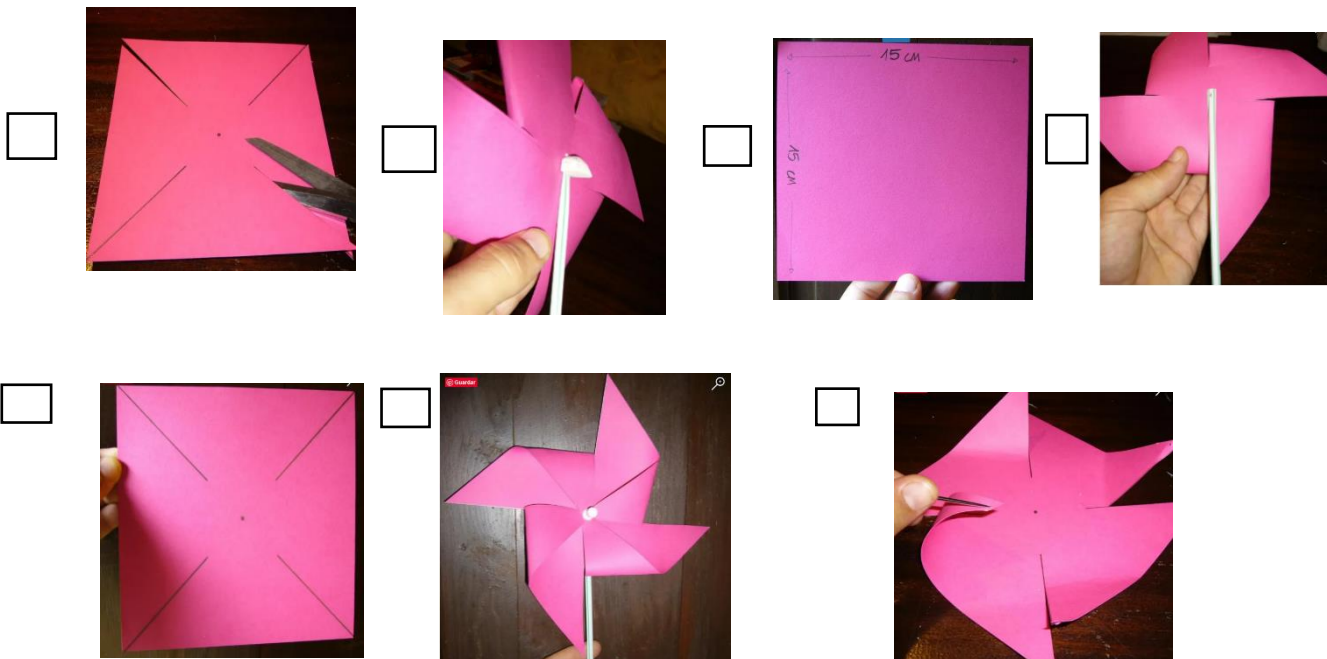
I.EFL.3.11.1. Learners can understand most details in a short simple online or print text and can follow short instructions. (I.3, I.4)

11. Read the following information and order the pictures in the correct sequence.

How to Make a Paper Pinwheel

Instructions:

1. Draw a 15x15 cm square on cardboard and cut it out.
2. Draw the two diagonals with a ruler, but make sure that the lines do not reach the central point. Mark the center of the square.
3. Cut out the previously marked lines. Remember that you don't have to reach the middle.
4. Of the eight points that the grinder has, take 4, alternating one you take it, the next you leave it. Prick the tips of all 4 spikes with a pin.
5. Push the thumbtack through the holes at the 4 points of the windmill. And behind the pinwheel put the straw in such a way that the pin also punctures the straw.
6. Put on top of the straw a piece of eraser so that you cannot stick with the thumbtack.
7. You already have the pinwheel finished! Now you just have to put it somewhere where there's a bit of wind blowing and watch it spin. Enjoy it!



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
		X		

EFL 3.3.2. Show understanding of some basic details in short simple cross-curricular texts by matching, labeling and answering simple questions.

Learners can match, label and answer simple questions about basic details in a short simple cross-curricular text. (I.2, S.1) (REF I.EFL.3.12.1)

12. Match the pictures with the corresponding healthy eating and hygiene habits.

a.-



() Wash your hand before and after eating.

b.-



() Eating fruits and vegetables.

c.-



() Practice sports.

d.-



() Have a diary shower.

e.-



() Brush your teeth three times a day.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
				X

EFL 3.3.3. Identify the meaning of specific content-based words and phrases, with the aid of visual support.

I.EFL.3.13.1. Learners can determine the meaning of specific content-based words and phrases when accompanied by visual support and distinguish between fact and opinion and relevant and irrelevant information in informational texts through the use of mind maps and charts. (I.2, I.3)

13. Read and choose the correct answer.

The Beach

This is a beach. The weather is hot.
at the beach?

1. How is the weather

Kate is making sandcastles.
rainy

a. cold b. hot c.

Sam is boating. A young lady is

2. What is Kate making?

c. house

surfing in the sea. Ben is

playing with his dog, Bruno.

Ben

with?

Kate



a. sand castles b. boat

3. Who is boating?

a. Kate b. Sam c.

4. Whom is Ben playing

a. Bruno b. Sam c.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
				X

EFL 3.3.9. Identify and use reading strategies to make text more comprehensible and meaningful.
(Example: skimming, scanning, previewing, predicting, reading for main ideas and details, etc.)
Learners can identify and use reading strategies to make written text more comprehensible and meaningful. (I.2, S.1) (REF)

14. Read the passage and color the main idea.

Rain Forest

The rain forest is home to many animals. Monkeys, toucans and tree frogs live in the rain forest. Rainforests are very rich in animal life. Almost half of the world's animal species live in rain forests. Parrots, jaguars and anteaters also live in the rain forest. Insects can be found almost anywhere in the rain forest.

Color the main idea.

Monkeys and jaguars live in the rain forest.

The rain forest is home to many animals.

Insects live in the rain forest.



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
				X

EFL 3.3.8. Make and support inferences from evidence in a text with reference to features of written English. (Example: vocabulary, facts, format, sequence, relevance of ideas, etc.)

Learners can make and support inferences using evidence from texts and features of written English.

(I.2, J.3) (REF I.EFL.3.15.1.)

15. Read the paragraphs and choose the right option.

1. I begin the day with my small tools to clean my patient`s teeth. I placed the paper bib on her and shined a light down so I could see. I found one cavity! After all the teeth were cleaned, I gave her a toothbrush.	☐ cashier ☐ clown ☐ teacher ☐ dentist
2. Today has been very busy. I replaced my knee and put a broken arm into a cast. Now, I am examining a patient with a sore leg. He may need some medicine. Later, I take off my white coat stethoscope and relax.	☐ farmer ☐ doctor ☐ police officer ☐ dentist

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
		X		

Curricular Thread 4: Writing

EFL 3.4.1. Make a simple learning resource in order to record and practice new words. (Example: a picture dictionary, a word list, set of flashcards, etc.)

I.EFL.3.16.1. Learners can make a simple learning resource in order to record and practice new words. (Example: a picture dictionary, a word list, a set of flashcards, etc.) (I.1, J.4)

16. Look at the flashcards and tick the correct personal pronoun.

 ☐ we ☐ they ☐ it	 ☐ you ☐ I ☐ she	 ☐ I ☐ it ☐ you	 ☐ it ☐ she ☐ he
 ☐ I ☐ we ☐ they	 ☐ it ☐ he ☐ I	 ☐ he ☐ I ☐ we	 ☐ you ☐ we ☐ it

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
				X

EFL 3.4.2. Write a short simple paragraph to describe yourself or other people, animals, places and things, with limited support. (Example: by answering questions or using key words)

Learners can write short simple paragraphs to describe people, places, animals, things and feelings, with limited support. (I.3, S.1) (REF I.EFL.3.17.1.)

17. Look at the picture and describe him or her.



She is Anita.
 _____ has brown eyes
 She _____ long hair
 She has _____ nose
 She has big _____



He is Marco
 _____ has brown hair
 He _____ blue eyes
 He has _____ nose
 He has big _____

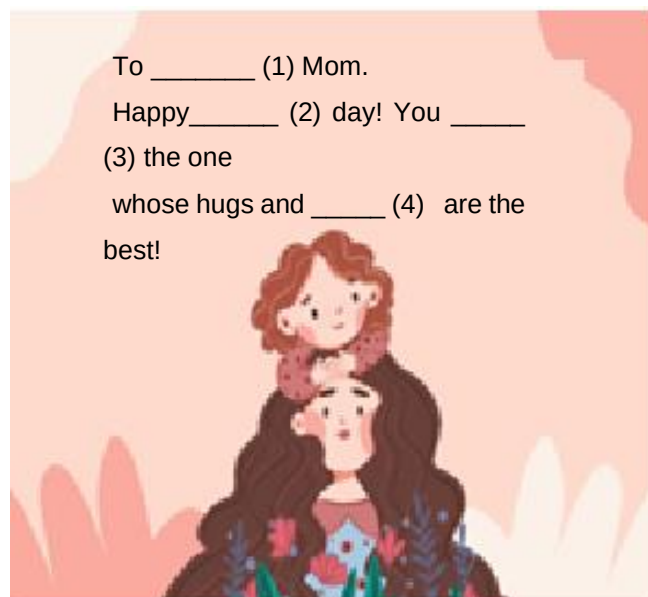
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
			X	

EFL 3.4.3. Write a variety of short simple text-types, commonly used in print and online, with appropriate language and layout. (Example: write a greeting on a birthday card, name and address on an envelope, a URL for a website, an email address, etc.)

I.EFL.3.18.1. Learners can write short simple text-types and narratives, online and in print, using appropriate language, layout and linking words. (I.3, J.2)

18. **Complete the information and write a message about mom's card.**

are	my	mother's	kisses
-----	----	----------	--------



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
			X	

EFL 3.4.5. Write a questionnaire or survey for friends, family or classmates using WH- questions in order to identify things in common and preferences.

Learners can write questionnaires and surveys for peers and family using WH- questions in order to identify things in common and preferences. (I.2, S.2) (REFI.EFL.3.19.1.)

19. Order the words to form the questions.

Example:

What / do / you/ sport / like/?

What sport do you like?

a.- What / like / you/ food / do/?

b.- What / animal/ like / you/ do/?

c.- What / like / you/ do/ color/?

d.- What / like / fruit/ do/ you/?

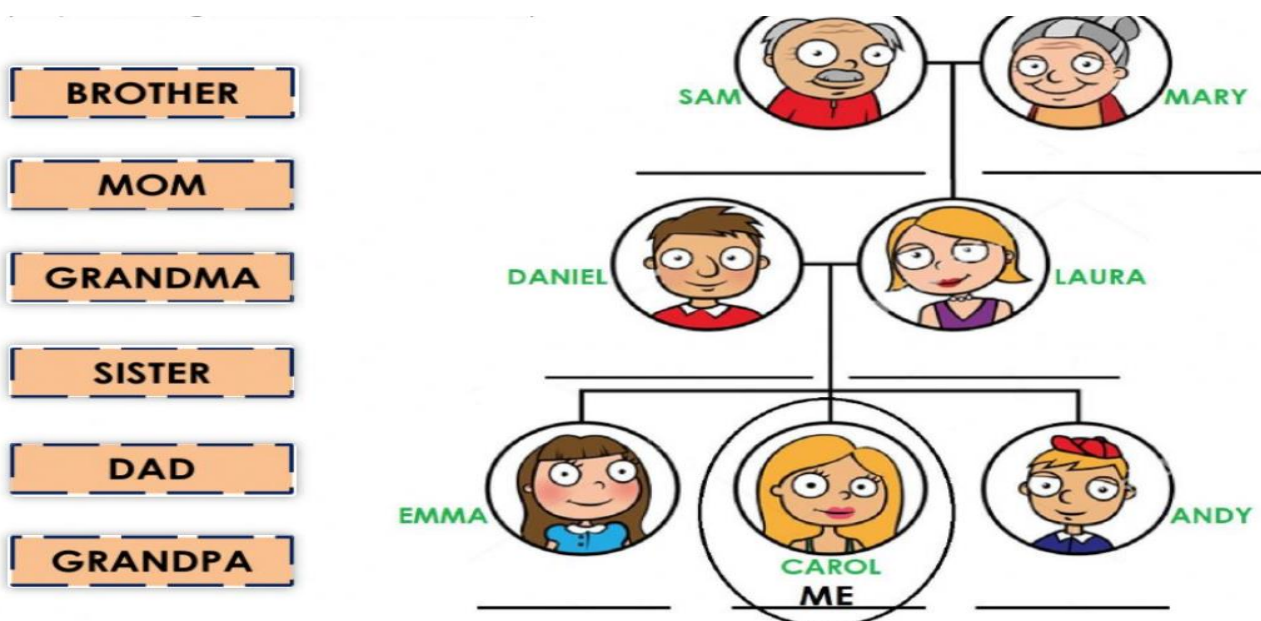


Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
			X	

EFL 3.4.9. Make effective use of a range of digital tools to write, edit, revise and publish written work in a way that supports collaboration. (Example: add sound or images to a presentation, use an app to collaborate on a mind map, contribute to a class wiki, etc.)

Learners can effectively use a range of digital tools during the writing process. (I.3, S.4, J.3)
(REFI.EFL.3.20.1.)

20. Complete family tree with the family members



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
				X

Curricular Thread 5: Language through the Arts

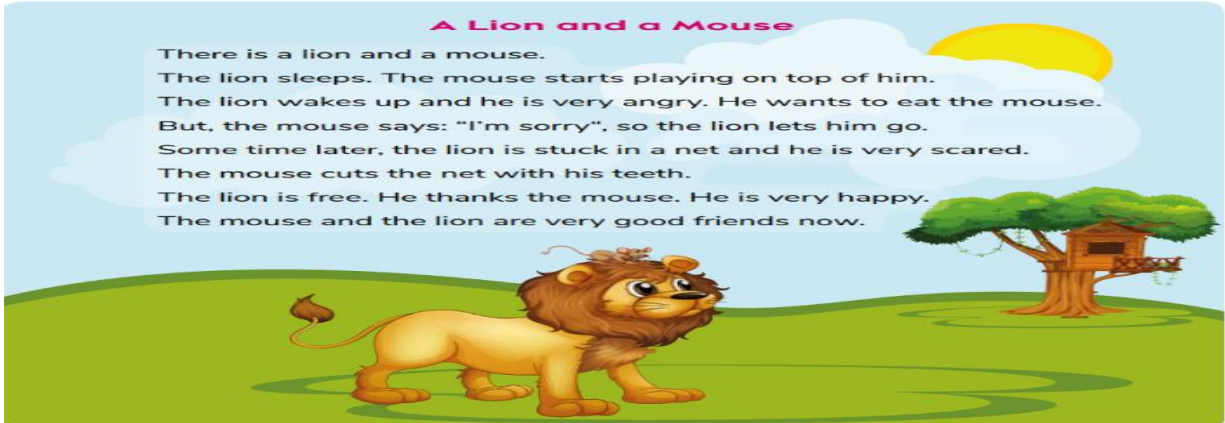
EFL 3.5.1. Use audio, video and pictures to respond to a variety of literary texts through online or in-class ICT activities.

I.EFL.3.21.1. Learners can employ audio, video, pictures and ICT to respond to oral and written texts and use pre-established criteria to evaluate literary texts individually or in groups. (I.2, I.3, I.4)

21. Read the story and match the sentences with the right picture.

A Lion and a Mouse

There is a lion and a mouse.
 The lion sleeps. The mouse starts playing on top of him.
 The lion wakes up and he is very angry. He wants to eat the mouse.
 But, the mouse says: "I'm sorry", so the lion lets him go.
 Some time later, the lion is stuck in a net and he is very scared.
 The mouse cuts the net with his teeth.
 The lion is free. He thanks the mouse. He is very happy.
 The mouse and the lion are very good friends now.



- a. The lion wakes up.
- b. The mouse helps the lion.
- c. The lion lets the mouse go.
- d. The mouse plays on top of the lion.
- e. The lion thanks the mouse.



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
			X	

EFL 3.5.2. Create picture books and/ or other graphic expressions in pairs in class by varying scenes, characters or other elements of literary texts.

Create picture books, graphic expressions and personal stories by adapting elements of literary texts.

(I.3, S.3) (REFI.EFL.3.22.1)

22. Read the story and draw

On the Farm

Lisa and Ben went to visit their grandma and grandpa.

They live on the farm. They saw many things on the farm.

They saw a brook on the farm. There were many fish in the brook. It was so much fun.

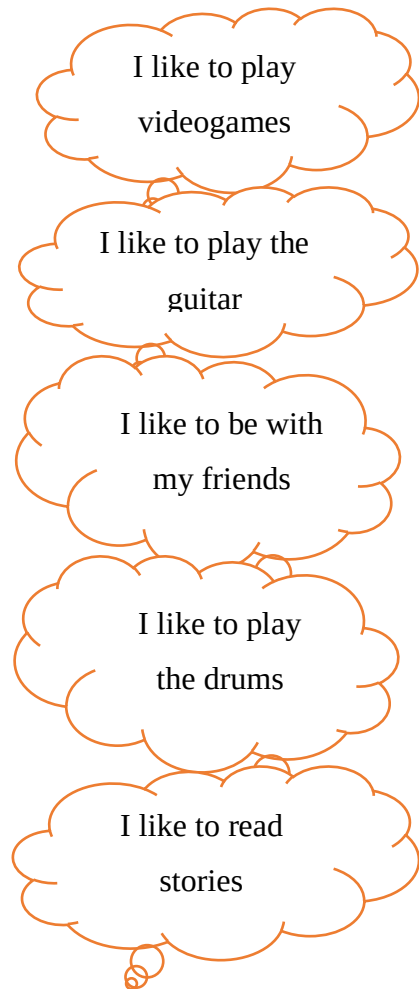
1

2

3

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
		X		

23. Use speech bubbles to complete a comic story.



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
		X		

EFL 3.5.6. Work in groups to create a brainstorm and/ or draw a mind map to describe and organize ideas or organize useful information from literary texts.

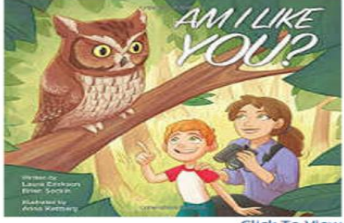
Learners can work in groups to create brainstorms and/ or draw mind maps to describe and organize ideas or useful information from literary texts. (I.4, S.4, J.3) (REFI. EFL.3.24.1.)

24. Read the following text and identify the topic sentences and supporting ideas.

Literary

Am I Like You?

A mother and son are going on a nature walk and while they do, they're playing a fun game of 'Am I like you?'. They observe different birds while walking through the woods to see if there are any similarities and readers will go along with them. How are these birds like you? A fun introduction to different bird species!



[Click To View](#)

Topic sentence

Supporting ideas

Supporting ideas



Birds, Nests,
Covering fifteen different types of common birds, young readers can learn this guide with them on their nature walk. This book provides all the information students want about how birds build their nests or raise their young.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
			X	

EFL 3.5.8. Create stories, poems, songs, dances and plays including those that reflect traditional and popular Ecuadorian culture, observing the conventions of the genre. (Example: purpose, settings, audience, voice, rhythm, etc.)

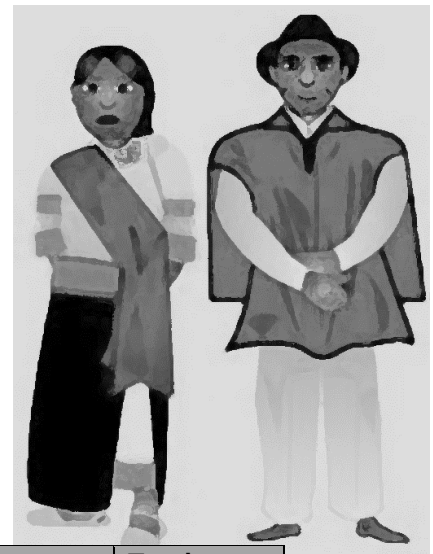
Learners can create stories, poems, songs and plays to reflect traditional and popular Ecuadorian culture, observing the conventions of the genre. (S.2, J.1) (REFI.EFL.3.25.1.)

25. Read about Otavaleños typical costume in Ecuador and color the pictures according to the reading.

OTAVALEÑOS

The typical otavaleño woman dress with a black skirt, a white flowered shirt, a blue fachalina, white espadrilles (alpargatas).

While Otavalo men dress with a black hat, blue poncho, white pants and shirts.



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente o neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5
		X		

ANEXO F. Validación de instrumentos de investigación



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Para lo cual adjunto.

- ✓ Formulación del problema
- ✓ Objetivo general
- ✓ Objetivo específico
- ✓ Operacionalización de variables

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación.

A continuación, le presentamos una lista de cotejos sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación. "Encuesta para estudiantes de 7mo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Consejo Provincial del Carchi", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico					X		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Coherencia con el objetivo general de la investigación.					X		
Total parcial					20		



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI



TOTAL	20
-------	----

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Válida Reformular

☐

De 12 a 14: No Válida Modificar

☐

De 15 a 17: Válida mejorar

☐

De 18 a 20: Válida Aplicar

☒

Nombres y apellidos	Edison Duván Avalos Florez
Grado Académico	Ph. D. En Literatura Latinoamericana

0402036180

EDISON DUVAN

AVALOS FLOREZ

Firmado digitalmente
por 0402036180 EDISON
DUVAN AVALOS FLOREZ
Fecha: 2022.03.07
11:28:08 -05'00'

C. I.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Para lo cual adjunto.

- ✓ Formulación del problema
- ✓ Objetivo general
- ✓ Objetivo específico
- ✓ Operacionalización de variables

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación.

A continuación, le presentamos una lista de cotejos sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación. “Entrevista a docentes del área de inglés de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”, le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico					X		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Coherencia con el objetivo general de la investigación.					X		
Total parcial					20		



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI



TOTAL	20
--------------	----

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Válida Reformular	☐
De 12 a 14: No Válida Modificar	☐
De 15 a 17: Válida mejorar	☐
De 18 a 20: Válida Aplicar	☒

Nombres y apellidos	Edison Duván Ávalos
Grado Académico	Ph. D. En Literatura Latinoamericana

0402036180
EDISON DUVAN
AVALOS FLOREZ

Firmado digitalmente
por 0402036180
EDISON DUVAN
AVALOS FLOREZ
Fecha: 2022.03.07
11:27:32 -0500'

C. I.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Para lo cual adjunto.

- ✓ Formulación del problema
- ✓ Objetivo general
- ✓ Objetivo específico
- ✓ Operacionalización de variables

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación.

A continuación, le presentamos una lista de cotejos sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación. "Entrevista a docentes del área de inglés de la Unidad Educativa "Consejo Provincial del Carchi", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico				X			
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Coherencia con el objetivo general de la investigación.					X		
Total parcial							



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI**



TOTAL	19
--------------	----

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Válida Reformular

De 12 a 14: No Válida Modificar

De 15 a 17: Válida mejorar

De 18 a 20: Válida Aplicar



Nombres y apellidos	Leandro Leonardo Lorente Leyva
Grado Académico	Máster
Fecha de validación	09/03/2022



Firmado digitalmente
por LEANDRO
LEONARDO LORENTE
LEYVA.
Ubicación: (GMT-05) 0°
48' 42.7" N, 77° 43' 2.2" W
Fecha: 2022-03-09
17:28-05:00

.....
C. I. 1757121486



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Para lo cual adjunto.

- ✓ Formulación del problema
- ✓ Objetivo general
- ✓ Objetivo específico
- ✓ Operacionalización de variables

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación.

A continuación, le presentamos una lista de cotejos sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación. “Encuesta para estudiantes de 7mo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Consejo Provincial del Carchi”, le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					x		
Validez de criterio metodológico				x			
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación				x			
Coherencia con el objetivo general de la investigación.					x		
Total parcial							



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



TOTAL	18
--------------	----

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Válida Reformular

De 12 a 14: No Válida Modificar

De 15 a 17: Válida mejorar

De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	Leandro Leonardo Lorente Leyva
Grado Académico	Máster



Firmado digitalmente
por:LEANDRO
LEONARDO
LORENTE LEYVA
Ubicación (GMT-05)
0° 48' 42.7" N, 77°
43' 2.2" W
Fecha:2022-03-09
17:29:05:00

.....
C. I. 1757121486

ANEXO G. Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales de Subnivel Medio de Educación General Básica.

EVALUATION CRITERIA	PERFORMANCE CRITERIA (MANDATORY LEARNING)	INDICATORS FOR THE PERFORMANCE CRITERIA
Curricular Thread 1: Communication and cultural awareness		
CE.EFL.3.1. Cultivate an awareness of different cultures and identify similarities and differences between them through oral and written literary texts.	EFL 3.1.1. Ask simple basic questions in class about the world beyond their own immediate environment in order to increase their understanding of different cultures. CS	Learners can show an awareness of different cultures and identify similarities and differences between them in oral and written short texts. (I.2, S.2, J.1) (REF I.EFL.3.1.1.)
CE.EFL.3.2. Recognize and exhibit responsible behaviors at home, at school and towards the environment.	EFL 3.1.2. Recognize ways to relate responsibly to one's surroundings at home and at school by exhibiting responsible behaviors towards the environment. (Example: chores at home, recycling, etc.) CS	I.EFL.3.2.1. Learners can say ways to take care of the environment and one's surroundings. Learners can identify and exhibit socially responsible behaviors at home, at school and towards the environment. (J.3, S.1)
CE.EFL.3.3. Interact with others using a variety of both verbal and nonverbal communication features and express likes and dislikes while giving recommendations in basic yet effective terms	EFL 3.1.3. Exchange basic personal preferences with peers in order to express likes and dislikes. C CS	I.EFL.3.3.1. Learners can employ a range of verbal and nonverbal communication features to express likes and dislikes and can give recommendations in basic yet effective terms. (I.3, S.4) C
CE.EFL.3.4. Develop the skills to work collaboratively using a range of verbal and nonverbal communication features and apply self-correcting and self-monitoring strategies in social and classroom interactions.	EFL 3.1.8. Interpret and demonstrate knowledge of nonverbal and oral communication features in classroom activities, and understand the contexts in which they are used appropriately. (Example: gestures, body language, volume, etc.) C	Learners can demonstrate an ability to work in pairs and small groups using level-appropriate verbal and nonverbal communication features. (J.2, J.3, J.4, I.3) (REF I.EFL. 3.4.1) C

Learners can demonstrate an ability to work in pairs and small groups using level-appropriate verbal and nonverbal communication features. (J.2, J.3, J.4, I.3) (REF I.EFL.3.4.1) C	EFL 3.1.4. Use a variety of oral, print and electronic forms for social communication and for writing to oneself. (Example: friendly notes, invitations, diary entries, notes to self, electronic messages, etc.) C, C	I.EFL.3.5.1. Learners can employ various print and digital sources in order to communicate with others in oral and written form in social situations. (J.3, S.1, S.4) C, C
Curricular Thread 2: Oral communication		
CE.EFL.3.6. Listening for Meaning: Demonstrate an understanding of the main idea, speaker and situation in spoken texts set in familiar everyday contexts without having to decode every word.	EFL 3.2.1. Infer who is speaking and what the situation is when listening to short simple texts, especially when accompanied by pictures or other visual aids, or sound effects. (Example: shopkeeper speaking to a customer who is buying some fruit.) C	Learners can grasp the main idea of spoken texts set in familiar everyday contexts. (I.3, I.4) (REF I.EFL.3.6.1.) C
CE.EFL.3.7. Listening for Information: Follow and identify key information in short straightforward audio texts related to areas of immediate need or interest, provided vocabulary is familiar and visual support is present, and use these spoken contributions as models for their own.	EFL 3.2.3. Record key items of specific information from a heard message or description, either in written form or by drawing a picture. (Example: letters of the alphabet, numbers, quantities, prices and times, days, dates and months, etc.)	Learners can record and identify key information from a spoken message of immediate need or interest. (I.2, I.3) (REF I.EFL.3.7.1.) C
CE.EFL.3.8. Production – Accuracy and Intelligibility: Communicate needs clearly in class by asking questions or requesting clarification. Demonstrate acquisition of skills taught in class, such as being able to spell out words or use some grammatical structures (albeit with frequent errors)	EFL 3.2.8. Spell out key vocabulary items using the English alphabet. (Example: names, colors, animals, possessions, etc.) C	Learners can ask others to repeat themselves or to say something in a different way and ask for common classroom needs. Learners can spell out words in English. (I.3, J.4) (REF I.EFL.3.8.1) C

CE.EFL.3.9. Production - Fluency: Respond to simple questions and familiar everyday social situations, such as an invitation or request, relatively quickly. Spontaneously initiate interactions in order to express opinions or give accounts of personal experiences.	EFL 3.2.13. Respond to simple questions in quite a short time and initiate basic interaction spontaneously when there are opportunities to speak. Speech is produced a little less slowly and hesitantly. C	I.EFL.3.9.1. Learners can answer simple questions quickly and initiate basic interaction spontaneously when given opportunities. (Example: make an invitation, give a suggestion, etc.) Learners can describe simple, familiar situations and talk about past experiences. (I.3, J.3) C
CE.EFL.3.10. Interaction – Interpersonal: Participate effectively in familiar and predictable conversational exchanges by sharing information and reacting appropriately in basic interpersonal interactions	EFL 3.2.12. Ask and answer questions and exchange information on familiar topics in predictable everyday situations. (Example: ask for directions, give directions, express a personal opinion, etc.) C	Learners can use back-channeling to react appropriately to what others say about familiar topics in predictable, everyday situations and when carrying out pair work for a specific task in class. (I.3, J.3)(REF I.EFL.3.10.1) C
Curricular Thread 3: Reading		
CE.EFL.3.11. Demonstrate comprehension of most of the details of a short simple online or print text and follow short instructions in simple experiments and projects if illustrated through step-by-step visuals.	EFL 3.3.1. Understand most of the details of the content of a short simple text (online or print). C, C	I.EFL.3.11.1. Learners can understand most details in a short simple online or print text and can follow short instructions. (I.3, I.4) C, C

CE.EFL.3.12. Display an understanding of some basic details in short simple cross-curricular texts from various sources by matching, labeling and answering simple questions, and use the information gathered in order to organize and discuss relationships between different academic content areas.	EFL 3.3.2. Show understanding of some basic details in short simple cross-curricular texts by matching, labeling and answering simple questions. C	Learners can match, label and answer simple questions about basic details in a short simple cross-curricular text. (I.2, S.1)(REF I.EFL.3.12.1) C
CE.EFL.3.13. Show a meaning of specific content-based words and phrases, with the aid of visual support, and use charts/mind maps to distinguish between fact/opinion and relevant/ irrelevant information in informational texts.	EFL 3.3.3. Identify the meaning of specific content- based words and phrases, with the aid of visual support.	I.EFL.3.13.1. Learners can determine the meaning of specific content-based words and phrases when accompanied by visual support and distinguish between fact and opinion and relevant and irrelevant information in informational texts through the use of mind maps and charts. (I.2, I.3) C
CE.EFL.3.14. Select and use reading strategies to understand and give meaning to written text while employing a range of everyday reference materials in order to determine information appropriate to the purpose of inquiry and to relate ideas between written sources.	EFL 3.3.9. Identify and use reading strategies to make text more comprehensible and meaningful. (Example: skimming, scanning, previewing, predicting, reading for main ideas and details, etc.) C	Learners can identify and use reading strategies to make written text more comprehensible and meaningful. (I.2, S.1) (REF) C
CE.EFL.3.15. Make and support inferences from evidence in a text with reference to features of written English and apply other learning strategies to examine and interpret a variety of written materials.	EFL 3.3.8. Make and support inferences from evidence in a text with reference to features of written English. (Example: vocabulary, facts, format, sequence, relevance of ideas, etc.) C	Learners can make and support inferences using evidence from texts and features of written English. (I.2,J.3)(REF I.EFL.3.15.1.) C

Curricular Thread 4: Writing		
CE.EFL.3.16. Create a simple learning resource in order to record and practice new words and demonstrate knowledge of their meanings.	EFL 3.4.1. Make a simple learning resource in order to record and practice new words. (Example: a picture dictionary, a word list, set of flashcards, etc.) C	I.EFL.3.16.1. Learners can make a simple learning resource in order to record and practice new words. (Example: a picture dictionary, a word list, a set of flashcards, etc.) (I.1, J.4) C
CE.EFL.3.17. Produce a short simple paragraph to describe people, places, things and feelings in order to influence an audience and use linking words to write other narratives on familiar subjects	EFL 3.4.2. Write a short simple paragraph to describe yourself or other people, animals, places and things, with limited support. (Example: by answering questions or using key words)	Learners can write short simple paragraphs to describe people, places, animals, things and feelings, with limited support. (I.3, S.1)(REF I.EFL.3.17.1.)
CE.EFL.3.18. Write a variety of short simple familiar texttypes – online or in print – using appropriate language, layout and linking words.	EFL 3.4.3. Write a variety of short simple text-types, commonly used in print and online, with appropriate language and layout. (Example: write a greeting on a birthday card, name and address on an envelope, a URL for a website, an email address, etc.) C	I.EFL.3.18.1. Learners can write short simple text-types and narratives, online and in print, using appropriate language, layout and linking words. (I.3, J.2) C
CE.EFL.3.19. Create a questionnaire or survey using Wh question words in order to identify things in common and preferences while displaying an ability to convey and organize information using facts and details.	EFL 3.4.5. Write a questionnaire or survey for friends, family or classmates using WH- questions in order to identify things in common and preferences.	Learners can write questionnaires and surveys for peers and family using WH- questions in order to identify things in common and preferences. (I.2, S.2) (REF I.EFL.3.19.1.)

CE.EFL.3.20. Demonstrate an ability to use a variety of digital tools during the writing process in order to collaborate on well-constructed informational texts.	EFL 3.4.9. Make effective use of a range of digital tools to write, edit, revise and publish written work in a way that supports collaboration. (Example: add sound or images to a presentation, use an app to a mind map, contribute to a class wiki, etc.) C	Learners can effectively use a range of digital tools during the writing process. (I.3, S.4, J.3) (REFI.EFL.3.20.1.) C
Curricular Thread 5: Language through the Arts		
CE.EFL.3.21. Elaborate personal written literary texts through pictures, audio/video or ICT in order to evaluate literary texts using pre-established criteria, individually or in groups.	EFL 3.5.1. Use audio, video and pictures to respond to a variety of literary texts through online or in-class ICT activities. C	I.EFL.3.21.1. Learners can employ audio, video, pictures and ICT to respond to oral and written texts and use pre-established criteria to evaluate literary texts individually or in groups. (I.2, I.3, I.4) C C
CE.EFL.3.22. Design and produce picture books, graphic expressions and/or personal stories by varying elements of literary texts and adding imaginative details to real-life stories and situations in order to create new, original texts	EFL 3.5.2. Create picture books and/or other graphic expressions in pairs in class by varying scenes, characters or other elements of literary texts C	Create picture books, graphic expressions and personal stories by adapting elements of literary texts. (I.3, S.3)(REFI.EFL.3.22.1) C
CE.EFL.3.23. Create short, original texts using a range of resources and other media, including ICT, in order to recreate familiar scenes and themes.	EFL 3.5.3. Produce short, creative texts using ICT and/ or other resources at home or at school in order to recreate familiar scenes and themes. C, C	I.EFL.3.23.1. Learners can create and produce short texts using ICT and/or other resources at home or at school in order to recreate familiar scenes and themes. (I.1, I.3) C, C
CE.EFL.3.24. Organize ideas and relevant information from literary texts using group or class brainstorm and/or mind maps in order to enhance collaborative responses to literature	EFL 3.5.6. Work in groups to create a brainstorm and/ or draw a mind map to describe and organize ideas or organize useful information from literary texts. C CS	Learners can work in groups to create brainstorms and/ or draw mind maps to describe and organize ideas or useful information from literary texts. (I.4, S.4, J.3)(REFI.EFL.3.24.1.) C

CE.EFL.3.25. Observe and expand on the conventions of genre in order to create a variety of texts that reflect traditional and popular Ecuadorian culture and identify select literary elements in order to relate them to other works, including the learners' own writing.	EFL 3.5.8. Create stories, poems, songs, dances and plays including those that reflect traditional and popular Ecuadorian culture, observing the conventions of the genre. (Example: purpose, settings, audience, voice, rhythm, etc.)	Learners can create stories, poems, songs and plays to reflect traditional and popular Ecuadorian culture, observing the conventions of the genre. (S.2, J.1) (REFI.EFL.3.25.1.)
--	--	--