

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“Educaplay para el aprendizaje de inglés”

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

Autora: Lady Vanessa Lima Martínez

Tutor: MSc. Jairo Vladimir Hidalgo Guijarro

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Lima Martínez Lady Vanessa con el número de cédula 0401743331 ha elaborado el trabajo de titulación: “Educaplay para el aprendizaje de inglés”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en el Reglamento de la Unidad de Titulación de Postgrado con RESOLUCIÓN N° 150-CSUP- 2020, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva



f.....

MSc. Jairo Vladimir Hidalgo Guijarro.

TUTOR

Tulcán, octubre de 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

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

Yo, Lima Martínez Lady Vanessa con cédula de identidad número 0401743331 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.....

Lady Vanessa Lima Martínez

AUTORA

Tulcán, octubre de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Lima Martínez Lady Vanessa declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Educaplay para el aprendizaje de inglés” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Lady Vanessa Lima Martínez

AUTORA

Tulcán, octubre de 2024

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, a mis padres, hermanos y mi sobrina Fátima por ser la motivación principal para realizar este proyecto.

Al MSc. Jairo Hidalgo por ser guía y apoyo durante todo el proceso de este proyecto.

A los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, "A" y "B" del año lectivo 2023-2024 que formaron parte de este proyecto y a la Unidad Educativa Sucre NRO 1 un agradecimiento por el apoyo para el desarrollo de este proyecto.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios.

A mis padres, hermanos y a mi sobrina, por ser la inspiración para culminar con este proyecto.

Una dedicatoria muy especial a mi hermano Luis Eduardo Lima, por ser esa persona que con sus conocimientos fortaleció mi aprendizaje para lograr con este objetivo.

ÍNDICE

RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I	15
PROBLEMA	15
1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis	16
1.3. Objetivos de investigación	17
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	17
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	17
1.4. Justificación	17
CAPÍTULO II	19
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	19
2.1. Antecedentes de investigación	19
2.2. Marco Teórico.....	23
2.3. Marco legal	32
CAPÍTULO III	34
METODOLOGÍA	34
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio	34
3.2. Enfoque y tipo de investigación	36
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	37
3.4. Procedimientos	41
3.5. Consideraciones bioéticas	43
CAPÍTULO IV.....	44
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	44
CAPÍTULO V.....	57
PROPUESTA.....	57
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	71

Conclusiones	71
Recomendaciones.....	71
REFERENCIAS	72
ANEXOS.....	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de actividades en Educaplay	30
Tabla 2. Muestra.....	35
Tabla 3. Operacionalización de variables	38
Tabla 4. Resultados de Fiabilidad.....	44
Tabla 5. Datos pre test	51
Tabla 6. Resultados del pre test-post test.....	54
Tabla 7. Resultados de la prueba de normalidad	54
Tabla 8. Resultados del T-Student.....	55
Tabla 9. Planificación de la propuesta.	60
Tabla 10. Sesión 1: Mystery of the Present Simple.....	61
Tabla 11. Sesión 2: Build your perfect sentences.	63
Tabla 12. Sesión 3: Guessing daily routines.	65
Tabla 13. Sesión 4: Adventures with adverbs and expressions of frequency. .	68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Elementos de la gamificación	28
Figura 2. Localización UES NRO 1	34
Figura 3. Gamificación en el proceso de enseñanza	44
Figura 4. Incorporar estrategias de gamificación	45
Figura 5. Usar estrategias de gamificación.....	46
Figura 6. Actividades gamificadas en las clases.....	46
Figura 7. Beneficios de la gamificación en la educación.....	47
Figura 8. Contribución de las estrategias de gamificación en el aprendizaje de inglés.	48
Figura 9. Estrategias de gamificación para la participación y motivación de los estudiantes.	48
Figura 10. Capacitaciones docentes.	49
Figura 11. Adquirir conocimientos sobre las estrategias de gamificación.	50
Figura 12. Plataformas de gamificación.....	50

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Certificado del abstract por parte de idiomas.	80
Anexo B. Consentimiento informado y autorización	82
Anexo C. Oficio sobre validación de instrumento	84
Anexo D. Rubrica para evaluar la encuesta	85
Anexo E. Rubrica para evaluar el test	88
Anexo F. Informe Turnitin	91
Anexo G. Preguntas del Pre-test	92
Anexo H. Preguntas del Post-test.....	95
Anexo I. Encuesta	99
Anexo J. Evidencia fotográfica	102

RESUMEN

La investigación tiene como objetivo proponer Educaplay como estrategia de gamificación para el aprendizaje de inglés en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán. El enfoque fue cuantitativo, de tipo cuasiexperimental con un grupo de control y un grupo experimental. La población estuvo conformada por 4 docentes del área de inglés y por 44 estudiantes de séptimo año de EGB, 22 estudiantes formaron el grupo de control y 22 estudiantes el grupo experimental. Se aplicó una encuesta a los docentes del área de inglés para identificar las estrategias de gamificación utilizadas por los docentes en las clases. Se aplicó un pre test y post test a los dos grupos para determinar el impacto de Educaplay como estrategia de gamificación en el aprendizaje de inglés. Los resultados obtenidos en la prueba T-Student reflejan un alto nivel de significancia ($p < 0,001$) que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, demostrando que hay diferencia significativa entre los dos grupos. Se concluye, que Educaplay mejoró el aprendizaje en el grupo experimental, respaldando su efectividad como herramienta educativa, generó resultados positivos en el aprendizaje del inglés de los estudiantes que fueron parte de este grupo con un aumento del 43% en las calificaciones. Además, las actividades gamificadas en Educaplay hicieron divertido y significativo el aprendizaje de inglés al motivar a los estudiantes con retos, recompensas y competencias, generando la colaboración y la responsabilidad de los estudiantes durante el aprendizaje del inglés.

Palabras clave: Educaplay, estrategias de gamificación, aprendizaje de inglés.

ABSTRACT

The research seeks to propose Educaplay as a gamification strategy to enhance English language acquisition among seventh-year Basic General Education students at the Sucre NRO 1 Educational Unit in Tulcán. This study adopted a quantitative approach, utilizing a quasi-experimental design featuring both a control group and an experimental group. The sample comprised 4 English instructors and 44 seventh-year students, evenly divided into control and experimental cohorts. A survey was conducted with the English teachers to ascertain the gamification strategies currently employed in their pedagogical practices. Pre-tests and post-tests were administered to both groups to evaluate the efficacy of Educaplay as a gamification strategy in improving English proficiency. The findings from the T-Student test revealed a highly significant result ($p < 0.001$), supporting the rejection of the null hypothesis and confirming the alternative hypothesis, thereby indicating a substantial difference between the groups. The conclusion drawn from the study affirms that Educaplay significantly enhanced the learning outcomes of the experimental group, substantiating its utility as an effective educational tool. The experimental group exhibited remarkable progress in English language learning, with a 43% improvement in their grades. Moreover, the gamified activities within Educaplay transformed English learning into an engaging and meaningful experience, stimulating students' motivation through challenges, rewards, and competitions. This not only increased student engagement but also fostered collaboration and responsibility throughout the learning process.

Keywords: Educaplay, gamification strategies, English learning.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Actualmente en Latinoamérica el aprendizaje de la asignatura de inglés no alcanza los niveles que son necesarios para dar una educación de calidad, por este motivo debe ser actualizada y mejorada, ofreciendo a los estudiantes diferentes recursos y herramientas que les permitan desarrollar las competencias del idioma de inglés (Cazar *et al.*, 2023).

Haciendo una comparación con Europa y Asia, América Latina no tiene el mismo nivel de competencias del inglés, que reflejan que la educación de la región no está desarrollada como en Europa y Asia, donde señala que el nivel del inglés está por los 3.8 puntos por debajo del promedio mundial en el grupo de personas de 18 a 20 años y en un grupo de 40 años o más se encuentra 2.34 puntos por debajo del promedio global (Cazar *et al.*, op.cit.).

Para lograr un cambio de este problema en Latinoamérica, es necesario la búsqueda de nuevas estrategias de enseñanza que incorporen la tecnología y las TIC, que vienen a ser herramientas claves para desarrollar las habilidades lingüísticas, con el diseño de materiales en línea, permiten al estudiante interactuar con los contenidos, además contribuirá a los profesores para crear y personalizar las actividades de acuerdo con las necesidades de cada grupo (Cazar *et al.*, op.cit.).

Entre las nuevas estrategias que podrían contribuir en el aprendizaje, la motivación y el compromiso de los estudiantes es la gamificación que, adaptadas a las plataformas digitales en las clases, permitiría que los estudiantes participen activamente y se desarrolle un ambiente dinámico para mejorar el aprendizaje en el aula (Nivela *et al.*, 2021).

Ecuador de acuerdo con el informe publicado por Education First [EF] del año 2022, a nivel mundial está en el puesto 82 de 111 países participantes, obteniendo como resultado un nivel bajo y a nivel de Latinoamérica en el puesto

18 de 20 países participantes, en donde las edades que fueron evaluadas fueron desde los 18 años a los 41 años (EF English Proficiency Index, 2022).

En las diferentes instituciones de la ciudad de Tulcán de la Provincia del Carchi, los docentes que dictan la asignatura de inglés se interesan por aplicar las TIC y ven la necesidad de tener capacitaciones por parte del Ministerio de Educación sobre el uso de las TIC y manejo de plataformas que permitan fortalecer y mejorar la calidad en el aprendizaje a los estudiantes (Narváez, 2023).

El desconocimiento de los docentes sobre los beneficios del uso de las plataformas digitales provoca otro problema y estos se rehúsan a utilizarlas, siendo un impedimento para implementarlas en las clases de inglés, no tienen la oportunidad de usar plataformas de fácil acceso como es el caso de Educaplay, que brinda buenos resultados sobre mejorar el aprendizaje de inglés de los estudiantes (Cadena *et al.*, 2023).

El problema de la Unidad Educativa Sucre NRO 1, es que los estudiantes tienen desinterés por aprender la asignatura de inglés, no le dan la importancia y miran la asignatura como difícil, los estudiantes al no sentirse motivados no tienen disposición para aprender y practicar los contenidos y solo se conforman con lo que el docente les enseña, además ven a la asignatura como una materia más, que les sirve solo para aprobar un año lectivo y no le dan la importancia que tiene el aprender el idioma, el cual les permitirá acceder a mejores oportunidades académicas y laborales, es por este motivo que se trata de responder: ¿De qué manera Educaplay como estrategia de gamificación puede mejorar el aprendizaje de Inglés en estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán?

1.2. Preguntas de investigación o hipótesis

- ¿Cómo determinar las estrategias de gamificación utilizadas por los docentes para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1?
- ¿Cómo realizar actividades gamificadas con Educaplay para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

- ¿Qué factible es usar Educaplay como estrategia de gamificación para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer Educaplay como estrategia de gamificación para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar las estrategias de gamificación utilizadas por los docentes para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1.
- Elaborar actividades gamificadas con Educaplay para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.
- Aplicar Educaplay como estrategia de gamificación para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

1.4. Justificación

El nivel del idioma de inglés en Ecuador es bajo de acuerdo con el reporte publicado por Education First [EF] del año 2022, estos resultados ubican al país en el último puesto entre los países de Latinoamérica, situación que preocupa y que es conveniente encontrar estrategias que permitan potenciar el proceso de aprendizaje, para que los estudiantes tengan una experiencia educativa más atractiva, interactiva y que genere interés de aprender el inglés.

En esta investigación se aplicó la gamificación con Educaplay como estrategia tecnológica, para mejorar el aprendizaje de inglés en estudiantes de séptimo año, por medio de actividades gamificadas en donde se estimula al estudiante a la participación, a superarse y alcanzar metas de aprendizaje, esta investigación será una guía para que el docente aplique la gamificación como estrategia

tecnológica, el cual juega un papel importante para motivar al estudiante al uso correcto de las TIC, a dar una experiencia de aprendizaje más personalizado y a fortalecer la comprensión auditiva, expresión oral y comprensión lectora de los estudiantes.

Entre los beneficiarios directos fueron los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Sucre NRO 1, con los que se desarrolló este trabajo de investigación y se experimentó un nuevo enfoque de enseñanza innovadora, para mejorar el aprendizaje y desarrollar las habilidades lingüísticas de la asignatura de inglés.

Los beneficiarios indirectos fueron los docentes, que por medio de esta investigación pudieron conocer sobre las estrategias de la gamificación para aplicarlas en el aula, mediante el uso de actividades gamificadas en Educaplay.

Esta investigación fue factible poder realizarla, porque existe la colaboración de autoridades, docentes y de los estudiantes que vienen a ser el factor más importante para poder desarrollar este trabajo de investigación.

Esta investigación enfatizó el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (Secretaría Nacional de Planificación, 2021, p.69). tomando el “objetivo 7. Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles eje Social”, que se encuentra dentro del Eje Social y que da importancia a la política 7.2 “Promover la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas”(Secretaría Nacional de Planificación, op. cit., p.69). Para terminar, este trabajo está encaminado en la línea de la Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Sub-línea: Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad educativa de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

Se destaca los antecedentes encontrados a nivel internacional.

Palacios (2023) en su investigación de posgrado denominada “La Gamificación Basada en Educaplay como Estrategia Pedagógica para Mejorar el Aprendizaje del Vocabulario en inglés en los Estudiantes del Grado Sexto en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del Municipio de Orocué” menciona como objetivo mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés a través del uso de Educaplay y la gamificación como estrategia pedagógica. Esta investigación utilizó el método cualitativo, de tipo descriptivo y de investigación acción, con prueba diagnóstica y post-diagnóstica como instrumentos. En esta investigación los resultados fueron conocer sobre las deficiencias que tiene los estudiantes al aprender el vocabulario en el idioma de inglés, por todo esto aplico la gamificación por medio de Educaplay, en donde los estudiantes tuvieron un avance notable en lo que respecta al conocimiento de vocabulario durante las evaluaciones. El trabajo concluye que usar la gamificación aporta al aprendizaje del inglés, especialmente en el aprendizaje de vocabulario. Tesis de mucha importancia para esta investigación en lo que respecta a la planificación de clases usando Educaplay como herramienta de gamificación.

Barbosa y Ortiz (2022) mencionan en su tesis “Juegos interactivos en Educaplay para el desarrollo de la competencia lingüística (escucha y habla) en inglés de los estudiantes de grado sexto”. Con la finalidad de fortalecer la competencia lingüística, en las habilidades de habla y escucha. En lo que respecta a la metodología aplicada fue de corte cualitativo. Los resultados de este trabajo fueron, que la mayoría de los estudiantes un 80%, opinan que aplicar Educaplay en clases de inglés fue fundamental para fortalecer las habilidades del idioma. Como conclusión se logró fortalecer las competencias lingüísticas (escucha y habla) por medio del uso de los juegos interactivos en las clases, pero para lograr desarrollar la pronunciación, vocabulario se requiere de más tiempo. Esta tesis de posgrado jugó un papel importante en el presente trabajo debido a que sirvió

como guía sobre el uso de la herramienta Educaplay y creación de actividades en la asignatura de inglés.

Franco *et al.* (2021) en la investigación de posgrado con el nombre “ El uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés, en estudiantes del grado sexto de la I.E. Esteban Ochoa mediante el cuerpo humano por medio de la plataforma Educaplay” , el propósito fue implementar estrategias de gamificación para el aprendizaje del inglés, a partir de la exploración del cuerpo humano con el diseño de objetos virtuales de aprendizaje en la plataforma Educaplay. Se desarrolló con una metodología de corte cualitativo, además uso la encuesta y cuestionario como técnica e instrumento. En los resultados, se desarrolló la motivación, concentración y confianza en los estudiantes para aprender el idioma de inglés, mediante el uso de la herramienta Educaplay. Tesis que fue de apoyo en lo que respecta al uso de técnicas gamificadas mediante la plataforma Educaplay.

Vesga *et al.* (2021) en su trabajo de posgrado con el nombre “Estrategia Pedagógica Mediada por un Recurso de Gamificación para el Fortalecimiento del Componente Gramatical del Inglés en Estudiantes de Quinto Grado”, con el motivo de aplicar una estrategia pedagógica basada en la gamificación para fortalecer la competencia lingüística del inglés, la investigación desarrolló un enfoque cualitativo. Luego de comparar los resultados obtenidos en una fase inicial con los resultados arrojados por el post-test, los estudiantes mejoraron su competencia lingüística, con el uso de las TIC motivo a los estudiantes a la participación y atención durante las clases. La importancia de diseñar estrategias pedagógicas mediante el uso de actividades gamificadas, permitió mejorar el aprendizaje en la materia de inglés. Tesis de posgrado que sirvió como guía en la investigación sobre el uso de la gamificación como estrategia para aplicarla en una clase.

Carvajal (2022) menciona en su tesis de posgrado con el nombre “Efectos de una secuencia didáctica basada en gamificación sobre el nivel de desarrollo de la comprensión lectora en inglés” realizada en Colombia. La finalidad fue evaluar el impacto de una secuencia didáctica gamificada en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en inglés en estudiantes de 4º grado de una escuela

privada colombiana. La investigación desarrolló un diseño cuantitativo cuasi experimental con pre y post test, uso un cuestionario de satisfacción que reflejó la conformidad de los estudiantes al usar esta estrategia pedagógica que les permitió comprender oraciones y mejorar sus evaluaciones. El uso de la gamificación desarrolló la comprensión lectora del idioma inglés enfocándose en la comprensión de frases. Tesis que tuvo un aporte en esta investigación sobre la metodología y selección de los instrumentos para obtener resultados y tener conclusiones.

Ramírez y Vivas (2022) en su tesis de posgrado con el nombre “Propuesta metodológica Mobile Learning mediada por la herramienta multimedia Educaplay, para el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa la Merced”. El trabajo de investigación buscó fortalecer en los estudiantes el vocabulario en el idioma inglés [sic] que les permita mejorar en los resultados académicos como son las pruebas internas y externas. Usó la investigación cualitativa y el modelo acción pedagógica. Con los resultados obtenidos menciona que por medio del uso de esta herramienta ha mejorado el nivel de vocabulario de los estudiantes. Este trabajo de posgrado enriqueció en la presente investigación, porque aportó ideas de cómo aplicar la herramienta Educaplay y adaptarla a los contenidos de la materia de inglés.

Chaves (2019) en su artículo científico denominado “Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras”, enfatizó realizar un análisis exhaustivo de la literatura científica sobre el tema. En lo que se refiere al método utilizó las bases de datos Dialnet, Google Scholar, Science Direct, Redalyc y ERIC desde el año 2015 hasta la actualidad. Los resultados de la investigación fueron que existen 30 publicaciones de gamificación en lengua extranjera, de estos 14 españoles en los últimos cinco años. Aplicar la gamificación como método de aprendizaje generó un aprendizaje significativo en los estudiantes en entornos digitales aplicados con gamificación. Tesis con un valor importante para la presente tesis por el aporte que dan los resultados sobre la aplicación de gamificación como método de aprendizaje para aplicarlo en la asignatura de inglés.

A continuación, se enfatiza los antecedentes encontrados a nivel nacional.

Llunitaxi (2022) en su tesis de posgrado con el nombre de “Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en estudiantes de sexto año de Educación Básica”, tuvo como finalidad establecer procesos didácticos apoyados en la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés. El enfoque fue cuali-cuantitativo, utilizó la encuesta y el cuestionario como técnica e instrumento, manejo una muestra de 70 estudiantes y 7 docentes, por medio del Alfa de Cronbach validaron esta información, que permitió crear una guía didáctica basada en el uso de la gamificación como estrategia. Los resultados fueron utilizar juegos interactivos lograron motivar e incentivar a los estudiantes para aprender un nuevo idioma. Tesis con un valor significativo en la presente investigación porque destacó a la gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje de inglés, que permitió usarla como referente y guía para desarrollar este trabajo de investigación.

Tigua *et al.* (2022) en su artículo científico denominado “La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés” realizado en la ciudad de Manabí, Ecuador, su objetivo encontrar un modo de involucrar a los estudiante [sic] y así mantener una atención activa y constante participación al momento de aprender. Esta investigación tuvo un enfoque mixto, también se utilizó el método positivista. Este artículo mencionó que la gamificación permitió mejorar el aprendizaje en los estudiantes, porque al mezclar los juegos en las clases, permite crear un entorno dinámico, generando motivación al aprender inglés y superación en los estudiantes. Este artículo científico aportó mucho a la presente investigación porque da bases sólidas sobre los resultados de aceptación en los estudiantes sobre la gamificación y el idioma inglés, para poder desarrollar el presente trabajo.

Pérez (2022) en su artículo científico con el nombre “Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia”, tuvo como objetivo identificar la importancia de la aplicación de la estrategia de gamificación para la adquisición del vocabulario en inglés, en la postpandemia. Por medio de una entrevista aplicada a seis docentes de inglés,

con el fin de conocer sobre el interés que tienen para usar una didáctica pedagógica postpandemia, permitió determinar que el uso de los juegos beneficia al aprendizaje de vocabulario en inglés y que además son muy útiles para las clases virtuales, aunque en las instituciones públicas y fiscomisionales este tipo de enseñanza es complicado, por la falta de recursos tecnológicos. Con la investigación se reconoció que aplicar en las clases de inglés actividades con juegos, crea un ambiente de cooperación entre estudiantes. Este artículo científico aportó información valiosa a la presente investigación sobre los beneficios que da el aplicar la gamificación con los estudiantes y la importancia de que el docente conozca nuevas formas interactivas de enseñar.

2.2. Marco Teórico

Teorías del aprendizaje en el ámbito educativo.

La presente investigación se enfocó en el aprendizaje significativo que de acuerdo con Baque y Portilla (2021) es el que toma en cuenta los contenidos nuevos y los relaciona con los contenidos previos, para posteriormente hacer un análisis y lograr una información significativa para ser aplicada en la vida diaria, además mencionan que la ventaja del aprendizaje significativo es lograr que las clases sean interactivas y participativas en donde los estudiantes den sus propias ideas y sean capaces de formular nuevas haciendo relación con su vida cotidiana, para así lograr fortalecer el conocimiento y ser utilizado posteriormente en cualquier momento de su vida. En verdad el aprendizaje significativo, permitió que los estudiantes relacionen los temas de las clases de inglés con situaciones reales, esto fortalecerá el aprendizaje a largo plazo.

Aprendizaje de inglés.

Aprovecha los procesos necesarios para establecer relaciones lógicas entre distintas nociones y conceptos. Los estudios demuestran que el aprendizaje de lenguas extranjeras fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la flexibilidad mental de los niños pequeños. Por ello, el plan de estudios de EFL contribuye al desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo. (Currículo de los niveles de Educación Obligatoria Inglés como Lengua Extranjera, 2019, p.409).

En la actualidad el idioma de inglés es tan fundamental para una persona, porque puede abrir nuevas oportunidades laborales y hace notar la importancia de trabajar en desarrollar las cuatro habilidades del idioma, todas cumplen un papel importante para lograr alcanzar un buen aprendizaje de inglés.

Según el Currículo de los niveles de Educación Obligatoria Inglés como Lengua Extranjera (op.cit.) la competencia lingüística se refiere a la habilidad de comunicarse adecuadamente, si bien son importantes los conocimientos sobre gramática y vocabulario, estos no deben ser el factor principal para desarrollar el aprendizaje, sino se debe poner énfasis en utilizar el idioma como una herramienta que permita la interacción para desarrollar las habilidades lingüísticas y que fomente la motivación por aprender inglés. Este concepto fue importante mencionarlo en esta investigación debido a lo esencial que es para el desarrollo de una buena comunicación en este caso sería en el idioma de inglés, que permitirán a la persona relacionarse de mejor manera.

Las habilidades lingüísticas para una comunicación efectiva.

De acuerdo con Salvatierra y Game (2021) las habilidades lingüísticas permiten al individuo comunicarse efectivamente, pero unas personas las tienen más desarrolladas que otras, por este motivo es importante motivar al desarrollo de estas habilidades para lograr una comunicación exitosa y las personas puedan desarrollarse en cualquier ámbito de sus vidas. Lograr desarrollar las habilidades lingüísticas en conjunto es fundamental para los estudiantes, en las planificaciones no se debe aislar a ninguna de ellas, para lograr el correcto aprendizaje de inglés.

De acuerdo con el Currículo de los niveles de Educación Obligatoria Inglés como Lengua Extranjera (op.cit.) las habilidades lingüísticas son:

Comunicación oral: escuchar y hablar, estas destrezas están estrechamente relacionadas y deben ser integradas en el aula para lograr desarrollar las competencias comunicativas del inglés, es por este motivo que el currículo de EFL las integra en la comunicación oral.

La lectura (*reading*) cumple un papel importante en los alumnos que es lograr que estén en la capacidad de poder extraer información y entender las tareas

sobre textos escritos, para posteriormente poder exponer sus ideas y así participar en el aula de forma interactiva.

La escritura (*writing*) es un proceso complejo que, para lograr un completo desarrollo en esta habilidad se debe ir paulatinamente, paso a paso en cada persona dependiendo del año lectivo que se encuentre, para poder fortalecer la habilidad de escribir, de conocer vocabulario y de expresión para compartir y comunicar ideas. Las cuatro habilidades lingüísticas son fundamentales para desarrollarlas en las clases de inglés, tener en cuenta las necesidades de cada grupo, es esencial porque no todos aprenden de la misma manera.

Estrategias de gamificación en la educación.

De acuerdo con Kapp (2012) la gamificación permite que el uso de la tecnología sea más llamativa, dinámica y atractiva para los usuarios, por medio de mecánicas de juego que no son juegos, para lograr motivación y mejorar el aprendizaje. Promoviendo la participación de los usuarios a través de la selección en las aplicaciones de acuerdo con sus preferencias. Por este motivo esta investigación se enfocó en la gamificación, que permitió tener clases diferentes cambiando lo rutinario a divertido, en las clases de inglés se necesita de esto para despertar en los estudiantes del 7mo año de EGB el gusto por estudiar un nuevo idioma.

Para Capadoccia (2023) la gamificación permite la incorporación de retos, desafíos, recompensas, niveles, competencia a los contenidos educativos, provocando que el aprendizaje sea dinámico, con la creación de actividades gamificadas, desarrolla la creatividad y reduce el estrés. Incluir la gamificación logra que los estudiantes se motiven para pasar los desafíos y mejorar las puntuaciones, recibir retroalimentación para reforzar el conocimiento y corregir errores, crear niveles para evitar el aburrimiento e incentivar a llegar a la meta y por último desarrollar la autonomía para empoderar a los estudiantes en la selección responsable de actividades.

De acuerdo con Rojas (2019) las estrategias de gamificación son la agrupación de actividades diseñadas para lograr cumplir con objetivos que generen aprendizaje, mediante el uso de los elementos del juego, con el propósito de

crear experiencias significativas al unir la emoción y el conocimiento. Aplicar estas estrategias en cualquier clase son muy útiles, porque permiten que los estudiantes tengan interés en temas poco atractivos.

Elementos y usos de la gamificación.

De acuerdo con Werbach y Hunter (2012) los elementos de gamificación son tres: dinámicas, forman parte de cada actividad gamificada, que permiten en los usuarios tener experiencias que aportarán el aprendizaje, por medio de la participación y motivación, las mecánicas son los instrumentos que dirigen y motivan a los usuarios a la participación en cada actividad e impulsan a terminar cada obstáculo y los componentes son la combinación de actividades o instrumentos que tienen como objetivo la motivación y mejorar la experiencia en cada actividad gamificada diseñada para crear un aprendizaje significativo.

Las dinámicas de acuerdo con Contreras y Eguia (2016) son aquellas necesidades que se cumplen durante la realización de una actividad y que están vinculadas con las mecánicas de juego, con otros usuarios o con la narrativa si se la ha creado.

- La relación con las mecánicas del juego implica que la actividad tenga recompensas, logros, que proporcione un entorno, donde los usuarios puedan expresarse libremente.
- La relación con otros usuarios ya sea por medio del trabajo individual o grupal para potenciar la competición.
- La relación con la narrativa que busca que los usuarios experimenten de forma intensa lo que están desarrollando.

Las mecánicas según Contreras y Eguia (op.cit.) permiten alcanzar lo planificado y deben estar enfocados en lograrlo, algunas de las mecánicas son:

- Retos definidos: es importante que los estudiantes conozcan los retos o desafíos que van a desarrollar y que sean superados voluntariamente.
- Estados de victoria: dan a conocer automáticamente si el estudiante ha completado satisfactoriamente una actividad.

- Gestión de recursos: ofrecer al estudiante recursos que estén disponibles y sean utilizados de acuerdo con sus necesidades para alcanzar un desafío.
- Según Fernández *et al.* (2020) la competición es comparar los resultados logrados con los de los otros usuarios.
- Recompensas: beneficio que se recibe después de completar una actividad.

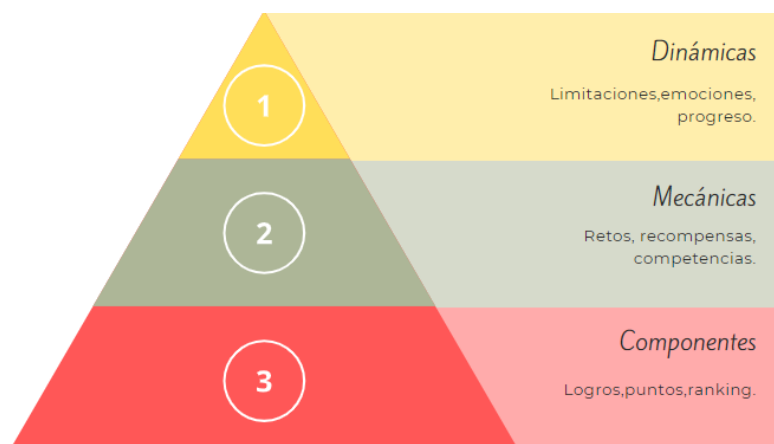
Las componentes buscan cumplir con los objetivos propuestos por las dinámicas y las mecánicas. Dentro de los componentes están:

- Logros: son imágenes que reflejan los méritos obtenidos durante las actividades gamificadas.
- Niveles: indican el avance durante el proceso de gamificación.
- Ranking: organiza visualmente los puntos alcanzados por un usuario.
- Puntos: puntaje que se obtiene al terminar actividades.
- El límite de tiempo que de acuerdo con Biel y García (2015) es el tiempo específico que se determina para terminar una actividad.

Es importante mencionar el concepto de retroalimentación que según Contreras y Eguía (op.cit.) dar retroalimentación incluye asegurar que todos reciban los recursos necesarios para mantener el compromiso para continuar y no generar frustración, brindar retroalimentación inmediata sobre cada avance es fundamental para conseguir las metas. En una clase de inglés incluir los elementos de la gamificación permitieron transformar las clases rutinarias a clases interactivas, para lograr que el aprendizaje sea dinámico Figura 1.

Figura 1.

Elementos de la gamificación



Nota: Adaptada de Werbach y Hunter (2012)

Según Kapp *et al.* (2013) la gamificación permite complementar el desarrollo del aprendizaje y se vuelve efectivo su uso cuando logra motivar, alentar e incentivar a los estudiantes a progresar en su conocimiento. Por medio del uso de la gamificación se puede para alcanzar una serie de objetivos que tienen que ver con el aprendizaje. Este tema fue muy importante para la presente investigación, usar la gamificación en una clase de inglés cambió el ambiente del aula por medio de experiencias divertidas, que permitirán mejorar el aprendizaje.

De acuerdo con Contreras y Eguia (2017) el uso de la gamificación no está dirigido solo a aquellos que pueden crear juegos, aplicar la gamificación permite motivar a los estudiantes para avanzar en los contenidos, la gamificación al usar retos, metas, fomentan la participación con el fin de generar significados experienciales.

Según Biel y García (op.cit.) aplicar gamificación mejora la participación de los estudiantes, los docentes deben seleccionar recursos innovadores que se adapten a los objetivos de aprendizaje que quieran alcanzar, implementar elementos de la gamificación en actividades que no han generado resultados deseados, resulta positivo y beneficioso para los estudiantes.

Zambrano *et al.* (2020) menciona que el uso de las herramientas de gamificación permite mejorar el aprendizaje que, por medio de la aplicación de las TIC en la educación, facilita a los docentes a conocer y aplicar las estrategias de gamificación como apoyo y guía para lograr un cambio en la forma como se

enseña y generar nuevos ambientes que provoquen motivación en los estudiantes.

La plataforma Educaplay en la Educación

De acuerdo con Páez *et al.* (2022) Educaplay es una herramienta gratuita, disponible en tres idiomas: Español, Inglés y Francés, en esta herramienta se puede crear actividades educativas recreativas y divertidas, para utilizarlas en las clases para generar la participación interactiva del docente y los estudiantes, lo que produce que el aprendizaje sea significativo y más dinámico. Además, tiene una variedad de actividades para ser aplicadas en los diferentes niveles educativos de cualquier asignatura.

Educaplay es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases (Educaplay, 2023)

Educaplay ofrece una variedad de actividades gamificadas, para ser aplicadas durante las horas de clase, estas actividades van a complementar el aprendizaje, los estudiantes van a aprender de forma divertida e interactiva, logrando que el aprendizaje sea significativo.

Características de Educaplay

Educaplay (op.cit.) permite la creación de grupos por medio de mis invitados, donde permite revisar informes y dar seguimiento a los avances de las actividades realizadas por los invitados de cada grupo, además se puede designar nombres a cada participante, permite la creación de retos para compartir las actividades que deben realizar los grupos para pasar cada reto y llegar a la meta, permitiendo al creado observar los resultados. Es importante mencionar que las actividades se las puede agrupar de acuerdo con las

necesidades de cada grupo creado. Esta herramienta permitió adaptar las actividades a los temas de la asignatura de inglés.

Tipos de actividades en Educaplay.

Educaplay (op.cit.) ofrece 17 actividades interactivas para poderlas desarrollar en cualquier asignatura durante las clases, además ofrece tutoriales que sirven como guía para hacer las actividades Tabla 1.

Tabla 1.

Tipos de actividades en Educaplay

Actividades en Educaplay	
<ul style="list-style-type: none"> • Saltos de rana. 	Actividad que los estudiantes deben responder a contrarreloj, con solo dar clics a sus respuestas.
<ul style="list-style-type: none"> • Memory. 	Actividad que permite la creación cartas con textos, audios e imágenes boca abajo para luego ser emparejadas.
<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar columnas. 	Actividad para relacionar dos columnas y emparejarlas.
<ul style="list-style-type: none"> • Sopa de letras. 	Actividad para encontrar palabras, en esta actividad se puede añadir audios, imágenes, gifs que serán pistas para encontrar las palabras.
<ul style="list-style-type: none"> • Crucigrama. 	Actividad de rellenar el crucigrama de acuerdo con las preguntas seleccionadas.
<ul style="list-style-type: none"> • Completar texto. 	Actividad de completar espacios de un texto con las palabras o frases que faltan.
<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar las letras. 	Actividad de formar palabras con las palabras desordenadas, como ayuda se puede poner preguntas, audios, imágenes o gifs para ayudar al estudiante a ordenar las letras
<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar las palabras 	Actividad de formar frases, ofrece la opción de poner preguntas con texto, audios, imágenes y videos o gifs.
<ul style="list-style-type: none"> • Ruleta de palabras 	Activada que permite responder preguntas a través de adivinar palabras siguiendo un orden por cada letra del abecedario.

Actividades en Educaplay	
<ul style="list-style-type: none"> • Test 	Actividad de contestar preguntas de acuerdo con el número que se determine al momento de crear la actividad.
<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar 	Actividad que permite seleccionar parejas de palabras que tengan relación para posteriormente ser agrupadas.
<ul style="list-style-type: none"> • Adivinanza: 	Actividad que, por medio de pistas con audio, imagen o texto, se puede responder las preguntas.
<ul style="list-style-type: none"> • Video quiz 	Actividad que permite agregar preguntas por medio de un video de YouTube.
<ul style="list-style-type: none"> • Mapa interactivo 	Actividad que, con imágenes subidas, indican los puntos en las partes que se debe adivinar la respuesta.
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación 	permite la elaboración de diapositivas con el uso de textos, imágenes, videos, audios para lograr que las clases sean más llamativas.
<ul style="list-style-type: none"> • Dictado 	Actividad que consiste en dictar textos para que los estudiantes lo transcriban de forma igual.
<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo 	Permite la creación de diálogos entre dos o más personajes, se lo puede reproducir de forma continua o frase a frase.

Nota: Adaptado de Educaplay (2023)

Por medio de la herramienta Educaplay, permitió crear y diseñar actividades gamificadas en inglés, con el propósito de desarrollar la comprensión de conceptos y vocabulario y así aumentar la motivación de los estudiantes.

Ventajas de usar Educaplay en la Educación

De acuerdo con Barbosa y Ortiz (op.cit.) entre las ventajas de Educaplay está el fácil acceso y creación de actividades para los docentes y los estudiantes, las mismas que contribuyen en el aprendizaje y se las puede usar en cualquier asignatura, también ayudan a mejorar las habilidades lingüísticas, en las actividades se puede incluir audios, imágenes, videos, etc. Es importante mencionar que las actividades son inclusivas. Aplicar la gamificación con Educaplay, en las clases de inglés motivó a los estudiantes al querer mejorar en

cada actividad planificada, por los puntos o recompensas que se les dio, además muchas de las actividades que ofrece esta herramienta ofrece retroalimentación, que permitió a los estudiantes revisar sus errores, logrando que mejore el aprendizaje de inglés.

2.3. Marco legal

La investigación se basó legalmente en la Constitución De La República Del Ecuador (2008, Artículo 26) en el cual se menciona lo siguiente:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Es importante para la presente investigación, porque indica que la Educación es un derecho inherente de todos los individuos, que contribuye al avance de una sociedad igual.

La Ley Orgánica De Educación Intercultural (2021, p. 19). dice que:

“Art. 6.-Literal j Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”

Artículo con un gran aporte a la presente investigación, porque da importancia al uso de las tecnologías en la educación y el impacto que generará en la misma.

En el Currículo de los niveles de Educación Obligatoria Inglés como Lengua Extranjera (2019, p.404). dice:

Este currículo de Lengua Inglesa está diseñado para alumnos de Educación General Básica (2º a 10º) y Bachillerato General Unificado (1º a 3º), cuya lengua materna no es el inglés. Dado que la población ecuatoriana está compuesta por grupos de diferentes orígenes culturales y lingüísticos, este currículo reconoce que no todos los alumnos

de Ecuador son hispanohablantes L1 y que existen diversos grados de bilingüismo en las distintas comunidades.

El currículo fue significativo para esta investigación, porque da importancia al aprendizaje del idioma de inglés en la actualidad, fomentar las competencias lingüísticas de los estudiantes y lograr una comunicación con otras personas de forma fluida, tomando en cuenta las capacidades de cada estudiante.

CAPÍTULO III

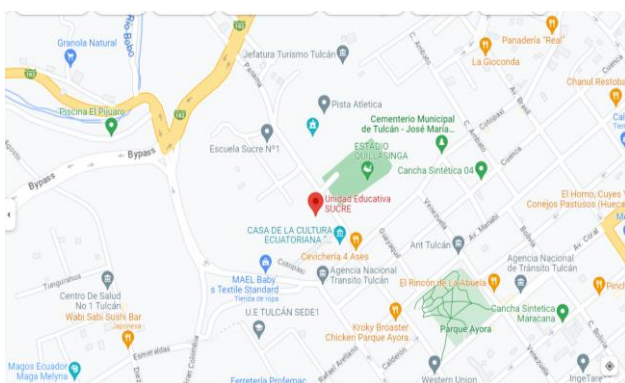
METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

Esta investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Sucre NRO 1, de la ciudad de Tulcán, Provincia de Carchi. La Unidad Educativa integra la Zona 1 del Distrito de Educación 04D01 San Pedro de Huaca-Tulcán. Ofrece una educación desde inicial 1, inicial 2 y primero a décimo, tiene 800 estudiantes con un 65 % son hombres y 35 % son mujeres, y el personal docente con un total de 42, en donde un 38 % son hombres y 62 % son mujeres.

Figura 2.

Localización UES NRO 1



Nota. Adaptado de Google maps (2023)

Según el Proyecto Educativo Institucional (2017) de la Unidad Educativa Sucre NRO 1, establece como visión y misión.

Misión.

Ser una Institución educativa que oferta una educación de calidad y calidez, inclusiva e innovadora, integral y emprendedora que promueve la práctica de Buen Vivir, entre los miembros de la Comunidad Educativa, comprometidos en la formación de ciudadanos capaces de liderar procesos de cambio, fundamentados en el bien común. (p.5)

Visión

Ser una Institución comprometida con la excelencia educativa, en la formación integral de estudiantes a través de propuestas innovadoras, la práctica de valores humanos, que garantiza una convivencia armónica entre sus componentes educativos; para satisfacer necesidades de aprendizaje individual y social; que contribuya a fortalecer la identidad cultural, en niños y jóvenes competentes, íntegros y humanistas; consolidándonos como líderes de calidad e innovación. (p.6)

La población fue conformada por docentes del área de inglés y por estudiantes de los séptimos años de EGB, se aplicó un muestreo no probabilístico al escoger a dos grados, un grado fue el grupo experimental con 22 estudiantes y el otro fue el grupo de control con 22 estudiantes, con un 34 % de género femenino y con un 66 % de género masculino. - La edad de los estudiantes están entre 11 y 12 años, también se utilizó el diseño cuasiexperimental al estar los grados ya integrados antes de la investigación.

El muestreo no probabilístico por conveniencia permite elegir al docente el grupo de estudiantes con los que desea desarrollar la investigación (Hernández, 2020). Es decir, en vez de seleccionar al azar los participantes, el investigador escoge las personas para participar en la investigación, lo que permite comprender de forma detallada el fenómeno que se investiga.

Se utilizó en la investigación pre test-post test y grupo de control, que de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) permite aplicar pre test simultáneamente a los grupos que forman la investigación, el grupo experimental es el que se aplica el experimento y el grupo de control es el que no lo aplica, se finaliza con la aplicación de la post test a los grupos al mismo tiempo.

Tabla 2.

Muestra

	Grupo	Población
Docentes	Docentes Inglés	4
Estudiantes	Control	22
	Experimental	22
Total		48

3.2. Enfoque y tipo de investigación

La investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo que “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández *et al.*, 2014, p. 4). Este enfoque permitió recopilar, analizar e interpretar datos numéricos para abordar preguntas de investigación y establecer la relación de dos variables.

Investigación documental

La investigación documental, “se fundamenta en el estudio de documentos como: libros, anuarios, diarios, monografías, textos, videografías, audiocasetes; en ella la observación está presente en el análisis de datos, su identificación, selección y articulación con el objeto de estudio” (Guerrero y Guerrero, 2014, p.9). Esta investigación respaldó la información que se puso en este trabajo, además permitió elegir los conceptos mediante documentos y fuentes bibliográficas que más se adapten al tema de investigación.

Investigación descriptiva

La investigación descriptiva “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (Arias, 2012, p.24). Permitted describir y analizar las actividades que ofrece Educaplay y poder adaptarlas a las estrategias de gamificación, además permitió analizar los resultados obtenidos y el efecto de aplicar Educaplay como estrategia de gamificación en las clases de inglés.

Investigación correlacional

Investigación correlacional “su finalidad es determinar el grado de relación o asociación existente entre dos o más variables. (...) primero se miden las variables y luego, mediante pruebas de hipótesis correlacionales y la aplicación de técnicas estadísticas, se estima la correlación” (Arias, *op.cit.*, p.25). Permitted establecer la relación entre las dos variables que son Educaplay y el aprendizaje en inglés, para luego determinar que hipótesis se acepta y se rechaza.

Investigación cuasiexperimental

La investigación cuasiexperimental es “casi” un experimento, excepto por la falta de control en la conformación inicial de los grupos, ya que al no ser asignados al azar los sujetos, se carece de seguridad en cuanto a la homogeneidad o equivalencia de los grupos, lo que afecta la posibilidad de afirmar que los resultados son producto de la variable independiente o tratamiento (Arias, op. cit., p.35).

Se aplicó esta investigación, al estar los dos grados de los séptimos años ya conformados antes de desarrollar este proyecto y cuatro docentes del área de inglés, que luego de aplicar la encuesta y evaluación, se obtuvo datos numéricos, para sacar conclusiones.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Variable independiente: Educaplay.

Según Alzaga (2020) es una plataforma gratuita de fácil manejo, que permite elaborar y compartir diferentes actividades que se adaptan a cualquier asignatura, como ordenar palabras, relacionar palabras, diálogo, mapas interactivos entre otras, para lograr un aprendizaje divertido, motivando a los estudiantes a participar.

Variable dependiente: Aprendizaje de inglés.

De acuerdo con Tigua *et al.* (op.cit.) proceso que logra que el estudiante aprenda o adquiera las habilidades del idioma, este proceso se desarrolla de acuerdo con sus necesidades y alcances, debido a que no todas las personas adquieren conocimiento de forma idéntica.

Tabla 3.

Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	Fuente	
VI: Educaplay Plataforma educativa para crear actividades multimedia (Alzaga, op.cit.).	Actividades educativas multimedia en Educaplay. Las actividades educativas multimedia creadas en Educaplay permiten descargar las actividades en formato flash, los usuarios pueden diseñar actividades educativas rápidas y que sean atractivas para los estudiantes(Quimbayo y Sanabria, 2017).	Secuencia didáctica. Es el conjunto de actividades educativas relacionadas que permiten abordar de diferentes maneras un objeto de estudio(Pérez y Gardey, 2021).	Selección de contenidos. Proceso que permite tomar decisiones, sobre los contenidos relevantes y esenciales (Díaz, 2013).	Sitio web.	
ÍTEMS					
Estrategia de gamificación. Generan cambios en los estudiantes mediante la estimulación y motivación al realizar las	de población por medio de categorías cerradas, ofrece	de Escala de Likert. Permite evaluar las creencias de una población por medio de categorías cerradas, ofrece	¿En qué medida usted conoce sobre la gamificación aplicada en el proceso de enseñanza? ¿Cuál es su nivel de conocimiento sobre cómo incorporar estrategias de gamificación en la enseñanza de inglés? ¿Con qué frecuencia usted usa estrategias de gamificación en las clases de inglés?	Cuestionario. Es una herramienta que permite obtener información mediante preguntas con el fin de obtener	Docentes.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICADORES	INSTRUMENTO	Fuente
	actividades, desarrollando la creatividad, por medio del uso de estrategias de juego en entornos que no son propiamente juegos, permiten desarrollar el pensamiento crítico para tomar decisiones rápidas en cada desafío(De Gracia et al., 2021).	concretas y de opción múltiple que brindan datos de fácil de interpretar. (Hammond, 2023).	<p>¿Con qué frecuencia usted ha integrado actividades gamificadas en las clases de inglés?</p> <p>¿Cuál es su grado de conocimiento sobre los beneficios de la gamificación aplicados en la educación?</p> <p>¿Qué tanto considera usted que las estrategias de gamificación pueden contribuir a mejorar el aprendizaje de inglés?</p> <p>¿Qué tanto considera usted que utilizando estrategias de gamificación en las clases fomentará a la participación y motivación de los estudiantes?</p> <p>¿Con qué frecuencia ha recibido capacitaciones sobre la aplicación de estrategias de gamificación en las clases de inglés?</p> <p>¿Qué tan motivado/a está usted para adquirir conocimientos sobre las estrategias de gamificación en la educación?</p> <p>Indique las plataformas de gamificación que usted ha utilizado en las clases de inglés.</p>	<p>conclusiones cualitativas o cuantitativas(Farías, 2024).</p> <p>Técnica: encuesta.</p> <p>“Se define la encuesta como una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (Arias, op. cit., p.72).</p> <p>Escala: ver anexo 10</p>	
VD: Aprendizaje de inglés. Fomenta el análisis reflexivo de los estudiantes para aprender y adaptarse a un nuevo idioma(Currículo de los niveles de Educación Obligatoria Inglés como Lengua Extranjera, op. cit.).	Conocimiento de tema. Es la adquisición de saber sobre un tema específico o en general, por medio de recursos que contribuyan a este conocimiento como la práctica, la experiencia y la comprensión teórica(Martínez, 2023).	Respuesta correcta. 0 al 10	<p>1.-Add s-es or ies to the following verbs.</p> <p>1.Do:</p> <p>2.Cry:</p> <p>2.-Join with the verbs in third person.</p> <p>1.Drive Has.</p> <p>2.Run Drives.</p> <p>3.Watch Runs</p> <p>4.Have Watches</p> <p>3.- Choose the correct verbs in third person.</p> <p>1.He play / plays football on Sunday.</p> <p>2.She live / lives in Paris.</p> <p>3.Kate help / helps her sister.</p> <p>4.He sleep / sleeps all day.</p> <p>4.- Listen to the verbs and fill in the blanks.</p> <p>1.-They every day.</p>	<p>Cuestionario pre-post test. Ver anexo 8 y 9.</p> <p>Rúbrica: ver anexo 8 y 9</p>	Estudiantes.

VARIABLES

DIMENSIONES

INDICADORES

INSTRUMENTO

Fuente

- 2.-We pizza.
 3.-She to the gym.
 4.-She a baby.

5.- Complete the following negative sentences with don't or doesn't.

- 1.- Karla.....dance on Mondays.
 2.-They.....read books on Sundays.

6.-Complete the questions with do or does.





- 1.-.....she cook?
 2.-.....you work in a bank?

7.-Read the questions and choose the answer.



1.-Does it work? Yes, it do does

2.-Do I go to school? No, I don't doesn't

8.-Join the pictures with the routines.

	<input type="checkbox"/> I take a shower.	
	<input type="checkbox"/> I play with my friends	
	<input type="checkbox"/> I have dinner.	
	<input type="checkbox"/> I wash my hands.	

9.-Read the text and choose the correct answer about daily routine.

<p>My daily routine. I wake up at 6:00 o'clock, I have breakfast at 6:30 am. I live near my school, I walk to school, I finish classes at 2:00 o'clock. In the afternoon I have lunch, then I do my homework and I also play football with my friends. I usually have dinner at 8:00 o'clock and I go to bed at 9:00 o'clock.</p>	<p>1.- When do I have breakfast? a) 6:00 o'clock b) 6:30 am. c) 7:00 o'clock.</p> <p>2.- What do I do in the afternoon? a) I go to bed. b) I do my homework. c) I have dinner.</p>	 
---	--	--

10.- Put the adverb or expression of frequency in the right place.

- 1.- He is tired. (never)

 2.- She doesn't study. (every day)

Medición: razón.

3.4. Procedimientos

Fase 1: Estrategias de gamificación utilizadas por los docentes para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1.

Se aplicó el método inductivo que “plantea un razonamiento ascendente que fluye de lo particular o individual hasta lo general” (Abreu, 2014, p. 200). Con este método, se identificó si los docentes conocen y usan las estrategias de gamificación en las clases para posteriormente obtener conclusiones generales a través de los datos recolectados, lo que generó nuevos conocimientos que aportaron a esta investigación.

Se realizó una encuesta “se define la encuesta como una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (Arias, op.cit., p.72). Para determinar si usan estrategias de gamificación en las clases de inglés y además que plataformas digitales conocen, se utilizó un cuestionario como instrumento a los cuatro docentes del área de inglés, elaborado para obtener datos cuantitativos, con los datos obtenidos se hizo el análisis, discusión y toma de decisiones, es importante mencionar que por medio del cálculo del Alfa de Cronbach se evaluó la confiabilidad del instrumento.

Además, se aplicó un pre test con un cuestionario de diez preguntas a los estudiantes de los séptimos años, que fueron parte del grupo de control y del experimental para saber el conocimiento de los estudiantes en la materia de inglés.

Fase 2: Actividades gamificadas con Educaplay para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

A partir de los resultados obtenidos en la anterior fase, se elaboró actividades gamificadas con Educaplay, se utilizó el método de investigación-acción que según Rodríguez *et al.* (2010) este método abarca las actividades en el aula que realizan los docentes, involucra a los docentes con el desarrollo de

planificaciones curriculares, las actividades se ponen en práctica, se analizan y se ajustan si es necesario, son estrategias que buscan mejorar la educación.

En cada actividad se incluyó mecánicas, dinámicas y componentes, se aprovechó la variedad de actividades que tiene la plataforma para desarrollar las habilidades lingüísticas del idioma, para lograr la motivación y la participación durante las clases. Estas actividades se distribuyeron en cuatro sesiones con temas originales, compuestas por desafíos diseñados para poner a prueba las habilidades del idioma.

Fase 3: Educaplay como estrategia de gamificación para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

Se aplicó “el método hipotético-deductivo tiene como premisa la formulación de una hipótesis inferida por principios o por leyes, teorías o datos empíricos, y a partir de ella, se siguen las reglas lógicas de la deducción para comprobar la veracidad de la hipótesis” (López y Ramos, 2021, p.25). Este método permitió comparar los resultados del análisis final con los iniciales y establecer como una variable influye en otra y su efecto.

En esta fase se aplicó las actividades gamificadas en Educaplay creadas en la fase 2, al grupo experimental, por medio de una semana de refuerzo dividida en cuatro clases sobre el tema Present Simple: spelling rules, structure, daily routine, adverbs and expressions of frequency y con el grupo de control el refuerzo fue en el salón de clase de forma tradicional, posteriormente a este refuerzo se tomó un post test a los dos grupos, para obtener datos numéricos y establecer si hay diferencia significativa entre variables.

Se estableció las hipótesis nula y alternativa y para determinar si los datos cuantitativos obtenidos siguen una distribución normal se aplicó la prueba de normalidad, centrándose en la prueba Shapiro-Wilk, para posteriormente hacer análisis confiables. Para establecer el nivel de significancia p-valor, se utilizó la prueba T-Student, que permitió conocer que hipótesis se acepta y cual no, comparar los resultados de las medias y saber si son estadísticamente diferentes entre sí.

3.5. Consideraciones bioéticas

Esta investigación tuvo el permiso de la autoridad de la institución y de los representantes legales de los estudiantes. Se contó con el consentimiento informado para la participación de los estudiantes en esta investigación y un oficio de respaldo de autorización del uso del aula de informática para realizar la investigación. Ver Anexo 3.

De acuerdo con Luque y Pérez (2018) el consentimiento informado es solicitar la autorización al representante legal mediante un documento donde permita la participación de su hijo/a en una actividad, el consentimiento informado tiene como objetivo dar conocimiento previo de toda la información, responsabilidades, riesgos y consecuencias. Ver Anexo 3

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Fase 1: Determinar las estrategias de gamificación utilizadas por los docentes para el aprendizaje de inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1.

Con el análisis del alfa de Cronbach, se estableció el índice de confiabilidad de 0,840, lo que asegura la fiabilidad en las mediciones obtenidas a través de las preguntas del cuestionario.

Tabla 4.

Resultados de Fiabilidad

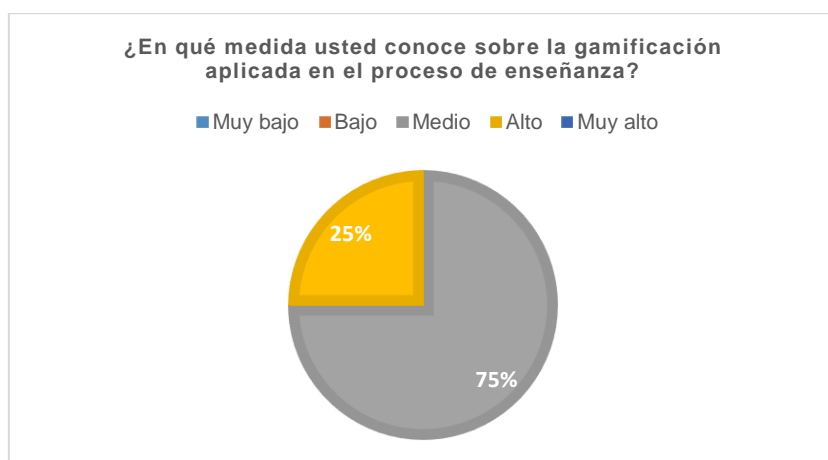
Alfa de Cronbach	N de elementos
,840	8

1. Gamificación en la educación.

Casi la mayoría de los docentes tienen conocimiento medio sobre la gamificación aplicada en la educación, esto se debe a que están quedados en brindar una enseñanza tradicional y no busquen experimentar con nuevos métodos de enseñanza, además no aptan por la capacitación sobre estos temas ya sea por desconocimiento o por temor a utilizar la tecnología en las clases Figura 3.

Figura 3.

Gamificación en el proceso de enseñanza



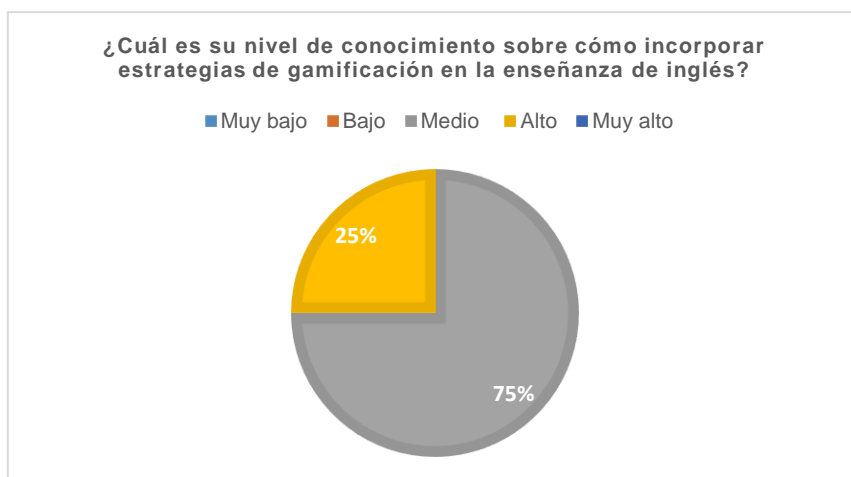
Narváez (2023) menciona que utilizar la gamificación mejora el aprendizaje, permite desarrollar clases interactivas, integrar la gamificación como complemento en el proceso educativo, provoca motivación en los estudiantes por aprender.

2. Incorporar estrategias de gamificación.

Casi la totalidad de los docentes tienen un conocimiento medio sobre la incorporación de la gamificación en las clases, esto se debe a la poca actualización sobre estos temas y los docentes encuestados no quieren utilizar las herramientas digitales, todo esto conlleva a que no tengan experiencia en el uso e incorporación de actividades gamificadas de manera efectiva convirtiéndose en un impedimento para integrarlas en las clases de inglés Figura 4.

Figura 4.

Incorporar estrategias de gamificación



Coincidiendo con Mafla (2023) enfatiza que los docentes deben conocer y comprender sobre las estrategias de gamificación para hacer una correcta incorporación en las clases, todo esto se logra con capacitaciones para mejorar el conocimiento, comprensión y una correcta implementación en el ámbito educativo.

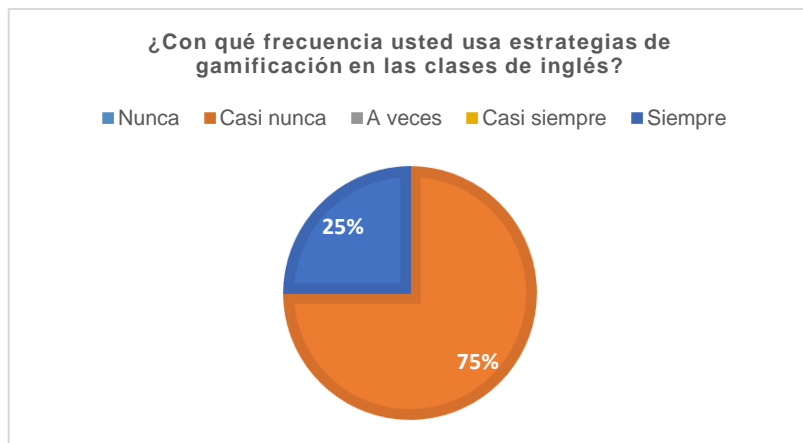
3. Usar estrategias de gamificación

Los docentes casi nunca aplican estrategias de gamificación en las clases de inglés puede ser que no dispongan de tiempo para diseñar actividades, otra razón es que los docentes desconocen sobre las estrategias gamificación,

además no tienen experiencia para crear actividades gamificadas por la falta de práctica y se conforman con seguir dictando las clases tradicionales. Figura 5

Figura 5.

Usar estrategias de gamificación.



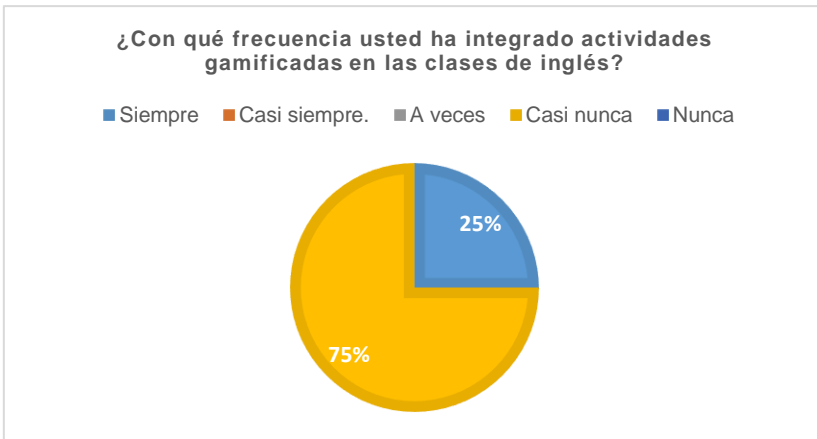
De acuerdo con Caicedo (2024) incluir nuevas formas de enseñar que incluyan la gamificación y su correcto uso, son importantes para generar interés en los estudiantes por aprender nuevos temas, que permitan potenciar sus destrezas y lograr alcanzar con las metas planteadas.

4. Actividades gamificadas en las clases.

Casi la totalidad de los docentes casi nunca han integrado actividades gamificadas en el aula, los docentes no tienen desarrolladas las habilidades tecnológicas y se resisten a cambiar la forma como enseñan la materia de inglés, otra razón es que los docentes encuestados no conocen a profundidad sobre lo que es la gamificación y como crear actividades y prefieren quedarse con conceptos y no aplicarlos en las clases Figura 6.

Figura 6.

Actividades gamificadas en las clases.



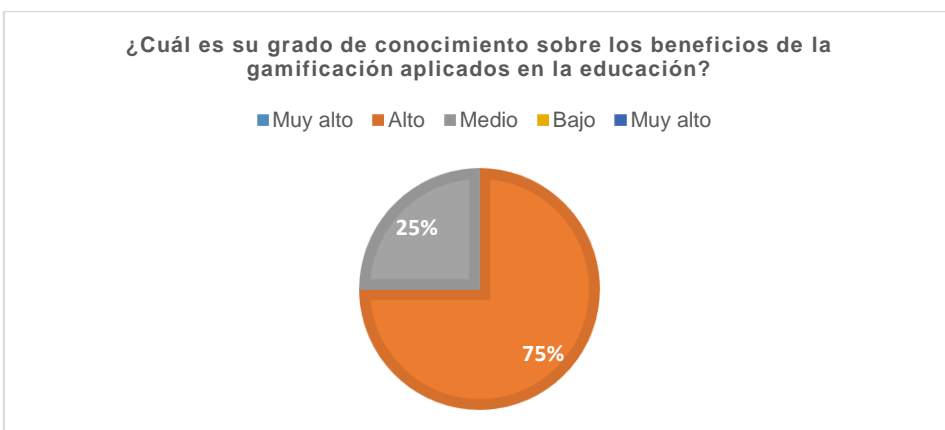
Estrella (2024) menciona que los docentes al tener desconocimiento sobre los usos y beneficios de la gamificación evitan utilizar e incorporar herramientas tecnológicas digitales en las clases, desaprovechando la oportunidad de mejorar la experiencia de aprendizaje mediante la creación de actividades que generen interés de los estudiantes.

5. Beneficio de la gamificación

La mayoría de los docentes saben sobre las ventajas de la gamificación aplicados en la educación, incorporar correctamente la gamificación, puede ser fundamental para cambiar la forma como tradicionalmente se enseña a una educación más innovadora, logrando un aprendizaje colaborativo Figura 7.

Figura 7.

Beneficios de la gamificación en la educación.



Cumbal (2024) menciona que incluir elementos de gamificación en las actividades es efectivo, para desarrollar la colaboración, la estimulación y la participación de los estudiantes, estas actividades deben estar adaptadas de

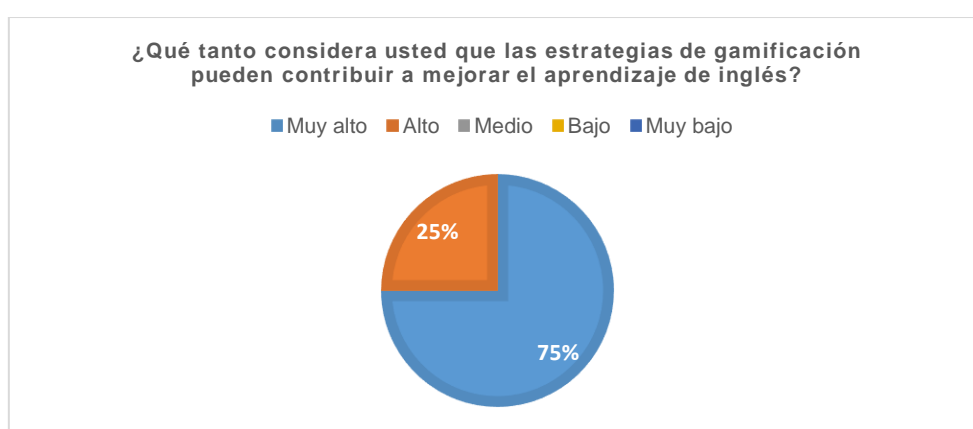
acuerdo con las necesidades de cada grupo permitiendo que el aprendizaje sea divertido.

6. Estrategias de gamificación.

La totalidad de los docentes consideran que pueden contribuir en el aprendizaje de inglés, haciéndolo más dinámico, colaborativo, además mejorará la motivación de los estudiantes y eliminará el aburrimiento que puede tener una clase tradicional Figura 8.

Figura 8.

Contribución de las estrategias de gamificación en el aprendizaje de inglés.



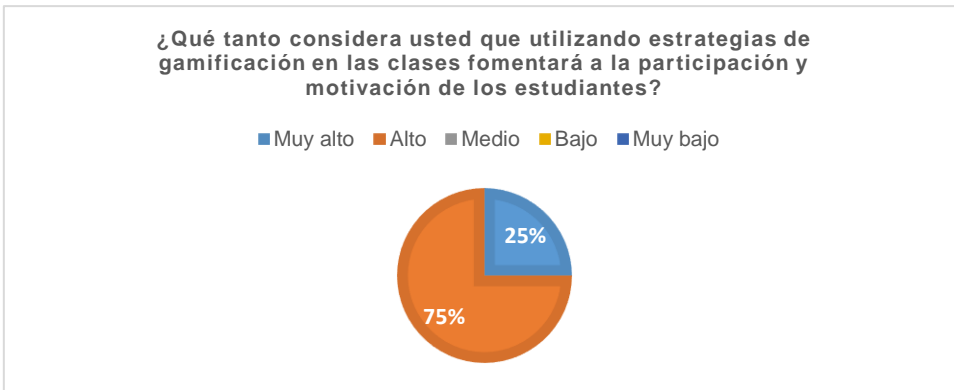
Coincidiendo con el trabajo de Palacios (op.cit.) utilizar la gamificación mejora el aprendizaje de inglés y la participación, generando un compromiso de querer aprender un nuevo idioma y descubrir nuevos conceptos, mediante actividades complementarias, mejorando el aprendizaje reflejado en las notas.

7. Estrategias de gamificación para fomentar la participación y motivación

Los docentes en su mayoría consideran que utilizar estrategias de gamificación fomentará la participación, la motivación, la colaboración y que las clases sean más interactivas, para que los estudiantes quieran mejorar en su rendimiento académico Figura 9.

Figura 9.

Estrategias de gamificación para la participación y motivación de los estudiantes.



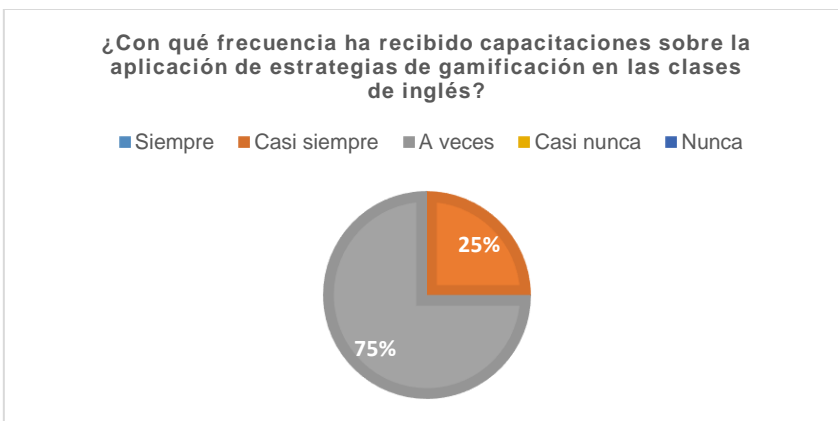
De acuerdo con Argoty (2024) los docentes piensan que aplicar nuevas estrategias en el ámbito educativo como la gamificación, resulta efectiva debido a que genera motivación e incrementa el aprendizaje de los estudiantes.

8. Capacitación de los docentes.

La resistencia a la innovación, la falta de recursos tecnológicos y la carga de trabajo pueden hacer que la mayoría de los docentes no dispongan de tiempo y a veces se capaciten sobre las estrategias de gamificación, no le dan la importancia a estar actualizados sobre estos temas y los beneficios que puede traer conocer sobre la gamificación aplicada en la educación Figura 10.

Figura 10.

Capacitaciones docentes.



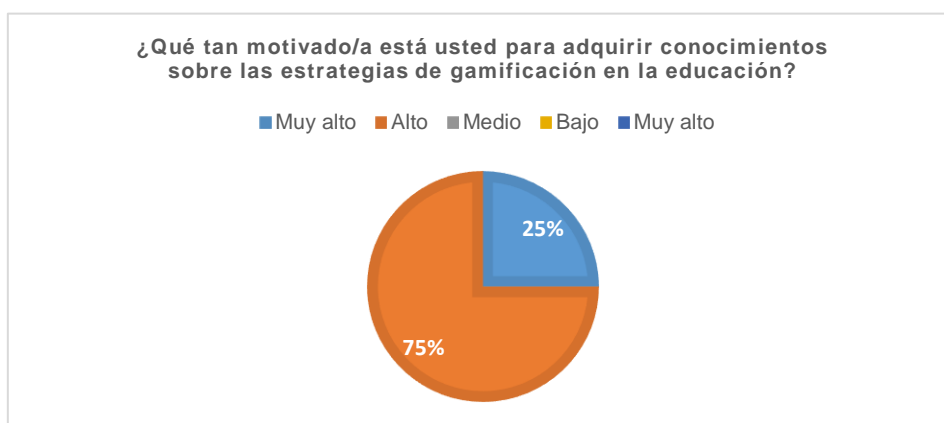
Cumbal (op.cit.) dice que la escasa práctica que tienen los docentes en las clases sobre la incorporación de estrategias de gamificación, se debe al desconocimiento sobre estos temas, es por este motivo que los docentes deben capacitarse acerca de estrategias de gamificación mediante el uso de plataformas virtuales para mejorar su práctica docente.

9. Estrategias de gamificación: adquirir conocimientos.

La mayoría de los docentes están motivados en adquirir conocimientos sobre las estrategias de gamificación, dan la importancia en aprender a utilizar las diferentes plataformas en línea que permitan aplicar estas estrategias, para aumentar el rendimiento de los estudiantes Figura 11.

Figura 11.

Adquirir conocimientos sobre las estrategias de gamificación.



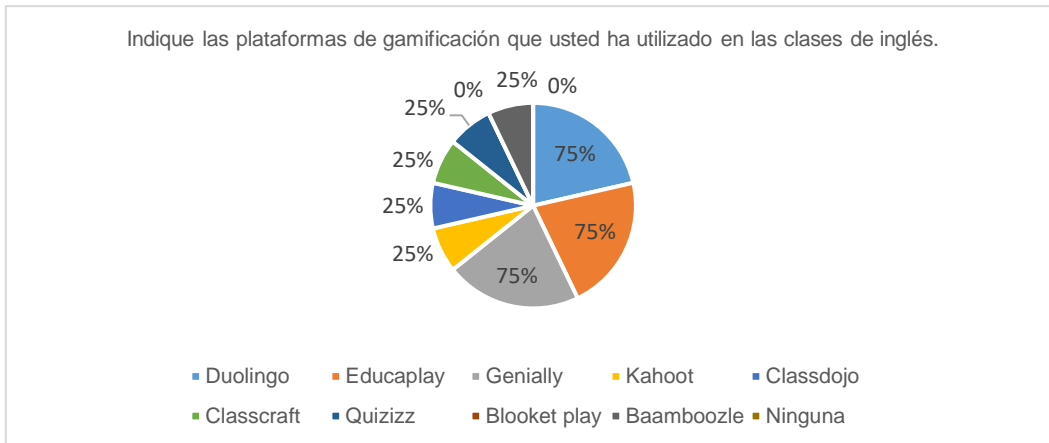
Los datos de esta encuesta coinciden con los trabajos de Ramírez y Vivas (op. cit.) que dan importancia a que los docentes deben estar actualizados constantemente sobre temas tecnológicos para transformar una educación tradicional a una innovadora, logrando que los docentes estén motivados en aprender y aplicar nuevas estrategias durante las clases para así mejorar la educación.

10. Plataformas de gamificación.

Entre las plataformas más conocidas y utilizadas en las clases de inglés por los docentes encuestados son Duolingo (75%), Educaplay (75%) y Genially (75%), la razón es que son plataformas accesibles para los usuarios, son de fácil manejo y estas plataformas ofrecen variedad de recursos que contribuyen a fortalecer las habilidades lingüísticas, tomando en cuenta las necesidades de cada grupo para el diseño de las actividades, para mejorar la experiencia de aprendizaje Figura 12.

Figura 12.

Plataformas de gamificación.



Ponce (2024) dice que son escasas las herramientas digitales aplicadas por los docentes en el ámbito educativo, por este motivo es necesario la búsqueda de nuevas herramientas digitales que se adapten a las planificaciones tomando en cuenta las necesidades de cada grupo, logrando abordar los contenidos correctamente al crear planificaciones personalizadas.

Pre test.

Los resultados del pre-test, reflejó que la mayoría de los estudiantes obtuvieron notas bajas, es por este motivo que se buscó nuevas estrategias que generen interés en los estudiantes por aprender inglés.

Tabla 5.

Datos pre test

	G. de control. Pre-test.		G. experimental. Pre-test.
A1	6,50	B1	4,25
A2	6,25	B2	4,00
A3	4,75	B3	8,00
A4	6,00	B4	6,25
A5	4,50	B5	5,75
A6	4,00	B6	2,75
A7	4,25	B7	5,75
A8	3,25	B8	6,25
A9	7,75	B9	6,50
A10	5,50	B10	4,75
A11	4,25	B11	8,00
A12	3,25	B12	8,00
A13	4,50	B13	6,25
A14	6,25	B14	6,25
A15	4,50	B15	6,25
A16	8,00	B16	5,75

	G. de control.		G. experimental.
	Pre-test.		Pre-test.
A17	5,25	B17	5,50
A18	4,00	B18	5,50
A19	4,00	B19	5,50
A20	3,00	B20	5,25
A21	5,25	B21	5,50
A22	2,50	B22	5,50
Promedio	4,89	Promedio	5,80

Palacios (op.cit.) menciona que para disminuir el desinterés que tienen los estudiantes por aprender inglés, se debe buscar nuevas estrategias de enseñar como por ejemplo las TIC, la gamificación, Educaplay, que aplicándolas adecuadamente mejora positivamente el aprendizaje del idioma, además indica que se las debe usar como herramientas complementarias que contribuya al aprendizaje de los estudiantes.

Fase 2: Elaborar actividades gamificadas con Educaplay para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

Se definieron los contenidos que se desarrollaron en Educaplay, que consistió en la creación de juegos para esto se seleccionó 16 actividades de Educaplay, que fueron agrupadas en retos de acuerdo con la temática Present Simple: 1) Spelling rules for third person, 2) Structure of the Present Simple, 3) Daily routine, 4) Adverbs and expressions of frequency, que permitieron desarrollar las habilidades lingüísticas e incluir las estrategias de gamificación. Además, con el uso de estas actividades gamificadas en Educaplay se podrá determinar si el aprendizaje de inglés mejoró o no, las actividades se presentaron de la siguiente manera:

- Mystery of the Present Simple

Los estudiantes inician su aventura en la ciudad Grammar, el profesor del tiempo ha perdido el libro Mystery of the Present Simple, que maneja los aspectos de la vida cotidiana, los estudiantes deben pasar desafíos para llegar a la meta, que con su conocimiento y rapidez podrán resolver cada obstáculo de cada actividad, con cada respuesta correcta acumularán puntos para lograr ser el mejor de cada grupo y evitar el caos gramatical.

- Build your perfect sentences

Los estudiantes se sumergen en un universo conocido como Perfect sentence, que tiene a build your perfect sentences como una herramienta poderosa para mantener el orden en la comunicación de este universo, un día el malvado brujo se robó las partes de build your perfect sentences, para evitar la confusión los estudiantes deben trabajar en grupo y aplicar el conocimiento sobre la estructura del Presente Simple.

- Guessing daily routines

Un día un hechizo cayó sobre el tranquilo pueblo Routines, nadie del pueblo sabe lo que debe hacer y las rutinas diarias de todas las personas se mezclaron, para solucionar esto los estudiantes experimentan una aventura de obstáculos con actividades y preguntas relacionadas con la rutina diaria, que deberán resolver para eliminar el caos del pueblo

- Adventures with adverbs and expressions of frequency.

En el reino Frequency, el pronóstico del tiempo se dañó y los habitantes dejaron de hacer sus actividades correctamente, los valientes estudiantes se enfrentan al último desafío de inglés, donde deben acomodar el pronóstico del tiempo y lograr que los habitantes dejen de hacer las actividades sin frecuencia, tomar decisiones rápidas, será la clave para recuperar el equilibrio del reino.

González y Castro (2022) menciona que elaborar actividades gamificadas mejora significativamente el aprendizaje de inglés, desarrolla el trabajo colaborativo, permite manejar los errores y desafíos a través del disfrute de las actividades durante las clases, consiguiendo captar el interés de los estudiantes.

Fase 3: Aplicar Educaplay como estrategia de gamificación para el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

Con el uso de pre test y post test, permitió determinar si la implementación de las actividades gamificadas creadas en Educaplay influyó en el rendimiento en inglés.

Tabla 6.*Resultados del pre test-post test*

	G. de control.			G. experimental.	
	Pre-test.	Post-test.		Pre-test.	Post-test.
A1	6,50	6,00	B1	4,25	9,50
A2	6,25	6,75	B2	4,00	7,00
A3	4,75	5,00	B3	8,00	9,75
A4	6,00	6,50	B4	6,25	8,75
A5	4,50	4,75	B5	5,75	7,00
A6	4,00	4,50	B6	2,75	8,50
A7	4,25	5,00	B7	5,75	8,00
A8	3,25	4,00	B8	6,25	8,00
A9	7,75	7,00	B9	6,50	9,00
A10	5,50	5,00	B10	4,75	8,00
A11	4,25	5,25	B11	8,00	9,25
A12	3,25	4,50	B12	8,00	9,50
A13	4,50	5,75	B13	6,25	8,75
A14	6,25	5,25	B14	6,25	8,75
A15	4,50	4,50	B15	6,25	7,25
A16	8,00	7,50	B16	5,75	7,75
A17	5,25	5,00	B17	5,50	7,50
A18	4,00	4,50	B18	5,50	6,75
A19	4,00	4,00	B19	5,50	7,75
A20	3,00	3,25	B20	5,25	8,75
A21	5,25	5,50	B21	5,50	8,00
A22	2,50	3,50	B22	5,50	8,25
Promedio	4,89	5,14	Promedio	5,80	8,26
Incremento		5%			43%

Para evaluar si los datos de la muestra siguen una distribución normal y para interpretar los resultados, se centró en la prueba de normalidad, además se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk al manejar una muestra menor a 50.

Tabla 7.

Resultados de la prueba de normalidad

	Prueba de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
G.C.Pre	0,150	22	,200*	0,958	22	0,441
G.C.Post	0,141	22	,200*	0,963	22	0,552
G.E.Pre	0,179	22	0,064	0,923	22	0,086
G.E.Post	0,123	22	,200*	0,965	22	0,601

Con la prueba de normalidad se determinó que los datos siguen una distribución normal y que los valores son aceptables, en todos los casos el nivel de

significancia (p-valor) es mayor que 0,05, con estos resultados se aplicó la T-Student, para analizar si entre las medias de los dos grupos existe diferencia significativa.

Se estableció dos hipótesis, la hipótesis nula (H0) y la hipótesis alternativa (causal) (H1), para determinar si hay una relación causal entre las variables.

H0: Aplicar Educaplay con estrategia de gamificación no mejora el aprendizaje de inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

H1: Aplicar Educaplay como estrategia de gamificación si mejora el aprendizaje de inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

Después de aplicar la prueba de T-Student, dio como resultado para el grupo de control un p-valor de 0,079 y para el grupo experimental un p-valor de <0.000, si el valor p es menor que el nivel de significancia predefinido 0,05, se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alternativa (H1), esto demuestra que hay una diferencia importante entre los grupos en estudio.

Tabla 8.

Resultados del T-Student

		T- Student							
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	G.C.Pre - G.C.Post	-0,25000	0,63621	0,13564	-0,53208	0,03208	-1,843	21	0,079
Par 2	G.E.Pre - G.E.Post	-2,46591	1,18848	0,25338	-2,99285	-1,93897	-9,732	21	0,000

Se comparó los resultados del p-valor entre el grupo de control y el experimental, reflejó que aplicando Educaplay como estrategia de gamificación en el grupo experimental, tuvo un efecto significativo en el aprendizaje del inglés. A diferencia del grupo de control que no experimentó el tratamiento, los resultados de las dos evaluaciones no tuvieron un efecto significativo, esto quiere decir que utilizando Educaplay como estrategia de gamificación está relacionada causalmente con la mejora en el aprendizaje del inglés, con esto se descartar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Las actividades gamificadas diseñadas en Educaplay, hicieron que los estudiantes que formaron parte del grupo de experimento mejoren sus calificaciones por lo que mostró un aumento del 43%, y el grupo de control tuvo un incremento del 5%. Estos resultados respaldan la eficacia de utilizar Educaplay como estrategia de gamificación, que fomentó el compromiso y mejoró el desempeño de los estudiantes, que concuerdan con las investigaciones de Palacios (op.cit) y Franco *et al.* (op.cit).

Además, con estos resultados obtenidos en la prueba T- Student respaldan la aceptación de la hipótesis alternativa, al obtener un p-valor por debajo de 0.05 y apoyó la idea de que aplicar Educaplay como estrategia de gamificación provocó un efecto positivo en el aprendizaje del inglés, siendo significativo tanto para la práctica educativa como para investigaciones futuras, que traten sobre Educaplay, gamificación y aprendizaje de inglés.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Tema: Educaplay como estrategia de gamificación para el aprendizaje de inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

Objetivo: Diseñar estrategias de gamificación con Educaplay para el aprendizaje de inglés en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

Justificación.

De acuerdo con Jurado (2022) la integración de plataformas digitales en la educación ha cambiado la manera cotidiana de enseñar, para algunos docentes estos temas son nuevos y desconocen de las herramientas digitales y del uso de estas, es por este motivo que se presenta a Educaplay como una herramienta de fácil manejo y acceso que contribuye al fortalecimiento del aprendizaje y que deja de ser considerada como un simple experimento.

El manejo de recursos educativos tecnológicos ha permitido que el docente se relacione adecuadamente con las plataformas digitales y las utilice con los estudiantes, con el fin de que las clases sean participativas, tomando en cuenta las necesidades de todos los estudiantes y generar motivación por aprender de forma diferente(Jurado, op.cit.).

Usar Educaplay como recurso pedagógico, permite la creación de actividades educativas multimedia, accesible para cualquier usuario que quiera crear contenidos y también para aquellos que busquen aprender de forma interactiva, utilizando actividades ya creadas por otros usuarios sobre cualquier tema (Jurado, op.cit.).

Según Nivelá-Cornejo *et al.* (2021) aplicar estrategias de gamificación con premios y puntos en la educación es efectivo, generan motivación en los estudiantes, confirmando que estas estrategias mejoran y crean un entorno propicio para incentivar el aprendizaje de los estudiantes.

Por todo esto es importante elaborar propuestas que permitan la incorporación de estas estrategias en las clases de inglés, que a través del uso de Educaplay busquen mejorar el aprendizaje de inglés, mencionando claramente las fases del desarrollo de la propuesta y que sirva como guía para otros docentes.

Marco referencial.

Estrategias gamificadas en Educaplay.

Pérez (2014) menciona que Educaplay permite al profesor crear actividades educativas en línea e incluso permite al estudiante elaborar sus propias actividades, además permite descargar las actividades en formato flash, para aplicarlas sin necesidad de tener internet, entre las actividades que se pueden realizar en Educaplay están: adivinanzas, diálogo, crucigramas, cuestionarios, sopa de letras, entre otras. Estas actividades pueden adaptarse a diferentes áreas de aprendizaje. Esta plataforma también ofrece al docente otras opciones útiles como la creación de grupos, colecciones y estadísticas.

Es importante mencionar que utilizar Educaplay provoca resultados positivos en su aplicación, mejora el ambiente de aprendizaje y la motivación, además al ser una plataforma accesible y de fácil uso mejora el aprendizaje autónomo, destacando buenas experiencias en la enseñanza de idiomas (Cadena *et al.*, op. cit.).

Aplicar estrategias de gamificación en la educación refleja experiencias positivas al momento de utilizarlas en las clases, transformándolas en atractivas y divertidas, la gamificación implica desarrollar la creatividad, promueve la motivación y mejora las habilidades de resolución de problemas. Además, permite involucrar en el proceso de aprendizaje a todos los estudiantes, demostrando que las estrategias pedagógicas de gamificación provocan un impacto positivo, al incorporar elementos del juego en la actividad educativa (Peñafiel, 2021).



La gamificación implica utilizar elementos, estrategias, mecánicas que son características de los juegos en situaciones no relacionadas con el juego, con el propósito de brindar contenidos, por medio de experiencias divertidas que promueva la motivación y la participación. Además, permite que los participantes

sean el enfoque principal del juego, permitiendo que se sientan comprometidos, vean progreso, enfrenten retos y reciban retroalimentación para mejorar los desafíos (Gallego *et al.*, 2014).

Desarrollo.

Se elaboró actividades gamificadas en la plataforma Educaplay, este diseño se desarrolló en cuatro etapas.

Tabla 9.*Planificación de la propuesta.*

7EGB	Etapa	Temas:	Objetivo.	Destreza
	Etapa 1: semana 1	Spelling rules for third person of the Present Simple tense and Structure of the Present Simple.	O.EFL 3.4 Develop creative and critical thinking skills to foster problem-solving and independent learning using both spoken and written English.	Communication and cultural awareness. EFL 3.1.5. Describe, read about, participate in or recommend a favorite activity, book, song or other interest to various audiences. (Example: peers, other classes, teachers, other adults, etc.)
	Etapa 2: semana 2	Daily routine.		Oral communication EFL 3.2.2. Be comfortable taking meaning from spoken texts containing words or sections which are not understood. Be aware that understanding spoken texts does not require decoding every single word. Reading EFL 3.3.1. Understand most of the details of the content of a short simple text (online or print). 
	Etapa 3: semana 3	Adverbs and expressions of frequency		Writing. 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) Language through the Arts 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. 
	Etapa 4: semana 4 de refuerzo antes de aplicar el post test.	Week of reinforcement on the 4 topics of the Present Simple Tense.		

Nota: Ministerio de Educación (2021, pp.58-64)

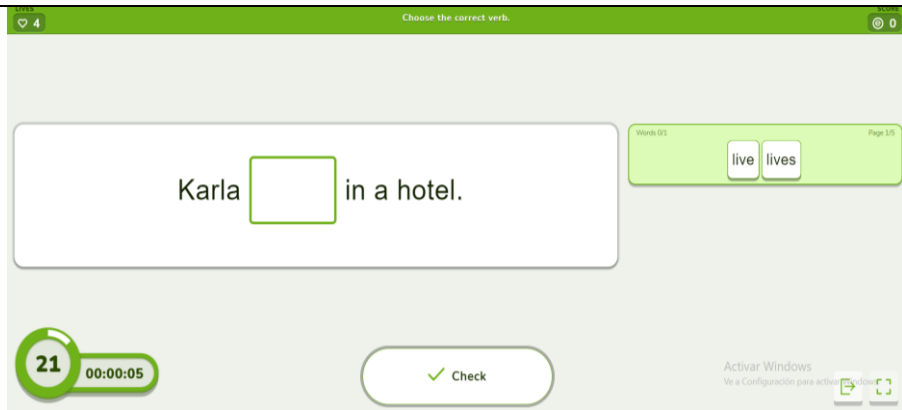
Mediante la implementación de Educaplay como estrategia de gamificación en las clases de inglés, los estudiantes experimentaron una nueva forma de aprender y de desarrollar las habilidades lingüísticas, a través de la integración de estas habilidades en actividades gamificadas, que permitan mejorar el aprendizaje de inglés y promover la colaboración entre estudiantes.

Se presentan las actividades gamificadas diseñadas en Educaplay que se utilizaron en la semana de refuerzo y se las dividió en cuatro sesiones.

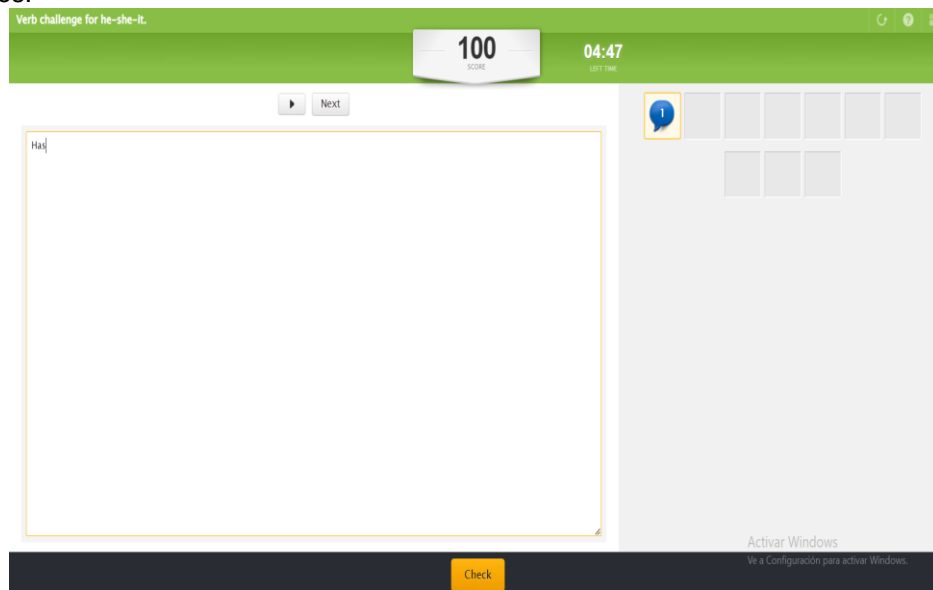
Tabla 10.

Sesión 1: Mystery of the Present Simple.

Título:	Mystery of the Present Simple.		
Tema:	Spelling rules for third person of the Present Simple tense	Sesión: 1	Tiempo: 45 minutos.
Objetivo de la clase: Resolver los desafíos de reglas ortográficas en tercera persona, colaborar con tus compañeros de equipo para alcanzar la meta.			
Acceso al reto:			
https://game.educaplay.com/ ; código de acceso al reto: 980273 Link to the activities: 1) https://www.educaplay.com/learning-resources/17370706-choose_the_correct_verb_according_to_the_personal_pronoun.html 2) https://www.educaplay.com/learning-resources/17370561-verb_challenge_for_he_she_it.html 3) https://www.educaplay.com/learning-resources/17283384-mastering_the_rules_for_he_she_he.html			
Dinámicas:			
Los estudiantes inician su aventura en la ciudad Grammar, el profesor del tiempo ha perdido el libro Mystery of the Present Simple, que maneja los aspectos de la vida cotidiana, los estudiantes deben pasar desafíos para llegar a la meta, que con su conocimiento y rapidez podrán resolver cada obstáculo de cada actividad, con cada respuesta correcta acumularán puntos para lograr ser el mejor de cada grupo y evitar el caos gramatical.			
Mecánicas:			
<ul style="list-style-type: none"> • Desafío de Spelling rules for third person. • Resolver las preguntas. • Retroalimentación al finalizar cada activad. (docente) 			
Componentes:			
<ul style="list-style-type: none"> • Equipos. • Puntos. • Ranking. 			
Características del jugador:			
<ul style="list-style-type: none"> • Buena actitud. • Dispuesto a trabajar en equipo. • Ser competitivo. 			
Desarrollo del reto:			
En la primera actividad del reto los estudiantes deben completar el espacio en blanco de cada oración con el verbo correcto dependiendo del pronombre personal.			



En la segunda actividad los estudiantes deben escuchar los verbos en tercera persona y escribirlos.



Para finalizar con el reto los estudiantes deben unir con la forma correcta del verbo para he-she-it.

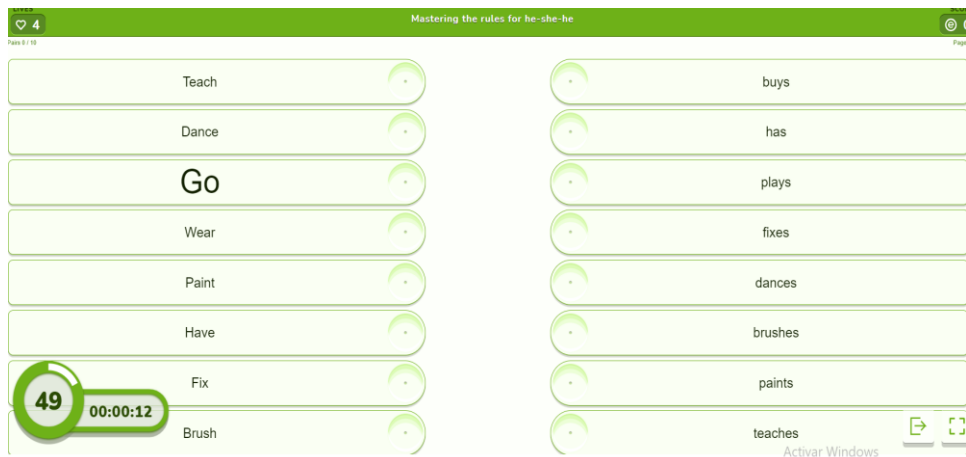

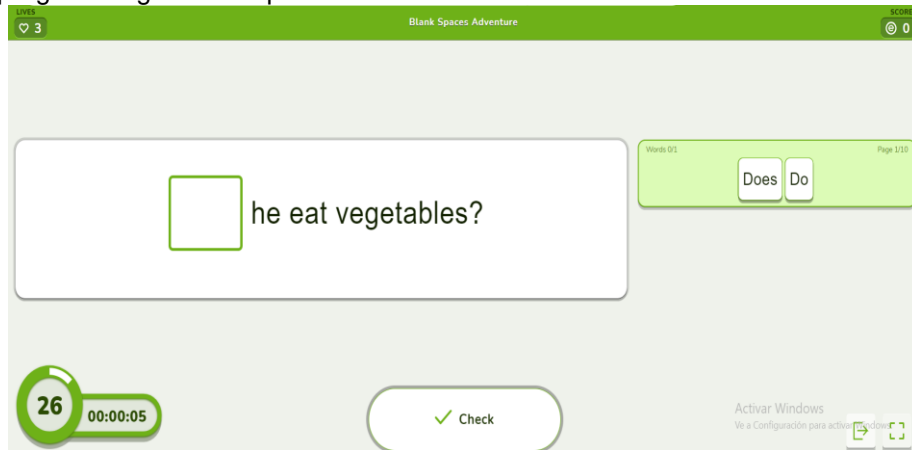


Tabla 11.

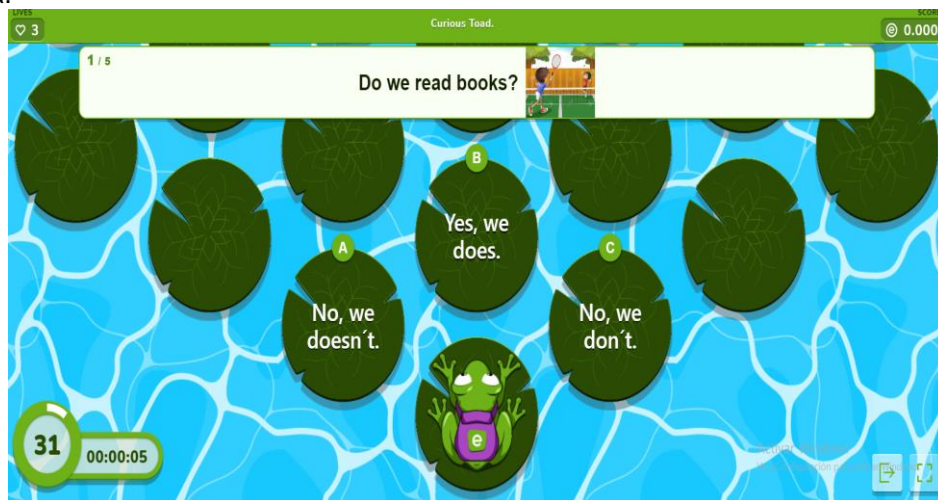
Sesión 2: Build your perfect sentences.

Título:	Build your perfect sentences		
Tema:	Structure of the Present Simple.	Sesión: 2	Tiempo: 45 minutos
Objetivo de la clase: Comprender y aplicar la estructura del presente simple en oraciones positivas, negativas e interrogativas, trabajando en grupos para resolver los retos de cada actividad.			
Acceso al reto:			
https://game.educaplay.com/ ; código de acceso al reto: 000302 Link to the activities: 1) https://www.educaplay.com/learning-resources/17428918-build_your_perfect_sentences.html 2) https://www.educaplay.com/learning-resources/17429947-blank_spaces_adventure.html 3) https://www.educaplay.com/learning-resources/17430252-curious_toad.html 4) https://www.educaplay.com/learning-resources/17430657-verb_challenges.html			
Dinámicas:			
Los estudiantes se sumergen en un universo conocido como Perfect sentence, que tiene a build your perfect sentences como una herramienta poderosa para mantener el orden en la comunicación de este universo, un día el malvado brujo se robó las partes de build your perfect sentences, para evitar la confusión los estudiantes deben trabajar en grupo y aplicar el conocimiento sobre la estructura del Presente Simple.			
Mecánicas:			
<ul style="list-style-type: none"> • Desafío de Structure of the Present Simple. • Resolver las preguntas para construir las oraciones en Present Simple. • Retroalimentación al finalizar cada activad. (docente) 			
Componentes:			
<ul style="list-style-type: none"> • Equipos. • Puntos. • Ranking. 			
Características del jugador:			
<ul style="list-style-type: none"> • Buena actitud. • Dispuesto a trabajar en equipo. • Ser competitivo. 			
Desarrollo del reto:			
En la primera actividad del reto los estudiantes deben ordenar las oraciones positivas y negativas correctamente para pasar al siguiente nivel del reto.			
			
Continuando con siguiente nivel del reto, los estudiantes deben completar el espacio en blanco			

de cada pregunta eligiendo la opción ente do/does.



En el tercer nivel, los estudiantes deben ayudarle al sapo curioso a llegar a la meta, pero para lograr con ese objetivo deben leer las preguntas, mirar la imagen y escoger la respuesta correcta.



Para finalizar con el reto los estudiantes deben escuchar las oraciones y escribir el verbo que escuchan.

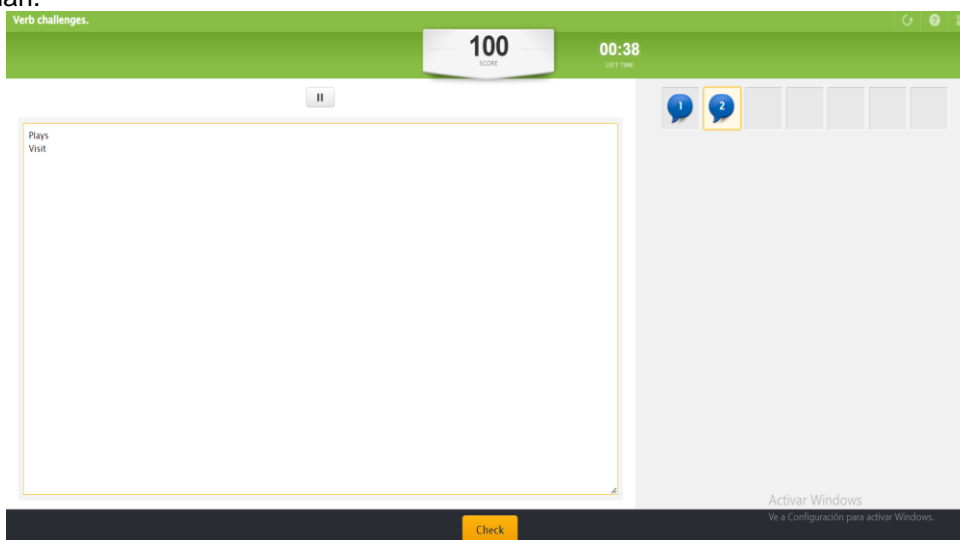

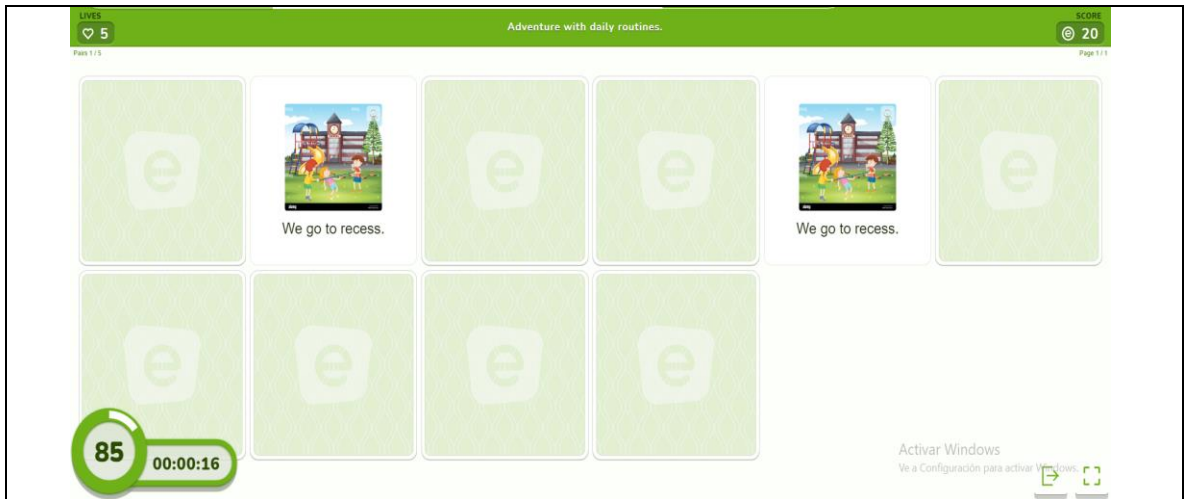


Tabla 12.

Sesión 3: Guessing daily routines.

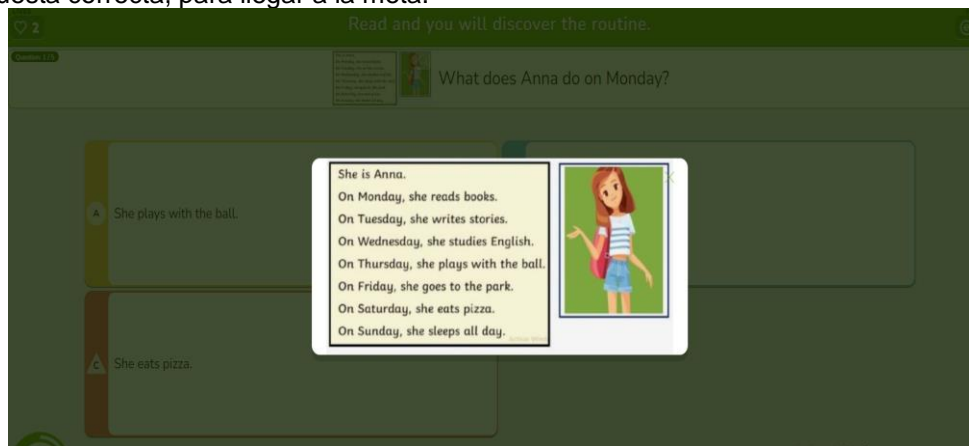
Título:	Guessing daily routines.		
Tema:	Daily routines.	Sesión: 3	Tiempo: 45 minutos.
Objetivo de la clase: Los alumnos serán capaces de identificar rutinas diarias, utilizando vocabulario y estructuras gramaticales, a través de retos que tendrán que resolver.			
Acceso al reto:			
https://game.educaplay.com/ ; código de acceso al reto: 008231 Link to the activities: <ol style="list-style-type: none"> 1) https://www.educaplay.com/learning-resources/17444322-guessing_routines.html 2) https://www.educaplay.com/learning-resources/17444585-adventure_with_daily_routines.html 3) https://www.educaplay.com/learning-resources/17444815-travelling_with_daily_routines.html 4) https://www.educaplay.com/learning-resources/17498988-read_and_you_will_discover_the_routine.html 			
Dinámicas:			
Un día un hechizo cayó sobre el tranquilo pueblo Routines, nadie del pueblo sabe lo que deben hacer y las rutinas diarias de todas las personas se mezclaron, para solucionar esto los estudiantes experimentan una aventura de obstáculos con actividades y preguntas relacionadas con la rutina diaria, que deberán resolver para eliminar el caos del pueblo.			
Mecánicas:			
<ul style="list-style-type: none"> • Desafío de Daily routines. • Resolver las actividades. • Retroalimentación al finalizar cada activad. (docente) 			
Componentes:			
<ul style="list-style-type: none"> • Equipos. • Puntos. • Ranking. 			
Características del jugador:			
<ul style="list-style-type: none"> • Buena actitud. • Dispuesto a trabajar en equipo. • Ser competitivo. 			
Desarrollo del reto:			
En la primera actividad del reto los estudiantes deben leer las oraciones, mirar la imagen y responder con Yes / No si la oración coincide con la imagen.			
 <p>The screenshot shows a game window titled 'Guessing routines.' with a score of 28 and a timer of 00:02. The main content area displays a cartoon girl in a red shirt and black shorts, holding a volleyball. Below her is the text 'She plays chess.' and two circular buttons labeled 'No' and 'Yes'. The interface also includes a heart icon, a 'Game 1/10' indicator, and an 'Activar Windows' notification in the bottom right corner.</p>			
En el segundo nivel los estudiantes deben memorizar las imágenes con las oraciones y emparejarlas con la pareja en el menor tiempo posible para lograr ser el primer equipo en terminar el desafío y poder pasar al siguiente nivel.			



Una vez pasados los dos niveles del reto, los estudiantes deben viajar a "Un día en la vida de Tom", escuchar sus actividades diarias, repetir la pronunciación y escoger la respuesta correcta.



Para finalizar con el reto los estudiantes deben leer el texto de la rutina diaria de Anna y escoger la respuesta correcta, para llegar a la meta.





What does Anna do on Monday?

A She plays with the ball.

B She reads books.

C She eats pizza.

27 00:03

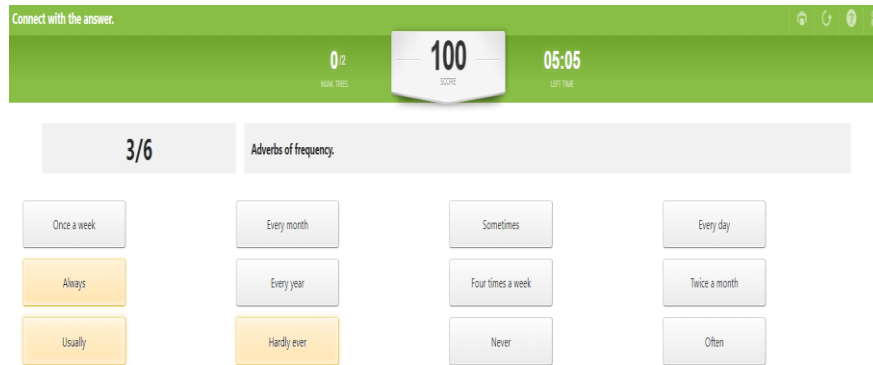
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows

Tabla 13.

Sesión 4: Adventures with adverbs and expressions of frequency.

Título:	Adventures with adverbs and expressions of frequency.		
Tema:	Adverbs and expressions of frequency	Sesión: 4	Tiempo: 45 minutos
Objetivo de la clase: Los alumnos serán capaces de utilizar correctamente adverbios y expresiones de frecuencia para describir acciones en diversos contextos, enriqueciendo sus competencias lingüísticas a través de retos por resolver.			
Acceso al reto:			
https://game.educaplay.com/ ; código de acceso al reto: 009041			
Link to the activities:			
1) https://www.educaplay.com/learning-resources/17530095-connect_with_the_answer.html			
2) https://www.educaplay.com/learning-resources/17162956-adverbs_and_expressions_of_frequency.html			
3) https://www.educaplay.com/learning-resources/17508957-order_the_sencentes.html			
4) https://www.educaplay.com/learning-resources/17509826-fill_in_the_blanks.html			
5) https://www.educaplay.com/learning-resources/17525219-an_encounter_between_friends.html			
Dinámicas:			
En el reino Frequency, el pronóstico del tiempo se dañó y los habitantes dejaron de hacer sus actividades correctamente, los valientes estudiantes se enfrentan al último desafío de inglés, donde deben acomodar el pronóstico del tiempo y lograr que los habitantes dejen de hacer las actividades sin frecuencia, tomar decisiones rápidas, será la clave para recuperar el equilibrio del reino.			
Mecánicas:			
<ul style="list-style-type: none"> • Desafío de Adverbs and expressions of frequency. • Resolver las actividades en el menor tiempo posible. • Retroalimentación al finalizar cada activad. (docente) 			
Componentes:			
<ul style="list-style-type: none"> • Equipos. • Puntos. • Ranking. 			
Características del jugador:			
<ul style="list-style-type: none"> • Buena actitud. • Dispuesto a trabajar en equipo. • Ser competitivo. 			
Desarrollo del reto:			

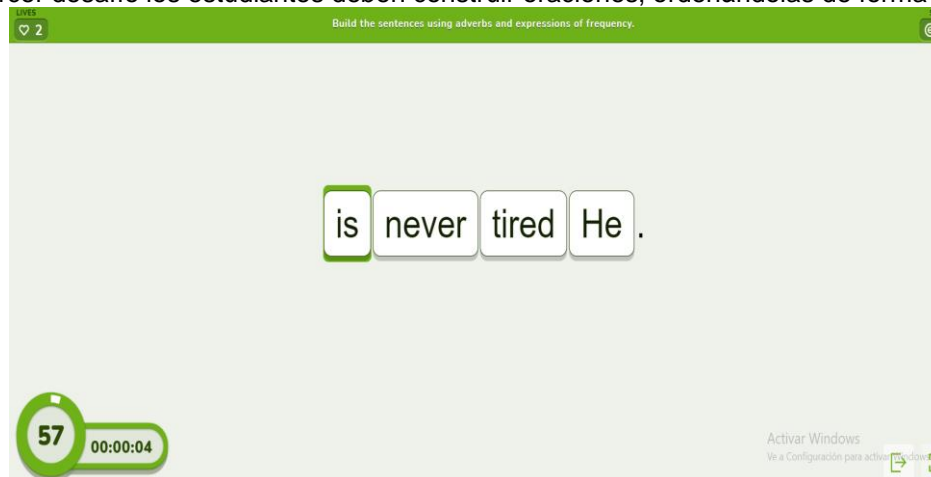
En la primera actividad del reto los estudiantes deben agrupa los adverbios y expresiones de frecuencia en el lugar correcto.



En la segunda actividad los estudiantes deben buscar en una sopa de letras los adverbios y expresiones de frecuencia.



En el tercer desafío los estudiantes deben construir oraciones, ordenándolas de forma correcta.



Pasados los tres desafíos, los estudiantes llegan a una aventura donde deben escoger el

adverbio de frecuencia correcto según cada oración.

The screenshot shows a language learning application interface. At the top, there is a green header with 'LIVES' and a heart icon containing the number '2', and 'Fill in the blanks with adverb of frequency.' with a 'SCORE' of '0'. The main area contains a large white box with the text 'Karla does exercise. 70%'. To the right of this box is a green box containing a list of adverbs: 'Always', 'usually', 'hardly ever', 'sometimes', 'often', and 'never'. At the bottom left, there is a circular timer showing '31' and '00:00:20'. In the center, there is a 'Check' button with a green checkmark. At the bottom right, there is a watermark for 'Activar Windows'.

En el último reto, los estudiantes deben escuchar un diálogo y repetir la pronunciación, finalizando de este modo con este viaje de aventuras.

The screenshot shows a language learning application interface for a dialogue exercise. The title is 'An encounter between friends.' At the top, there is a green header with a 'SCORE' of '100' and a 'TIME' of '00:35'. Below the header, there is a 'Start continuous mode' button. The main area displays a dialogue between two characters, Sarah and Tom. Sarah's messages are: 'In the afternoons. I usually go to the gym.', 'I exercise three times a week.', and 'I hardly ever eat fast food. How often do you eat fast food?'. Tom's messages are: 'Ok. How often do you exercise?', 'Very good. How often do you eat fast food?', and 'I eat fast food every day.'. The interface includes a volume icon, a pause button, and a 'Start continuous mode' button. At the bottom right, there is a watermark for 'Activar Windows'.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los docentes que formaron parte de esta investigación varían en el conocimiento sobre las estrategias de gamificación y la incorporación de estas en las clases de inglés, su conocimiento es limitado y la falta de capacitación impide hacer una correcta incorporación de la gamificación en el proceso de aprendizaje.
- Las actividades gamificadas en Educaplay hicieron divertido y significativo el aprendizaje de inglés, al motivar con retos y competencias, generando la colaboración y la responsabilidad de los estudiantes, estas actividades podrían ser útiles como guía para futuros estudios que busquen mejorar el aprendizaje en inglés.
- Aplicar Educaplay mejoró el aprendizaje en el grupo experimental, respaldando su efectividad como herramienta educativa, generó resultados positivos en el rendimiento de los estudiantes que fueron parte de este grupo.

Recomendaciones

- Es necesario la incorporación de planes de capacitación para los docentes sobre temas relacionados al uso herramientas digitales y aprovechar de los beneficios que ofrecen durante el proceso de aprendizaje.
- Facilitar a los docentes la participación en talleres prácticos sobre creación de recursos de apoyo y actividades gamificadas en Educaplay para hacer una integración efectiva en el plan de estudios.
- Incluir Educaplay con herramienta educativa para el aprendizaje que, mediante actividades interactivas y adaptadas a las necesidades específicas de cada grupo, generen la motivación de los estudiantes mediante retos y competencias.

REFERENCIAS

- Abreu, J. (2014). El método de la investigación Research method. En *Daena: International Journal of Good Conscience* (Vol. 9, Número 3).
<https://www.studocu.com/ec/document/universidad-central-del-ecuador/metodologia-de-investigacion/a17-tarea/48764574>
- Alzaga, A. (2020). *EducaPlay: ¿y si todo fuese un juego?* 3.
https://intef.es/observatorio_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/
- Argoty, J. (2024). *Propuesta pedagógica desde la gamificación para la enseñanza y aprendizaje en el área de Física*.
<http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2341>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de la investigación introducción a la metodología científica*.
<https://www.researchgate.net/publication/261472513>
- Baque, G., y Portilla, G. (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://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035>
- Barbosa, N., y Ortiz, Y. (2022). *Juegos interactivos en Educaplay para el desarrollo de la competencia lingüística (escucha y habla) en inglés de los estudiantes de grado sexto*.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16339>
- Biel, L., y García, A. (2015). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8518500>
- Cadena, G., Medina, A., González, K., y Peña, D. (2023). *Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés Pedagogical strategy for the use of the Educaplay tool in learning the English language*.
<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2968>

- Caicedo, E. (2024). *La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la factorización en educación general básica*. <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2340>
- Capadoccia. (2023). *Características de la gamificación; impulsando la participación y el éxito*. <https://capadoccia.com.mx/caracteristicas-de-la-gamificacion/>
- Carvajal, J. C. (2022). *Efectos de una secuencia didáctica basada en gamificación sobre el nivel de desarrollo de la comprensión lectora en inglés*. <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/a396ce91-8b05-41c9-9d8c-c8d24d6363d0/content>
- Cazar, S., Cazar, S., y Guijarro, S. (2023). *La enseñanza del Inglés en la educación superior latinoamericana: Una perspectiva actual english language teaching in latin american higher education: A current perspective*. 6. <https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/97>
- Chaves, B. (2019). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras*. <https://digibug.ugr.es/flexpaper/handle/10481/58021/8-33.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. En *Registro Oficial* (Vol. 449, Número 20). https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Contreras, R. S., y Eguia, J. L. (2016). *Gamificación en las aulas universitarias*. <https://blogs.ugto.mx/wp-content/uploads/sites/66/2022/11/Gamificacio%CC%81n-en-las-aulas-universitarias.pdf#page=11>
- Contreras, R. S., y Eguia, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5932>
- Cumbal, D. (2024). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés*. <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2288>

- Currículo de los niveles de Educación Obligatoria Inglés como Lengua Extranjera. (2019). *Introducción general subnivel medio*.
www.educacion.gob.ec
- De Gracia, E., Pinto, A., y Sáez, A. (2021). *La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje*.
https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/4636/2021-Semilla-Cientifica-2_full_lite-321-329.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Se%20puede%20definir%20la%20Gamificaci%C3%B3n,pueda%20fomentar%20los%20aprendizajes%20significativos.
- Díaz, J. (2013). *Criterios de selección y organización de contenidos educativos para cursos y talleres en educación superior sobre bibliotecología social: una visión argentina*.
<https://www.aacademica.org/julio.diazjatuf/129.pdf>
- Educaplay. (2023). *Que es Educaplay*. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que_es_educaplay.html
- EF English Proficiency Index. (2022). *El ranking mundial más grande según su dominio del inglés*. <https://www.ef.com.ec/epi/>
- Estrella, M. (2024). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de nociones lógico matemáticas en preparatoria*.
<http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2298>
- Farías, G. (2024). *Cuestionario*. <https://concepto.de/cuestionario/>
- Fernández, P., Ordoñez, E., Vergara, D., y Gómez, A. (2020). *La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales Gamification as a technique for acquiring social skills*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998>
- Franco, W., Benítez, D., Serna, M. L., y López, P. (2021). *El uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés, en estudiantes del grado sexto de la I.E. Esteban Ochoa mediante el cuerpo humano por medio de la plataforma Educaplay*.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14583>

- Gallego, F. J., Molina, R., y Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39195>
- González, J., y Castro, S. (2022). Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera. *INNOVA Research Journal*, 7(1), 19–37. <https://doi.org/10.33890/innova.v7.n1.2022.1990>
- Guerrero, G., y Guerrero, M. C. (2014). *Metodología de la investigación*. https://books.google.com.ec/books?id=DaGEBgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Hammond, M. (2023). *Escala de Likert: Qué es y cómo utilizarla (incluye ejemplos)*. <https://blog.hubspot.es/service/escala-likert>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias*. https://scholar.google.com.ec/scholar?q=Definiciones+de+los+enfoques+cuantitativo+y+cualitativo,+sus+similitudes+y+diferencias&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Jurado, E. (2022). *Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la educación superior*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sci_arttext
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction game-based methods and strategies for training and education*. https://www.google.com.ec/books/edition/The_Gamification_of_Learning_and_Instruc/M2Rb9ZtFxccC?hl=es&gbpv=1&dq=inauthor:%22Karl+M.+Kapp%22&printsec=frontcover
- Kapp, K. M., Blair, L., y Mesch, R. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=cdtnAQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR25&dq=The+Gamification+of+Learning+and+Instruction+>

Fieldbook: Ideas into Practice. San Francisco, CA: Wiley, 2013. &ots=luxf8umPrz&sig=Qioc-pTclsp-4uEkDIBaEj82OGY#v=onepage&q&f=false

- Llunitaxi, M. P. (2022). *Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en estudiantes de sexto de Educación General Básica*.
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5009>
- LOEI. (2021). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- López, A., y Ramos, G. (2021). *Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa About theoretical and empirical research methods: significance for educational research*.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133>
- Luque, P., y Pérez, F. de P. (2018). *Autorización escolar vs. consentimiento informado escolar*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6571084>
- Mafla, A. (2023). *La gamificación para la enseñanza de ciencias sociales en educación media*.
<http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/1954>
- Martínez, A. (2023). *Conocimiento*.
<https://conceptodefinicion.de/conocimiento/>
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales Educación General Básica Subnivel Medio*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Media.pdf
- Narváez, J. (2023). *Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en educación básica*.
<http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/1934>

- Narváez, N. (2023). *La gamificación con Arcademics para el aprendizaje de la matemática*. <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2072>
- Nivela, M., Otero, O., y Morales, E. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165–176. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8050356>
- Nivela-Cornejo, M. A., Otero- Agreda, O. E., y Morales-Caguana, E. F. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165–176. <https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., y Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 5(1), 32–46. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Palacios, J. (2023). *La gamificación basada en Educaplay como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del grado sexto en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del Municipio de Orocué*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16709>
- Peñafiel, W. (2021). El enfoque complejo de las estrategias de gamificación en la educación superior. *REVISTA EDUSER*, 8(1). <https://doi.org/10.18050/eduser.v8i1.141>
- Pérez, J., y Gardey, A. (2021). *Secuencia didáctica*. <https://definicion.de/secuencia-didactica/>
- Pérez, L. (2022). *Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962022000300867&script=sci_abstract&tlng=pt
- Pérez, N. (2014). *“Influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. Año de secundaria de una institución educativa particular de Lima”*. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/5589?show=full>

- Ponce, C. del R. (2024). *Programa de formación para el desarrollo de competencias digitales en docentes de educación general básica*. <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2278>
- Proyecto Educativo Institucional. (2017). *PEI*. 5–6.
- Quimbayo, Y., y Sanabria, O. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot*. <https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/1436/MAESTRO%20-%20Quimbayo%20G%c3%b3mez%2c%20Yudy%20Maritza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramírez, A., y Vivas, A. (2022). *Propuesta metodológica mobile learning mediada por la herramienta multimedia Educaplay, para el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de octavo grado de la institución educativa la Merced*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15052>
- Rodríguez, S., Herráiz, N., Prieto de la Higuera, M., Martínez, M., Picazo, M., Castro, I., y Bernal, S. (2010). *Investigación acción*. https://www.academia.edu/17264713/Rodriguez_s_investigacion_accion_
- Rojas, C. (2019). *Estrategias de gamificación para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática de los estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Atahualpa*. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1079>
- Salvatierra, A., y Game, I. (2021). *Las habilidades lingüísticas para fortalecer las destrezas comunicativas, a través de la educación en línea*. 6(9), 86–98. <https://www.polodelconocimiento.com/files/journals/1/articles/3011/submission/copyedit/3011-16040-1-CE.pdf>
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan Nacional de Desarrollo*. <https://www.planificacion.gob.ec/plan-de-creacion-de-oportunidades-2021-2025/>
- Tigua, J., Sanlucas, M., Játiva, E., y Parrales, T. (2022). *La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés Gamification*

as a teaching strategy applied to the english language gamificação como estratégia de ensino aplicada à língua inglesa. 7.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042772>

Vesga, I., Herrera, M., y Horta, M. (2021). *Estrategia pedagógica mediada por un recurso de gamificación para el fortalecimiento del componente gramatical del inglés en estudiantes de quinto grado.*
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/13620>

Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *The power of gamification and game thinking in business, education , government and social impact.*
<https://books.google.com.ec/books?id=nQI2EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M. de los Ángeles., y Lucas, A. (2020). *La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado Gamification: innovative tools to promote self-regulated learning Gamificação: ferramentas inovadoras para promover a aprendizagem autorregulada. 6, 349–369.*
<https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

ANEXOS

Anexo A. Certificado del abstract por parte de idiomas.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND
NATIVE LANGUAGE CENTER

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



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

**Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o
Investigación.**

Autoras: Lady Vanessa Lima Martínez

Fecha de recepción del abstract: 7 de octubre de 2024

Fecha de entrega del informe: 9 de octubre de 2024

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

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

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según la rúbrica de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9,5; por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



MA. Martha Viveros

Docente responsable del
CIDEN

Anexo B. Consentimiento informado y autorización

Consentimiento informado.

Mi nombre es Lady Vanessa Lima Martínez y soy estudiante de la maestría en Educación, Innovación y Tecnología. Actualmente estoy realizando el trabajo de titulación “Educaplay para el aprendizaje del Inglés”, en estudiantes del Séptimo año de EGB, que formarán para del grupo experimental o de control, por lo que necesito de la colaboración de su hijo (a).

Es decisión del estudiante si participa o no en la investigación. Es importante mencionar, si en un momento dado ya no quiere continuar en el estudio, no habrá ningún problema, o si no quiere responder a alguna pregunta en particular, tampoco habrá problema.

Toda la información que nos proporcione ayudará para determinar la incidencia de aplicar Educaplay como estrategia de gamificación para mejorar el aprendizaje de Inglés.

Si acepta participar, le pido por favor marcar con un (✓) en el cuadro que dice “Sí quiero participar” y escribir el nombre del estudiante.

Si no quieres participar, no responder, ni escribir el nombre del estudiante.

Sí participará.

Nombre: _____

Nombre y firma del representante legal:

Fecha: _____ de _____ de ____.

A * * * * *

Tulcán, 28 de noviembre del 2023

MSc.
Lorena Rodríguez.
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SUCRE NRO 1.

De mis consideraciones:

Por medio del presente, pongo en su conocimiento y le solicito muy comedidamente lo siguiente:

Yo, Lady Vanessa Lima Martínez, con cédula de identidad 0401743331, Docente de inglés, y maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi del programa de Maestría en Educación, Innovación y Tecnología, al momento me encuentro iniciando el trabajo de titulación "Educaplay para el aprendizaje del Inglés", en estudiantes del séptimo año de EGB, que formarán parte del grupo experimental y de control, por lo que necesito de su autorización como autoridad de la Unidad Educativa Sucre NRO 1, para poder iniciar con el trabajo de titulación dentro de la Institución y dar uso del aula de informática.

Además, se contará con el consentimiento informado dirigido a los padres de familia para la participación de los estudiantes en esta investigación.

Conocedora de su experiencia personal me permito solicitarle, muy comedidamente su valiosa colaboración para dar inicio con el trabajo de titulación anteriormente mencionada.

Por la atención que se digna dar a la presente le anticipo mis agradecimientos.

Saludos cordiales,



Lady Vanessa Lima Martínez
CI. 0401743331
Celular: 0999056642
Correo: ladyv.lima@upec.edu.ec



Anexo C. Oficio sobre validación de instrumento

Tulcán, 19 de diciembre del 2023

MSc.
Franklin López.
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "TULCÁN".

De mis consideraciones:

Es un placer dirigirme a usted y le solicito muy comedidamente lo siguiente:

Yo, Lady Vanessa Lima Martínez, con cédula de identidad 0401743331, Docente de inglés, y maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi del programa de Maestría en Educación, Innovación y Tecnología, al momento me encuentro preparando el trabajo de titulación "Educaplay para el aprendizaje del [Inglés](#)".

El objetivo general del trabajo de titulación es: Proponer Educaplay como estrategia de gamificación para el aprendizaje de [Inglés](#) en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

Los objetivos específicos son los siguientes:

- Identificar las estrategias de gamificación utilizadas por los docentes para el aprendizaje de [Inglés](#) en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1.
- Elaborar actividades gamificadas con Educaplay para el aprendizaje de [Inglés](#) en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.
- Aplicar Educaplay como estrategia de gamificación para el aprendizaje de [Inglés](#) en los estudiantes de 7mo año de EGB de la Unidad Educativa Sucre NRO 1 de Tulcán.

Agradezco de antemano su atención y colaboración en la validación de este instrumento a utilizarse en la recolección de datos de la investigación anteriormente mencionada.

De ante mano agradezco su gentil ayuda.

Saludos cordiales,



Lady Vanessa Lima Martínez
Cl. 0401743331
Celular: 0999056642
Correo: ladyv.lima@upec.edu.ec

Anexo D. Rubrica para evaluar la encuesta

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

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

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Educaplay para el aprendizaje del Inglés"

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					X	
	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
	TOTAL	0	0	0	0	65	65
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							100,00

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Franklin Ernesto López Cevallos
Cédula de ciudadanía	401203880
Título profesional	Ingeniero en Biotecnología-Magíster en Educación Tecnología e Innovación
Años de experiencia profesional	7
Años de experiencia esp. área	7
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0000-0003-3709-2802
FECHA DE VALIDACIÓN	21/12/2023

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


 FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

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

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Educaplay para el aprendizaje del Inglés"

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				x		
	Uso de signos de puntuación					x	
	Presenta una correcta ortografía					x	
	Presenta escalas valorativas					x	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					x	
	Las preguntas están en relación al tema.					x	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					x	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					x	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.				x		
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				x		
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					x	
	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					x	
4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					x	
	TOTAL	0	0	0	12	50	62
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							95,38

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

--

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Estefani Patricia Iglesias Aguirre
Cédula de ciudadanía	401722889
Título profesional	Magister en Gestión Educativa
Años de experiencia profesional	6
Años de experiencia esp. área	3
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	15 de diciembre de 2023

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



FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

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

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Educaplay para el aprendizaje del Inglés"

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				x		
	Uso de signos de puntuación					x	
	Presenta una correcta ortografía					x	
	Presenta escalas valorativas				x		
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					x	
	Las preguntas están en relación al tema.					x	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					x	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.				x		
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					x	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				x		
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.				x		
4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					x	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					x	
TOTAL		0	0	0	20	40	60
						PORCENTAJE DE VALIDACIÓN	92,31

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

--

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Andrés Julián Camargo Freire
Cédula de ciudadanía	401220009
Título profesional	Magister en pedagogía mención innovación educativa
Años de experiencia profesional	19
Años de experiencia esp. área	5
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	18 de diciembre del 2023

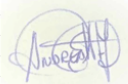
90 a 100% = Válido para aplicar
 79 a 89% = Válido después de corregir observaciones
 68 a 78% = No válida, necesita mejorar
 Menos de 67%= Reformular



FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

Anexo E. Rubrica para evaluar el test

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN						
OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (test) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.						
INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.						
Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.						
1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO						
TEMA: "Educaplay para el aprendizaje del Inglés"						
ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					5
	Uso de signos de puntuación					5
	Presenta una correcta ortografía					5
	Presenta escalas valorativas					5
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					5
	Las preguntas están en relación al tema.					5
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					5
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					5
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					5
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					5
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					5
4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					5
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					5
TOTAL		0	0	0	0	65
		PORCENTAJE DE VALIDACIÓN				100,00
2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES						
3. DATOS DEL VALIDADOR						
Nombre y apellido del validador	Andrea Hernández					
Cédula de ciudadanía	040187185-0					
Título profesional	Magíster en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros Mención en Inglés					
Años de experiencia profesional	Siete años					
Años de experiencia esp. área	Siete años					
Código ORCID si lo dispone						
FECHA DE VALIDACIÓN	15/12/2023					
<p>90 a 100% = Válido para aplicar 79 a 89% = Válido después de corregir observaciones 68 a 78% = No válida, necesita mejorar Menos de 67%= Reformular</p>						
 FIRMA DEL VALIDADOR						
Gracias por su ayuda						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

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

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Educaplay para el aprendizaje del Inglés"

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

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	DAVID BOLAÑOS
Cédula de ciudadanía	0401250394
Título profesional	MAGISTER EN PEDAGOGÍA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS MENCIÓN EN INGLÉS
Años de experiencia profesional	10 AÑOS
Años de experiencia esp. área	10 AÑOS
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	15/12/2023

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67%= Reformular

FIRMA DEL VALIDADOR



Gracias por su ayuda

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

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

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Educaplay para el aprendizaje del Inglés"

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					X	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
TOTAL		0	0	0	0	65	65
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							100,00

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

--

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Verónica Imbacuán
Cédula de ciudadanía	401644422
Título profesional	*Magister en Lingüística aplicada a la enseñanza del idioma Inglés * Licenciada en Inglés
Años de experiencia profesional	14 años
Años de experiencia esp. área	14 años
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	06/02/2024

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67%= Reformular


FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

Anexo F. Informe Turnitin

Educaplay para el aprendizaje de inglés..

ORIGINALITY REPORT

6% SIMILARITY INDEX	5% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	4% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repositorio.upec.edu.ec Internet Source	3%
2	posgrados.upec.edu.ec Internet Source	1%
3	Submitted to Universidad TecMilenio Student Paper	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

4.- Listen to the verbs and fill in the blanks.

- 1.-They every day.
- 2.-We pizza.
- 3.-She to the gym.
- 4.-She_a baby.

5.- Complete the following negative sentences with don't or doesn't.

- 1.- Karla.....dance on Mondays.
- 2.-They.....read books on Sundays.

6.-Complete the questions with do or does.





- 1.-.....she cook?
- 2.-.....you work in a bank?

7.-Read the questions and choose the answer.

- 1.-Does it work? Yes, it
- 2.-Do I go to school? No, I


Section 3:
Daily routine.


8.-Join the pictures with the routines.

	<p>I take a shower.</p> <p>I play with my friends</p> <p>I have dinner.</p> <p>I wash my hands.</p>	
		

9.-Read the text and choose the correct answer about daily routine.

<p style="text-align: center;">My daily routine.</p> <p>I wake up at 6:00 o`clock, I have breakfast at 6:30 am. I live near my school, I walk to school, I finish classes at 2:00 o`clock. In the afternoon I have lunch, then I do my homework and I also play football with my friends. I usually have dinner at 8:00 o`clock and I go to bed at 9:00 o`clock.</p>	<p>1.- When do I have breakfast?</p> <p>a) 6:00 o`clock b) 6:30 am. c) 7:00 o`clock.</p> <p>2.- What do I do in the afternoon?</p> <p>a) I go to bed. b) I do my homework. c) I have dinner.</p>
---	--





Section 4:
Adverbs and expressions of frequency.

10.- Put the adverb or expression of frequency in the right place.

1.- He is tired. (never)
.....

2.- She doesn't study. (every day)
.....

Rubric.

Criteria	Description	Points
Application of spelling rules	The student correctly applies the spelling rules in the present simple for the third person singular in different contexts.	3
Knowledge of the structure	The student demonstrates knowledge of the structure of the Present Simple, including the affirmative, negative and interrogative forms.	4
Vocabulary.	The student knows the vocabulary of daily routine activities.	1
Reading comprehension.	The student chooses the correct option which demonstrates understanding of the daily routine in English.	1
Application of adverbs and expressions of frequency in sentences.	The student applies adverbs and expressions of frequency correctly in sentences, showing understanding of the use of these elements in English.	1

Section 2:

Structure of the Present Simple.

4.- Listen to the verbs and fill in the blanks.

- 1.-Weour mother every month.
- 2.-They pizza.
- 3.-She to the gym.
- 4.-She_a baby.

5.- Complete the following negative sentences with don't or doesn't.

- 1.- John and I..... dance on Mondays.
- 2.-Camila.....play chess every day.

6.-Complete the questions with do or does.

- 1.-.....she cook?
- 2.-.....you work in a bank?
- 3.-.....they have dog?
- 4.-.....I walk to work?


7.-Read the questions and choose the answer.

- 1.-Does she work in an office? Yes, she
- 2.-Does Tom use a computer? No, he

Section 3:

Daily routine.

8.-Read the text and answer about daily routine.

<p>She is Anna. On Monday, she reads books. On Tuesday, she writes stories. On Wednesday, she studies English. On Thursday, she plays with the ball. On Friday, she goes to the park. On Saturday, she eats pizza. On Sunday, she sleeps all day.</p>	
---	--



1.-What does Ana do on Wednesday?

- a) She sleeps all day.
- b) She reads books.
- c) She studies English.

2.-What does Ana do on Thursday?

- a) She plays with the ball.
- b) She writes stories.
- c) She goes to the park.

9.-Read the text and choose the correct answer about daily routine.

<p style="text-align: center;">My daily routine.</p> <p>I wake up at 6:00 o`clock, I have breakfast at 6:30 am. I live near my school, I walk to school, I finish classes at 2:00 o`clock.</p> <p>In the afternoon I have lunch, then I do my homework and I also play football with my friends.</p> <p>I usually have dinner at 8:00 o`clock and I go to bed at 9:00 o`clock.</p>	<p>1.- When do I have dinner?</p> <p>a) 8:00 o`clock b) 6:30 am. c) 7:00 o`clock.</p> <p>2.- What do I do in the afternoon?</p> <p>a) I go to bed. b) I do my homework. c) I have dinner.</p>	 
---	---	--

Section 4:
Adverbs and expressions of frequency.

10.- Put the adverb or expression of frequency in the right place.

1.- My sister is bored. (never)

.....

2.- We have English classes. (twice a week)

.....

3.-She doesn`t go to the cinema. (often)

.....

4.-She watches TV. (hardly ever)

.....

Rubric.

Criteria	Description	Points
Application of spelling rules	The student correctly applies the spelling rules in the present simple for the third person singular in different contexts.	3
Knowledge of the structure	The student demonstrates knowledge of the structure of the Present Simple, including the affirmative, negative and interrogative forms.	4
Reading comprehension.	The student chooses the correct option which demonstrates	2

	understanding of the daily routine in English.	
Application of adverbs and expressions of frequency in sentences.	The student applies adverbs and expressions of frequency correctly in sentences, showing understanding of the use of these elements in English.	1

Anexo I. Encuesta

Cuestionario.

1.- ¿En qué medida usted conoce sobre la gamificación aplicada en el proceso de enseñanza?

1=Muy bajo

2=Bajo

3=Medio

4=Alto

5=Muy alto

2.- ¿Cuál es su nivel de conocimiento sobre cómo incorporar estrategias de gamificación en la enseñanza de inglés?

1=Muy bajo

2=Bajo

3=Medio

4=Alto

5=Muy alto

3.- ¿Con qué frecuencia usted usa estrategias de gamificación en las clases de inglés?

1=Muy bajo

2=Bajo

3=Medio

4=Alto

5=Muy alto

4.- ¿Con qué frecuencia usted ha integrado actividades gamificadas en las clases de inglés?

1=Nunca

2=Casi nunca

3=A veces

4=Casi siempre

5=Siempre

5.- ¿Cuál es su grado de conocimiento sobre los beneficios de la gamificación aplicados en la educación?

1=Muy bajo

2=Bajo

3=Medio

4=Alto

5=Muy alto

6.- ¿Qué tanto considera usted que las estrategias de gamificación pueden contribuir a mejorar el aprendizaje de inglés?

1=Muy bajo

2=Bajo

3=Medio

4=Alto

5=Muy alto

7.- ¿Qué tanto considera usted que utilizando estrategias de gamificación en las clases fomentará a la participación y motivación de los estudiantes?

1=Muy bajo

2=Bajo

3=Medio

4=Alto

5=Muy alto

8.- ¿Con qué frecuencia ha recibido capacitaciones sobre la aplicación de estrategias de gamificación en las clases de inglés?

1=Nunca

2=Casi nunca

3=A veces

4=Casi siempre

5=Siempre

9.- ¿Qué tan motivado/a está usted para adquirir conocimientos sobre las estrategias de gamificación en la educación?

1=Muy bajo

2=Bajo

3=Medio

4=Alto

5=Muy alto

10.-Indique las plataformas de gamificación que usted ha utilizado en las clases de inglés.

Duolingo.

Educaplay.

Genially.

Kahoot.

Classdojo.

Classcraft.

Quizizz.

Blooket play.

Baamboozle.

Ninguna.

Anexo J. Evidencia fotográfica

