



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



Instituto de
Posgrado

INSTITUTO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA: MENCIÓN CURRÍCULO

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL
APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS.**

Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de Magister en Pedagogía

Mención Currículo

DIRECTORA:

PhD. Beatriz Hortencia Córdor Quimbita

AUTOR:

Lic. María del Consuelo Checa Vilañez

IBARRA-ECUADOR

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE CIUDADANÍA		1002275145	
APELLIDOS Y NOMBRES		Checa Vilañez María del Consuelo	
DIRECCIÓN		Ibarra	
EMAIL		mdcheca@utn.edu.ec	
TELÉFONO FIJO	062959376	TELÉFONO MOVIL	0986749120

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS.
AUTOR	María del Consuelo Checa Vilañez
FECHA: DD/MM/AAAA	30/09/2021
PROGRAMA DE POSGRADO	Maestría en Pedagogía: Mención Currículo
TITULO POR EL QUE OPTA	Magíster en Pedagogía Mención Currículo
TUTORA	PhD. Beatriz Hortencia Cóndor Quimbita

2. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 30 días del mes de septiembre del 2021

EL AUTOR:

Firma



Nombre: María del Consuelo Checa Vilañez

ACEPTACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN



Instituto de
Posgrado

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13

INSTITUTO DE POSGRADO

Ibarra, 01 de agosto del 2021

Dra. Lucía Yépez Msc.
Directora
Instituto de Postgrado



ASUNTO: Conformidad con el documento

final Señora Directora:

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo de Grado ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS. Maestrante María del Consuelo Checa Vilañez, de la Maestría de Pedagogía Mención Currículo, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Además, certificamos que se ha realizado la revisión y edición del documento conjuntamente con la verificación y aplicación de las normas APA 6ta edición.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	Firma
Tutor/a	PhD. Beatriz Hortencia Córdor Quimbita	
Asesor/a	Msc. Guevara Betancourt Sandra Mariana	

DEDICATORIA

Dedico esta tesis primeramente a Dios, que fue el que me permitió culminar con éxito esta hermosa etapa de mi vida, etapa en la cual pude entender y valorar cada una de las bendiciones con las cuales él me rodea.

Gracias a Dios por mi familia, que más que el motor de mi vida fue parte muy importante de lo que hoy puedo presentar como tesis, gracias por cada palabra de apoyo, gracias por cada momento en familia sacrificado para ser invertido en el desarrollo de esta, gracias por entender que el éxito demanda algunos sacrificios y que el no compartir tiempo con ellos, hacia parte de estos sacrificios.

A mis hijas Alejandrita y Marcelita dedico esta tesis, a ellas todas las bendiciones que de parte de Dios vendrán a nuestras vidas como recompensa de tanta dedicación, tanto esfuerzo y fe en la causa misma.

M. Consuelo Checa V.

AGRADECIMIENTO

Agradezco especialmente a la PhD. Beatriz Cóndor, tutora de mi trabajo de investigación por su orientación profesional y valioso apoyo, por sus útiles y constructivas recomendaciones y siempre estar dispuesta ayudarme. Además también quiero agradecer al Coordinador de la Maestría en Pedagogía mención Currículo Dr. Marcelo Almeida, que con su apoyo y amistad supo darme mensajes de aliento y seguir adelante en este arduo trabajo. Así también a la Unidad Educativa República del Ecuador mi Institución querida, a los maestros del Área de Inglés, a los estudiantes de 8vo año EGB, por ser parte de esta investigación quienes estuvieron prestos ayudarme en todo momento.

M. Consuelo Checa V.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA	ii
ACEPTACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA	1
1.1. Planteamiento del Problema	1
1.2. Antecedentes.....	4
1.4. Justificación.....	7
CAPÍTULO II.....	9
2. MARCO REFERENCIAL	9
2.1. Marco Teórico	9
2.2 Aprendizaje del Vocabulario del Idioma Inglés.....	30
2.2.2. Enfoques de Enseñanza-Aprendizaje del Idioma Inglés	33
2.3 MARCO LEGAL	40
CAPÍTULO III.....	43
3. Marco Metodológico.....	43
3.1 Descripción del Área de Estudio/Grupo de Estudio.....	43
3.2 Enfoque y Tipo de Investigación.....	44
3.3 Procedimientos	46
3.4 Consideraciones Bioéticas.....	47
3.5. Operacionalización de las Variables	47
CAPÍTULO IV	50
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	50
4.1. Análisis de los resultados preliminares de la aplicación de las encuestas a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “República del Ecuador”	50

4.2 Análisis y discusión de la observación de las visitas áulicas de los docentes de inglés de la Unidad Educativa “República Del Ecuador”	53
4.3. Análisis de resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes de básica superior y docentes de Inglés de la Unidad Educativa “República del Ecuador”	58
4.4. Discusión de Resultados	70
CAPÍTULO V	73
5. PROPUESTA	73
5.1. Nombre de la Propuesta	73
5.2. Justificación e Importancia	73
5.3. Fundamentación	74
5.4. Objetivos	75
5.5. Ubicación Sectorial y Física	76
5.6. Descripción del Producto Gamificado	76
5.7. Desarrollo de la Propuesta	78
5.8. Validación de la Propuesta	101
5.9. Difusión de la Propuesta	102
5.10. Seguimiento y Evaluación	102
CONCLUSIONES	103
RECOMENDACIONES	104
REFERENCIAS	105
ANEXOS	110

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Diferencia entre Gamificación y aprendizaje basado en el juego.....	11
Tabla 2 Población	44
Tabla 3 Variable independiente	48
Tabla 4 Variable dependiente	49
Tabla 5 Matriz de análisis de la observación áulica	53
Tabla 6 Estrategias generales que utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario.....	58
Tabla 7 Estrategias específicas para la enseñanza del vocabulario de Inglés.....	59
Tabla 8 Factores afectivos que se desarrollan con la gamificación según docentes y estudiantes.....	60
Tabla 9 Dificultades que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula según docentes y estudiantes.....	61
Tabla 10 Herramientas digitales que utilizan para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés según docentes y estudiantes.....	62
Tabla 11 Enfoque de enseñanza y aprendizaje del vocabulario del idioma inglés según docentes y estudiantes.....	63
Tabla 12 Frecuencia en la cual aplica el docente de inglés estrategias de gamificación según docentes y estudiantes	64
Tabla 13 Beneficios de aplicar estrategias metodológicas digitales de gamificación en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés según docentes y estudiantes.	65
Tabla 14 Interés en una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés según docentes y estudiantes.....	66
Tabla 15 El conocimiento del vocabulario del idioma Inglés aporta en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes según docentes y estudiantes	67
Tabla 16 Nivel de importancia de la enseñanza y aprendizaje del vocabulario de Inglés según docentes y estudiantes	68
Tabla 17 Grado de acuerdo con el aporte del conocimiento del vocabulario del idioma Inglés en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño según docentes y estudiantes.....	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de problemas del tema de investigación	2
Figura 2 Red conceptual sobre estrategias metodológicas digitales de gamificación	9
Figura 3	20
Mecánicas de gamificación.....	20
Figura 4	21
Dinámicas de gamificación.....	21
Figura 5	22
Componentes de gamificación.....	22
Figura 6	23
Factores afectivos	23
Figura 7	27
Portal Genially	27
Figura 8	29
Características de Wordwall	29
Figura 9	30
Red conceptual sobre aprendizaje de vocabulario del Idioma Inglés.....	30
Figura 10 Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”	43
Figura 11 Edificio central de la Unidad Educativa “República del Ecuador”	43
Figura 12 Edad de los estudiantes encuestados	50
Figura 13 Género de los estudiantes encuestados.....	50
Figura 14 Paralelo de los estudiantes.....	51
Figura 15 Edad de la población de docentes.....	51
Figura 16 Género del personal docente investigado	52
Figura 17 Nivel de estudio de los docentes del área de Inglés	52
Figura 18 Estrategias generales que utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario.....	58
Figura 19 Estrategias específicas que utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario para docentes y estudiantes	59
Figura 20 Factores afectivos que se desarrollan con la gamificación según docentes y estudiantes.....	60
Figura 21 Dificultades que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula según docentes y estudiantes.....	61

Figura 22 Herramientas digitales que utilizan para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés según docentes y estudiantes.....	62
Figura 23 Enfoque de enseñanza y aprendizaje del vocabulario del idioma inglés según docentes y estudiantes.....	63
Figura 24 Frecuencia en la cual aplica el docente de inglés estrategias de gamificación según docentes y estudiantes	64
Figura 25 Beneficios de aplicar estrategias metodológicas digitales de gamificación en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés según docentes y estudiantes.	65
Figura 26 Interés en una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés según docentes y estudiantes.....	66
Figura 27 El conocimiento del vocabulario del idioma Inglés aporta en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes según docentes y estudiantes	67
Figura 28 Nivel de importancia de la enseñanza y aprendizaje del vocabulario de Inglés según docentes y estudiantes	68
Figura 29 Grado de acuerdo con el aporte del conocimiento del vocabulario del idioma Inglés en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño según docentes y estudiantes.....	69
Figura 30 Pantalla principal de la aplicación.....	78
Figura 31 Estructura de la aplicación	78
Figura 32 Pantalla de home	79
Figura 33 Estaciones y fases del juego gamificado	79
Figura 34 Pantalla para señalar la ubicación de la reserva	80
Figura 35 Pantalla para descifrar el código secreto actividad 1	81
Figura 36 Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 1	81
Figura 37 Pantalla de premiación de la primera fase del juego	82
Figura 38 Pantalla de la actividad 2.....	83
Figura 39 Pantalla selección del vocabulario	84
Figura 40 Pantalla para descifrar el código secreto actividad 2	85
Figura 41 Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 2	85
Figura 42 Pantalla de premiación de la segunda fase del juego	86
Figura 43 Pantalla de la actividad 3.....	87
Figura 44 Pantalla para descifrar el código secreto actividad 3	87
Figura 45 Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 3	88
Figura 46 Pantalla de premiación de la tercera fase del juego.....	88
Figura 47 Imágenes que debe ordenar y hablar sobre el tema.....	89
Figura 48 Pantalla de ayuda para que pueda grabar y enviar la tarea.....	90

Figura 49 Pantalla para descifrar el código secreto actividad 4	90
Figura 50 Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 4	91
Figura 51 Pantalla de premiación de la cuarta fase del juego.....	91
Figura 52 Pantalla de la actividad 5.....	92
Figura 53 Pantalla para descifrar el código secreto actividad 5	93
Figura 54 Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 5	93
Figura 55 Pantalla de premiación de la quinta fase del juego	94
Figura 56 Texto de la actividad 6	95
Figura 57 Pantalla de envío de la actividad 6	96
Figura 58 Pantalla para descifrar el código secreto actividad 6	96
Figura 59 Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 6	97
Figura 60 Pantalla de premiación de la primera fase del juego	97
Figura 61 Pantalla de la actividad 7.....	98
Figura 62 Pantalla para envío de la actividad 7	99
Figura 63 Pantalla para descifrar el código secreto actividad 7	99
Figura 64 Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 7	100
Figura 65 Pantalla de premiación de la séptima fase del juego	100

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA: MENCIÓN CURRÍCULO

TÍTULO: ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS.

Autor: Lic. María del Consuelo Checa Vilañez

Tutor: Msc. Beatriz Hortencia Cóndor Ph.D.

Año: 2021

RESUMEN

De acuerdo al diagnóstico de la presente investigación, se estableció que los docentes del área de Inglés de la Unidad Educativa República del Ecuador de la ciudad de Otavalo, emplean métodos, técnicas y procedimientos tradicionales en la enseñanza de vocabulario, ya que únicamente asocian actividades de repetición y memorización, y no consideraban a la gamificación como estrategia metodológica innovadora que motive el interés, la curiosidad y la participación de los estudiantes, es por esta razón que fue necesario proponer estrategias digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés, para los estudiantes de 8vo EGB, para lograr este objetivo se desarrolló una investigación mixta que permitió realizar el estudio de las dos variables, para ello se aplicó una encuesta a una muestra de estudiantes y para hacer la contrastación de resultados, fue necesario observar las clases de los docentes del área de Inglés; de la misma forma se manejó información estadística mediante el uso del programa SPSS para realizar la captura y análisis de datos, permitiendo crear tablas y gráficos de los resultados obtenidos; finalmente conociendo una necesidad pedagógica y verificando el interés de docentes y estudiantes de contar con una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés, se diseñó un recurso digital con actividades de gamificación que les ayudará a los estudiantes a desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en referencia al reading, el listening, el speaking y el writing.

Palabras clave: Estrategia metodológica digital, Gamificación, Aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.

ABSTRACT

According to the diagnosis of this research, it was established that teachers from the English Department of Unidad Educativa República del Ecuador in Otavalo city, use traditional methods, techniques, and procedures to teach vocabulary, since they only associate repetition and memorization activities and do not consider gamification as an innovative methodological strategy that motivates students' interest, curiosity, and participation. It is for this reason, that it was necessary to propose digital gamification strategies for learning vocabulary in English language in 8th graders students in Educación General Básica (EGB). To achieve this objective a mixed method research was developed, that allowed to carry out the study of the two variables. Well to carry out this, a survey instrument was applied to a sample students' population to get a result contrasting. It was necessary to make an observation in English teachers' classrooms; likewise, statistical information was handled through the use of the SPSS software to analyze data collection, allowing to make tables and charts from the results obtained; finally, it let to know a pedagogical need that was focused on teachers' and students' interest to have a digital proposal tool for Teaching Vocabulary in the English language. Therefore, a digital resource was designed with gamification activities that will help students to develop their language skills becoming critical thinking and proficient in reading, listening, speaking, and writing skills.

Keywords: Digital methodological strategy, Gamification, English language vocabulary learning.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

La adquisición del vocabulario en el idioma Inglés es de suma importancia ya que cuando los estudiantes utilizan una variada combinación de palabras se les facilita la comprensión del idioma. Al respecto Morales y Pineda (2020) manifiestan:

La adquisición del vocabulario es parte fundamental en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en cualquier nivel de educación; es decir que, el dominio del vocabulario es indispensable a la hora de querer conseguir un dominio general de la lengua objeto. (p.4)

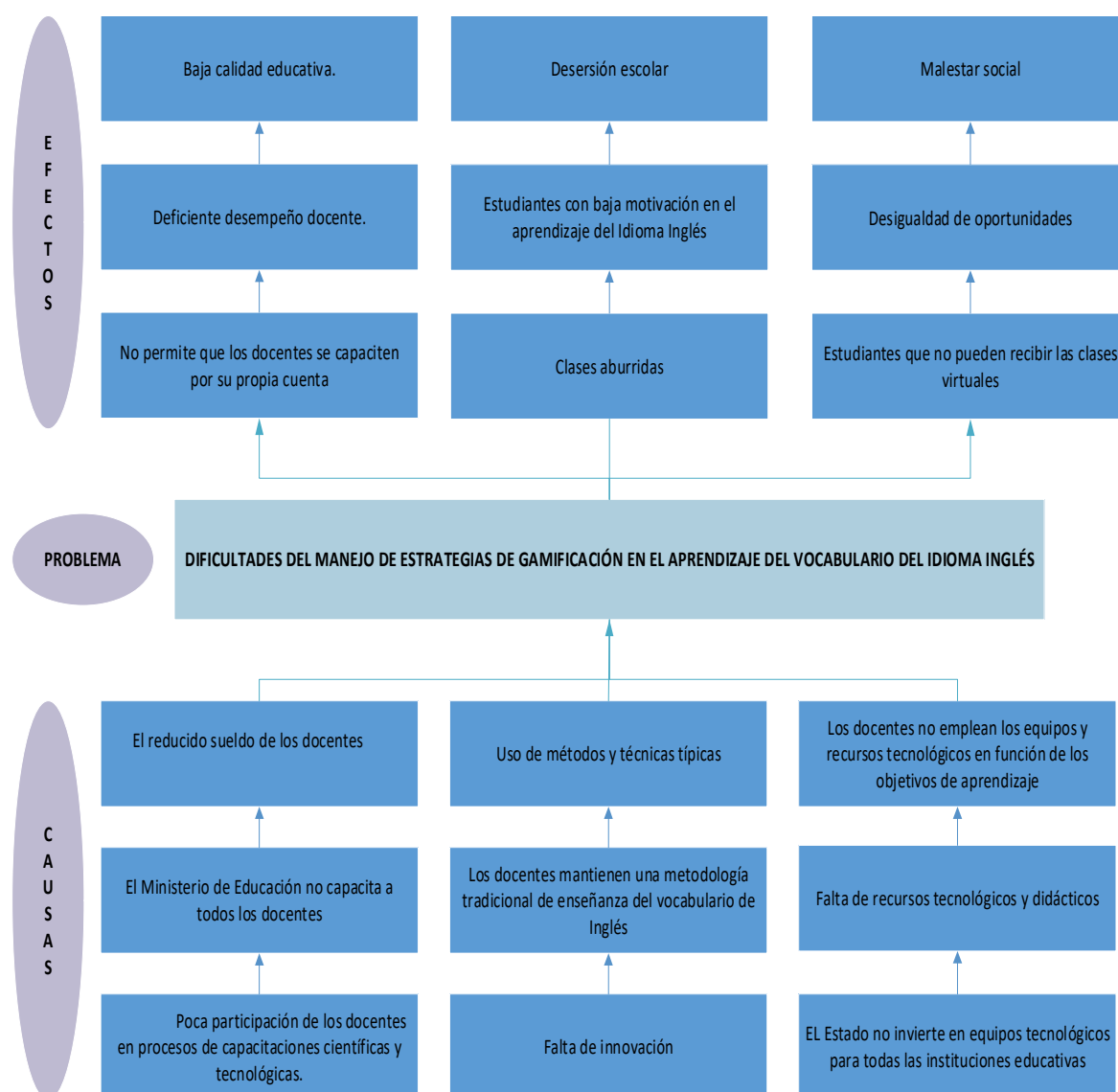
Existen estudiantes que utilizan la gramática, tienen capacidad de reconocer la estructura dentro de un contexto, pero se les dificulta entender a un hablante nativo si no tienen un surtido léxico para poner en práctica sus habilidades lingüísticas, como hace referencia (Krashen, 1981):

La enseñanza de la gramática no es un factor esencial en la adquisición de una segunda lengua, motivado por la convicción de que los aprendices acceden a su propio plan de estudio natural, una vez aprueban a un input comprensible y están suficientemente motivados.

En referencia a lo anterior, se puede afirmar que el aprender gramática por sí sola no garantiza el aprendizaje del Inglés, a ello debe sumarse la motivación por aprender, solo así el estudiante es capaz de comprender los mensajes proporcionados por el contexto de una forma natural.

Entre las causas y efectos que limitan el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés en los estudiantes de los octavos años de básica se encontraron las siguientes:

Figura 1
Árbol de problemas del tema de investigación



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Al respecto, Cronquist y Fiszbein (2017) establecen que:

Las escuelas con frecuencia son incapaces de impartir las clases de inglés necesarias, y aquellas que lo hacen suelen impartir clases de baja calidad. Las oportunidades de aprendizaje fuera del sistema educativo, aunque cada vez están más disponibles, no logran compensar las deficiencias (p.3).

Las clases de baja calidad, se vinculan con el incumplimiento de los estándares internacionales, y la dificultad de obtener el nivel de suficiencia en inglés B2 de acuerdo al Marco Común Europeo, que consta como requisito previo a la culminación de los estudios de pre-grado, y la persistencia del acceso inequitativo a proceso de calidad en la educación básica y el bachillerato.

Para analizar la calidad de aprendizaje del idioma Inglés en Ecuador, fue necesario analizar ciertos datos estadísticos importantes como: “Entre 19 países latinoamericanos, Ecuador es el país peor puntuado en la región en cuanto al dominio del idioma inglés” (Education First, 2020).

En este informe se reveló que existe un nivel muy bajo de competencia de inglés, el Ecuador se ubica en el puesto 93 de 100 países, la clasificación en EF EPI es 441 y la posición en Latinoamérica 19/19.

Entre las causas que se podrían describir se encuentra la falta de inversión económica para la Educación, existen escuelas rurales que no cuentan con profesores de Inglés, muchas instituciones educativas del sector urbano no cuenta con laboratorios, de la misma forma existen elementos externos que influyen directamente en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, tales como la falta de apoyo de padres y la familia, ya que muchos de los estudiantes se quedan solos en sus hogares y no hay quien controle y asesore las tareas y trabajos enviados por los docentes.

A partir de la realidad expuesta surgió la siguiente pregunta de investigación: ¿Las estrategias metodológicas empleadas por los docentes limitan el desarrollo del vocabulario del idioma Inglés en los estudiantes?

1.2. Antecedentes

Una metodología innovadora que genera interés y motivación de los estudiantes por aprender Inglés es la Gamificación o Ludificación. Sobre este tema existen innumerables investigaciones, por ejemplo, la desarrollada por Thomas Malone (1980) en Europa que desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red, utilizando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje, su principal hallazgo fue determinar que los juegos consiguen motivar a los jugadores e involucrarles en la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Sánchez Carlos (2020) establece que: “A pesar de que la gamificación es considerada como un tema emergente en las tendencias educativas, desde el 2013 en Latinoamérica existe un 9.21% en producción científica sobre el desarrollo de estrategias y/o implementación de gamificación en la educación”. Entre las experiencias de aplicación de la gamificación para la enseñanza del idioma Inglés se puede mencionar a los siguientes autores:

Figuroa (2015), afirma: “Gamificar el aula de una lengua extranjera ayuda al progreso del aprendizaje de la competencia escrita, lectora y oral, al mismo tiempo motiva la colaboración y la interacción” (p.27). Los resultados en esta investigación pudieron determinar que el nivel de competencia lingüística en los alumnos mejora notablemente tras implantar metodologías de gamificación, incluso se establece que este tipo de actividades permiten compartir los conocimientos mediante un trabajo cooperativo y colaborativo de una sana competencia.

Un estudio realizado por Suh, Kim y Kim (2010), reveló: “Los alumnos que aprendieron inglés a través de juegos de rol en línea, obtuvieron mayor puntuación en la comprensión oral y en la comprensión y expresión escrita que, aquellos que utilizaron el método tradicional” (p.370). Esto es muy real, porque a los niños y jóvenes les gusta jugar, de preferencia mediante un recurso tecnológico con conexión a internet. Por lo expuesto en el proceso educativo actual es importante optimizar los métodos y las técnicas usuales de enseñanza y aprendizaje por estrategias digitales de gamificación.

Al ampliar el vocabulario de Inglés, permite a los estudiantes entender y comunicarse de manera abierta con los demás; Wilkins (1972) afirma: “mientras que sin la gramática uno muy poco se puede expresar, sin vocabulario nada se puede transmitir”

A nivel nacional se pudo evidenciar que son pocas las investigaciones en referencia al tema planteado, de entre ellas se consideró el de Sánchez (2018), quien concluye que:

El desarrollo de la estrategia de gamificación se efectuó por fases, en las cuales se combina las actividades pedagógicas con lúdicas, cada unidad temática pasó a ser un nivel respectivamente, los objetivos de cada unidad fueron considerados como retos, misiones y desafíos, en donde los estudiantes tomaron el rol de jugadores, quienes mediante el cumplimiento de tareas, desarrollaron la capacidad de asimilar los contenidos y adquisición de su competencia léxica. (p.113)

La autora reporta que la metodología utilizada por los docentes es una parte esencial y fundamental porque puede modificar el ambiente de enseñanza, la calidad del aprendizaje, y la actitud de los estudiantes. En consecuencia, es necesario considerar las nuevas metodologías ya que el uso de la tecnología por medio de la computadora, el celular, la tablet y los programas informáticos cada vez son más utilizados; incluso en nuestro país existen nuevas ofertas de estudio relacionadas con la educación en línea, la educación abierta y el homeschooling o educación en casa.

En las observaciones de clase se observó que los docentes del área de Inglés de la Unidad Educativa “República del Ecuador” de la ciudad de Otavalo, empleaban métodos, técnicas y procedimientos tradicionales, en los que únicamente se asocian actividades de repetición y memorización, ante esta debilidad identificada la gamificación como estrategia metodológica es una opción que actualmente se debe considerar porque motivan el interés y la curiosidad de los estudiantes.

En referencia a lo anterior, el plan Aprendamos Juntos en Casa emitido por el Ministerio de Educación (2020) por la emergencia sanitaria, fomenta e impulsa “las metodologías a utilizar en las diferentes ofertas deben ser activas; las metodologías activas,

motivan además la curiosidad, la investigación, la generosidad intelectual y mejoran la comunicación” (p.6).

Aunque no existe una clasificación específica de las metodologías activas Hernández (2014) destaca sus características: “Se desarrolla por medio de actividades motivadoras, logra protagonismo de los estudiantes, estimula la participación, el material a utilizar es concreto, natural y de contexto, desarrolla capacidad crítica, formación científica y habilitación tecnológica” (p.15), en este sentido la gamificación si cuenta con estas características.

En la actualidad existe una preocupación generalizada por parte de los docentes a nivel nacional, a causa de la pandemia generada por el COVID 19 porque no se puede enseñar de la misma manera que en la presencialidad, es necesario un cambio radical en la aplicación de las metodologías que se venía usando en el aula.

Con los antecedentes expuestos se considera importante investigar y aplicar las estrategias metodológicas digitales de gamificación para el desarrollo del vocabulario de la asignatura Inglés en los octavos años de Educación General básica de la Unidad Educativa República del Ecuador.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Proponer estrategias digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés, para los estudiantes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar las dificultades de los docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador, en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés.
- Identificar las estrategias metodológicas digitales de gamificación que utilizan los docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador, en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés.
- Diseñar estrategias didácticas de gamificación que pueden utilizar los docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador, en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés.

1.4. Justificación

La presente investigación se centró en conocer la influencia de la gamificación como estrategia metodológica en el desarrollo del vocabulario del idioma Inglés, con los estudiantes de 8vo EGB de la Unidad Educativa “República del Ecuador” de la ciudad de Otavalo, durante el año lectivo 2020-2021.

De acuerdo a experiencias de otros países como Finlandia, el logro de la calidad educativa se relaciona con el compromiso, la participación y sobre todo con la motivación que deben tener los estudiantes en el momento de relacionarse y vincularse con todos los procesos educativos; la educación debe ser interesante, divertida, innovadora en la que los docentes en forma constante implementan estrategias constructivistas como en este caso la gamificación.

Este estudio es de carácter innovador, ya que en la institución educativa investigada no existen registros de su aplicación, incluso la gamificación como metodología no ha sido utilizada en las diferentes asignaturas del currículo en básica superior. También es importante considerar que existe suficiente información bibliográfica que servirá para ampliar la información, relacionar experiencias pedagógicas de aula y contrastar los

resultados obtenidos del presente trabajo con otras investigaciones realizadas a nivel nacional y mundial.

Al realizar este trabajo de investigación, no solo se aporta en el avance educativo, sino también en el trabajo docente y en el desarrollo del vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes, porque si se integra aspectos de la dinámica del juego, en contextos no lúdicos, con seguridad se potencia la motivación de los estudiantes y se logrará resultados de aprendizajes de calidad.

La importancia de estudiar estos temas permitió encontrar respuestas y plantear estrategias que permitan afrontar los nuevos desafíos educativos considerados en el Plan Decenal de Educación (2016-2025) en el que establece como una de las políticas: “Mejorar los resultados de aprendizaje medidos a través de un sistema integral de evaluación de la calidad” (Ministerio de Educación, 2018, p. 64).

Finalmente, es importante considerar que la presente investigación, se centró en la línea de estudio de Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas, considerada en el currículo de la Universidad Técnica del Norte, como parte del proceso de profesionalización.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco Teórico

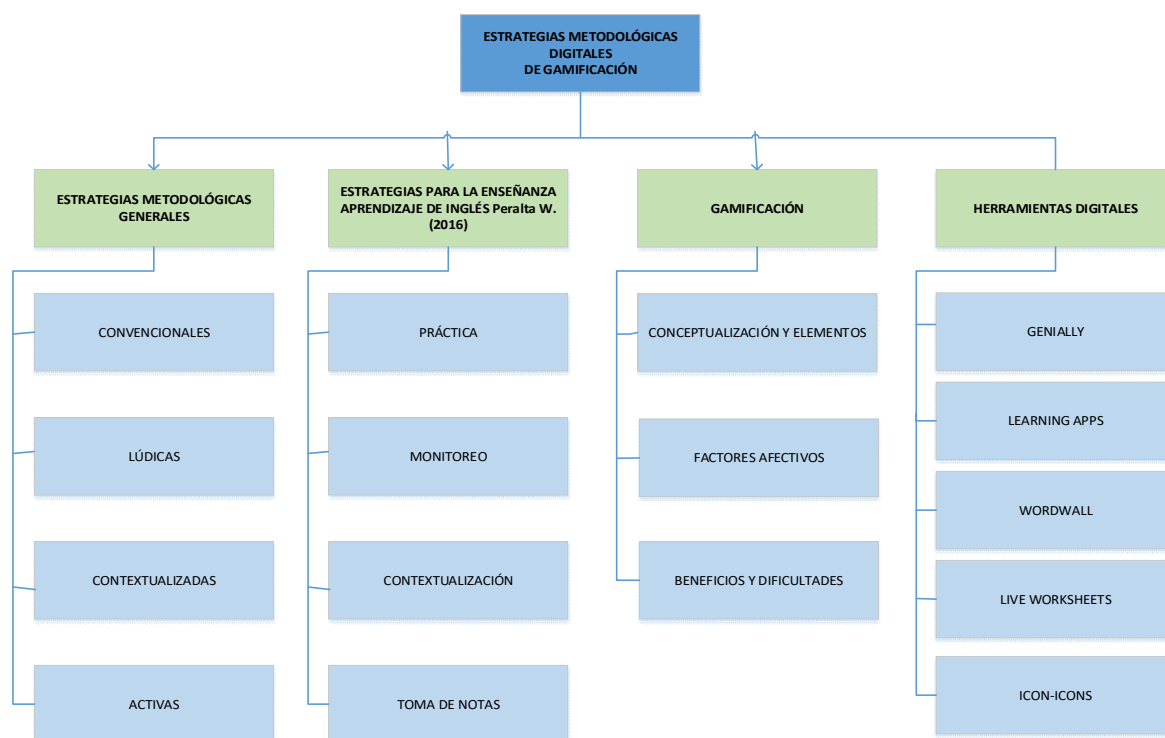
Para el desarrollo del marco teórico en referencia a las dos variables de estudio, se utilizó diversas fuentes de investigación como libros, revistas, artículos científicos, informes, trabajos de pregrado y postgrado, encontrados en los diferentes repositorios digitales de Universidades y Escuelas Politécnicas a nivel nacional e internacional.

2.1.1. Estrategias Metodológicas Digitales de Gamificación

Para estructurar de la mejor manera esta información se utilizaron organizadores

Figura 2

Red conceptual sobre estrategias metodológicas digitales de gamificación



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

2.1.2. Estrategias Generales

Actualmente, los docentes aplican diferentes estrategias metodológicas de enseñanza, que permiten motivar, promover la colaboración, la participación y el interés en el logro de los aprendizajes impartidos, de acuerdo a Rosero (2018): “Las estrategias metodológicas ayudan a los docentes para facilitar la construcción de un aprendizaje significativo, a través del uso de recursos elegidos de una manera meticulosa y con ello contribuir con aspectos relevantes dentro del ambiente educativo” (p.38). Para analizar de una manera más específica se ha considerado agruparlas de la siguiente manera:

Estrategias Convencionales.- Son el conjunto de métodos, técnicas y procedimientos utilizados regularmente por el docente para promover aprendizajes en el desarrollo de habilidades, actitudes y destrezas de los estudiantes, como plantea Moraga (2018), entre las estrategias que se frecuenta utilizar están: “La clase expositiva, resolución de ejercicios o planteamiento de problemas, el estudio de casos, trabajos de investigación para preparar seminarios, revisión bibliográfica para llevar a cabo el aprendizaje basado en problemas, actividades en clase, trabajos de proyectos, entre otras” (p.32).

Estas estrategias aunque siguen siendo utilizadas por los docentes, no son un soporte pedagógico a largo plazo, ya que los estudiantes se cansan, porque utilizan procedimientos rutinarios de escuchar, tomar notas de las exposiciones del docente, hacer algún tipo de comentario con respecto al tema tratado en clase, dar una respuesta breve y finalmente realizar algún tipo de investigación o trabajo en clase que no conduce a un interaprendizaje, ya que el papel que desempeñan los estudiantes es pasivo; sobre todo en el sistema de educación virtual que estamos aplicando, este tipo de estrategias son las menos recomendadas por parte del Ministerio de Educación.

Estrategias Lúdicas.- Las estrategias lúdicas son recursos que potencian las actividades de aprendizaje por medio del juego, con el único fin de mejorar los procesos pedagógicos y didácticos y de esta manera crear el interés y motivación de nuevos conocimientos; como señalan Castellar, et al. (2015) “La importancia de esta actividad radica en que permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto,

innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas”

En la práctica se ha podido observar que los docentes para desarrollar el pensamiento abstracto recurren al uso de recursos y materiales que permiten crear cualquier tipo de juego en el que se ve interés, integración y participación, en este sentido en la gamificación se incorpora elementos de juego en entornos no lúdicos, para comprender mejor este concepto es importante relacionar las dos metodologías.

Tabla 1

Diferencia entre Gamificación y aprendizaje basado en el juego

GAMIFICACIÓN	APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO
Se les pide a los participantes cumplir con ciertas tareas para obtener una recompensa.	Los juegos tienen un objetivo de aprendizaje específico.
La motivación es enteramente opcional.	El solo jugar resulta gratificante para el estudiante.
Usualmente es fácil y barata de crear y estructurar.	Es más complicado y costoso de desarrollar.
Se reemplazan las calificaciones por niveles.	Promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
Se busca propiciar o modificar comportamientos, por lo tanto, perder no es una opción	Es posible perder en el juego, ya que hay reglas y objetivos a cumplir.
La motivación del participante depende del sistema de recompensas.	Los participantes se divierten al completar los objetivos del juego.
El aprendizaje se mide por la cantidad de logros y niveles adquiridos.	El aprendizaje se valora por el cumplimiento de las reglas del juego.

Fuente: (Reyes, 2016)

Elaborado por: Consuelo Checa

Como se puede apreciar en la tabla, estas dos metodologías tienen la finalidad de promover el aprendizaje de los estudiantes de una forma activa e innovadora, sin embargo, ambas contienen ciertas características que las diferencian, sobre todo la incorporación de elementos que da importancia a la gamificación como metodología de aprendizaje.

Contextualizadas.- Las estrategias de enseñanza contextualizadas, tienen como propósito contribuir a que el estudiante aprenda a percibir, a ver, a entender sus realidades desde diferentes puntos de vista y que no únicamente se cierre a su opinión, sino que acepte las que recibe de sus compañeros/as y desde ese criterio diferenciado le sirva para aprender cosas nuevas; el enfoque contextual hace referencia Mendoza (2018) “el docente debe tener en cuenta la realidad social, económica, cultural, el medio ambiente e histórico del estudiante para planificar y ejecutar su práctica pedagógica, y lograr un trabajo significativo”

Con respecto a lo citado anteriormente se puede considerar que los métodos, las técnicas, los instrumentos y todos los recursos didácticos y técnicos que prepare el docente, deben tomar en cuenta el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, de la misma forma se puede confirmar que la gamificación se presta para adaptar cualquier contenido pedagógico a entornos y contextos diferentes, eso permite ampliar las estrategias acordes a la realidad y requerimiento de los estudiantes.

Activas.- La gamificación es una de las estrategias metodológicas activas que cumple con los lineamientos establecidos en el Plan educativo “Aprendamos juntos en casa”, ya que El Ministerio de Educación sugiere que todas las estrategias metodológicas que se utilicen deben realizarse a través del juego de manera divertida, sin presiones, creando un ambiente de armonía y afecto, y respetando los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo su autonomía, la capacidad de aprender por sí mismos y promoviendo el trabajo cooperativo cuando sea posible.

Las metodologías que se propone utilizar en las diferentes ofertas educativas deben ser activas, es decir, aquellas en las que el estudiante es el centro de los aprendizajes. Las metodologías activas, motivan además la curiosidad, la investigación, la

generosidad intelectual y mejoran la comunicación entre los miembros de la comunidad educativa. (Ministerio de Educación, 2020, p. 5)

La aplicación de metodologías activas incide en las programaciones didácticas que elaboren las instituciones educativas y en el plan microcurricular que lo realiza el docente de acuerdo al nivel educativo en el que imparte su asignatura, la política actual del Ministerio de Educación es garantizar la permanencia de los/as estudiantes en una educación de calidad pese a los diferentes problemas que se vienen presentando sobre todo hoy que se trabaja de forma virtual.

2.1.3. Estrategias para la Enseñanza Aprendizaje de Inglés

Las estrategias para la enseñanza aprendizaje de Inglés son medios o recursos que dispone el docente para orientar su práctica pedagógica, con el fin de transmitir conocimientos, desarrollar habilidades cognitivas e incluso poner en práctica los valores; así lo confirma Peralta (2020):

Es importante señalar que las estrategias de enseñanza inciden en los alumnos de diferentes formas tales como: en los contenidos que se les transmiten a los alumnos, el trabajo intelectual que estos realizan, los valores que se ponen en juego en la situación de clase, el modo de comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos, culturales, entre otros.

Al respecto se podría decir que el docente es el artífice para que la información que presenta al alumno sea significativa, desde su estructura interna, entregando la información de manera clara y organizada, con una secuencia lógica y psicológica de fácil comprensión, permitiendo desarrollar habilidades superiores que les facilita la comprensión de todos los temas tratados dentro y fuera del aula e incluso relacionar experiencias del contexto en el que se encuentran inmersos los estudiantes, en el caso del área de Inglés se pretende lograr el desarrollo de competencias lingüísticas.

De acuerdo a Peralta (2020) existen varias estrategias didácticas que permiten el desarrollo de las competencias lingüísticas del Inglés, entre ellas se destacan las siguientes: la práctica, el monitoreo, la contextualización y la toma de nota, a continuación se describen de manera específica:

Práctica.- La estrategia de práctica consiste en que el estudiante utiliza la lengua que está aprendiendo todo el tiempo que le sea posible. Peralta (2020) indica que, “En esta el **punto** principal del estudiante es la exactitud de la lengua, a través de ensayo, error, **repetición**, imitación” (p.12). El aprendiz busca la perfección en el aprendizaje del **idioma**, la imitación le permite realizar comparaciones fonéticas, la repetición le **ayudará** a articular los sonidos que desea producir con mayor facilidad, los errores cometidos servirán como aprendizajes significativos para la utilización de frases en futuras oportunidades.

La práctica de la lengua que se quiere aprender es fundamental para su dominio, establecer oportunidades de uso son importantes dentro del proceso enseñanza aprendizaje, la tarea del docente es crearlas mediante el uso de herramientas tecnológicas donde el estudiante interactúe, comprenda y utilice frases de acuerdo con la situación a la que se enfrente.

Monitoreo.- El monitoreo busca en el aprendiz su capacidad de regulación en la adquisición de una segunda lengua, Peralta (2020) menciona que, “Esta ocurre cuando el estudiante mismo es capaz de dar seguimiento e identificar las partes fuertes y débiles de su aprendizaje” (p.12). La habilidad que el estudiante pueda desarrollar para aprovechar **sus** fortalezas en el idioma que está aprendiendo hace que esta estrategia sea óptima, **puesto** que él podrá definir el ritmo de aprendizaje, y encontrará la manera de superar **sus** debilidades.

La tarea del docente que aplica esta estrategia consiste en proveer al estudiante de todas las herramientas virtuales posibles para la adquisición de una segunda lengua, el aprendiz escoge las que más se acomoda a su estilo de aprendizaje, él es quien determina el tiempo, el contenido, la dificultad y el ritmo como quiere aprender, el profesor en las reuniones que mantengan, realiza una retroalimentación de lo que está aprendiendo y motiva a que continúe en el proceso.

Contextualización.- La estrategia de contextualización, establece la formación de un escenario donde los contenidos que se aprendan estén relacionados entre sí. Según Peralta (2020) “Las **experiencias** que los estudiantes poseen forman parte principal del aprendizaje, sus necesidades de comunicación son la guía para el desarrollo de la clase. Cada estudiante acomoda los contenidos aprendidos a sus necesidades. El aprendiz aprende el vocabulario de la segunda lengua en concordancia a su contexto.

Toma de Nota.- La toma de nota, no es algo novedoso dentro del aprendizaje del idioma Inglés, esta es realizada por los estudiantes con el objetivo de documentar toda la información que reciben de los docentes, pero se debe tomar en cuenta que no todo lo que se registra es oportuno o va a ser utilizado, Peralta (2020) asegura, “En este tipo de estrategia el estudiante busca llevar a cabo un control de las ideas principales o informaciones que el/ella considera necesario para aprender” (p.15).

La toma de nota, anima a los estudiantes a anotar las frases más importantes consideradas por ellos, o las que necesiten aprender, al momento de escribirlas tienen el primer acercamiento a la frase, además de la oportunidad de revisarlas siempre que las requieran y con esto generar un refuerzo de lo que se está aprendiendo. Esta estrategia es de gran ayuda para los aprendices que no estén en constante uso de la lengua, los docentes al usarla, deben escoger muy bien los contenidos que se presenten ya que no se puede apuntar todo.

2.1.4 Gamificación

El inicio de la gamificación se originó en el sector empresarial. Su evolución se desvió hacia otros ámbitos como el de entretenimiento mediante los realities, los de tipo comercial como la oferta de regalos, acumulación de cupones y puntos. Horma (2019), destaca un caso: “Fue fomentado por la empresa Sperry & Hutchinson, la cual introdujo un programa de fidelización de clientes, a través de la entrega de “green stamps”, para luego intercambiarlos por obsequios o rebajas en productos de la misma marca” (p. 16), es decir que la utilización de la gamificación en el sector empresarial siempre ha sido ideal para atraer

más clientes. El objetivo de utilizar procesos de marketing será siempre el aumento del número de usuarios y el volumen de las operaciones, lo que genera como resultado final un incremento de los ingresos de las empresas.

A partir del 2003 la gamificación dio un salto al mundo de la Educación, gracias a un estudio desarrollado por Thomas Malone, sobre la motivación de los juegos en red, usando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje. Actualmente con el problema de la pandemia del Covid-19 a nivel mundial, está en apogeo el uso de metodologías activas de enseñanza, la implementación de las TIC como medio y recurso tecnológico, y la inclusión de la metodología de gamificación que despiertan el interés para mejorar la experiencia de aprendizaje.

El uso de la gamificación en el contexto de enseñanza y aprendizaje también se ha extendido a las lenguas extranjeras, ya que un gran número de docentes han experimentado que la aplicación de esta metodología modifica el comportamiento de los aprendices, se aumenta la motivación y se logra como resultado aprendizajes duraderos y significativos, así lo confirma Fernández et al (2015) “El carácter lúdico de la experiencia hace que el alumnado sea el principal demandante del conocimiento” (p.377).

De acuerdo a lo investigado, en el contexto educativo, la gamificación se está utilizando como estrategia metodológica y fortalecimiento de actitudes y comportamientos de trabajo colaborativo entre estudiantes. La actual situación educativa en el País, hace que los intereses de los aprendices cambien, por lo que los maestros necesitan explorar y aplicar nuevas estrategias, utilizar innovados equipos, materiales y recursos en sus clases, para aumentar la motivación y el compromiso que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos.

A criterio de Cordero y Nuñez (2017):

El uso de la gamificación en el ámbito educativo tiene cinco objetivos básicos que son: motivar al estudiantado, aumentar la retención de aprendizaje, mejorar la

transferencia de aprendizaje, pues se aprende algo que se aplica en el contexto real, además de conseguir conocimiento e instruirse más rápidamente. (p.273)

Teóricamente resulta fácil comprender que se puedan cumplir los objetivos señalados en la cita anterior, pero aplicarla o tratar de relacionarla con una asignatura puede ser todo un reto para el docente, ya que utilizar los elementos del juego no es una tarea fácil; y mucho más si se trata de mantener motivados a los estudiantes y lograr aprendizajes significativos.

Uno de los desafíos que se debe alcanzar es cambiar el esquema mental en muchos educadores, ya que su carta de presentación es mantener metodologías tradicionales que no conducen a nada; en las actuales circunstancias que el sistema educativo enfrenta la pandemia, se ha podido observar a docentes que se mantienen explicando sus clases en forma rutinaria, en un contexto educativo donde se exige el cambio de estrategias, ya que en los últimos meses a nivel nacional se registran un mayor porcentaje de estudiantes que se están retirando de los establecimientos educativos porque se encuentran desmotivados y con falta de interés por continuar con los estudios.

Fernández (2016) en un artículo titulado “Juego serio, Gamificación y Aprendizaje”, aclara por qué la gamificación es una herramienta sumamente necesaria en los salones de clase: “La gamificación enseña contenidos y valores, desarrolla competencias esenciales, el conocimiento está siempre en construcción, lo que se aprende se puede utilizar en el futuro y proporciona una retroalimentación inmediata y continua” (p.275).

En síntesis la gamificación es de gran ventaja en el campo educativo porque por medio de su aplicación se desarrolla competencias para la vida como: la observación, la probabilidad numérica, la rapidez de pensamiento, la intuición, la toma de decisiones, el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, entre otras.

2.1.4.1. Conceptualización

La revisión bibliográfica, permitió identificar un concepto concreto y mayormente identificado por algunos autores, entre ellos el siguiente:

La gamificación es la aplicación de las características y elementos propios del juego en situaciones no lúdicas con el objetivo de influir en el comportamiento de las personas, involucrando y motivando a las personas y así alcanzar diferentes metas dependiendo del entorno en el que se lleve a cabo. (Casado, La Gamificación en la enseñanza del Inglés en Educación Primaria, 2015, p. 11)

Como lo establece el concepto anterior, la gamificación no debe ser confundida como un juego, sino como un proceso que incorpora la mecánica, las dinámicas y los componentes de cualquier tipo de juego y motivan el trabajo de estudiantes y docentes en el salón de clases, este criterio lo comparte Werbach (2014): “La gamificación específicamente es el proceso de hacer que las actividades sean más parecidas a un juego” (p.12).

Al utilizar actividades de gamificación con los estudiantes, se trabaja con mecánicas y elementos de juego, pero en entornos normales de aprendizaje, es por esa razón que la estrategia amplía la motivación y el comportamiento de los “jugadores” generando en ellos interés en la acción y calidad en los resultados, para lograrlo debe existir un cambio de comportamiento, porque se necesita tener una actitud positiva en el aprendizaje, donde los estudiantes se integren en experiencias significativas e innovadoras, al respecto se señala lo siguiente:

Esta estrategia busca fomentar conductas pertinentes, generando responsabilidad consigo mismo, para que así, se cumpla el objetivo principal de esta estrategia la cual es ampliar las motivaciones en el comportamiento de los “jugadores” o “usuarios” cuando se encuentran realizando una determinada acción, ya que de esta manera, ellos pueden aumentar la calidad y la efectividad en las actividades a desarrollar (Morales & Pineida, La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma Inglés, 2020, p. 12)

De la misma forma, se pudo encontrar un concepto más profundo en el que integra el término “sistema”. Según Kamasheva et al (2015), la gamificación es “Un sistema que crea un contexto donde la persona logra voluntaria y eficazmente el objetivo” (p. 77). Esta definición, considera a esta estrategia como una integración de partes en la que es necesario

que dichas partes trabajen de forma adecuada e integrada para que funcione realmente y se puedan obtener grandes beneficios para la persona u organización que lo aplica, en este sentido es importante señalar que la gamificación no es la panacea metodológica que milagrosamente ayudará a obtener buenos resultados de aprendizaje, sin una correcta planificación y la aplicación adecuada de los elementos de la gamificación.

La gamificación podría generar resultados positivos en la enseñanza de una lengua extranjera pero debe ser entendida de manera correcta para evitar caer en la imagen simplista de la gamificación como la asignación de puntuaciones o recompensas por el trabajo bien hecho. Además debe llevarse a cabo en un tiempo limitado para evitar la pérdida de interés y motivación de los niños por la actividad (Casado, 2016, p. 43).

En este sentido se podría afirmar que aprender una lengua extranjera es más fácil si se hace de forma divertida y con el uso de nuevas metodologías que proporcionen un aprendizaje más significativo, que permitan al estudiantado obtener determinadas competencias y conocimientos en el idioma meta. Esto conduce a determinar que es muy cierto que las estrategias de gamificación en la enseñanza ganan terreno como metodología lúdica, ya que los estudiantes se motivan por la experiencia de trabajar en actividades divertidas y que incentivan a la superación y al logro de objetivos; pero es importante evitar que los retos sean muy comunes y repetitivos, se necesita innovar y crear actividades en base a los requerimientos de aprendizaje.

2.1.4.2. Elementos de la Gamificación

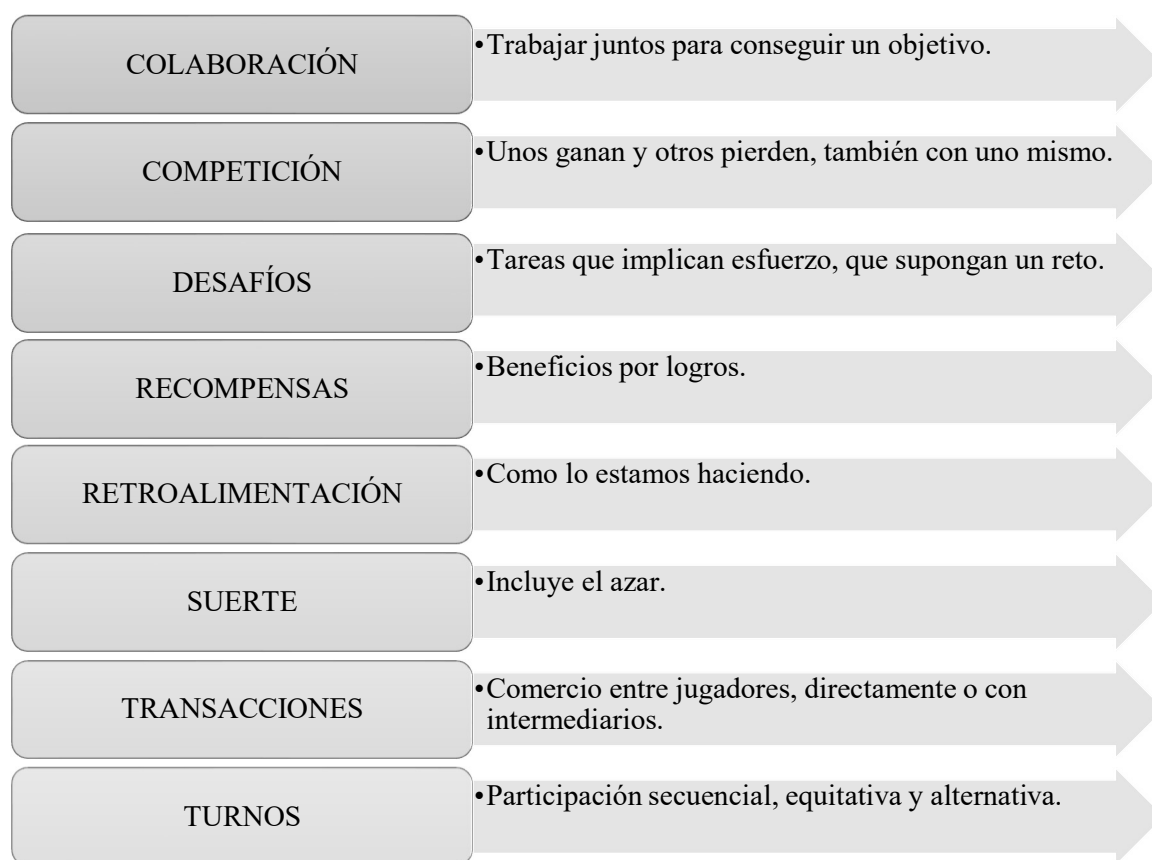
La gamificación al ser un proceso dinámico y activo, utiliza diferentes elementos que permiten enriquecer y facilitar el aprendizaje, entre estos se señalan los siguientes: las mecánicas, las dinámicas y los componentes.

a) Las Mecánicas.- Son acciones que construyen a la base del juego y se apoyan en los componentes prácticos como su funcionamiento, las reglas, la asignación de valores, los niveles que se alcanzan, la asignación de posiciones, el cumplimiento de misiones o retos,

los regalos, entre otros. En otras palabras las mecánicas del juego son las estrategias metodológicas que se utilizan para lograr los objetivos de aprendizaje acorde a las necesidades del estudiante y al contexto. Según Werbach & Hunte (2014) resumen las siguientes mecánicas de juego:

Figura 3

Mecánicas de Gamificación



Fuente: (Werbach & Hunter, 2014)

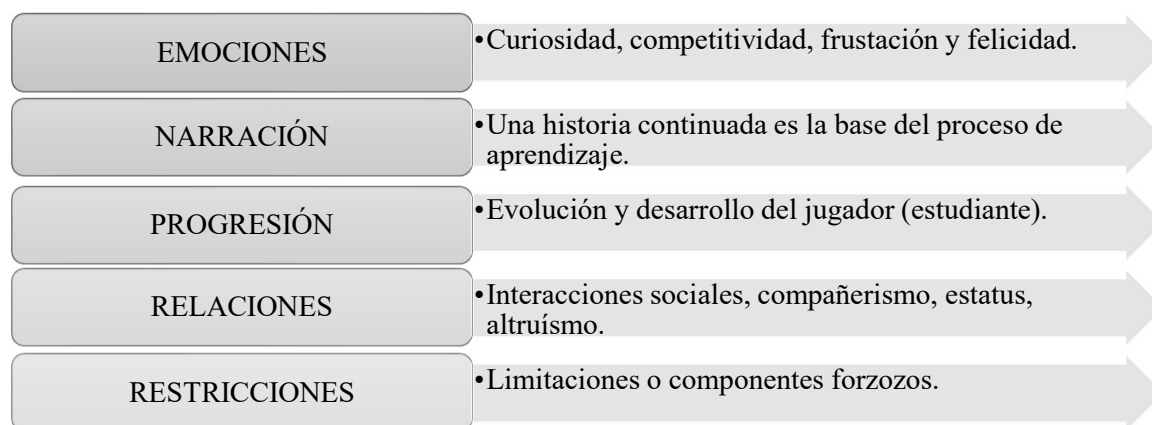
b) Las Dinámicas.- “Son aquellas que determinan cómo es el comportamiento durante el tiempo de ejecución de las mecánicas” (Ordoñez, 2017, p. 33). Esto quiere decir que las dinámicas que se planifiquen se relacionen con el comportamiento y la motivación de los participantes, cabe mencionar que éstas dinámicas son aspectos más globales y abstractos que debe enmarcar un espacio gamificado. En este sentido, las dinámicas son aspectos más globales y abstractos que se pueden enmarcar en el salón de clases, está

relacionado con las motivaciones, efectos y deseos que se pretende formar, determinando el comportamiento de los estudiantes en calidad de jugadores.

A criterio de Werbach & Hunter (2014): las principales dinámicas empleadas en gamificación se resumen en el siguiente organizador:

Figura 4

Dinámicas de Gamificación



Fuente: (Werbach & Hunter, 2014)

c) Los Componentes

Todos los componentes de la gamificación se muestran en la práctica en forma visual y la experiencia concreta que el o los estudiantes tendrán en el momento de aplicar con las mecánicas y dinámicas propuestas, al respecto Moreno (2016), establece que: “Son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad concreta” (p.12).

Los componentes de la gamificación son necesarios para crear espacios interactivos y motivadores, aumentando y enriqueciendo los conocimientos por medio de la participación activa y lograr experiencias y resultados exitosos y satisfactorios tanto para los estudiantes y docentes. A continuación se describen varios componentes que el docente y los estudiantes pueden utilizar en el desarrollo de procesos de gamificación en el aula o fuera de ella:

Figura 5

Componentes de gamificación



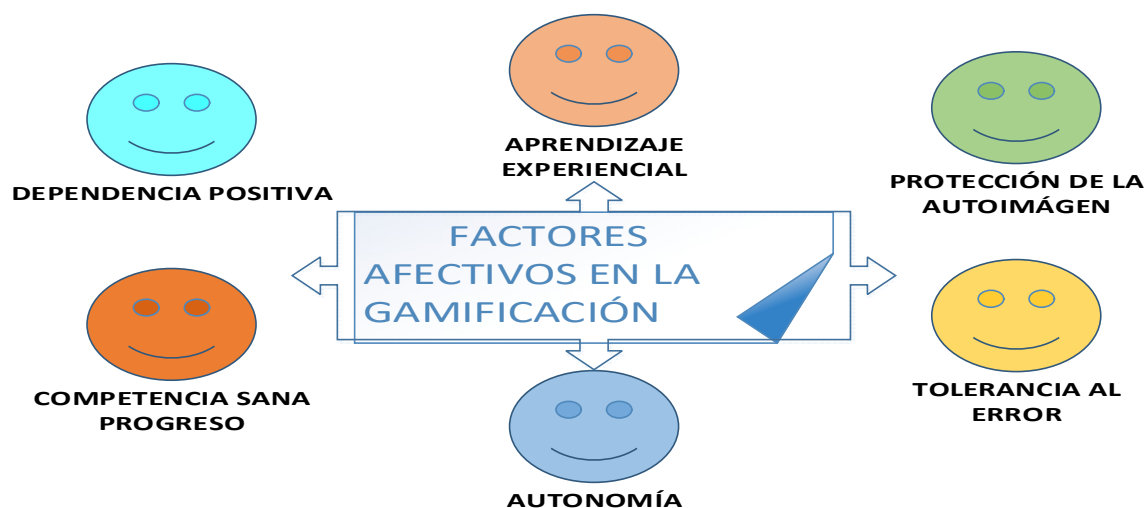
Fuente: (Werbach & Hunter, 2014)

2.1.4.3. Factores Afectivos en la Gamificación

De acuerdo a lo investigado, los factores afectivos se estimulan cuando el docente trabaja con la gamificación y los estudiantes logran: el sentido de competencia sana, la dependencia positiva, la interacción, el desarrollo de habilidades sociales, el aprendizaje experiencial, la motivación, el autoestima, la tolerancia al error, la autonomía, entre otros; a continuación se ilustran en la figura:

Figura 6

Factores afectivos



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

La competencia sana es lograr que los estudiantes encuentren el equilibrio entre el deseo de evolución y auto-superación, sin desembocar en una competitividad; la dependencia positiva se logra por medio de la cooperación y participación, generalmente la gamificación funciona mejor con retos grupales; el aprendizaje experiencial es práctico ya que todos aprendemos de los demás gracias a la creatividad y el conocimiento; la autoimagen se consigue por medio de la motivación que logra el docente en el momento de instruir las actividades que deben realizar los estudiantes y la autoestima logra el estudiante cuando puede cumplir el reto planteado; luego podemos encontrar que es fundamental que cuando se trabaje con actividades de gamificación el aula los estudiantes deben estar preparados para

aceptar los errores de los demás manejando la empatía; y finalmente se encuentra la autonomía que les permite ir desarrollando las tareas enviadas en forma independiente.

2.1.4.4. Beneficios y Dificultades de la Gamificación

Todo proceso tiene beneficios y dificultades, y la gamificación no es la excepción.

Los beneficios más significativos de la aplicación de estrategias de gamificación en el aula se encuentran las siguientes:

a) Incrementa la Motivación.- Se conoce que a todos los niños y jóvenes les encanta el juego y toda actividad que les parezca interesante y divertida, en este sentido las actividades de gamificación aumentan la predisposición por aprender y lo más importante que no genera rechazo; un estudio de Pérez y Rivera (2017) lo confirma:

El análisis de las percepciones de los estudiantes que participaron en la experiencia de gamificación mostró un alto grado de satisfacción en todo lo concerniente a la adquisición de aprendizajes. Probablemente, el alumnado deje de ver el aprendizaje como una obligación sin sentido en algunas ocasiones, encontrándose con una presentación más atractiva de contenidos y objetivos, convirtiéndoles en sujetos activos, emocionados y motivados al presentarles las clases de una forma más agradable y divertida (p.126).

b) Genera Cooperación Dentro del Grupo de Estudiantes.- La participación de todos es muy importante en un proceso de juego, aprender a colaborar para conseguir objetivos comunes implica dialogo, acuerdos y toma de decisiones, en este sentido se podría decir que el trabajo colaborativo mejora las relaciones interpersonales, aumenta la solidaridad, el entendimiento, la comprensión, la tolerancia y la empatía; incluso actualmente los lineamientos del Plan Educativo “Aprendamos juntos en casa” hace referencia de este beneficio “las instituciones educativas desarrollarán estrategias que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo su autonomía, la

capacidad de aprender por sí mismos y promoviendo el trabajo cooperativo cuando sea posible” (Ministerio de Educación, 2020, p. 6)

c) Se Logran Aprendizajes Significativos.- Una de las condiciones que permitan obtener aprendizajes significativos es la aplicación de metodologías innovadoras, así lo menciona Romero (2016):

En el proceso pedagógico es indispensable que el docente use y cree nuevos y diferentes modelos, metodologías, técnicas en el aula que aporten a la educación y que sirven para cubrir las necesidades de los alumnos a fin de lograr que el aprendizaje sea significativo (p.12).

La Teoría de Ausubel es muy clara cuando establece en su teoría que los docentes deben buscar las mejores estrategias para conseguir el interés y motivación de los estudiantes para lograr que los aprendizajes sean significativos, que pueda aplicarlo en las actividades diarias y no se olvide durante toda su vida.

d) Genera Cambios de Comportamiento.-Este es uno de los principales beneficios que genera la aplicación de la gamificación, ya que el desarrollo de las mecánicas, las dinámicas y los componentes de un juego permiten un cambio de comportamiento de los participantes, ya que todos compiten para el grupo y para sí mismos, esto conduce a respetar las reglas, a ser disciplinados y a que exista una corresponsabilidad de los resultados obtenidos; este aspecto se evidenció en una investigación desarrollada por Zepeda et. al (2016):

El cambio de comportamiento en la interacción grupal, ya que en cursos anteriores se había observado, que los estudiantes no compartían su conocimiento, y en los trabajos en equipo regularmente terminaban disgustados unos con otros, debido a que sólo algunos trabajan y los demás eran indiferentes, sin embargo, se pudo observar que a través de las diferentes dinámicas de actividades individuales, los estudiantes al terminar antes que sus compañeros y obtener sus puntos, se ofrecían a ayudar y explicar a sus compañeros, con lo cual se fomentó una actitud prosocial (p.322).

En la investigación bibliográfica analizada, algunos autores han discutido sobre el hecho de que la gamificación también puede ser perjudicial por los siguientes aspectos:

a) Costo- Incluir estrategias de gamificación en el aula, conlleva una total renovación del materiales y herramientas, y con ello, un aumento de los costos, especialmente si se utilizan equipos y recursos tecnológicos; la producción de materiales educativos audiovisuales que vinculen actividades de gamificación, en muchos de los casos los docentes no los pueden crear, recurriendo a personas expertas en informática, lo que representa un desembolso importante.

b) Exceso de Juego.- Como se conoce los niños/as y jóvenes disfrutan al máximo de una actividad en la que su principal estrategia es el juego, en algunos de los casos se puede presentar como una adicción, ya que cuando se le proponga a los estudiantes realizar otro tipo de actividad que no sea relacionada con lo lúdico va a tener un rechazo inminente, es por esta razón que se sugiere por experiencia y para que el trabajo con gamificación no pierda su éxito se debe mantener un equilibrio entre lo lúdico y lo formal.

c) Desventaja en la Formación en Valores.- Si no es bien aplicada la gamificación en la delimitación de mecánicas, dinámicas y componentes, la gamificación puede desembocar en competitividades excesivas, que perjudican las relaciones interpersonales e incluso en mentir, hacer trampas, ser desleal o buscar la forma de perjudicar a terceros, es por esta razón si el docente trabaja con procesos de gamificación se necesita constante supervisión y acompañamiento para insistir en el cumplimiento de las reglas y el manejo de buenas acciones que favorezcan el trabajo en equipo.

d) El Aislamiento Social.- El juego o las actividades lúdicas gamificadas puede desarrollar conductas tanto sociales como antisociales, uno de los problemas que se puede presentar es convertir a niños/as y jóvenes en seres aislados o que se dediquen únicamente a desarrollar un trabajo planteado por el profesor de manera individual, sin considerar a los demás; es por esta razón que se recomienda incentivar el trabajo en equipo y si es posible que el programa, software o plataforma creada les permita a los estudiantes participar en línea para que exista una interacción entre los que se conectan en tiempo real.

2.1.5 Herramientas Digitales de Gamificación

Las herramientas de gamificación actualmente son muy utilizadas en todos los niveles educativos, tanto en cursos presenciales como en cursos virtuales, existen múltiples aplicaciones de gamificación que ayudarán a que los estudiantes aprendan de una forma diferente, interactiva y divertida, en esta ocasión se nombraran algunas herramientas que se pueden utilizar el en área de Inglés, estas son las siguientes:

Genially.- Es una herramienta digital de fácil acceso que permite crear y compartir contenidos multimedia para crear presentaciones animadas e interactivas e incluso se pueden incorporar música y sonido, esta herramienta puede ser gratuita o de pago, mucho va a depender de los requerimientos que tengan los estudiantes y de la planificación presentada por el docente; como señalan González et. al. (2018), en una investigación publicada en el Tercer Congreso de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales, se establece que: “En la enseñanza de pronunciación del Inglés Genially puede ser usado para que los estudiantes puedan revisar la forma oral de una palabra escrita, sus representaciones en símbolos fonológicos y fonéticos y variedades dialectales” (p.57).

Al abrir el portal de Genially, se puede visualizar las siguientes herramientas y de entre ellas a la gamificación:

Figura 7

Portal Genially



Fuente: <https://www.genial.ly/es>

Con esta herramienta se puede crear cualquier tipo de recurso didáctico, presentaciones, juegos, imágenes interactivas, infografías, mapas, procesos temporales, y lo más importante que se adapta a cualquier nivel educativo (primaria, secundaria y superior) y en cualquier área del currículo.

Learning Apps.- La tecnología en línea se encuentra a disposición de cada uno de los docentes y estudiantes, incluso con el uso de un teléfono móvil se puede acceder a una amplia gama de recursos e información, este es el caso de esta herramienta digital, como expresa Santiago et. al. (2015):

Es una aplicación de aprendizaje móvil, personalizado, portátil, cooperativo, interactivo y está adaptado en el ámbito educativo que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y gracias a la mediación de dispositivos móviles portables. (pág. 8)

Ingresando a la plataforma de learning Apps, se la compara con Educaplay pero considera que visualmente es más atractiva y dinámica; entre sus funciones primordiales se puede incluir texto, imagen, audio y vídeo en las actividades que docentes y estudiantes quieran realizar, de acuerdo a lo investigado este recurso es muy fácil de utilizar y cuenta con un gran número de actividades ya creadas organizadas por materias. En resumen, con esta herramienta y con un enfoque lúdico se puede realizar actividades de repaso, de adquisición de conocimientos previos, de reconocimiento visual, auditivo, y por supuesto actividades de gamificación que atraerá la atención de los estudiantes.

Wordwall.- En un trabajo de investigación desarrollado por Lara (2020), se define a este recurso de la siguiente manera: “Es una herramienta educativa que permite crear diversas actividades tales como: crucigrama, cuestionario, juego de concurso, sopa de letra reordenar, correspondencias entre otros” (p. 38); ingresando a la página wordwall.net, se puede apreciar todo el compendio de características que se resumen en el siguiente organizador:

Figura 8

Características de Wordwall



Fuente: <https://wordwall.net/es/feature>

Elaborado por: Consuelo Checa

En resumen de todas las funciones que tiene esta herramienta y para aplicar la gamificación hay que considerar que es interactivo, con el uso de las plantillas se puede introducir contenido en un par de minutos, con diferente apariencia, esquemas de gráficos, fuentes y sonidos, es importante señalar que las actividades y tareas pueden ser compartidas por medio de un enlace a whatsapp, correo electrónico, redes sociales o por otros medios; entre las actividades más utilizadas para trabajar en grupos se destacan algunos juegos competitivos, y la lluvia de ideas que facilita una discusión colaborativa.

Live Worksheets.- Como las anteriores, es una plataforma educativa virtual gratuita que tiene la facultad de transformar las hojas tradicionales que usualmente utilizamos como recurso didáctico y que puede estar en cualquier formato, para transformarlo en hojas interactivas mediante el uso de la tecnología existente, como señala Franco y García (2019) “En esta herramienta se puede incluir sonidos, videos, imágenes, ejercicios de arrastrar y soltar, unir con flechas, opción múltiple, e inclusive ejercicios de hablar donde se debe usar el micrófono”; la experiencia de utilizar este recurso lo confirman los autores citados anteriormente en el Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Babahoyo con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, determinando que:

El entorno virtual de aprendizaje Live worksheets dispone de una incidencia positiva en el estudiantado debido a que le otorga al mismo, prácticas adicionales para

mejorar las cuatro habilidades concernientes al aprendizaje del idioma inglés, las cuales son: gramática, escuchar, hablar y escribir. Esto permite que los estudiantes realicen en sí mismos un feedback o retroalimentación para que conozcan las falencias que se presentan y así entrenar esas áreas débiles a través de la interactividad que posee ésta plataforma. (Franco & García, 2019)

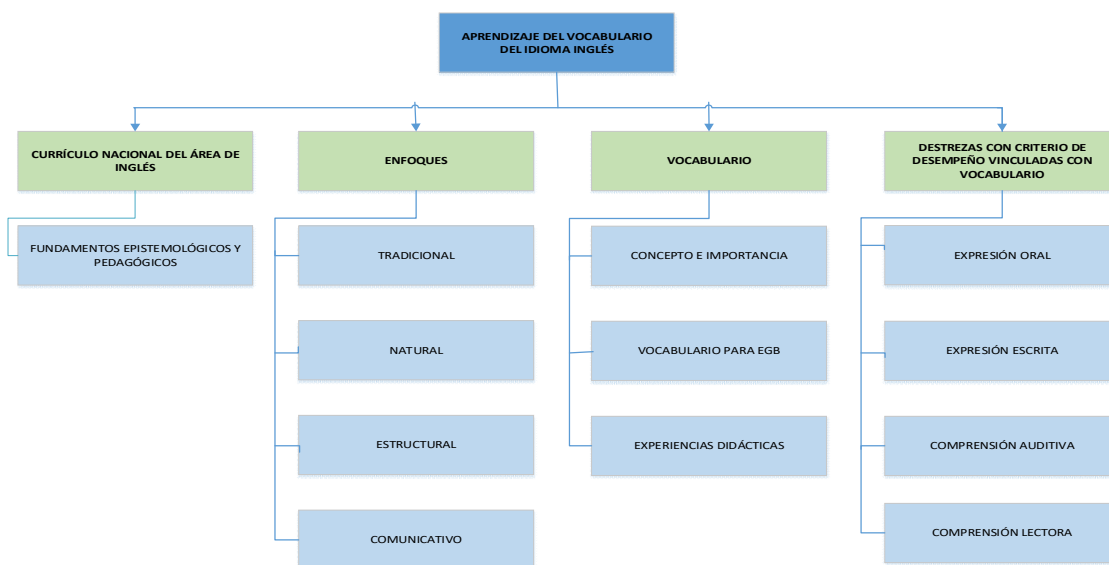
Icon-Icons.- Para realizar un diseño en un proyecto web, apps, revistas, carteles, diseños publicitarios, recursos didácticos educativos, entre otros, es necesario contar con imágenes en formato png, ico, icons o archivo vectorial svg, es por eso que se ha considerado utilizar esta plataforma, la cual facilita la descarga de más de 60.000 iconos que están organizados por diferentes categorías.

2.2 Aprendizaje del Vocabulario del Idioma Inglés

De acuerdo a la operalización, se determinó que la variable que va a depender del uso de las estrategias de gamificación en el aula, es el aprendizaje del vocabulario del Idioma Inglés para la cual se presenta la siguiente red conceptual:

Figura 9

Red Conceptual Sobre Aprendizaje de Vocabulario del Idioma Inglés



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

2.2.1. Currículo Nacional del Área de Inglés

2.2.1.1. Fundamentos Epistemológicos y Pedagógicos

La Lengua se puede entender desde tres perspectivas: la lengua como medio de transmisión, como método y como objeto de conocimiento, estas tres configuraciones están presentes en el currículo, pero predominan las dos primeras; como medio de transmisión se conoce por el manejo frecuente de la lengua en diferentes contextos sociales, culturales, políticos, religiosos ya que se convierte en la base y la condición que favorece la reflexión metalingüística; al respecto Badía (2014) establece que: “La reflexión metalingüística es el proceso de deliberación que realizan los estudiantes, de manera consciente o inconsciente, sobre la forma y estructura del lenguaje y debe ser una herramienta de aprendizaje para el alumno”.

Por otra parte, el currículo nacional del área de Inglés concibe a los estudiantes como sujetos activos en la construcción de conocimientos y del aprendizaje, ya que el alumno debe ser responsable de su propio proceso de aprendizaje, en este sentido se concibe como una noción fundamental del constructivismo, al respecto en el currículo propuesto por el Ministerio de Educación (2016) se establece lo siguiente:

Se reconoce que los estudiantes no son todos iguales, no todos tienen los conocimientos ni las capacidades que la escuela enseña, por lo tanto, los procesos de enseñanza deben diferenciarse según la cercanía o distancia con respecto a la “cultura escolar”. El enfoque constructivista parte de la consideración de que todos los estudiantes que llegan a la escuela son usuarios de su lengua materna, tienen capacidades cognitivas, afectivas y motrices, y poseen conocimientos sobre las cosas que se pueden hacer con las palabras. (Ministerio de Educación, 2016, p. 43)

Los procesos de enseñanza deben modificarse por diferentes causas, entre ellas las condiciones socioeconómicas en las que se desenvuelven los estudiantes, el constructivismo enmarca que los conocimientos que puede tener un niños/a o adolescente va a depender del medio que le rodea mediante un proceso de desarrollo cultural. Así, el proceso de formación

de las funciones psicológicas superiores se da a través de la actividad práctica e instrumental, pero no individual, sino en la interacción o cooperación social.

Según David Ausubel (1969), “El aprendizaje significativo solo se construye sobre un aprendizaje previo”, es por esta razón que los docentes de inglés deben enriquecer el lenguaje de los estudiantes mediante experiencias lingüísticas variadas, ya que dichas experiencias permitirán que construya nuevos significados, si el alumno consigue establecer relaciones sustantivas entre el nuevo material de aprendizaje y sus conocimientos previos, es decir, si lo integra en su estructura cognoscitiva, será capaz de atribuirle significados, de construirse una representación o modelo mental del mismo y, en consecuencia, habrá llevado a cabo un aprendizaje significativo, por lo tanto un aprendizaje permanente que le sirva para toda la vida.

La clave del aprendizaje de la lengua escrita reside en el grado de significatividad y sentido que los estudiantes otorgan a la lectura y a la escritura y al propio acto de aprenderlas. Esta atribución de sentido y la construcción de significados están directamente relacionadas con la funcionalidad de la lectura y escritura, es decir, con la posibilidad de utilizarlas cuando las circunstancias lo aconsejen y lo exijan. Además, el proceso mediante el cual los estudiantes construyen el sentido y significado de las cuatro macro destrezas requiere de una intensa actividad constructiva que despliega en ellos, procesos cognitivos, afectivos y emocionales.

Otra consideración importante sobre cómo los estudiantes aprenden, desarrollan y se apropian de la lengua oral y escrita la refiere Vygotsky (1979). Hace más de 60 años, este psicólogo soviético definió la importancia de la relación y la interacción con otras personas, como origen e inicio de los procesos de aprendizaje. Esta interacción cooperativa entre pares en situaciones de aula, mediante diálogos, debates, discusiones, explicitaciones, entre otras interacciones lingüísticas, enmarcadas en relaciones de respeto y con la ayuda planificada y sistemática de alguien que sabe más en el caso del docente.

A esta fase de interacción con otros, le sigue otra en la que el estudiante internaliza o se apropia del aprendizaje, mediante el uso y manejo de símbolos como la escritura. La

propuesta curricular planteada por el Ministerio de Educación (2016), es abierta y flexible, por cuanto concibe a la lectura, la escritura, al hablar y al escuchar como prácticas socio-culturales y por lo tanto, de una diversidad de expresiones y trayectorias, según los contextos, los actores, los procesos de comunicación y las intenciones. Esta característica plural de la lengua está presente y reconocida en el enfoque comunicativo, el cual se configuró con los aportes de la sociolingüística, la psicolingüística, la etnografía, la pragmática, el análisis del discurso, entre otras ciencias sociales que buscaron abordar el estudio completo del lenguaje en relación con los contextos comunicativos en los que se manifiesta.

Finalmente se puede confirmar que el objetivo fundamental de los enfoques comunicativos ya no es aprender gramática, sino conseguir que los estudiantes se comuniquen mejor con la lengua y que practiquen los códigos oral y escrito mediante ejercicios reales o verosímiles de comunicación, teniendo en cuenta sus necesidades lingüísticas y sus intereses o motivaciones.

2.2.2. Enfoques de Enseñanza-Aprendizaje del Idioma Inglés

En las fases sucesivas de enseñanza-aprendizaje, se destaca que, para la enseñanza del idioma inglés, el punto de partida es el alumno, al que se le considera el objeto de la educación. En este sentido, los educadores abordan distintos métodos de enseñanza, contextualizan los enfoques que orientan la naturaleza y el aprendizaje de la lengua. Estos enfoques son el punto de vista del cual deriva en un proceso sistemático del conocimiento lingüístico para la enseñanza del idioma inglés. Los enfoques se pueden agrupar en cinco: el tradicional, natural, estructural, comunicativo y humanístico,

a) Enfoque Tradicional

El enfoque tradicional parte de la relación sujeto-objeto, tal como manifiesta Cavazos (2013) es un elemento clave en las diferentes teorías del conocimiento, donde el conocimiento lo tiene el educador Sujeto Activo y lo transfiere al Educando Sujeto Pasivo sin conocimiento. De este enfoque se desprende el método de traducción gramatical, fundamentado en la enseñanza de una segunda lengua en el análisis detallado de un conjunto

de instrucciones gramaticales y aquellas que se salen del criterio de la regla. Los conocimientos adquiridos son aplicados en la traducción de documentación.

b) Enfoque Natural

El Enfoque Natural, rompe con el esquema tradicional. Parte de los principios naturales del aprendizaje. Este enfoque presenta los niveles iniciales de aprendizaje de la lengua, técnicas de respuesta física total. La tarea del profesor es suministrar una entrada comprensible a los estudiantes de la nueva lengua, y crear una variedad de estímulos e intereses dentro de las actividades en el salón de clase. Este enfoque parte de la presunción de que un adulto adquiere un segundo idioma de la manera en la que un niño adquiere un primer idioma.

c) Enfoque Estructural

Las estrategias, habilidades y actitudes deliberadas que permean el entorno de enseñanza y aprendizaje, en las teorías lingüísticas del estructuralismo de corte conductista, responde a la suposición de que las lenguas son un sistema de estructuras que pueden aprenderse a través de conductas y repetición.

En dicho enfoque se agrupan los métodos desarrollados a partir de mediados del siglo XX en latitudes distintas: en Estados Unidos de Norte América el audio-oral y posteriormente, audio lingüístico. En Inglaterra, la enseñanza situacional de la lengua y en Francia el método audiovisual (Ortiz, 2014).

d) Enfoque Comunicativo

La orientación comunicativa es un sistema didáctico; persigue capacitar al estudiante para una comunicación real y efectiva en el idioma Inglés, no únicamente en la destreza oral, sino también en la destreza escrita. Con este propósito, el docente puede utilizar textos, grabaciones y materiales creativos con actividades que procuran ser lo más prácticas posibles. En el contexto del enfoque se precisa el método comunicativo y noción-funcional.

e) Enfoque Humanístico

En el discernimiento humanístico, el alumnado es el eje en torno al que gira todo el proceso de enseñanza aprendizaje. El desarrollo de las capacidades, necesidades, intereses, expectativas y deseos del educando, a fin de mantener su motivación, lograr su compromiso y fomentar el progreso de su autonomía en el dominio de la segunda lengua, es decisivo en la transformación del educando. Los métodos más reconocidos en este enfoque son: respuesta física total, el método del silencio, la sugestopedia, programación neurolingüística y el método de las inteligencias múltiples.

2.2.3 Vocabulario

2.2.3.1. Concepto e Importancia

De acuerdo al diccionario de la RAE, el término vocabulario proviene del latín *vocabŭlum* que significa “palabra”; y su definición es la siguiente: “Conjunto de palabras de un idioma pertenecientes al uso de una región, a una actividad determinada a un campo semántico dado”, al hacer referencia al término “vocabulario” por experiencia se puede decir que no solo comprende la adquisición de un listado de palabras que le permitan al estudiante insertar en una oración, también incluye trozos léxicos, frases de palabras que comprenden unidades léxicas individuales, como por ejemplo: buenas noches o ¿Cómo estás?, etc.

El vocabulario compone una de las bases primordiales para el estudio de una segunda lengua. Cuando el objetivo de una persona es aprender y comunicar ideas y pensamientos en un nuevo idioma, es preciso que posea un repertorio léxico extenso y mucho más si es con el fin de poder interactuar con hablantes nativos de la otra lengua. Asimismo, al no contar con un amplio y adecuado vocabulario, será sumamente difícil aplicar los procesos gramaticales aprendidos a priori.

En definitiva, el vocabulario es fundamental para el aprendizaje y enseñanza del idioma inglés, porque sin el suficiente conocimiento palabras y expresiones básicas, las

personas no pueden entender a los demás o expresar sus propias ideas. Wilkins (1972) escribió que “Mientras que sin la gramática uno muy poco se puede expresar, sin vocabulario nada se puede transmitir”. En diferentes idiomas, incluso sin la gramática, con algunas palabras y expresiones útiles, uno es capaz de comunicarse, mientras los estudiantes van desarrollando una mayor fluidez y expresión en inglés, es importante la adquisición de vocabulario productivo para desarrollar las habilidades comunicativas.

Los estudiantes a menudo reconocen instintivamente la importancia de vocabulario en inglés para el aprendizaje del idioma. Como señaló Schmitt (2010), “los alumnos llevan consigo diccionarios y no libros de gramática para comunicarse “. El aprendizaje de vocabulario en inglés ayuda a los estudiantes a entender y comunicarse con los demás. Si bien no podríamos decir que aprendiendo vocabulario nos lleve a comunicarnos debidamente, su aprendizaje es vital para dominar y llegar a la fluidez.

2.2.3.2. Vocabulario Para EGB

Tomando en consideración los contenidos curriculares de la planificación de EGB, se consideró el siguiente vocabulario:

VERBS

Be : am, is, are	Ser o estar
Have – has	Tener
Find	Encontrar
Can	Poder
Haunt	Perseguir
Offer	Ofrecer
Live	Vivir
Practice	Practicar
Take	Coger
Cost	Costar
Arrive	Llegar
Contract	Contratar
Go	Ir
Pay	Pagar
Come	Venir
Enjoy	Disfrutar

ADJETIVOS

Small	Pequeño
Unique	Único
Large	Largo
Narrow	Estrecho
Exuberant	Exuberante
Rare	Raro
Impressive	Impresionante
Accessible	Accesible
Interest	Interesante

SPORTS

Mountain climbing	Escalada de montaña
Cycling	Ciclismo
Camping	Campamento
Trekking	Viajar arduamente
Rafting	Canotaje
Skiing	Esquí
Diving	Buceo
Surfing	Surf

2.2.3.3. Experiencias Didácticas

Entre las experiencias de aplicación de la gamificación para la enseñanza del idioma Inglés se puede mencionar a las siguientes autores:

Figuroa (2015), afirma que: “Gamificar el aula de una lengua extranjera ayuda a que progrese el aprendizaje de la competencia escrita, lectora y oral, al mismo tiempo que motiva la colaboración y la interacción” (p.27)

Los resultados de esta práctica confirman que el nivel de competencia lingüística de los estudiantes mejora significativamente tras implantar metodologías de gamificación, incluso se determina que las actividades de juego permiten un intercambio de conocimientos que resulta del trabajo cooperativo, colaborativo y competitivo.

Un estudio realizado por Suh, Kim y Kim (2010), establecen lo siguiente: “Los alumnos que aprendieron inglés a través de juegos de rol en línea, obtuvieron mayor puntuación en la comprensión oral y en la comprensión y expresión escrita que, aquellos que utilizaron el método tradicional”. (p.370)

Esto es muy real, ya que todos sabemos que a los niños y jóvenes lo que más les gusta es jugar, y que mejor que sea mediante un recurso tecnológico con conexión a internet; en el proceso educativo que actualmente estamos trabajando debemos cambiar los métodos y las técnicas usuales por estrategias digitales de gamificación.

En una investigación desarrollada por Taborda & Sánchez (2020) explica que:

Al implementar la estrategia digital a través de la gamificación por medio de la plataforma Wix se evidencia que el aprendizaje-enseñanza del inglés mediado por las TIC coadyuvan a fortalecer las habilidades competentes en la adquisición de inglés, además de desarrollar la capacidad de comprender y usar expresiones cotidianas básicas para comunicarse, adicionalmente el estudiante amplió su vocabulario a través de la interacción entre tutoras y compañeros. (p. 3)

Al ampliar el vocabulario de Inglés, permite a los estudiantes entender y comunicarse de manera abierta con los demás; Wilkins (1972) escribió que “mientras que sin la gramática uno muy poco se puede expresar, sin vocabulario nada se puede transmitir”

A nivel nacional no se registran muchos trabajos de investigación en referencia al tema planteado, de entre ellos se consideró el de Sánchez (2018), quien concluye que:

El desarrollo de la estrategia de gamificación se efectuó por fases, en las cuales se combina las actividades pedagógicas con lúdicas, cada unidad temática pasó a ser un nivel respectivamente, los objetivos de cada unidad fueron considerados como retos, misiones y desafíos, en donde los estudiantes tomaron el rol de jugadores, quienes mediante el cumplimiento de tareas, desarrollaron la capacidad de asimilar los contenidos y adquisición de su competencia léxica. (p.113)

Como se puede analizar, en estos trabajos, la metodología que utilizan los docente es una parte esencial y fundamental que puede adecuar las condiciones y la predisposición de los estudiantes, es necesario considerar las nuevas metodologías de aprendizaje, ya que el uso de la tecnología por medio de la computadora, el celular, la tablet y los programas informáticos cada vez son más utilizados, incluso en nuestro país existen nuevas ofertas de estudio relacionadas con la educación en línea, la educación abierta y el homeschooling o educación en casa.

2.2.4. Destrezas con Criterio de Desempeño Vinculadas con Vocabulario

A continuación se describen las destrezas que se encuentran relacionadas con vocabulario en los estudiantes de básica superior, de acuerdo al currículo del 2016:

Speaking (Hablar)

Usar adecuado vocabulario para expresarse e interactuar en situaciones formales e informales y así poder expresarse en el medio virtual por ejemplo: saludar, agradecer, pedir permiso, chatear con amigos, responder a la clase, pedir disculpas, etc.

Reading (Leer):

Reconocer varios tipos de escritura que requieren diferentes lenguajes y especial vocabulario. Ejemplo recetas, cartas, etc.

Writing (Escribir):

Crear historias originales e imaginativas, usando vocabulario apropiado con elementos que han leído y escuchado de la literatura.

Listening (Escuchar):

Entender frases y expresiones, usando un vocabulario apropiado y articulado en forma clara y despacio en temas de rutinas, actividades en tiempos libres, actividades de la escuela, etc.

2.3 MARCO LEGAL

La importancia de estudiar este tema permitirá encontrar respuestas y plantear estrategias que permitan afrontar los nuevos desafíos educativos considerados en el Plan Decenal de Educación (2016-2025) en el que establece como una de las políticas: “Mejorar los resultados de aprendizaje medidos a través de un sistema integral de evaluación de la calidad” (Ministerio de Educación, 2018, p. 64).

Para lograr esta política el Ministerio de Educación tiene el compromiso de actualizar periódicamente el currículo y los estándares de calidad a través de la implementación de proyectos de innovación, acorde a los resultados de aprendizaje; de la misma forma plantea en consolidar un sistema integral de evaluación tanto para estudiantes como para docentes, que permitan realizar acciones institucionales para mejorar los resultados.

De la misma forma esta investigación se convierte en un aporte al Plan Nacional de Desarrollo “Toda una vida” (2017-2021) específicamente al eje 1: derechos para todos durante toda la vida, ya que en este plan se describe los siguiente “Se torna relevante velar por la calidad en la Educación General Básica y garantizar la universalización del bachillerato, contrarrestando la deserción y el rezago escolar y enlazando componentes relevantes del currículo educativo con la demanda laboral, presente y proyectada” (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017, p. 49).

En la actualidad contrarrestar la deserción y el rezago escolar es fundamental, ya que los estudiantes están perdiendo el interés y la motivación al encontrar procesos educativos y de evaluación tradicionales que no aporten en su formación integral.

Al analizar la sección quinta de Constitución de la República en el artículo 27 se establece que:

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y

diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

En este párrafo de la Constitución existen dos aspectos fundamentales que tienen relación con el tema de investigación, el primero hace referencia a que ese debe garantizar una educación de calidad e incluso se logra el desarrollo de competencias y capacidades, es decir que este estudio aporta en el cumplimiento de estos aspectos indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De la misma forma es importante considerar el Art.2 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe, en el literal (w) en el que se establece lo siguiente:

Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales (..).

Al respecto se puede establecer que dentro de los principios generales de la Ley de Educación, se considera muy importante que los niños y jóvenes reciban una educación de calidad y calidez, determinando procesos metodológicos y de evaluación flexible y contextualizada en base a las necesidades y requerimientos de los estudiantes.

Es por esta razón que en el plan “Aprendamos Juntos en Casa” emitido por el Ministerio de Educación (2020) por la emergencia sanitaria, fomenta e impulsa “las metodologías a utilizar en las diferentes ofertas deben ser activas; las metodologías activas, motivan además la curiosidad, la investigación, la generosidad intelectual y mejoran la comunicación” (p.6); por ende se podrá lograr una educación de calidad al aplicar procesos educativos flexibles acordes al contexto y a la situación que enfrenta el país.

Incluso en este mismo plan se establece que: “Todas las actividades se realizarán a través del juego, de manera divertida, sin presiones, creando un ambiente de armonía y afecto, respetando las características, necesidades e intereses de cada niño o niña” (Ministerio de Educación, 2020, p. 7)

En este sentido y con la fundamentación expuesta se considera importante diseñar estrategias metodológicas de gamificación para el desarrollo del vocabulario de la asignatura Inglés en el subnivel medio de Educación General básica de la Unidad Educativa República del Ecuador.

CAPÍTULO III

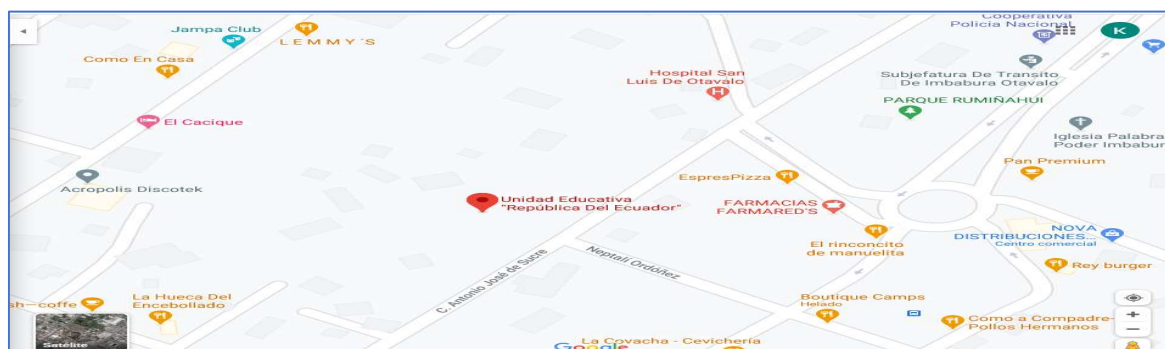
3. Marco Metodológico

3.1 Descripción del Área de Estudio/Grupo de Estudio

La Unidad Educativa “República del Ecuador” es una institución fiscal, ubicada en la calle Sucre y Neptalí Ordoñez, Parroquia el Jordán de la ciudad de Otavalo; pertenece a la zona 1, Distrito 10D002 Antonio Ante - Otavalo, Circuito 06-07, su oferta formativa vincula Educación General Básica en los subniveles: Preparatoria, Elemental, Media y Superior; Bachillerato General Unificado y Bachillerato Técnico en la figura profesional de Informática y Contabilidad.

Figura 10

Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”



Fuente: [https://www.google.com/maps/place/Unidad+Educativa+%22Rep%C3%BAblica+Del+Ecuador%](https://www.google.com/maps/place/Unidad+Educativa+%22Rep%C3%BAblica+Del+Ecuador%22)

Figura 11

Edificio central de la Unidad Educativa “República del Ecuador”



Fuente: http://fueresshajaira.blogspot.com/2015/05/unidad-educativa-republica-del-ecuador_11.html

El grupo de estudio estuvo conformado por los siguientes extractos:

Tabla 2

Población

Poblaciones	Nº Estudiantes
Octavo año de EGB paralelo “A”	40
Octavo año de EGB paralelo “B”	40
Octavo año de EGB paralelo “C”	40
Octavo año de EGB paralelo “D”	40
Octavo año de EGB paralelo “E”	40
Docentes de Inglés	8
TOTAL	208

Fuente: Secretaría Unidad Educativa “República del Ecuador”

Por el limitado nivel de conectividad que actualmente se registra por parte de los estudiantes, los cuestionarios se aplicaron a una muestra de la población, extraída de la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N\sigma^2 Z^2}{(N-1)e^2 + \sigma^2 Z^2}$$

$$n = \frac{200 \times 0.5^2 \times 1,96^2}{(200-1) \times 0.05^2 + 0.5^2 \times 1,96^2}$$

$$n = \frac{192}{1,4579}$$

n = 132 estudiantes para aplicar la encuesta

3.2 Enfoque y Tipo de Investigación

El diseño de investigación fue de tipo mixto ya que requirió de información tanto cuantitativa como cualitativa. “La investigación mixta es un enfoque relativamente nuevo que implica combinar los métodos cuantitativo y cualitativo en un mismo estudio” (Hernández R. , 2014, p. 30).

El estudio fue cualitativo por el tratamiento que se le dio a la información recopilada mediante la aplicación de encuestas y la observación áulica, ya que se pudo conocer las dos variables de estudio con profundidad, porque se procedió a realizar una análisis de la realidad en la que trabaja el docente, los requerimientos de los estudiantes y el contexto de la institución investigada; también se utilizó la investigación cuantitativa porque se manejó información estadística mediante el uso del programa SPSS para realizar la captura y análisis de datos permitiendo crear tablas y gráficas de los datos de las encuestas aplicadas..

La investigación fue de tipo descriptiva porque se explicó sobre situaciones, contextos y eventos que se encuentran inmersas las estrategias de gamificación, y la relación existente con el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés. Para la recopilación de la información se utilizaron fuentes como: libros, revistas, artículos científicos, investigaciones y documentos que se relacionaron con las variables de estudio, vinculando de esta manera a la investigación bibliográfica y documental.

En esta investigación se aplicó la prueba de Chi-cuadrado para comparar la opinión entre docentes y estudiantes en las variables cualitativas nominales (Machado & Rodríguez, 2019), tales como: Estrategias generales que utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario, Estrategias específicas que utiliza el docente para la enseñanza de inglés, factores afectivos que se desarrollan con la gamificación, dificultades que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula, herramientas digitales que utilizan para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés y enfoque de enseñanza y aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.

Para las variables medidas en escala ordinal, como: Frecuencia en la cual aplica el docente de Inglés estrategias de gamificación, Beneficios de aplicar estrategias metodológicas digitales de gamificación en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés, Interés en una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés, nivel de importancia de la enseñanza y aprendizaje del vocabulario de Inglés, y grado de acuerdo con el aporta en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en el conocimiento del vocabulario del idioma inglés; se utilizó la prueba de Wilcoxon-Mann Whitney (Machado & Rodríguez, 2019).

3.3 Procedimientos

El procedimiento de investigación, se desarrolló en cuatro fases, que a continuación se explica:

Fase 1. Dificultades de los Docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador, en la Enseñanza del Vocabulario del Idioma Inglés

Para identificar las dificultades que tienen los docentes del área en la enseñanza del vocabulario del idioma inglés, se aplicó una ficha de observación áulica la que permitió identificar las fortalezas y debilidades de los docentes del área.

Fase 2. Estrategias Metodológicas Digitales de Gamificación que Utilizan los Docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador en la Enseñanza del Vocabulario del Idioma Inglés.

Para conocer las estrategias metodológicas que utilizan los docentes, en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés, se aplicó una encuesta diseñada en google forms, mediante un cuestionario de preguntas cerradas, con opción de respuesta utilizando escala de Likert.

Fase 3. Percepción de los Estudiantes 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador Sobre las Estrategias Metodológicas Digitales de Gamificación que Utilizan los Docentes.

Para conocer la percepción de los estudiantes, se aplicó una encuesta de preguntas cerradas con opción de respuesta, la que permitió conocer si el personal docente está utilizando estrategias metodológicas digitales de gamificación en la enseñanza del idioma Inglés.

Fase 4. Diseño de Estrategias Didácticas de Gamificación que Pueden Utilizar los Docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador en la Enseñanza del Vocabulario del Idioma Inglés.

Antes de proponer estrategias metodológicas digitales de gamificación para el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés, se consultó experiencias pedagógicas desarrolladas en proyectos de investigación existentes, las que sirvieron de base para el desarrollo de la propuesta.

3.4 Consideraciones Bioéticas

En esta investigación se consideró los principios bioéticos antes, durante y después del acto educativo, se evitó limitarse a un proceso meramente instructivo; en este sentido se envió una solicitud escrita al Rector de la Unidad Educativa “República del Ecuador” para que autorice el desarrollo de las actividades enfocadas en la aplicación de instrumentos y obtención de información primaria del personal docente del área de Inglés; así también se recibió las cartas de aceptación para que los estudiantes de octavos años de EGB puedan llenar la encuesta.

En el proceso, se respetó la autonomía tanto de docentes y estudiantes investigados evitando violentar los derechos personales. También se consideró el respeto del principio de beneficencia ya que no afectó la imagen de los sujetos y sirvió como referencia de mejora continua.

3.5. Operacionalización de las Variables

Variable Independiente

Estrategias metodológicas digitales de gamificación.

Variable Dependiente

Aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés.

Tabla 3

Variable independiente

VARIABLE 1	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS
Estrategias metodológicas digitales de gamificación	Son estrategias activas de juego en entornos no lúdicas aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera divertida. Para Sánchez (2018), las estrategias digitales de gamificación son “procedimientos que utilizan los elementos y características propias del juego, para influir positivamente en los usuarios en entornos no lúdicos, como la educación, ámbito en el que los estudiantes interiorizan su conocimiento con una disciplina de trabajo divertida” (p.10)	Estrategias Metodológicas generales	Convencionales Lúdicas Contextualizadas Activas	1.- ¿Qué estrategias metodológicas utiliza en el proceso de enseñanza del vocabulario del idioma inglés?
		Estrategias para la enseñanza de inglés. Gamificación	Práctica Monitoreo Estructural Comunicativo Conceptualización y elementos Factores afectivos Beneficios y dificultades	2.- ¿Qué estrategia específica para la enseñanza de inglés utiliza usted en el aula? 3. ¿En su práctica docente emplea la gamificación como estrategia de enseñanza del idioma Inglés? 4. ¿Qué factores afectivos se desarrollan al aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza? 5. ¿Qué dificultades considera usted que puede presentarse al aplicar la gamificación en el aula? 6. ¿El aplicar estrategias metodológicas digitales de gamificación en la enseñanza benefician el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés?
		Herramientas digitales	Genially. Learning Apps. Wordwall. Live worksheets. Icon- icons	7. ¿De las siguientes herramientas digitales cuales utiliza para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés? 8. ¿Le interesaría a usted tener una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés?

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Tabla 4*Variable dependiente*

VARIABLE 2	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS
Aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés.	Es la asimilación de nuevas palabras del idioma inglés. Según Quintana (2014), es un proceso continuo de encontrar nuevas palabras en contextos significativos y comprensibles del idioma Inglés (p.45)	Currículo Nacional del área de inglés Enfoque Vocabulario Destrezas con criterio de desempeño vinculadas con el aprendizaje.	Fundamentos epistemológicos y pedagógicos Tradicional Natural Estructural Comunicativo Concepto e importancia Vocabulario para EGB Experiencias Didácticas Expresión Oral Expresión escrita Comprensión auditiva Comprensión lectora	9. ¿Considera usted que el conocimiento del vocabulario del idioma Inglés aporta en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes? 10. ¿En la enseñanza y aprendizaje del vocabulario del idioma inglés usted realiza? 11. ¿Considera usted que es importante la enseñanza del vocabulario para el aprendizaje del idioma Inglés? 12. ¿Considera usted que el conocimiento del vocabulario del idioma inglés aporta en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes?

Elaborado por: Consuelo Checa Vilañez

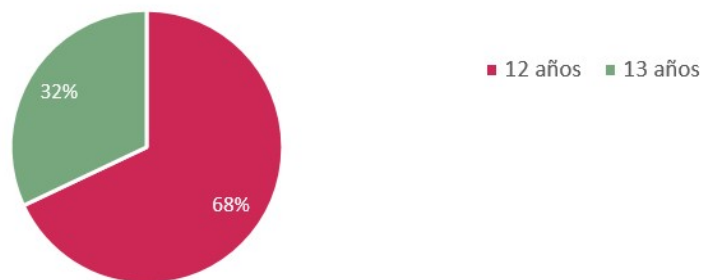
CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis de los resultados preliminares de la aplicación de las encuestas a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “República del Ecuador”

Figura 12

Edad de los estudiantes encuestados

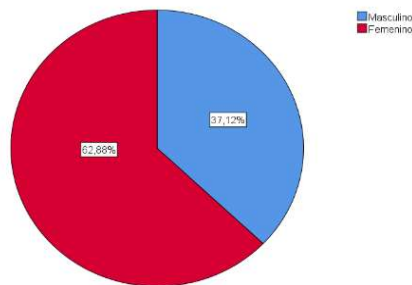


Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de básica superior de la U.E. “República del Ecuador”
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Los estudiantes que participaron de esta investigación se encuentran en un rango de edad entre los 12-13 años, pero existe un mayor porcentaje en la edad de 12 años.

Figura 13

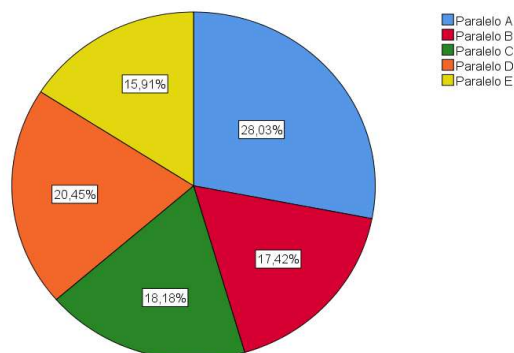
Género de los estudiantes encuestados



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de básica superior de la U.E. “República del Ecuador”
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

La Unidad Educativa “República del Ecuador” al ser una institución mixta, recibe tanto a niños/as y jóvenes de ambos sexos, se establece que en el grupo de estudio que corresponde a básica superior, pero se registran un mayor porcentaje de niñas.

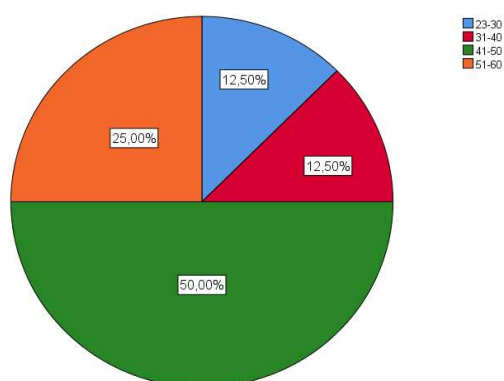
Figura 14
Paralelo de los estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de básica superior de la U.E. “República del Ecuador”
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Para aplicar la encuesta a los estudiantes de acuerdo a la muestra, se consideró trabajar con los estudiantes de los octavos años, en este caso participaron estudiantes que tienen conectividad y que disponen de un equipo de computación, un celular o una tablet con conexión a internet y se registran en cinco paralelos.

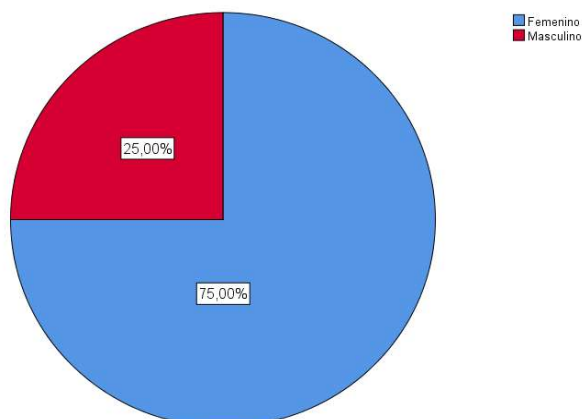
Figura 15
Edad de la población de docentes



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Inglés U.E. “República del Ecuador”
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

El mayor porcentaje de la población de docentes encuestados está en la edad comprendida entre los 41-50 años.

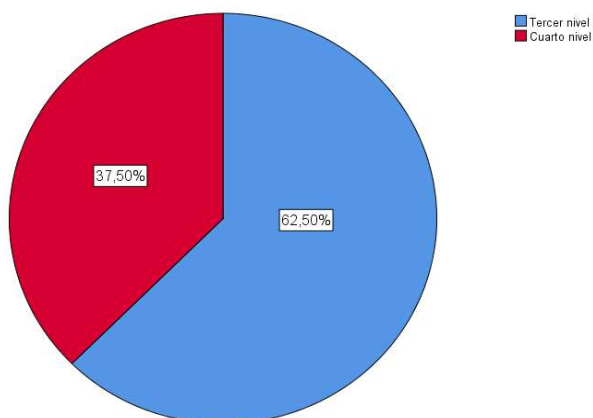
Figura 16
Género del personal docente investigado



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Inglés U.E. “República del Ecuador”
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Los resultados determinan que en área de Inglés de la Unidad Educativa “República del Ecuador” la mayor cantidad de docentes son de sexo femenino.

Figura 17
Nivel de estudio de los docentes del área de Inglés



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Inglés U.E. “República del Ecuador”
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Son muy importantes estos resultados ya que se determina que más del 60% de docentes del área de Inglés tienen título de cuarto nivel, en este caso Maestría.

4.2 Análisis y discusión de la observación de las visitas áulicas de los docentes de inglés de la Unidad Educativa “República Del Ecuador”

Para contrastar los resultados de las encuestas se consideró importante realizar una observación áulica a los siete docentes del área de Inglés de la Unidad Educativa “República del Ecuador”, para ello se utilizó una matriz que permitió identificar las Dificultades de los docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador, en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés, cumpliendo con la Fase 1. Para respetar la autonomía de los docentes se consideró las condiciones bioéticas del proyecto por eso se nombró en la matriz “Docente 1”, “Docente 2” etc.

Tabla 5

Matriz de análisis de la observación áulica

INDICADORES	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Docente 5	Docente 6	Docente 7
1. Presenta la planificación en el que se incluye estrategias metodológicas.	No	No	No	No	No	No	No
2. Da a conocer el objetivo de la clase.	Si	No	No	No	Si	No	No
3. Actividad motivadora para conocer los conocimientos previos.	Si Video	Si Lluvia de ideas	No Video	Si Quizziz	Si Video	No	No
4. Estrategias metodológicas generales en el proceso de enseñanza aprendizaje.	Si Convencional	Si Convencional	Si Convencional	Si Convencional	Si Convencional	Si Convencional	Si Convencional

5. Estrategias específicas para la enseñanza de vocabulario.	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
	Práctica Contextualización	Práctica Contextualización	Práctica Contextualización	Práctica Contextualización	Práctica Contextualización	Práctica Contextualización	Práctica Contextualización
6. Elementos de la gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje	No	No	No	No	No	No	No
7. Herramientas digitales y recursos didácticos para la enseñanza del vocabulario.	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si
	Microsoft word	Microsoft word	Microsoft word	Quizizz Crossword Google side		Microsoft word	Microsoft word Rompecabezas en línea
8. El vocabulario de Inglés enseñado aporta en el desarrollo de las 4 destrezas.	No	No	No	No	Si	No	No
	Reading Listening	Reading Listening	Reading Listening	Vocabulario y gramática	Reading Listening Speaking Writing	Vocabulario y gramática	Vocabulario y gramática
9. Relación entre los elementos del currículo, esto se evidencias durante el desarrollo de las actividades.	No	No	No	No	No	No	No

Fuente: Fichas de observación visitas áulicas docentes de Inglés.

En el primer indicador, los docentes en su totalidad no presenta la planificación microcurricular, planes de unidad, porque existió confusión con respecto a la aplicación del acuerdo Ministerial Nro.00006-A, lineamientos para la limitación y disminución de actividades administrativas en el desempeño profesional docente, en el Art. 6 se delimitan los medios de verificación de las actividades de la gestión pedagógica del docente y entre ellos se encuentra la “Planificación microcurricular”; las autoridades institucionales

informaron al personal docente que los planes de unidades se presentarán al final del año, lo cual no es posible porque los procesos de enseñanza aprendizaje requieren una planificación constante, por lo menos de unidades didácticas; para este año lectivo que termina los lineamientos fueron los siguientes:

La Planificación microcurricular es el documento en el que se incorporan las estrategias metodológicas, recursos, tipos y momentos de evaluación que respondan a las necesidades de los estudiantes y aseguren su aprendizaje. Esta planificación debe ser elaborada según cada unidad microcurricular por lo que, durante el año escolar, se requieren aproximadamente 4 planificaciones microcurriculares. (Ministerio de Educación, 2021)

Con respecto al cumplimiento del segundo indicador se puede verificar que únicamente dos docentes dieron a conocer el objetivo de la clase, este proceso se debe realizar ya que es la guía en el proceso de enseñanza y encausan las expectativas que tienen los estudiantes con respecto a la temática de clase.

También se comprobó que más del 50% de docentes si realizan actividades de motivación para conocer los conocimientos previos, según Candia (2019):

Partir de los conocimientos previos del alumno es un elemento que permite dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, socializar la información que cada uno tiene respecto a un tema, debatir los puntos de vista de cada uno e incorporar el nuevo contenido a enseñar.

Esto es muy importante ya que es parte de un proceso de construcción de los conocimientos de los estudiantes y que los docentes que no realizaron esta actividad lo deben hacer.

Entre las estrategias metodológicas generales se identifica en el 100% de casos las convencionales ya que los docentes trabajan con métodos, técnicas y procedimientos utilizados regularmente en el desarrollo de habilidades, actitudes y destrezas de los

estudiantes. De la misma forma se observó que más de un 40% de docentes utilizan estrategias contextualizadas porque en los proyectos se incluyen temas como: la protección del medio ambiente, atracciones turísticas del Ecuador, juegos y deporte de la comunidad, entre otros, temas acorde a la realidad en la que viven los estudiantes.

En relación a las estrategias específicas para la enseñanza de vocabulario del idioma Inglés el 100% utilizan la “práctica”, es decir que el inglés se habla todo el tiempo de la clase y los estudiantes interactúan de la misma forma, de esta manera se da prioridad a la aplicación del enfoque comunicativo, a continuación se expone su importancia: ”El enfoque comunicativo ayuda a detectar las necesidades de los estudiantes y se adapta a estas para exponer a los involucrados a situaciones de la vida real que los orienta a poner en práctica todos los procesos lingüísticos aprendidos de la situación adecuada” (Retreage, 2017, p. 14). Este proceso práctico que lo llevan a cabo los docentes conduce a fomentar el aprendizaje autónomo, potencia el auto aprendizaje, fomenta el trabajo activo y cooperativo y lo que confirma el Retreage (2017 “Desarrollar las destrezas comunicativas (argumentar, informar, negociar, conversar) por medio de actividades reales” (p.15).

La observación de la clase permitió confirmar que los docentes no utilizan la gamificación como metodología en la enseñanza del vocabulario de Inglés, las causas que podrían considerarse son: la falta de conocimiento en el uso de esta metodología, la falta de interés por parte de los docentes ya que para planificar actividades de gamificación se requiere de tiempo e incluso conocimientos del manejo de recursos tecnológicos.

De la misma forma casi todos los docentes utilizan recursos didácticos para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés, pero solo uno utilizó herramientas digitales, por ejemplo se utilizó el Quizizz que es una aplicación para crear preguntas personalizadas de manera lúdica y divertida, similar al Kahoot, donde el docente genera las preguntas en la web y le proporciona al alumnado la página web y el código del cuestionario para responder desde un ordenador o dispositivo móvil; la mayor cantidad de docentes utiliza el Microsoft Word, quienes preparan el material para compartir a los estudiantes.

Con respecto al desarrollo de destrezas, en la observación se pudo identificar que solo un docente trabaja con actividades que permiten el cumplimiento de este objetivo, pero la mayor cantidad de docentes no lograron el desarrollo de las cuatro destrezas; un autor señala la importancia de esta integración:

El desarrollo de las cuatro habilidades del idioma inglés (comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión oral y expresión escrita) constituye el aspecto más importante en el aprendizaje del idioma. Actualmente, la enseñanza del inglés considera una visión del lenguaje que promueve la interrelación entre las cuatro habilidades. Utilizar el idioma implica interactuar, recibiendo y emitiendo mensajes, y una habilidad del idioma reforzará y promoverá el uso de otra. Esta visión de integración, además de estar alineada con el enfoque comunicativo, presenta el idioma de una forma más natural, más cercana a la realidad y más motivadora. (Cabrera, 2017)

Finalmente se pudo comprobar que ningún docente logró cumplir la relación entre los elementos del currículo (objetivo, destrezas con criterios de desempeño, recursos didácticos, estrategias metodológicas, e indicadores de evaluación), la causa se debe a que no consideraron todas las fases de un proceso de enseñanza-aprendizaje y la interrelación entre el objetivo, destreza, estrategias didácticas, recursos y evaluación y una o varias de ellas están siendo tratadas de manera secundaria.

4.3. Análisis de resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes de básica superior y docentes de Inglés de la Unidad Educativa “República del Ecuador”

1. Estrategias Generales para la Enseñanza del Vocabulario de Inglés

Tabla 6

Estrategias generales que utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario

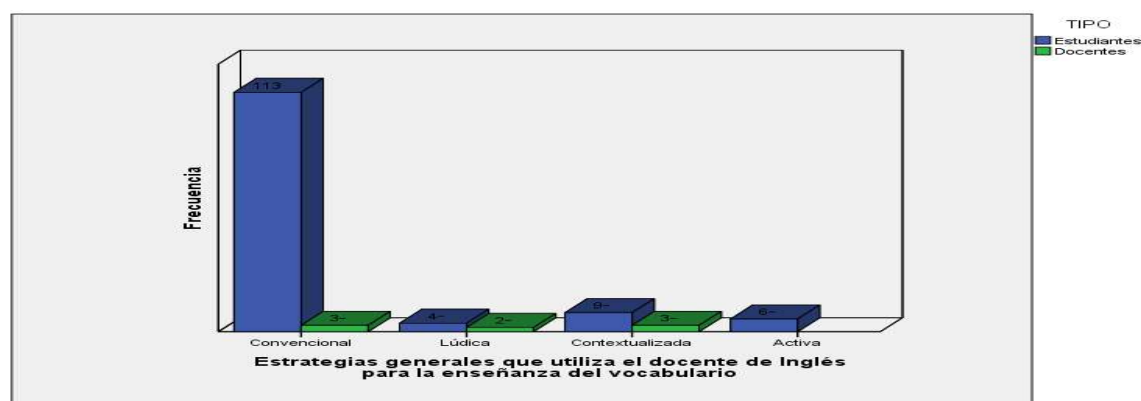
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
Convencional	113	3	116
Lúdica	4	2	6
Contextualizada	9	3	12
Activas	6	0	6
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 18

Estrategias generales que utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario



Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Se evidenciaron diferencias estadísticas significativas entre docentes y estudiantes en cuanto a las estrategias generales que utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario ($\chi^2 = 19,249$; p-valor=0,000 < $\alpha=0,06$). Se puede notar en la Tabla 15, que los docentes declaran emplear de igual manera las estrategias convencional, contextualizada y lúdica, pero 113 de los 132 estudiantes afirman que principalmente se emplea la estrategia convencional.

2. Estrategias Específicas para la Enseñanza del Vocabulario de Inglés

Tabla 7

Estrategias específicas para la enseñanza del vocabulario de Inglés

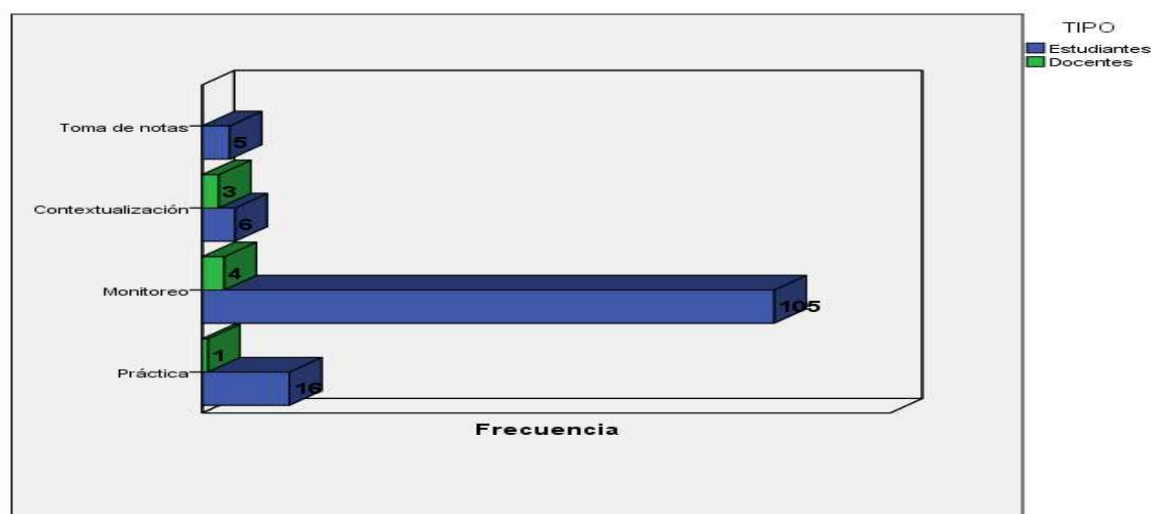
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
Práctica	16	1	17
Monitoreo	105	4	109
Estructural	6	3	9
Comunicativo	5	0	5
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 19

Estrategias específicas que utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario para docentes y estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Se evidenciaron diferencias estadísticas significativas en la percepción entre docentes y estudiantes en cuanto a las estrategias específicas que utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario ($\chi^2 = 13,89$; $p\text{-valor} = 0,003 < \alpha = 0,06$). Se puede notar en la figura 16, que los docentes declaran emplear de igual manera las estrategias de monitoreo y contextualización, pero 105 de los 140 estudiantes afirman que principalmente se emplea la estrategia monitoreo.

3. Factores Afectivos que se Desarrollan con la Gamificación

Tabla 8

Factores afectivos que se desarrollan con la gamificación según docentes y estudiantes

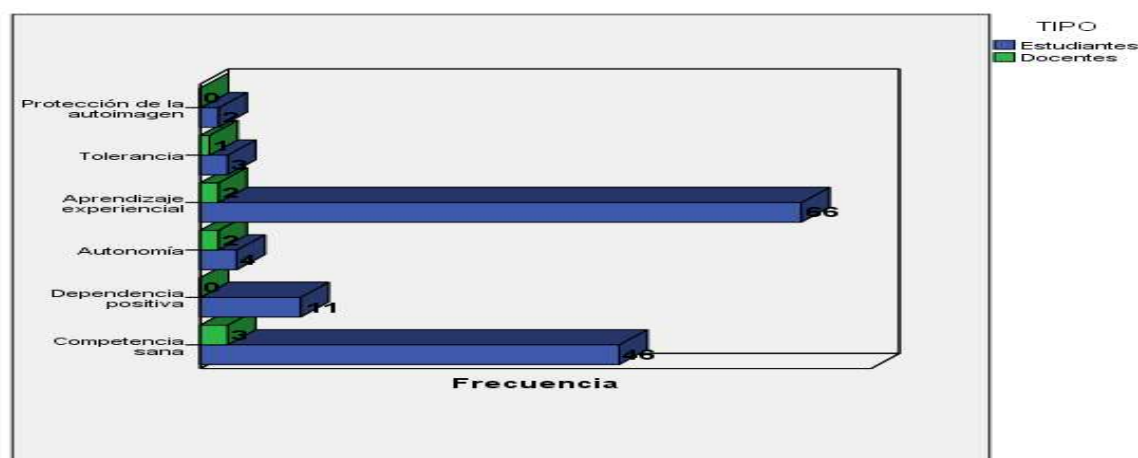
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
Competencia sana	46	3	49
Dependencia positiva	11	0	11
Autonomía	4	2	6
Aprendizaje experiencial	66	2	68
Tolerancia	3	1	4
Protección de la autoimagen	2	0	2
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 20

Factores afectivos que se desarrollan con la gamificación según docentes y estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Hay diferencias estadísticas significativas en la percepción entre docentes y estudiantes en cuanto a los factores afectivos que se desarrollan con la gamificación ($\chi^2 = 13,046$; $p\text{-valor} = 0,042 < \alpha = 0,06$). En la Figura 17, se puede observar que según los docentes se desarrollan la competencia sana, autonomía y aprendizaje experiencial, pero los estudiantes opinan que principalmente se desarrollan aprendizaje experiencial, competencia sana y dependencia positiva.

4. Dificultades que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula

Tabla 9

Dificultades que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula según docentes y estudiantes

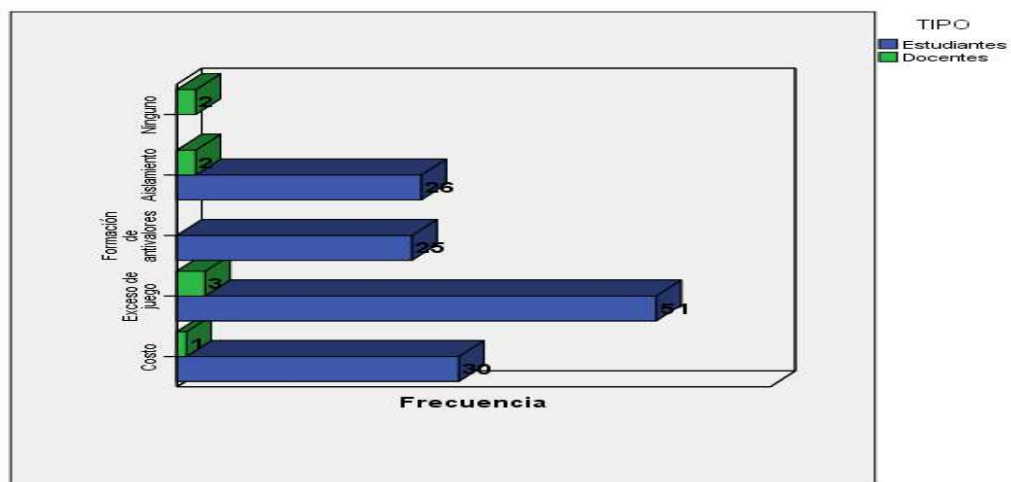
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
Costo	30	1	31
Exceso de juego	51	3	54
Formación de antivalores	25	0	25
Aislamiento	26	2	28
Ninguno	0	2	2
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 21

Dificultades que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula según docentes y estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Respecto a las dificultades que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula, se encontraron diferencias estadísticas significativas entre docentes y estudiantes ($\chi^2 = 34,98$; $p\text{-valor} = 0,000 < \alpha = 0,06$). Como se muestra en la Figura 18, los docentes consideran que se puede presentar exceso de juegos, aislamiento o ninguna dificultad, pero estudiantes principalmente exceso de juegos y costo.

5. Herramientas digitales que utilizan para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés

Tabla 10

Herramientas digitales que utilizan para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés según docentes y estudiantes

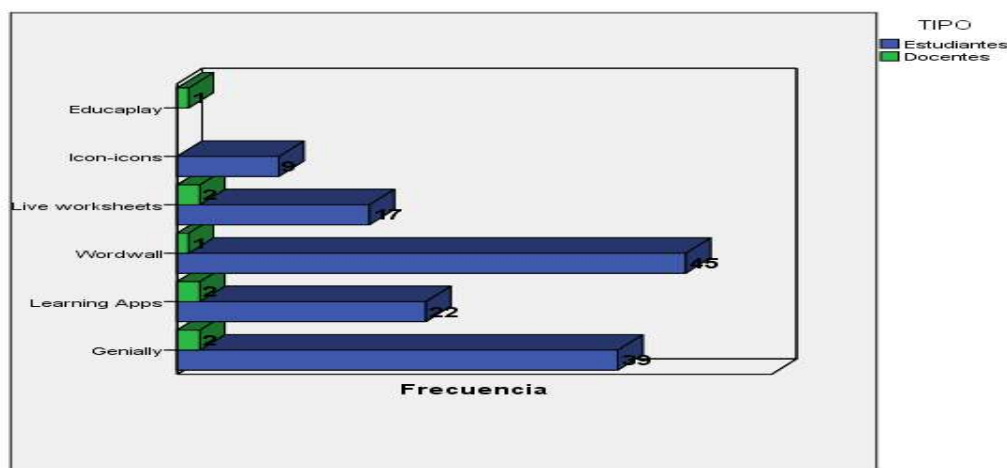
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
Genially	39	2	41
Learning Apps	22	2	24
Wordwall	45	1	46
Live worksheets	17	2	19
Icon-icons	9	0	9
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 22

Herramientas digitales que utilizan para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés según docentes y estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Se evidenciaron diferencias estadísticas significativas entre docentes y estudiantes en cuanto a las herramientas digitales que utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario ($\chi^2 = 19,291$; $p\text{-valor} = 0,002 < \alpha = 0,06$). Se puede notar en la Figura 19, que los docentes declaran emplear de igual manera Genially, Learning Apps y Live worksheets, pero los estudiantes afirman que principalmente se emplean Wordwall y Genially.

6. Enfoque de enseñanza y aprendizaje del vocabulario del idioma inglés

Tabla 11

Enfoque de enseñanza y aprendizaje del vocabulario del idioma inglés según docentes y estudiantes

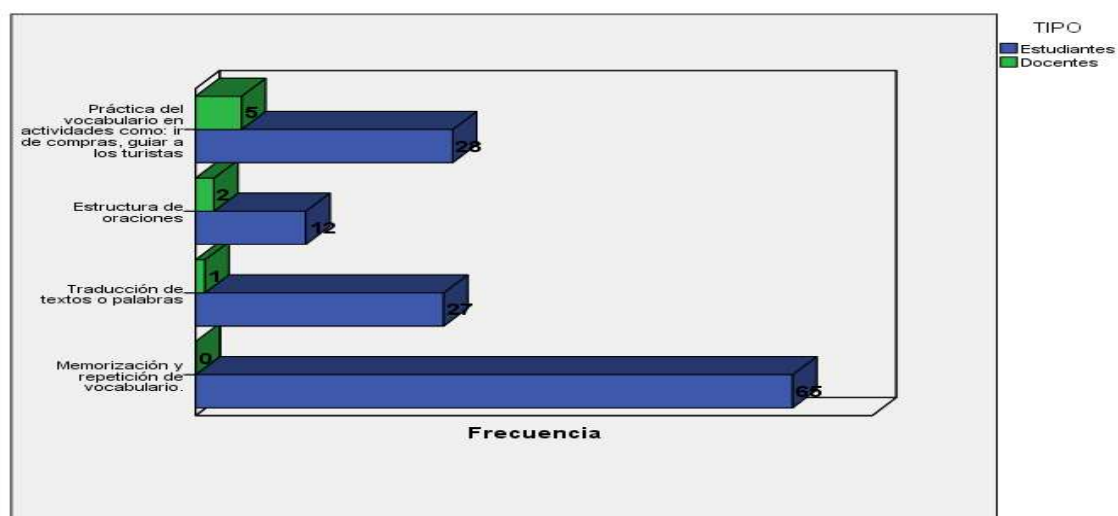
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
Memorización y repetición	65	0	65
Traducción de textos	27	1	28
Estructura de oraciones	12	2	14
Práctica de vocabulario	28	5	32
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 23

Enfoque de enseñanza y aprendizaje del vocabulario del idioma inglés según docentes y estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Hay diferencias estadísticas significativas entre docentes y estudiantes en cuanto al enfoque de enseñanza y aprendizaje del vocabulario del idioma inglés ($\chi^2 = 25,322$; p-valor=0,000 < $\alpha=0,06$). En la figura 20, se puede observar que según los docentes se enfoca principalmente en práctica del vocabulario en actividades, pero los estudiantes opinan que se enfoca especialmente en memorización y repetición del vocabulario.

7. Frecuencia en la cual aplica el docente de inglés estrategias de gamificación

Tabla 12

Frecuencia en la cual aplica el docente de inglés estrategias de gamificación según docentes y estudiantes

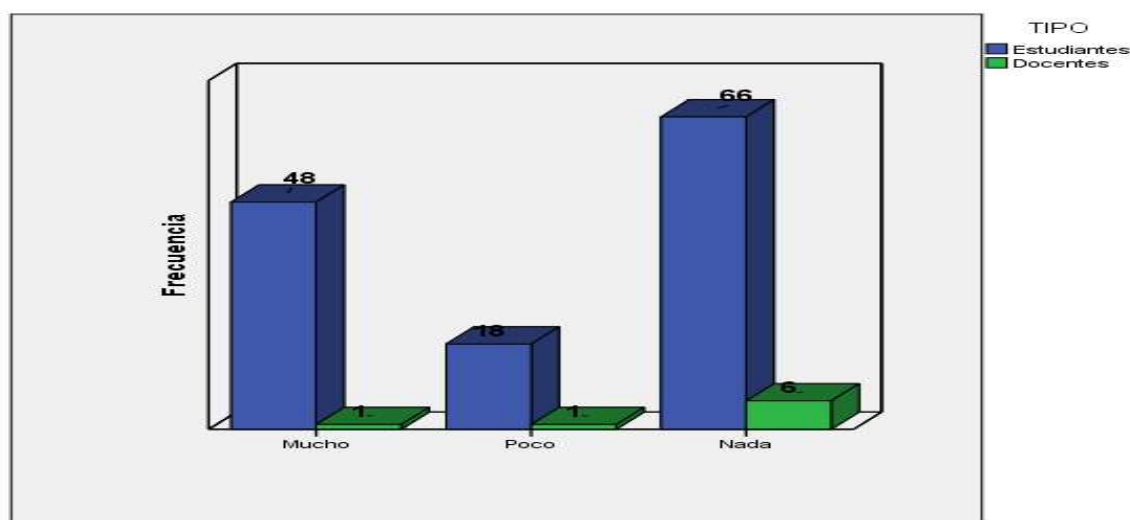
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
Mucho	48	1	49
Poco	18	1	19
Nada	66	6	72
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 24

Frecuencia en la cual aplica el docente de inglés estrategias de gamificación según docentes y estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Para la variable frecuencia en la cual aplica el docente de inglés estrategias con juegos, premios, insignias, recompensas, puntos, entre otros, no se encontraron diferencias estadísticas entre docentes y estudiantes. Como se puede observar en la Figura 21, ambos consideran en general que se implementan poco o nada de estrategias de gamificación.

8. Beneficios de aplicar estrategias metodológicas digitales de gamificación

Tabla 13

Beneficios de aplicar estrategias metodológicas digitales de gamificación en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés según docentes y estudiantes.

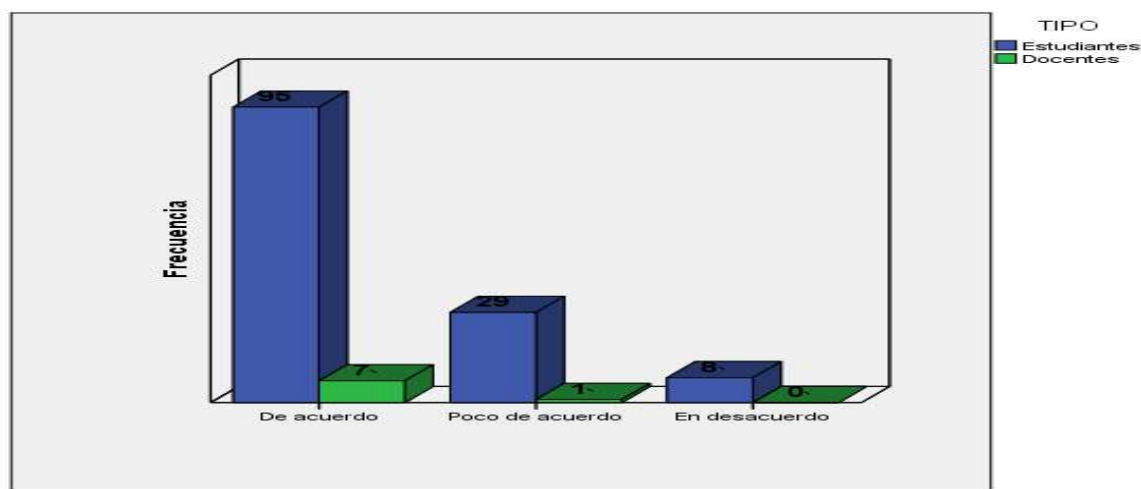
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
De acuerdo	95	7	102
Poco de acuerdo	29	1	30
En desacuerdo	8	0	8
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 25

Beneficios de aplicar estrategias metodológicas digitales de gamificación en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés según docentes y estudiantes.



Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

En cuanto a los beneficios de aplicar estrategias metodológicas digitales de gamificación en la enseñanza del vocabulario del idioma inglés, no se encontraron diferencias estadísticas entre la opinión de docentes y estudiantes. Se puede notar en la Figura, que ambos están de acuerdo en que aportan beneficios.

9. Interés en una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés

Tabla 14

Interés en una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés según docentes y estudiantes

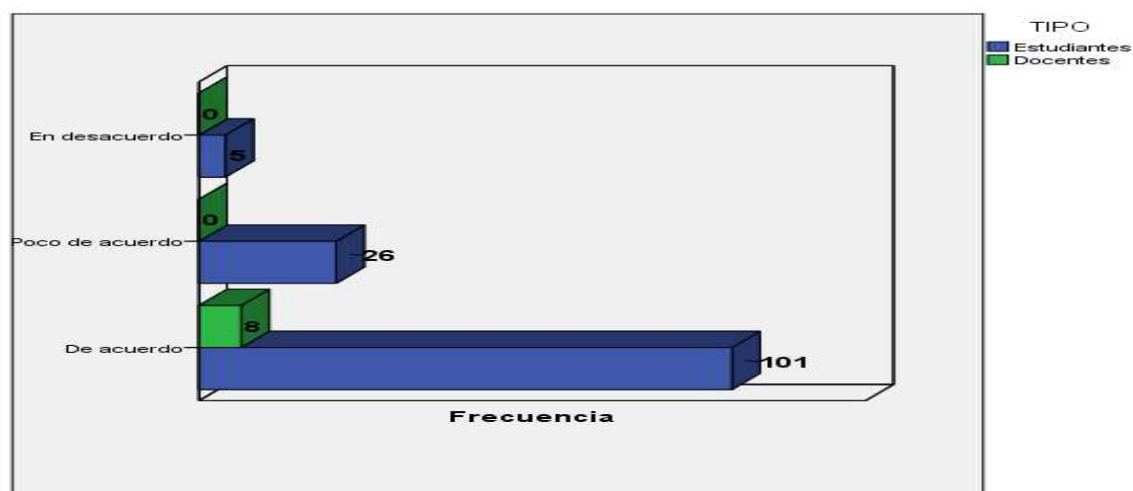
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
De acuerdo	101	8	109
Poco de acuerdo	26	0	26
En desacuerdo	5	0	5
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 26

Interés en una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés según docentes y estudiantes.



Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

No se encontraron diferencias estadísticas entre la opinión de docentes y estudiantes, en cuanto al interés en una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés. No obstante, se puede notar en la Figura, 26 de 140 estudiantes están poco de acuerdo con la propuesta.

10. Aporte del conocimiento del vocabulario del idioma Inglés al desarrollo de la competencia comunicativa

Tabla 15

El conocimiento del vocabulario del idioma Inglés aporta en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes según docentes y estudiantes

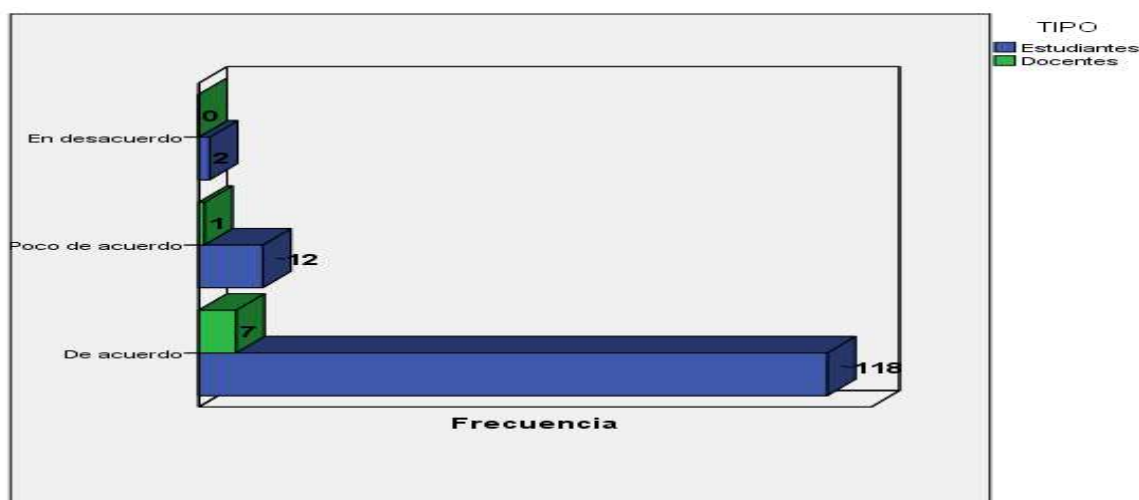
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
De acuerdo	118	7	125
Poco de acuerdo	12	1	13
En desacuerdo	2	0	2
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 27

El conocimiento del vocabulario del idioma Inglés aporta en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes según docentes y estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Respecto al aporte en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes por el conocimiento del vocabulario del idioma inglés, tampoco se encontraron diferencias estadísticas entre la opinión de docentes y estudiantes. Se puede notar en la Figura 24, que la mayoría están de acuerdo que aporta en la competencia comunicativa.

11. Nivel de importancia de la enseñanza y aprendizaje del vocabulario de Inglés

Tabla 16

Nivel de importancia de la enseñanza y aprendizaje del vocabulario de Inglés según docentes y estudiantes

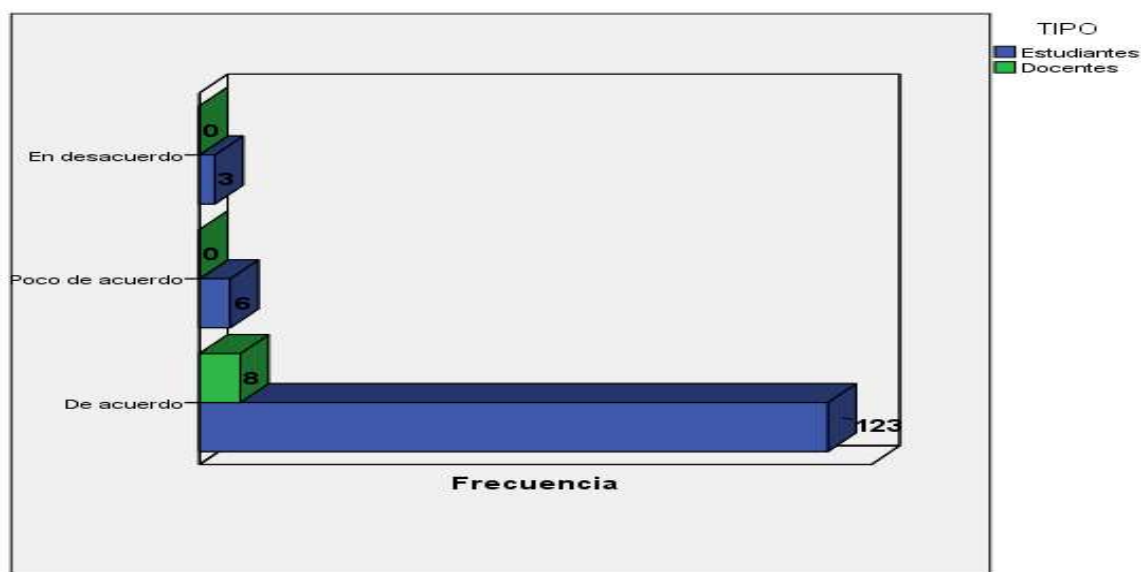
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
De acuerdo	123	8	131
Poco de acuerdo	6	0	6
En desacuerdo	3	0	3
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 28

Nivel de importancia de la enseñanza y aprendizaje del vocabulario de Inglés según docentes y estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

No se encontraron diferencias estadísticas entre la opinión de docentes y estudiantes, en cuanto al nivel de importancia de la enseñanza y aprendizaje del vocabulario de inglés. En la Figura 25, que ambos están de acuerdo en su importancia.

12. Grado de acuerdo con el aporte del conocimiento del vocabulario del idioma Inglés en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño

Tabla 17

Grado de acuerdo con el aporte del conocimiento del vocabulario del idioma Inglés en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño según docentes y estudiantes

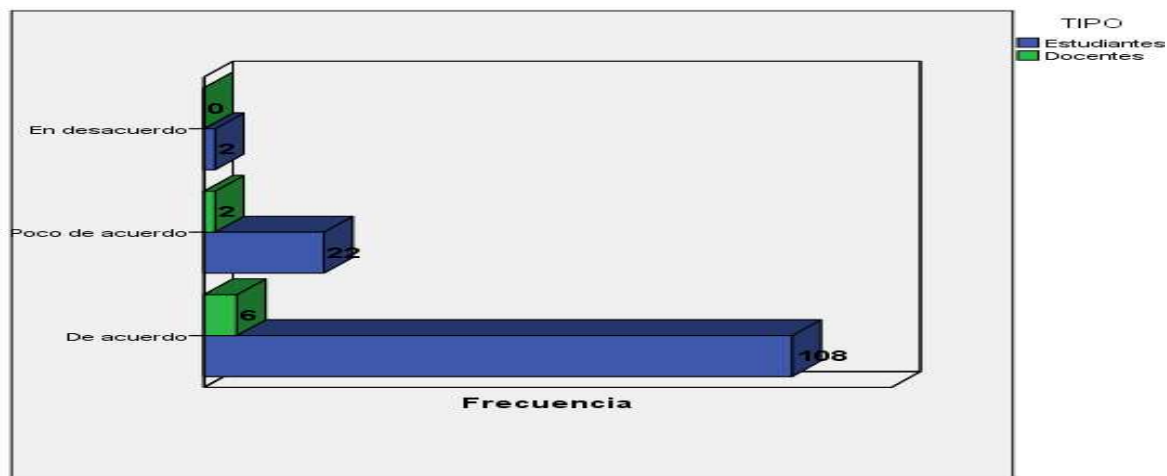
Variable	Respuestas		Total
	Estudiantes	Docentes	
De acuerdo	108	6	114
Poco de acuerdo	22	2	24
En desacuerdo	2	0	2
Total	132	8	140

Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Figura 29

Grado de acuerdo con el aporte del conocimiento del vocabulario del idioma Inglés en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño según docentes y estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

De igual manera, no se encontraron diferencias estadísticas entre la opinión de docentes y estudiantes respecto al grado de acuerdo con el aporte del conocimiento del vocabulario del idioma Inglés en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño. Se puede notar en la Figura 26, que ambos están de acuerdo en que aportan en el desarrollo de las destrezas, aunque hay 22 estudiantes y 2 docentes que están poco de acuerdo.

4.4. Discusión de Resultados

Con respecto a las estrategia metodológicas generales utilizadas por los docentes de Inglés se pudo comprobar tanto en las encuestas aplicadas como en la ficha de observación de clase, que los docentes utilizan estrategias convencionales, como es la clase expositiva, la repetición de palabras y la memorización de vocabulario, es decir que no es común observar en las clases de Inglés estrategias lúdicas y activas, pero quienes han desarrollado investigaciones en este tema sugieren que “Se deben utilizar estrategias motivadoras que capten la atención del alumno y la gamificación es la opción más efectiva” (Molina, Alicia, & Jones, 2021).

En relación a las estrategias específicas para la enseñanza de vocabulario del idioma inglés se establece en las encuestas que utilizan el “monitoreo”, opción que no coincide con la observación realizada de la clase ya que todos los docentes trabajaron con la estrategia “práctica” Peralta. (2016) Señala que las estrategias que puede utilizar el docente “Son actividades voluntarias, son procedimientos, pueden ser abiertas, se realizan flexiblemente”, esto significa que los docentes las pueden utilizar de acuerdo a los requerimientos de aprendizaje que tengan los estudiantes.

Si se analiza los factores afectivos que se puede desarrollar con la gamificación, se pudo conocer que las opciones más votadas por los estudiantes en esta pregunta fueron: el aprendizaje experiencial y la competencia sana, esto tiene un trasfondo importante ya que “El aprendizaje experiencial por medio de la curiosidad ayudan a los alumnos a sortear el aburrimiento y el miedo o pudor a comunicarse en otra lengua y a ser más creativos” (Rodríguez, 2021), de la misma forma que se logre la “competencia sana” por medio de la gamificación es un resultado eficaz en el proceso de enseñanza.

Entre las dificultades que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula, se pudo identificar con un mayor número de docentes y estudiantes es el “exceso de juego”, aunque varios autores lo describen como una desventaja de la gamificación existen otros que sugieren el saber controlar este tipo de actividades por medio de una planificación eficiente en el contenido académico, como lo señala Blas (2019):

En definitiva, existen gran variedad de herramientas con las que poder hacer nuestras clases más atractivas gracias a la gamificación pero, como maestros debemos recordar que gamificar es solo una estrategia de apoyo en el aula y que las dinámicas de juego (ya sean digitales o analógicas) nunca deben de desviar el verdadero propósito de los procesos de aprendizaje en el aula. El contenido académico debe ser el principal motor que impulse las mecánicas del juego, ahí está la responsabilidad del docente para poner control a la gamificación en el área educativa.

Con respecto al uso de herramientas digitales los más votados fueron: Wordwall con el 25%, Genially con el 21,2% y Learning Apps con el 16,7%; en el caso de las respuestas del personal docente los resultados son similares en el caso de Genially y Learning Apps y se agrega Live worksheets de un 25% de docentes, pero en la observación áulica ningún docente utilizó estas herramientas digitales, únicamente un docente utilizó Quizizz , Cros Word y Google side, en este sentido se puede afirmar que las respuestas las dieron porque no tenían otra opción que considerar y en verdad los docentes no han utilizado ninguno de estos recursos, y dando la factibilidad en la investigación de presentar una propuesta del uso de estas herramientas por medio de la gamificación para la enseñanza del vocabulario a estudiantes de básica superior.

En referencia a la frecuencia en la cual el docente aplica estrategias de gamificación en el aula, tanto en las encuestas realizadas a los estudiantes y a los maestros de Inglés el mayor porcentaje se inclina a la opción “Nada” en el caso de los estudiantes se registra el 50% y en los docentes el 75%, estos resultados fueron más evidentes en la observación áulica porque en este caso ningún docente utilizó estrategias de gamificación para la enseñanza del Inglés con los estudiantes de octavos años. De acuerdo a un trabajo de investigación desarrollado por Rivera (2020) “Los docentes no utilizan constantemente la gamificación por falta de capacitaciones e implementaciones en los centros educativos”, y esta sería una recomendación que se les pueda dar a las autoridades del plantel para que en el proyecto de capacitación se incluyan estrategias de gamificación, incluso se podría ampliar para las otras áreas de estudio. De la misma forma se pudo conocer que más del 70% de estudiantes y docentes están de acuerdo que la gamificación beneficia el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés. En un trabajo de investigación desarrollado por Palacios et. al. (2020), se

concluyó que: “La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario permite a los docentes de inglés emplearla principalmente como fuente de motivación (...), captando la atención y promoviendo la participación del estudiantado”; y esto se ha venido tomando muy en cuenta desde el inicio de la investigación ya que en los antecedentes se señalaba que los estudiantes están desmotivados por aprender Inglés.

Otro resultado muy valioso que se pudo encontrar en esta investigación es que el 76,5% de estudiantes les interesa utilizar herramientas digitales para el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés; de igual manera el 100% de docentes les concierne contar con una propuesta sobre este tipo de herramientas; es por esa razón que ha considerado tomar en cuenta estrategias de gamificación mediante el uso de herramientas tecnológicas 100% práctica y didáctica, que les permita a docentes de inglés y estudiantes utilizarlas en el aprendizaje de vocabulario en forma eficaz y efectiva.

Complementando con la importancia de la propuesta, se pudo obtener un resultado muy importante ya que el 89% de estudiantes están de acuerdo que el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés les ayuda a los estudiantes a desarrollar la lectura, escritura, escucha y habla, de igual manera los resultados de los docentes son muy similares; de acuerdo a Jackson (2020) “Los estudiantes deben ser capaces de funcionar efectivamente por escrito y oralmente en cualquier país angloparlante (...) En el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés los procesos comunicativos son de suma importancia, ya que en el aula de inglés hay un énfasis en la competencia comunicativa” (p.186). El vocabulario en inglés es fundamental para el aprendizaje y enseñanza del idioma, ya que sin el suficiente conocimiento de vocabulario las personas no pueden entender a los demás o expresar sus propias ideas, en este sentido el conocimiento del vocabulario del idioma Inglés aporta en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño de los estudiantes

Wilkins (1972) escribió que “Mientras que sin la gramática uno muy poco se puede expresar, sin vocabulario nada se puede transmitir”, se considera que un estudiante o una persona entre mayor sea su vocabulario, mayor será la destreza comunicativa que tenga.

CAPÍTULO V

5. PROPUESTA

5.1. Nombre de la Propuesta

“Estrategia metodológica digital de gamificación, para la enseñanza de vocabulario del idioma inglés” (Tourism in Ecuador).

5.2. Justificación e Importancia

De acuerdo al diagnóstico realizado con el personal docente del área de Inglés de la Unidad Educativa “República del Ecuador” de la ciudad de Otavalo se pudo identificar que están utilizando métodos, técnicas y procedimientos tradicionales en el desarrollo de habilidades, actitudes y destrezas de los estudiantes de octavos años de básica; hoy en día estos procesos no son eficaces, ya que la aplicación del plan educativo “Aprendamos juntos en casa” exige el uso de estrategias innovadoras tanto para los docente como para los estudiantes, en este sentido se pudo investigar que la gamificación es una excelente opción para el desarrollo de las cuatro destrezas en el aprendizaje del idioma inglés (escuchar, hablar, leer y escribir) e incluso para la enseñanza de vocabulario, ya que entre las ventajas se encuentran: crea interés y motivación de los estudiantes, fomenta el trabajo colaborativo, vincula el juego en entornos no lúdicos y se puede utilizar los recursos digitales de una manera fácil y entretenida.

En este sentido la presente propuesta integra un recurso virtual elaborado en Genially, que genera un impacto en la trascendencia en la metodología y didáctica del proceso de enseñanza, porque genera motivación, simplifica las actividades difíciles cuando el estudiante no comprende la explicación del docente y el progreso del estudiante es mucho más significativo, para lograr resultados eficientes en el aprendizaje del vocabulario los docentes del área de Inglés tendrán que aplicar con mayor frecuencia en el uso de estas estrategias didácticas y que estén en constantes actualizaciones de las aplicaciones sugeridas en la investigación para poder desarrollar mejores experiencias de aprendizaje. En segundo lugar, los elementos que contiene esta estrategia hacen que el estudiante de por sí solo se

interese en los temas y actividades propuestas, ya que al final de cada fase contienen premios y bonificaciones lo que le sirve al docente como recurso de evaluación diagnóstica, formativa o sumativa.

5.3. Fundamentación

Como se ha descrito en los anteriores capítulos la gamificación no es exclusivamente una estrategia lúdica, pero el juego es parte de ella, es por esta razón que se ha considerado tomar en cuenta las teorías cognitivas de Jean Piaget, Lev Vigotsky, Jerome Bruner y David Ausubel sobre el uso del juego en los aprendizajes; de la misma forma sirve de referencia la teoría “Game thinking” sobre gamificación de Kevin Werbach y Dan Hunter.

Para Piaget los juegos con reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas por los estudiantes que bajo la regularización de un código normativo se establecen aspectos puntuales que los niños/as deben cumplir a cabalidad, estos aspectos resultan de la organización colectiva de las actividades desarrolladas en clase, estas reglas serán cumplidas de acuerdo a las etapas de desarrollo cognitivo de los estudiantes.

También se tomó en cuenta el constructivismo social de Vygotsky, ya que establece que las personas no comprenden lo que se les presenta, ni utilizan de manera inmediata la información que el docente les pueda proporcionar, en este sentido los estudiantes al desarrollar las actividades propuestas tendrán la necesidad de construir su propio conocimiento a través de la experiencia práctica que se presenta con la aplicación contenida en la propuesta.

Hay que considerar que a partir de la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación, en el campo educativo, surgen nuevas teorías como el aprendizaje ubicuo, inmersivo y adaptativo, ya que estos recursos se puede utilizar en cualquier lugar o momento, por medio de dispositivos móviles, creando nuevo escenario educativos y busca dotar a los alumnos de nuevas experiencias de enseñanza-aprendizaje, inclusive con el aprendizaje adaptativo se logra vincular las diferentes formas de aprender,

debido a que cada estudiante aprende de diferentes maneras (visual, auditivo, espacial, lógico, entre otras).

La gamificación busca utilizar elementos del juego para atraer al alumno, aumentar su motivación y su interés, por tanto puede aplicarse a cualquier asignatura para llamar la atención de los niños y que participen de una manera activa. Casado (2016), defiende que la gamificación es muy útil en el aprendizaje de una lengua extranjera ya que el uso de puntos y recompensas generan un sentimiento de pertenencia al juego. Además, una de las bases de cualquier juego es interactuar, tanto con los demás jugadores como con los propios elementos del juego. Por tanto, se podría conseguir que eso suceda dentro del ámbito de la lengua inglesa, logrando que los niños jueguen en inglés como si estuvieran utilizando su lengua materna.

5.4. Objetivos

5.4.1. Objetivo General

Diseñar estrategias didácticas de gamificación que pueden utilizar los docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés.

5.4.2. Objetivos Específicos

Motivar a los estudiantes de los octavos años de EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador en el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés.

Desarrollar las cuatro destrezas del aprendizaje del idioma inglés, mediante el uso de aplicaciones digitales con una metodología gamificada.

5.5. Ubicación Sectorial y Física

País: Ecuador.

Provincia: Imbabura.

Cantón: Otavalo

Parroquia: El Jordán

Beneficiarios: Docentes del área de Inglés y estudiantes de octavos años de básica.

Tipo de Establecimiento: Fiscal

5.6. Descripción del Producto Gamificado

La presente propuesta usa como técnica principal la gamificación, por lo que se hizo necesario que se usen sus elementos como un eje transversal para impulsar el proceso de aprendizaje de la asignatura.

La dinámica principal que tiene este producto es la **narrativa**, misma que consiste en que el estudiante debe ayudar a que el Colibrí Explorador de la reserva ecológica Cotacachi-Cayapas (personaje principal) obtenga habilidades para que se perfeccione como un guía turístico, estas las desarrolla pasando a través de cada aventura (cada una de ellas conformada por la Ruta Sagrada de la reserva de Cotacachi-Cayapas) y superando los desafíos que existen en cada una, al finalizar todas las Rutas, el Colibrí Explorador es nombrado como un Guarda Bosques de la reserva, esta es la denominación honorífica más alta. Todo esto se encuentra contextualizado a la realidad tanto de la reserva como del contexto, adicionalmente, cada recurso creado tiene como base principal los detalles de la reserva ecológica.

Por otro lado, las mecánicas usadas se detallan a continuación:

a) Retos (aventuras): la propuesta tiene siete aventuras, cada una de ellas se clasifica en cuatro estaciones (Ruta Sagrada), la primera de ellas se denomina **Calendario Solar** en la que se informa sobre la actividad que debe realizar en la aventura; la segunda es el **Calendario Lunar**, aquí los jugadores deben interactuar con la actividad de carácter

interactivo; en la tercera estación denominada **Estación de Ofrendas** los participantes realizan una actividad complementaria sobre la actividad, y por último se encuentra el **Baño Ritual** en el que se deberá descifrar un código oculto y posteriormente seguir una pista para desbloquear el cofre del tesoro que permitirá descubrir cuántos puntos ha obtenido y qué habilidad ha desarrollado el Colibrí Explorador.

b) Recompensas: Al finalizar cada aventura el participante gana habilidades para el colibrí, mismas que son: Autocuración, libre admisión para sus amigos y familiares a la reserva, hidratación para sus turistas, larga visión, ubicación espacial en la reserva, visión nocturna y la mención honorífica de Guarda Bosques de la reserva.

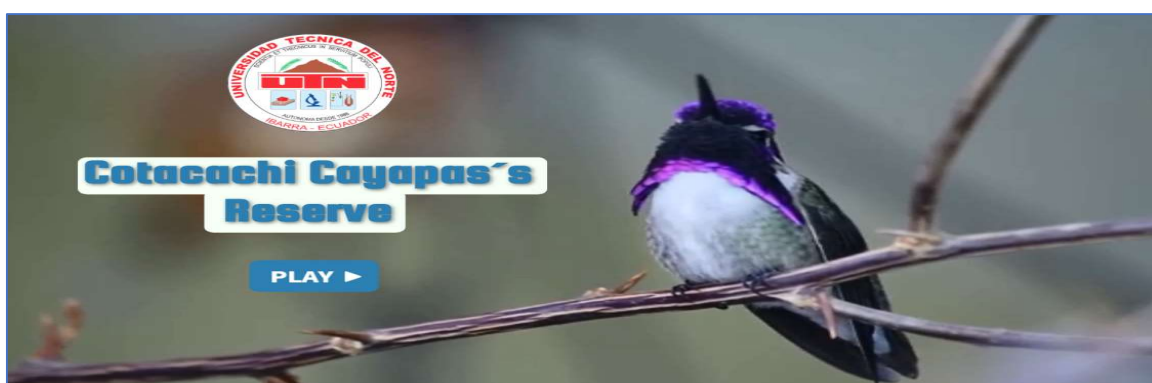
Por último, los componentes que posee son: **logros** y **puntos**. En el primer componente están determinadas por las habilidades que el colibrí obtiene al pasar a través de cada Ruta Sagrada (Aventura). Mientras que el último componente usado son los puntos, en cada aventura acumulan puntos de experiencia (200 XP) y un indicador de puntos acumulados (hasta 1600XP).

5.7. Desarrollo de la Propuesta

Durante la clase de refuerzo académico el docente facilita a los estudiantes el enlace para que puedan ingresar a la aplicación en Genially: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>, la que le envía a la siguiente pantalla:

Figura 30

Pantalla principal de la aplicación



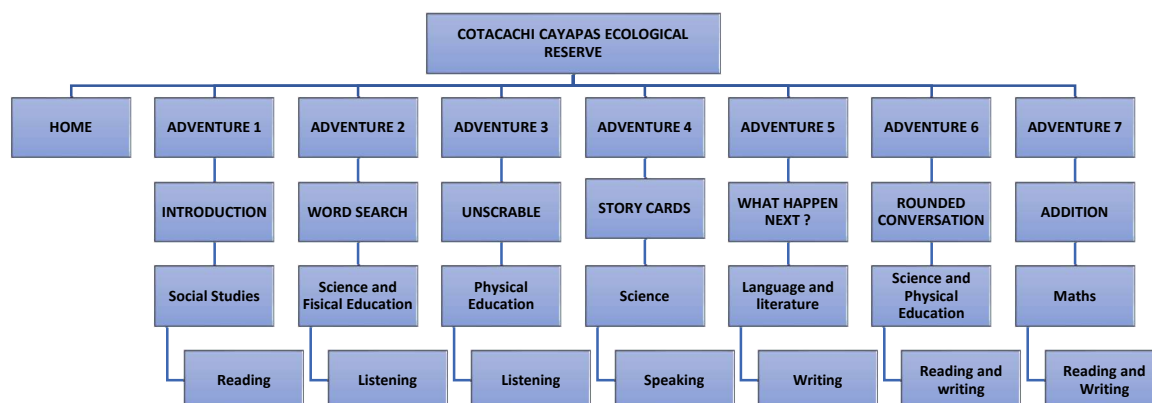
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

La estructura del sitio está registrada en el siguiente organizador considerando el tema a desarrollar, las asignaturas consideradas de manera interdisciplinaria y las destrezas.

Figura 31

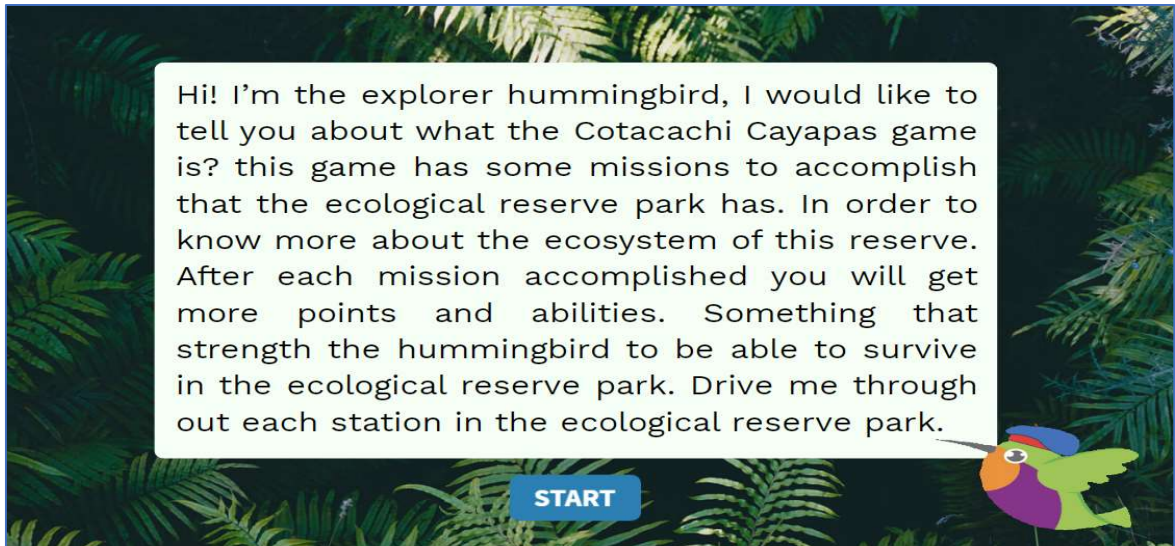
Estructura de la aplicación



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

En la pestaña home se explica en que consiste el juego y la manera de cómo conseguir puntos durante todo el desarrollo de cada fase.

Figura 32
Pantalla de home



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Como se explicó anteriormente, en la ruta a seguir existen cuatro estaciones las que permiten avanzar por cada actividad durante las 7 aventuras:

Figura 33
Estaciones y fases del juego gamificado



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

ADVENTURE 1

Introduction. - (Introducción)

Destreza: Reading (Leer)

Asignatura: Social Studies (Estudios Sociales)

Actividad: Read the short passage about tourism in Ecuador. Look at the Ecuadorian map and point out where the Cotacachi- Cayapas Ecological Reserve is?

Lea el texto acerca el tema. Mira el mapa del Ecuador y selecciona la Reserva Ecológica Cotacachi - Cayapas en el mapa del Ecuador, esta actividad se puede jugar solo o con otros compañeros.

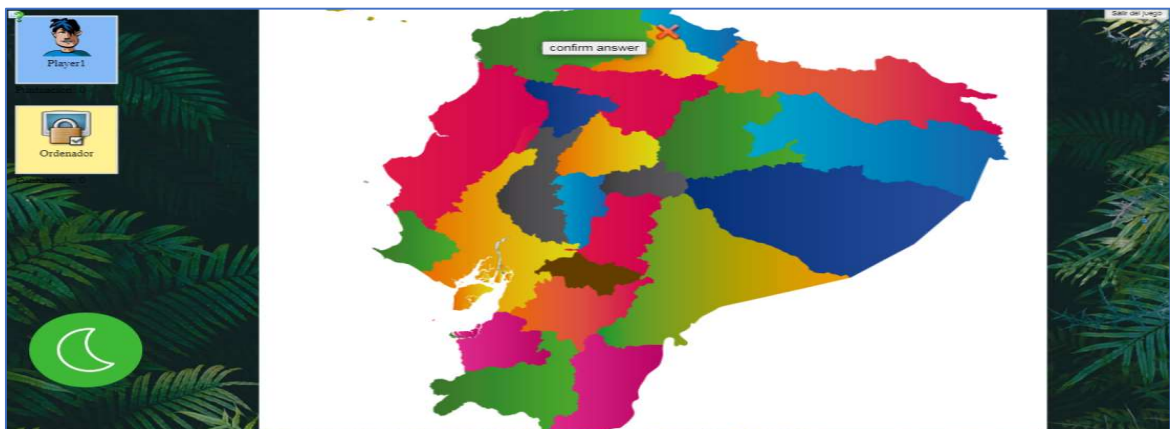
Para realizar esta actividad el estudiante debe leer el siguiente texto:

Ecuador is a small country that has some regions where people can find everything about culture, flora, and wildlife, its natural wonders haunt local and foreign tourists. Ecuador offers a variety of natural adventures, gastronomy, sports and traditions. Therefore, people can live unique experiences there. Additionally, there are several tourist places nationwide, one of them is Cotacachi-Cayapas Ecological Reserve.

Y luego se señala la Reserva Ecológica Cotacachi – Cayapas en el mapa:

Figura 34

Pantalla para señalar la ubicación de la reserva



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Luego solicita hacer clic en la sección ofrendas para conocer el acertijo de esta aventura; sugiere utilizar una hoja de papel para descifrar la palabra escrita con códigos del alfabeto.

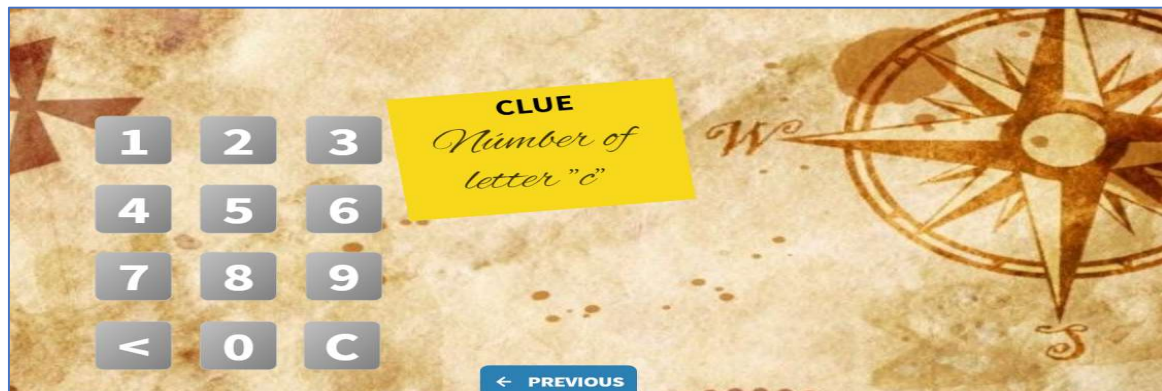
Figura 35
Pantalla para descifrar el código secreto actividad 1



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez que el estudiante puede descifrar la palabra escondida, debe hacer clic en el Baño ritual para desbloquear el cofre escondido, en el nuevamente se describe una pregunta y debe marcar el número correcto para abrir el cofre.

Figura 36
Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 1



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez digitado la respuesta correcta el programa procede a puntuarle con 200 puntos y le incentiva a seguir jugando.

Figura 37

Pantalla de premiación de la primera fase del juego



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

ADVENTURE 2

Word search (Sopa de letras)

Destreza: Listening (escuchar)

Asignaturas: Science and Fisical Education -Ciencias Naturales y Cultura física

Actividad: Audio-video Listen to the Touristic Guide talking about Cotacachi-Cayapas Ecological Reserve. Find 15 words in the Word Search.

(Escuche el audio de un guía turístico hablando de la reserva Ecológica Cotacachi- Cayapas. Encuentre 10 palabras en la sopa de letras)

Figura 38

Pantalla de la actividad 2



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

El audio-video que se escucha es el siguiente:

Cotacachi-Cayapas Ecological Reserve is a large area located in the coastal province of Esmeraldas with a narrow extension that reaches the Andean range in the Highland province of Imbabura. On the ground, it offers a rare combination of the exuberant rain forest, and paramos with an impressive range of rivers, mineral baths, lakes, and forests. At

the same time, the borders of this Reserve offer a number of accessible areas of great interest for tourists, including Cuicocha Lagoon, Mount Cotacachi, Piñan Lagoon, and San Miguel waterfall.

The diversity is also evident, the extraordinarily high proportions of amphibians that live there, deer, bears, monkeys, and the presence of different kinds of birds.

Each immense tree in the rainforest is a complete ecosystem. The branches are covered with multiple species of mosses, lianas, ferns, orchids, and bromeliad.

Sports activities that people can practice are mountain climbing, cycling, camping, trekking, rafting, bathing in mineral waters, bird watching, and swimming in the fords of rivers.

Una vez que los estudiantes observan el video y escuchan el audio, proceden a encontrar y seleccionar las palabras del vocabulario, como se muestra en la figura:

Figura 39
Pantalla selección del vocabulario

N	Ó	J	U	Y	Y	G	Ü	Q	P	I	D	O	P	N	Ó	Í	G	Ó	K	C	X	Z
L	B	É	B	H	N	Í	I	C	Ó	É	X	A	O	O	Ü	Í	Z	N	P	Ü	T	Y
T	J	R	K	I	S	W	I	Y	P	Í	W	W	J	Ü	N	D	C	D	R	Í	Ñ	B
H	V	Ü	H	M	Y	J	Z	U	G	U	F	C	L	I	M	B	I	N	G	O	Z	H
É	É	T	K	H	C	Y	G	Ñ	C	Ó	Q	Y	Y	W	O	L	F	I	Á	C	R	L
R	A	Ü	É	B	A	A	C	Í	Ü	J	F	R	M	H	U	U	K	Z	K	L	Í	B
B	W	U	V	É	W	N	N	A	Ü	C	Y	C	L	I	N	G	K	F	É	N	P	N
D	B	D	F	D	R	E	Á	O	M	Í	S	X	E	Ü	T	R	E	K	K	I	N	G
X	F	Ü	Y	L	P	Á	W	B	E	P	W	W	O	R	A	F	T	I	N	G	V	D
M	Z	C	T	L	Í	Ü	Á	Ó	Ü	I	I	V	I	R	I	V	E	R	J	Y	K	U
W	K	D	R	Á	P	Á	F	Á	E	Q	N	N	N	M	N	K	G	D	Á	P	L	O
L	D	K	I	C	Q	I	Ü	F	H	Ü	Ü	G	G	Ü	M	D	É	Ó	H	L	W	Z
R	Y	K	C	R	L	É	A	Ü	M	H	É	Ü	D	Ñ	J	I	G	T	C	Y	L	Ó
Á	G	S	M	V	G	F	W	T	Í	S	F	Ñ	M	T	A	Ó	N	Y	S	Z	X	Q
B	C	H	H	K	V	O	Á	K	J	É	Ñ	D	F	V	B	B	Z	G	V	Á	D	P

1. MOUNTAIN
2. TREKKING
3. CYCLING
4. CLIMBING
5. RIVER
6. RAFTING
7. BATHING
8. SWIMMING
9. CAMPING
10. CANOEING

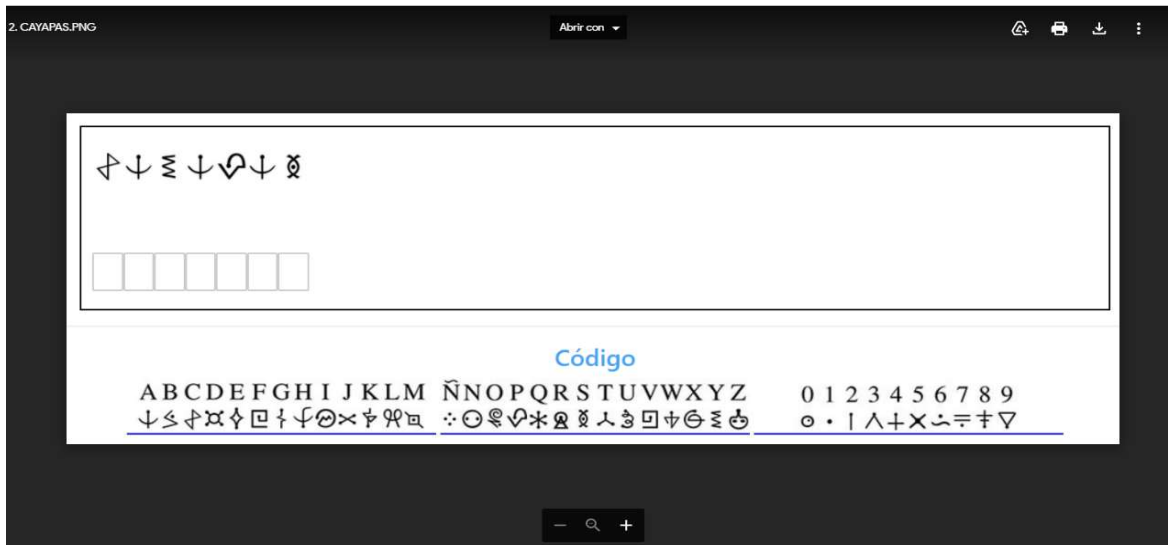
NEXT →

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

De la misma forma que en la actividad 1, la aplicación indica que se debe hacer clic en la estación ofendas para descubrir el acertijo, el estudiante en una hoja debe descifrar la palabra escrita con códigos del alfabeto.

Figura 40

Pantalla para descifrar el código secreto actividad 2



Luego se debe leer la pista y poner el código secreto para abrir el cofre:

Figura 41

Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 2



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez digitado la respuesta correcta el programa procede a puntuarle con 200 puntos y le incentiva a seguir jugando.

Figura 42

Pantalla de premiación de la segunda fase del juego



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Esta vez como se puede observar la aplicación le otorga 200 puntos más por toda la actividad realizada (Total 400 puntos).

ADVENTURE 3

Unscramble- Descifrar las palabras

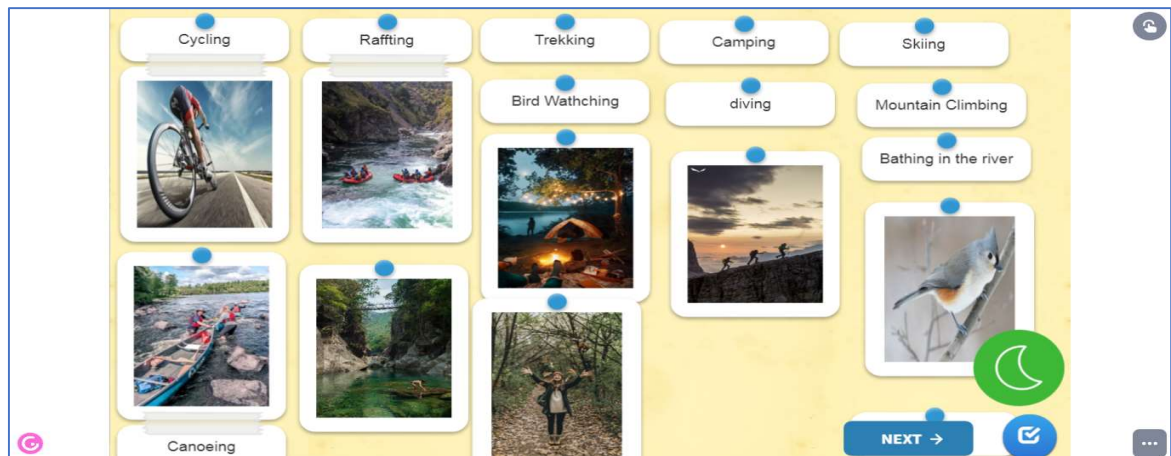
Destreza: Listening (Escuchar)

Asignatura: Physical Education - Cultura física

Actividad: Listen to the Touristic Guide talking about Cotacachi-Cayapas Ecological Reserve again. Match the words with the pictures in the box. Escuchar a el Guía Turístico hablar de la Reserva Ecológica Cotacachi-Cayapas.

En esta actividad nuevamente se va a ver y escuchar el video de la anterior actividad y después se presentan varias imágenes que deben enlazarse con las palabras correctas, tal como se muestra en la figura:

Figura 43
Pantalla de la actividad 3



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
 Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

En esta actividad se incluye en las imágenes dos distractores con el objetivo de buscar un grado más de complejidad en el desarrollo.

A continuación, se debe hacer clic en la sección ofrendas para conocer el acertijo de esta aventura; sugiere utilizar una hoja de papel para descifrar la palabra escrita con códigos del alfabeto.

Figura 44
Pantalla para descifrar el código secreto actividad 3



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
 Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez cumplida con la actividad, debe hacer clic en el Baño ritual, en el nuevamente se lee la pregunta y se marcar el número correcto para abrir el cofre.

Figura 45

Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 3



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez digitado la respuesta correcta el programa procede a puntuarle con 200 puntos extras, dando un total de 600 puntos obtenidos hasta esta fase.

Figura 46

Pantalla de premiación de la tercera fase del juego



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

ADVENTURE 4

Story cards –Tarjetas de Historia

Destreza: Speaking (Hablar)

Asignatura: Science - Ciencias Naturales

Actividad: Look at the pictures, rearrange the pictures and talk about the Ecological Reserve using them.

Mire las imágenes, ordene y hable acerca de la Reserva Ecológica usando las imágenes

Figura 47

Imágenes que debe ordenar y hablar sobre el tema



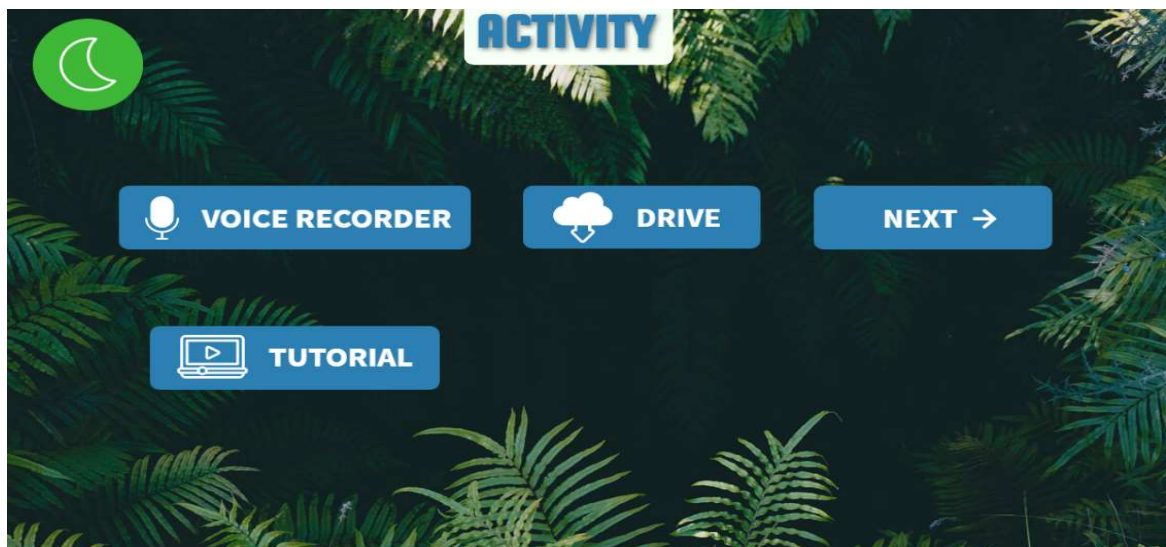
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

En primer lugar el estudiante debe ordenar las imágenes de acuerdo al relato que se ha venido considerando en las anteriores fases, esto es fundamental para que vaya captando y reforzando el vocabulario propuesto. De la misma forma, como la actividad que debe realizar es estudiante es de speaking, se le presenta la siguiente pantalla para que pueda grabar y subir el archivo a la nube, de esta manera comparte la tarea con el docente y se le facilita para que sea evaluada, esto se puede utilizar en procesos asincrónicos. Incluso se presenta un tutorial para explicar el procedimiento de enviar un archivo a la nube por medio del Drive, en el caso de que el estudiante no tenga experiencia en el uso de este recurso.

Figura 48

Pantalla de ayuda para que pueda grabar y enviar la tarea



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Luego solicita hacer clic en la sección ofrendas para conocer el acertijo de esta aventura; sugiere utilizar una hoja de papel para descifrar la palabra escrita con códigos del alfabeto.

Figura 49

Pantalla para descifrar el código secreto actividad 4



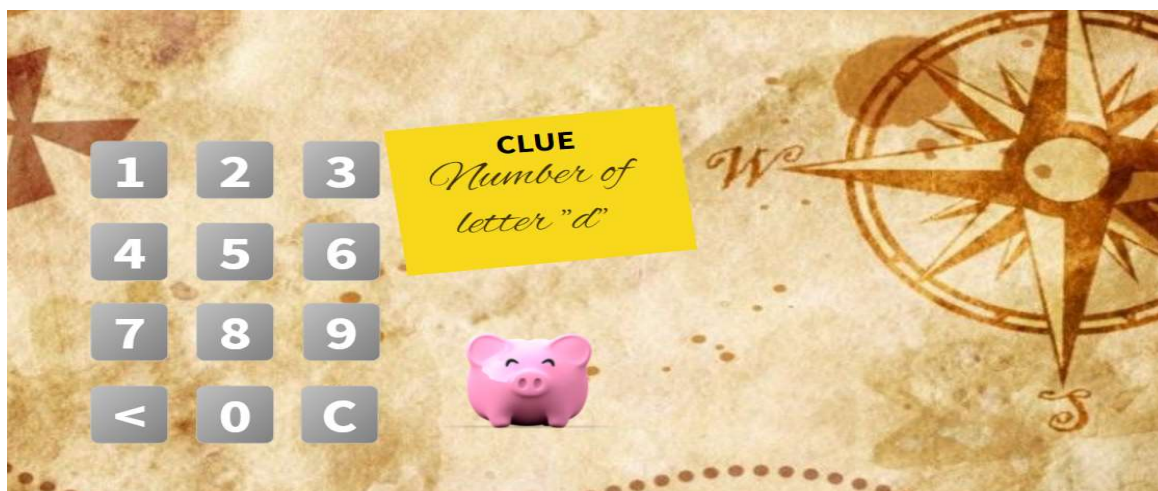
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez que el estudiante puede descifrar la palabra escondida, debe hacer clic en el Baño ritual para desbloquear el cofre escondido, en el nuevamente se describe una pregunta y debe marcar el número correcto para abrir el cofre.

Figura 50

Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 4



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez digitado la respuesta correcta el programa procede a puntuarle con 200 puntos mas dando un total hasta esta fase de 800 puntos.

Figura 51

Pantalla de premiación de la cuarta fase del juego



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

WHAT HAPPEN NEXT – QUE PASA DESPUES

Destreza: Writing (Escribir)

Asignatura: Language and literature- Lengua y Literatura

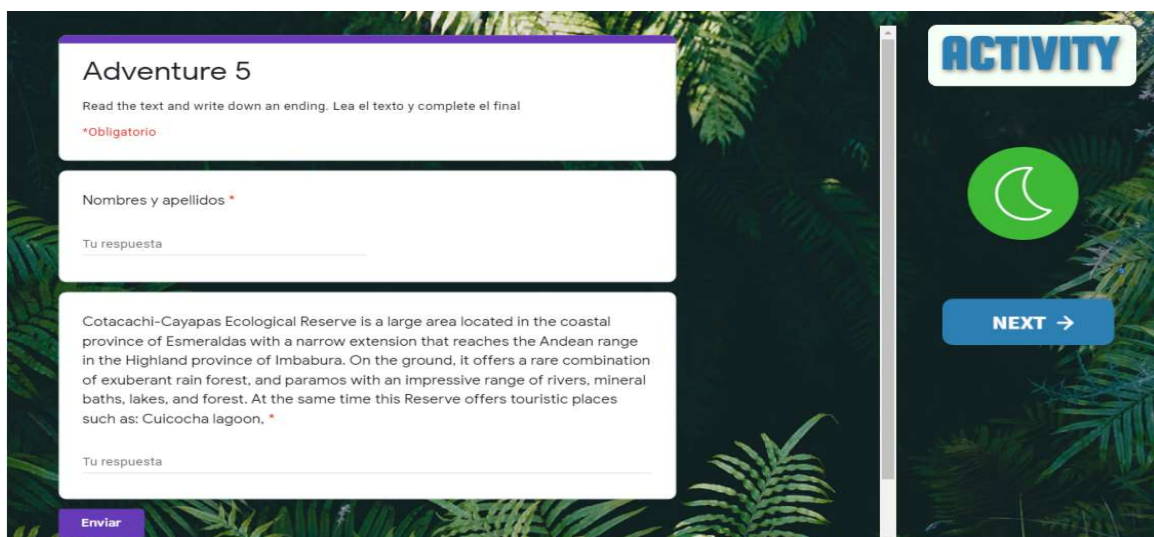
Actividad: Read the text and write down an ending.

Lea el texto y complete el final

En esta actividad, la aplicación muestra la siguiente pantalla:

Figura 52

Pantalla de la actividad 5



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Como se puede observar en esta actividad se solicita los nombre y apellidos del estudiante e inclusive se muestra un espacio en el que debe completar el final del relato, una vez que el alumno haya incluido esta información, puede hacer un clic en enviar, para que le llegue al docente y proceda a su respectiva evaluación.

Luego solicita hacer clic en la sección ofrendas para conocer el acertijo de esta aventura; sugiere utilizar una hoja de papel para descifrar la palabra escrita con códigos del alfabeto.

Figura 53

Pantalla para descifrar el código secreto actividad 5

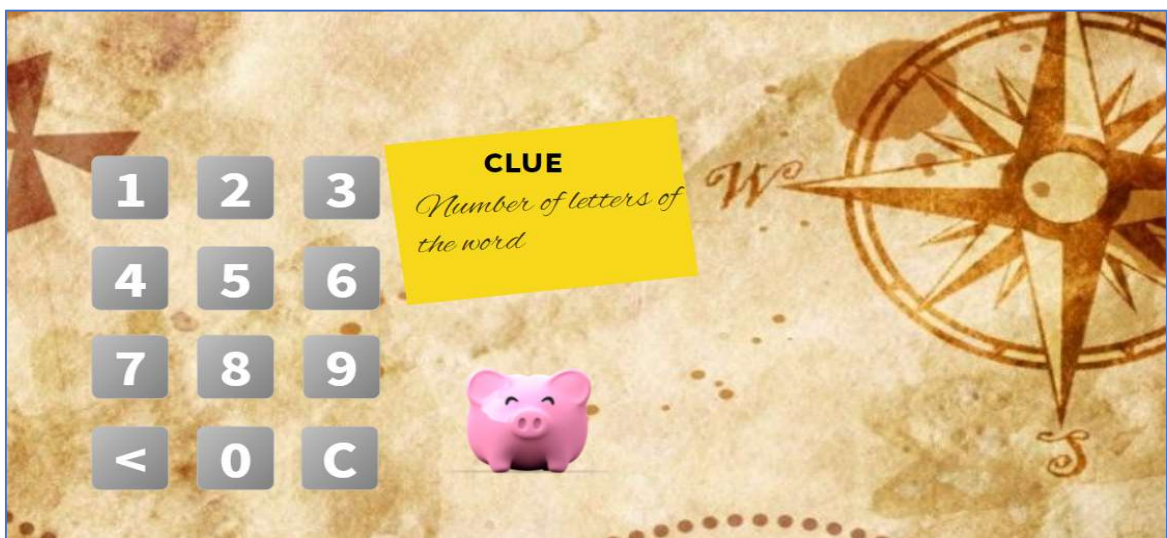


Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez que el estudiante puede descifrar la palabra escondida, debe hacer clic en el Baño ritual para desbloquear el cofre escondido, en el nuevamente se describe una pregunta y debe marcar el número correcto para abrir el cofre.

Figura 54

Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 5



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez digitado la respuesta correcta el programa procede a puntuarle con 200 puntos extras, dando un total hasta esta fase de 1000 puntos.

Figura 55

Pantalla de premiación de la quinta fase del juego



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

ADVENTURE 6

Rounded conversation questions- redondeo de preguntas

Destrezas: Reading and writing (leer y escribir)

Asignatura: Science and Physical Education - Ciencias Naturales y Cultura física

Actividad: Read the text and answer the questions.

Lea el texto y responda las preguntas.

Figura 56

Texto de la actividad 6

Cotacachi-Cayapas Ecological Reserve is a large area located in the coastal province of Esmeraldas with a narrow extension that reaches the Andean range in the Highland province of Imbabura. On the ground, it offers a rare combination of the exuberant rain forest, and páramos with an impressive range of rivers, mineral baths, lakes, and forests. At the same time, the borders of this Reserve offer a number of accessible areas of great interest for tourists, including Cuicocha Lagoon, Mount Cotacachi, Piñan Lagoon, and San Miguel waterfall.

The diversity is also evident, the extraordinarily high proportions of amphibians that live there, deer, bears, monkeys, and the presence of different kinds of birds.

Each immense tree in the rainforest is a complete ecosystem. The branches are covered with multiple species of mosses, lianas, ferns, orchids, and bromeliad.

Sports activities that people can practice are mountain climbing, cycling, camping, trekking, rafting, bathing in mineral waters, bird watching, and swimming in the fords of rivers.

Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez que el estudiante haya leído el texto anterior, debe contestar las siguientes preguntas:

- ¿Have you been to Cotacachi- Cayapas Ecological Reserve?
- ¿Where is located the Cotacachi- Cayapas?
- ¿Could you list some touristic places in the Ecological Reserve?
- ¿What Kind of animals might be found in the Ecological Reserve?
- ¿What kind of plants might be found there?
- ¿What kind of things are allowed to do in the Cotacachi- Cayapas Ecological Reserve?

Después de contestar las preguntas ingresa sus datos personales y puede enviar directamente al docente.

Figura 57

Pantalla de envío de la actividad 6



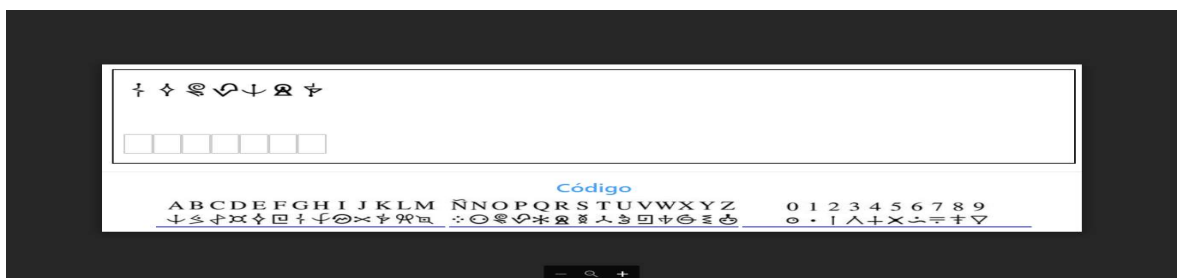
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Luego solicita hacer clic en la sección ofrendas para conocer el acertijo de esta aventura; sugiere utilizar una hoja de papel para descifrar la palabra escrita con códigos del alfabeto.

Figura 58

Pantalla para descifrar el código secreto actividad 6



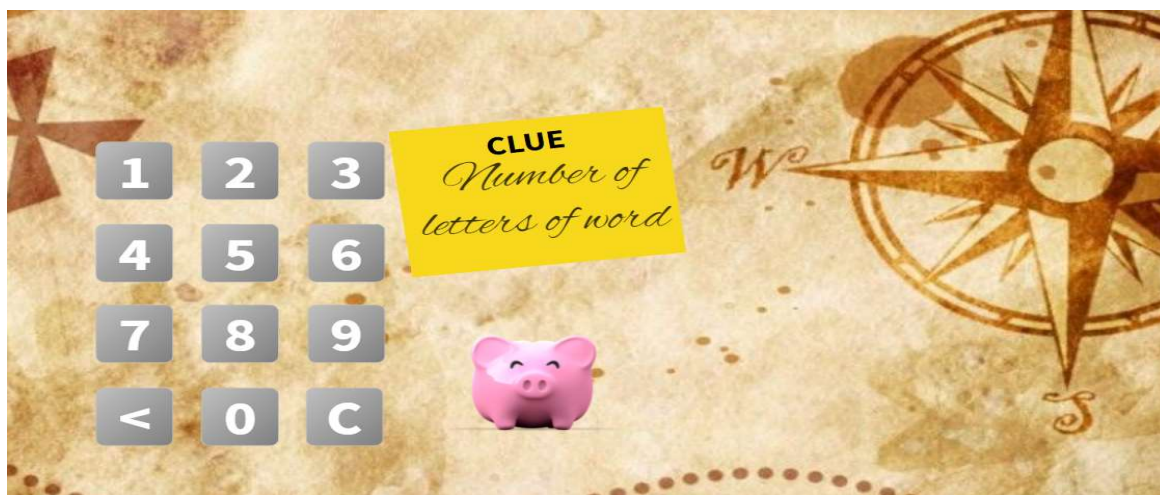
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez que el estudiante puede descifrar la palabra escondida, debe hacer clic en el Baño ritual para desbloquear el cofre escondido, en el nuevamente se describe una pregunta y debe marcar el número correcto para abrir el cofre.

Figura 59

Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 6



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez digitado la respuesta correcta el programa procede a puntuarle con 200 puntos más, dando un total de 1200 puntos.

Figura 60

Pantalla de premiación de la primera fase del juego



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

ADVENTURE 7

Addition – Suma

Destreza: Reading and Writing (Leer y escribir)

Asignatura: Maths- Matemática

Actividad: Read the text and complete the information from the box. Write the numbers in the lines.

Lea el texto y complete la información usando las palabras de la caja. Escribe los números en letras en los espacios.


Figura 61


Pantalla de la actividad 7


How to get to Cuicocha Lagoon?

From Quito the capital of Ecuador, visitors can take a bus at the terminal in Calderon to Otavalo city, the fare ticket costs US\$ 3.45cents. After you arrive to the terminal in Otavalo you should take another bus to Cotacachi, the fare ticket is 0.65 cents. At the Cotacachi terminal visitors can contract a pickup truck to go up to the Cotacachi lagoon it's US\$ 8. In total you are going to pay to get there.

ACTIVITY







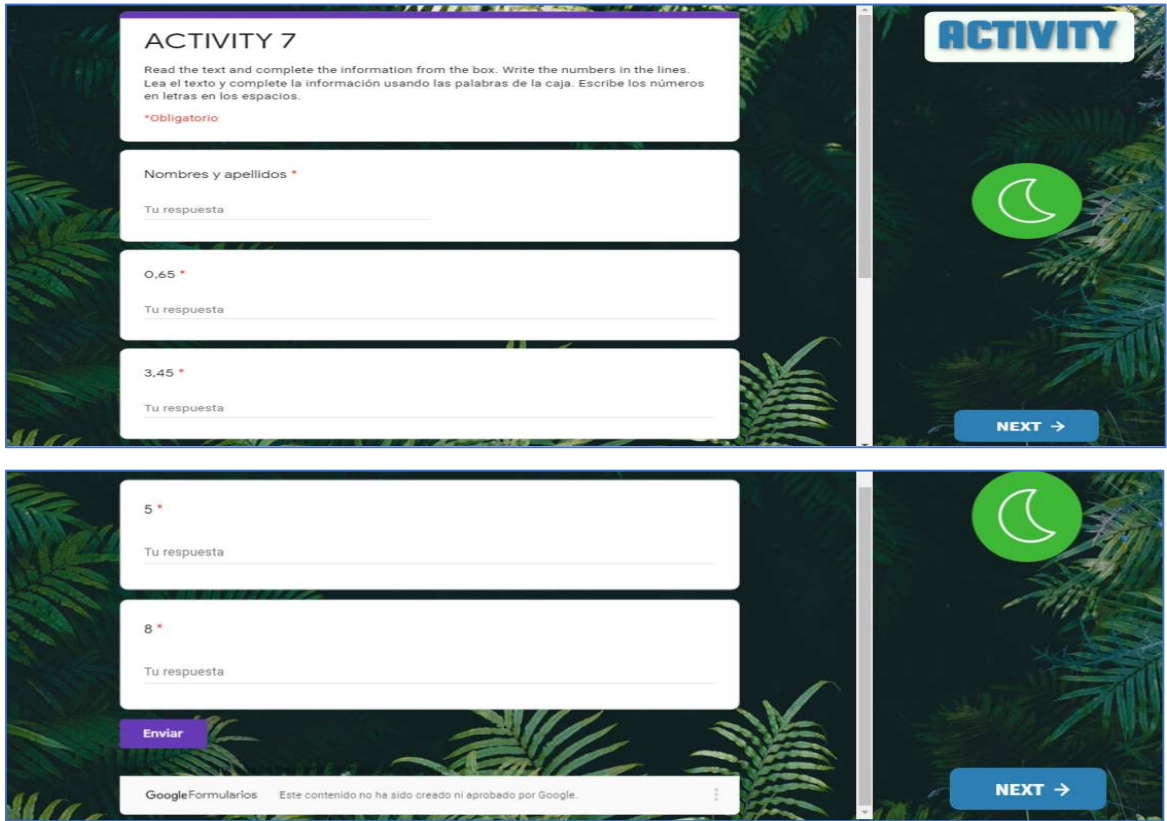
Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

A continuación es necesario llenar el formulario para enviar las respuestas solicitadas, completar todos los casilleros e ingresa el estudiante los nombres y apellidos, para esta actividad se muestra la siguiente pantalla:

Figura 62

Pantalla para envío de la actividad 7



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

De la misma manera como se presentó en las fases anteriores del juego, utilizando un lápiz y papel el estudiante procede a descifrar el código secreto.

Figura 63

Pantalla para descifrar el código secreto actividad 7

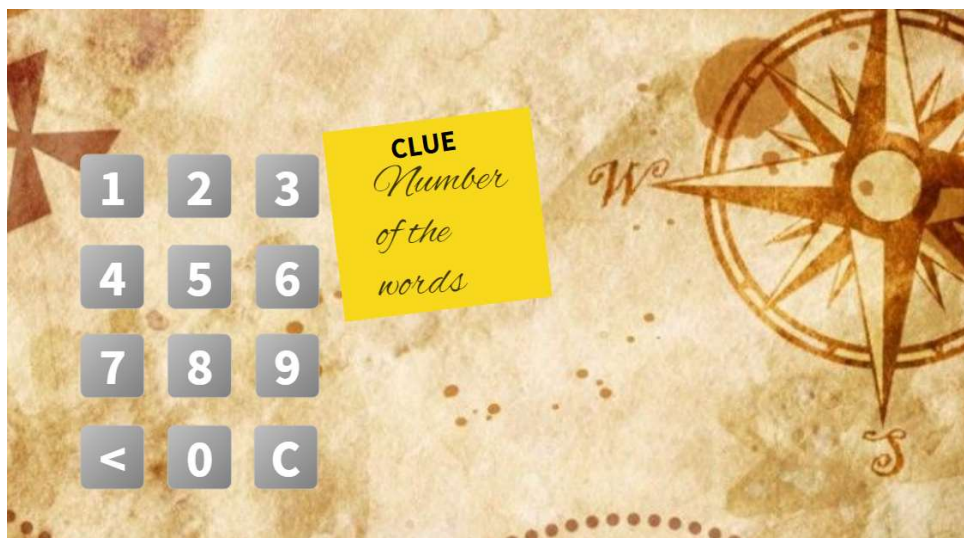


Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez
Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Luego se debe leer la pista y poner el código secreto para abrir el cofre:

Figura 64

Pantalla para abrir el cofre sagrado actividad 7



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

Una vez digitado la respuesta correcta el programa procede a puntuarle con 200 puntos más, dando un total de 1400, de todo el juego.

Figura 65

Pantalla de premiación de la séptima fase del juego



Elaborado por: María del Consuelo Checa Vilañez

Fuente: <https://view.genial.ly/60c1904d1f2fc20d9c41640d>

5.8. Validación de la Propuesta

Para validar la propuesta se consideró utilizar la siguiente rúbrica de evaluación:

ASPECTOS A VALIDAR	EQUIVALENCIA		
	MS (3)	S (2)	PS (1)
TEMA			
1. Originalidad.			
2. Acorde a la investigación.			
JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA PROPUESTA			
3. Se orienta en plantear estrategias didácticas de gamificación para la enseñanza de vocabulario del idioma Inglés.			
4. Es un documento guía para docentes de 8vo EGB.			
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA			
5. Los conceptos y definiciones son de fácil comprensión.			
6. La fundamentación teórica se relaciona con la propuesta pedagógica			
OBJETIVOS			
7. Concretos y claros.			
8. Factibles de alcanzar.			
METODOLÓGIA			
9. Adecuada para estudiantes de octavos años de EGB			
10. Relacionada con procedimientos de gamificación			
IMPACTOS			
11. Se logra un impacto educativo			
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA			
12. El diseño cumple con el propósito de la investigación.			
13. Se ajusta a una necesidad institucional.			
14. Tiene relación con las variables de estudio de la investigación			
15. Hay secuencia en todo el proceso.			

16. Su contenido es sencillo y de fácil manejo para docentes y estudiantes			
17. Está redactado con un lenguaje básico y de fácil comprensión.			
18. Es susceptible de ser evaluado.			

EQUIVALENCIA	VALOR	f	TOTAL	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO (MS)				
SATISFACTORIO (S)				
POCO SATISFACTORIO (PS)				

VALIDADO POR:			
Nombre y Apellido	Cédula de Identidad	Fecha	Teléfono
Profesión	Función	Firma	

5.9. Difusión de la Propuesta

La difusión de la propuesta se realizó por medio de un oficio al señor Rector y Vicerrector de la Institución, para que se pueda socializar a todos los docentes del área de Inglés y de manera especial a quienes dictan clases en los octavos años de básica; las autoridades del plantel velarán para que la propuesta se ponga en práctica y a la vez realizarán el seguimiento y la evaluación con el coordinador del área.

5.10. Seguimiento y Evaluación

El seguimiento y evaluación de la propuesta será responsabilidad del área de Inglés de la Unidad Educativa “República del Ecuador”

CONCLUSIONES

Por medio de las fichas de observación se pudo identificar que los docentes de inglés para la enseñanza del vocabulario trabajan con métodos, técnicas y procedimientos utilizados regularmente en el desarrollo de habilidades, actitudes y destrezas de los estudiantes, y no presentaron una planificación en la que se incluya estrategias metodológicas innovadoras como es la gamificación, incluso no se pudo evidenciar en las actividades realizadas por los docentes la relación que debe existir con todos los elementos del currículo (Objetivo, destrezas con criterios de desempeño, recursos didácticos, estrategias metodológicas e indicadores de evaluación).

Por medio de las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador, se identificó que los docentes de Inglés utilizan estrategias metodológicas generales y específicas, entre las generales se destacan las convencionales y entre las específicas se pudo observar que aplican la “práctica”, es decir que el inglés se habla todo el tiempo de la clase y los estudiantes interactúan, de esta manera se da prioridad a la aplicación del enfoque comunicativo.

La observación de la clase permitió confirmar que los docentes no utilizan la gamificación como metodología en la enseñanza del vocabulario de Inglés, las causas que podrían considerarse son: la falta de conocimiento en el uso de esta metodología, la falta de interés por parte de los docentes, porque para planificar actividades de gamificación se requiere de tiempo e incluso conocimientos del manejo de recursos tecnológicos.

El interés de docentes y estudiantes de contar con una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés, permitió diseñar una aplicación digital con Genially en el que se incluyen varias actividades de gamificación que les ayudará a los estudiantes a desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en referencia al reading, el listening, el speaking y el writing.

RECOMENDACIONES

De acuerdo a la investigación realizada los docentes de Inglés deben utilizar estrategias de gamificación para la enseñanza de vocabulario, ya que se logra varios beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje tales como: despertar el interés de los estudiantes, desarrollar el aprendizaje experiencial, la competencia sana y la dependencia positiva.

Se sugiere a los docentes del área de Inglés de la Unidad Educativa “República del Ecuador” que a los estudiantes se les brinde la oportunidad de hablar en forma permanente, y exista una interacción comunicativa entre todos los integrantes del salón de clase, para que cumpla con el propósito de aplicar el enfoque comunicativo, por medio de las diferentes funciones del idioma Inglés.

Se recomienda que la mayor cantidad de los docentes del área de Inglés de la Unidad Educativa “República del Ecuador” deben enseñar las habilidades comunicativas de forma interrelacionada, es decir el reading, el listening, el speaking y el writing, considerando la interdependencia que existe entre ellas y aplicando un enfoque comunicativo diverso, de este modo, los estudiantes se aproximarán al uso real del idioma y contribuirá al desarrollo de su comprensión y fluidez del Inglés.

Las autoridades de la Unidad Educativa “República del Ecuador” deben considerar esta propuesta como una estrategia pedagógica que le permita capacitar al personal docente del área de Inglés en temas innovadores, y utilicen como un componente necesario en el plan de mejoras del Proyecto Curricular Institucional.

REFERENCIAS

- Badía, R. (2014). *la reflexión metalingüística como el proceso de deliberación que realizan los estudiantes, de manera consciente o inconsciente, sobre la forma y estructura del lenguaje* . Valencia: Universidad de Valencia.
- Blas, J. (26 de Junio de 2019). *didactia.grupomasterd.es*. Obtenido de <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>
- Blas, J. (26 de Junio de 2019). *didactia.grupomasterd.es*. Obtenido de <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>
- Cabrera, K. (2017). *El uso de material auténtico audiovisual y la destreza oral en estudiantes del tercer nivel BI*. Ambato: UTA.
- Candia, F. (24 de Junio de 2019). *revista.universidadabierta.edu.mx*. Obtenido de <https://revista.universidadabierta.edu.mx/2019/06/03/conocimientos-previos-e-intervencion-docente/>
- Casado, M. (2015). *La Gamificación en la enseñanza del Inglés en Educación Primaria*. Valladolid.
- Casado, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza del Inglés*. Valladolid.
- Castellar, G., González, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar*. Cartajena: Universidad del Tolima.
- Cordero, D., & Nuñez, M. (2017). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes. *Revista de Lenguas modernas*, 270-290.
- Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina*. Santiago: Pearson .
- Education First. (2020). *Índice del Dominio de Inglés de EF para Escuelas*. Estados Unidos.
- Fernández, I. (2016). Juego Serio: gamificación y aprendizaje. *Centro de comunicación y pedagogía*, 180-231.
- Fernández-Gavira, J. Á.-D.-P.-G. (2015). YincaExprésate con el deporte: haciendo historia a través de una yincana nocturna. *Revista de Docencia Universitaria*, 377-403.

- Figuroa, J. (2015). *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*. Texas: Digital Education Review.
- Franco, M., & García, É. (2019). *Influencia del uso de una plataforma gratuita en el aprendizaje del inglés en Babahoyo*. Babahoyo: UTB.
- González, O. (2018). *Creación colaborativa de recursos educativos*. Buenos Aires.
- Hernández, M. (2014). *Metodología activa para el aprendizaje de las operaciones básicas en Matemática Maya*. Quetzal, Tenango: Universidad Rafael Landívar.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Horna, S. (2019). *La gamificación como herramienta para la implementación de la estrategia*. Lima.
- I., P., & E., R. (12 de Octubre de 2017). *redalyc.org*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86052830006>
- Jackson, F. (2020). Aportaciones de las estrategias didácticas en el desarrollo de la competencia comunicativa. *Revista de educación*, 186.
- Kamasheva, A., Valeev, E., Yagudin, R., & Maksimova, K. (2015, Febrero 10). *mcses.org*. Retrieved from <https://www.mcses.org/journal/index.php/mjss/article/viewFile/5674/5470>
- Krashen, S. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. Oxford: Pergamon.
- Lara, R. (2020). *Gamificación como estrategias de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Esmeraldas: PUCE.
- Ledesma, A. (16 de Abril de 2021). *madreshoy.com*. Obtenido de <https://madreshoy.com/gamificacion-en-las-aulas-ventajas-desventajas/>
- Mendoza, J. (2018). *Aplicación de estrategias contextualizadas en el área de matemáticas en el nivel de secundaria*. Lima: PUCP.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de Lengua y Literatura*. Quito: ME.

- Ministerio de Educación. (2020, Abril 18). *recursos2.educacion.gob.ec/*. Retrieved from https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/08/Lineamientos-Plan-Educativo-Aprendemos-juntos-en-casa-desde-semana-11_03_08_2020.pdf
- Ministerio de Educación. (2021). *Acuerdo Ministerial 006*. Quito: ME.
- Ministerio de Educación. (2018). *Propuesta de la Comunidad Educativa para el Plan Nacional de Educación 2016-2025*. Quito.
- Ministerio de Educación. (2020). *Plan-Educativo-Aprendemos-juntos-en-casa-Ciclo-Sierra-Amazonia*. Quito: ME.
- Molina, P., Alicia, M., & Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Científica, dominio de las ciencias*, 722-730.
- Moraga, A. I. (2018). *Estrategias Metodológicas de Enseñanza y Evaluación de Resultados de Aprendizaje*. Temuco: Universidad de La Frontera.
- Morales, M., & Pineda, C. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del Idioma Inglés*. Quito.
- Morales, M., & Pineda, C. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma Inglés*. Quito.
- Moreno, C. (2016). *Elementos de procesos de gamificación en el aula*. Ambato: Silver.
- Ordoñez, J. P. (2017). *Diseño de Videjuegos*. Madrid: Síntesis S.A.
- Palacios, G., Morales, M., & Carolina, P. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés*. Quito: UC.
- Peralta, w. (2016). Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Vinculando*, 32.
- Peralta, W. (2020). Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Vinculando*, 1-30.
- Retreage, A. (2017). *Estrategia de enfoque comunicativo y su incidencia en las habilidades fonéticas del idioma Inglés*. Quetzal Tenango: Universidad Rafael Landívar.

- Reyes, N. (29 de Julio de 2016). *shiftelearning.com*. Obtenido de <https://www.shiftelearning.com/blogshift/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-el-juego>
- Rivera, L. (2020). *Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Lima: Universidad de San Ignacio.
- Rodriguez. (23 de Marzo de 2021). <http://webs.ucm.es/>. Obtenido de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>
- Romero, F. (2016). Gamificación y tecnologías de información para el aprendizaje. *Expertis*, 123-160.
- Rosero, C. (2018). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de competencias integrales*. Ibarra: UTN.
- Sánchez, C. (2020). *Gamificación, los orígenes y el futuro de la gamificación*. Argentina: Academia española.
- Sánchez, M. (2018). *Gamificación: Una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés*. Ambato: UEA.
- Sánchez, M. (2018). *Gamificación: Una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés*. Ambato.
- Santiago, R., Trinaldo, S., Kamijo, M., & Fernández, A. (2015). *Mobile Learning: nuevas realidades en el aula*. Barcelona: Océano S.L.U.
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). *Plan Nacional de desarrollo toda una vida 2017-2021*. Quito.
- Suh, S., Kim, S., & Kim, N. (2010). *Effectiveness of MMORPG-based instruction in elementary English education in Korea*. Korea: Wiley.
- Suh, S., Kim, S., & Kim, N. (2010). *Effectiveness of MMORPG-based instruction in elementary English education in Korea*. Korea.
- Taborda, A., & Sánchez, D. (2020). *Diseño e implementación de una estrategia digital orientada al mejoramiento en el aprendizaje-enseñanza de inglés como lengua extranjera*. Bogotá.

- Thomas, M. (1980). *¿Qué hace que las cosas sean divertidas de aprender? Un estudio de juegos de computadora intrínsecamente motivadores*. California: Sciences Group.
- Werbach, K. (2014). *Defining Gamification*. Philadelphia: Persuasive.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2014). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid: Pearson.
- Wilkins, D. (1972). *Linguistics and Language Teaching*. London: Edward Arnold,.
- Zepeda, S., Abascal, R., & López, E. (2016). *Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula*. México D.F.: UAIS.

ANEXOS

Anexo 1:



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO ENCUESTA PARA DOCENTES



Tema: ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS.

Objetivo: Identificar las estrategias metodológicas digitales de gamificación que utilizan los docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés.

Instrucción. - Conteste con sinceridad las siguientes preguntas, seleccionando con una X la alternativa que usted considere pertinente.

EDAD:

23 a 30 años

31 a 40 años

41 a 50 años

51 a 60 años

GÉNERO:

Femenino

Masculino

NIVEL DE ESTUDIO:

Tercer Nivel

Cuarto Nivel

CUESTIONARIO

1.- ¿Qué estrategia metodológica utiliza en el proceso de enseñanza del vocabulario del idioma Inglés.	
a. Clase expositiva, resolución de problemas, repetición de palabras, memorización de vocabulario.	
b. Investigación, generación de curiosidad.	
c. Estudios de la realidad socio-económica y cultural, contexto, y temas de interés.	
d. Experiencias educativas donde el alumno construye su propio conocimiento.	
e. Otro: _____	

2.- ¿Qué estrategias específicas para la enseñanza de inglés utiliza en el aula?	
a. Practica el idioma inglés todo el tiempo que le sea posible.	
b. Verificación de los logros de los aprendizajes de los estudiantes, retroalimentación y motivación.	
c. Relación de los contenidos entre sí, con las experiencias propias de los estudiantes, y el contexto real.	
d. Documentación del aprendizaje mediante la toma de notas de las ideas más importantes.	
e. Otras: _____	

3.- ¿En su práctica docente en que grado emplea la gamificación como estrategia del idioma Inglés?	
a. Mucho	
b. Poco	
c. Nada	

4.- ¿Qué factores afectivos se desarrollan al aplicar la gamificación en el proceso de la enseñanza?	
a. Competencia sana	
b. Dependencia positiva	
c. Autonomía	
d. Aprendizaje experimental	
e. Tolerancia	
f. Protección de la autoimagen.	
g. Otro: _____	

5.- ¿Qué dificultades considera usted que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula?	
a. Costo	
b. Exceso de juego	
c. Formación de antivalores	
d. Aislamiento	
e. Otro: _____	

6.- ¿Considera que el aplicar estrategias metodológicas digitales de gamificación en la enseñanza benefician el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés?	
a. De acuerdo	
b. Poco de acuerdo	
c. Nada de acuerdo	

7.- ¿De las siguientes herramientas digitales cuales utiliza para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés?	
d. Genially	
e. Learning app	
f. Wordwall	
g. Live worksheets	
h. Icon- icons	
i. Otra: _____	

8.- ¿Le interesaría usted tener una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés?	
a. De acuerdo	
b. Poco de acuerdo	
c. Nada de acuerdo	

9.- ¿Considera usted que el aprendizaje de vocabulario del idioma Inglés aporta en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes?	
a. De acuerdo	
b. Poco de acuerdo	
c. Nada de acuerdo	

10.- ¿En la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés usted realiza?	
a. Memorización y repetición de vocabulario.	
b. Traducción de textos o palabras.	
c. Estructuras de oraciones.	
d. Práctica del vocabulario en actividades como ir de compras, guiar a los turistas, solicitar direcciones, pedir ayuda, solicitar atención en un restaurante, etc.	
e. Otro: _____	

11.- ¿Considera usted que es importante la enseñanza del vocabulario para el aprendizaje del idioma Inglés?	
a. De acuerdo	
b. Poco de acuerdo	
c. Nada de acuerdo	

12.- ¿Considera usted que el conocimiento del vocabulario del idioma Inglés aporta en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño de los estudiantes?	
a. De acuerdo	
b. Poco de acuerdo	
c. Nada de acuerdo	

Anexo 2

Ficha de validación de la encuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO



FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta destinada a identificar las estrategias metodológicas digitales de gamificación que utilizan los docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador, en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés.

Nombre del validador /a:

Fecha: 07 de abril de 2021

Objetivo: Identificar las estrategias metodológicas digitales de gamificación que utilizan los docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador, en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (<u>marque</u> con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable										X	No aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones												
Validado por	Mairett Rodríguez				Cédula	1757707151				Fecha	7/04/2021	
Firma					Teléfono	0983898342				Mail	mairett.balza@gmail.com	

Anexo 3

Ficha de observación áulica



FICHA DE OBSERVACIÓN ÁULICA

1. Datos informativos

Docente observado.....
Nombre del observador.....
Asignatura.....
Nivel.....
Lugar.....
Fecha.....

2.- Tema:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS.

3.- Objetivo: Determinar las dificultades de los docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador, en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés.

4.- Indicaciones

Anotar en forma descriptiva, con objetividad y exactitud los hechos relevantes, relacionados con los criterios contenidos en la ficha de observación de clase.

	INDICADORES	Logrado	En proceso	No aplica	COMENTARIO
1	El docente expone el tema y los objetivos de la clase.				
2	Realiza una actividad previa para despertar el interés de los estudiantes, la cual está relacionada con los conocimientos previos.				
3	Organiza a los estudiantes para trabajar en grupos.				
4	El docente establece con claridad la base y las reglas del juego para lograr los objetivos de aprendizaje. (Mecánica)				
5	Se plantean actividades que motivan y forman el comportamiento y el cambio de actitud de los estudiantes en calidad de jugadores. (Dinámicas).				

6	La metodología aplicada tiene relación con procesos de gamificación y promueve la adquisición del nuevo vocabulario de Inglés.				
7	Utiliza recursos tecnológicos, programas en línea o recursos didácticos para el refuerzo y cierre de la clase. (Componentes)				
8	Aplica técnicas de evaluación para comprobar los aprendizajes del vocabulario aprendido.				
9	El tiempo es distribuido de modo que se cumplen los objetivos propuestos, mediante todas las actividades planificadas.				
10	La relación entre los elementos del currículo (objetivos, destrezas con criterio de desempeño, recursos didácticos, estrategias metodológicas e indicadores de evaluación) se evidencia durante el desarrollo de las actividades.				
	Total de vistos en cada columna				
	Porcentaje %				

Anexo 4

Instrumento de validación de la ficha de observación áulica



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO



FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Ficha de observación áulica destinada a determinar las dificultades de los docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador, en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés.

Nombre del validador /a:

Fecha: 21 de abril de 2021

Objetivo: Determinar las dificultades de los docentes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador, en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento de la ficha de observación áulica. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Item	Criterios a evaluar												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		X		X				X
2	X		X		X		X		X				X
3	X		X		X		X		X				X
4	X		X		X		X		X				X
5	X		X		X		X		X				X
6	X		X		X		X		X				X
7	X		X		X		X		X				X
8	X		X		X		X		X				X
9	X		X		X		X		X				X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X			
Validar (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio													
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por	Mirett Rodriguez				Cédula	1757707151		Fecha	21/04/2021				
Firma					Teléfono	0983898342		Mail	mirett.halme@gmail.com				

Anexo 5

Encuesta para estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

CURSO: _____

PARALELO: _____

Tema: ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS.

Objetivo.- Percibir de los estudiantes 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador sobre las estrategias metodológicas digitales de gamificación que utilizan los docentes.

Instrucción. - Conteste con sinceridad las siguientes preguntas, seleccionando con una X la alternativa que usted considere pertinente.

1.- ¿Qué metodologías utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario?	
a. Clase expositiva.	
b. Juegos con premios, insignias, recompensas, puntos, etc.	
c. Actividades con temas de interés para los estudiantes.	
d. Proyectos de aula.	
e. Otra: Cuál: _____	

2.- ¿Qué estrategia específica para la enseñanza de inglés utiliza el docente?	
a. Practica el idioma inglés todo el tiempo en la clase.	
b. Refuerza los contenidos no aprendidos por medio de la motivación.	
c. Realiza preguntas sobre experiencias prácticas.	
d. Sugiere la toma de notas de las ideas más importantes de los temas tratados.	
e. Otra: Cuál: _____	

3.- ¿Con que frecuencia aplica el docente de inglés estrategias con juegos, premios, insignias, recompensas, puntos, etc.?	
a. Mucho	
b. Poco	
c. Nada	

4.- ¿Le interesaría a usted que el docente de inglés aplique en clases estrategias con juegos, premios, insignias, recompensas, puntos, etc.?	
a. Mucho	
b. Poco	
c. Nada	

5.- ¿Considera que al aplicar las estrategias descritas anteriormente, mejorará su vocabulario del idioma Inglés?	
a. Mucho	
b. Poco	
c. Nada	

6.- ¿De las siguientes herramientas digitales cuales utiliza el docente de inglés para la enseñanza del vocabulario?	
a. Genially	
b. Learning apps	
c. Wordwall	
d. Live worksheets	
e. Icon-icons	
f. Ninguna	
g. Otras: _____	

7.- ¿Le interesaría a usted utilizar una de las anteriores herramientas digitales para el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés?	
a. Mucho	
b. Poco	
c. Nada	

8.- ¿El aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés le ha ayudado a usted a desarrollar las destrezas de leer, escribir, escuchar y hablar?	
a. Mucho	
b. Poco	
c. Nada	

9.- El docente para enseñar vocabulario del idioma Inglés utiliza:	
a. Memorización y repetición de vocabulario.	
b. Traducción de textos o palabras.	
c. Estructura de oraciones.	
d. Práctica del vocabulario en actividades como ir de compras, guiar a los turistas, solicitar direcciones, pedir ayuda, solicitar atención en un restaurante, etc.	
e. Otro: _____	

10.- ¿Cuenta usted con equipos y recursos tecnológicos para el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés?	
a. Siempre	
b. A veces	
c. Nunca	

¡Gracias por su colaboración!

Anexo 6

Solicitud a padres de familia y representantes legales de estudiantes de 8vos años

Otavalo, a 10 de mayo de 2021

Señor Padre de familia

De mi consideración:

Presente. -

La que suscribe **Lic. María del Consuelo Checa Vilañez**, maestra de inglés de esta institución educativa, le hace llegar un atento saludo esperando se encuentre bien de salud, a la vez pedir la autorización de su parte, para que su hijo/a o representado pueda llenar una encuesta acerca de mi trabajo de investigación el cual es: **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS**. La misma que está legalmente aceptada por el Sr. Rector de la institución y me servirá para obtener resultados exclusivamente de investigación.

Por la atención que se digne dar al presente anticipo mis sinceros agradecimientos. Adjunto documento de aceptación.

Atentamente;



Lic. Consuelo Checa V.

INVESTIGADORA

Anexo 7

Carta de aceptación de representante legal

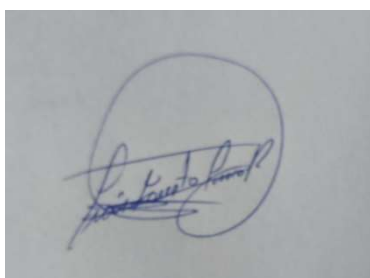
CARTA DE ACEPTACIÓN DEL PADRE/MADRE O TUTOR PARA LA PARTICIPACIÓN DE SU REPRESENTADO EN LA REALIZACIÓN DE LA ENCUESTA DE INVESTIGACIÓN ANTES MENCIONADA.

Fecha: 11 de mayo del 2021

Este documento en el que queda sentado mi firma es muestra de aceptación para que mi hijo(a) o representado, participe voluntariamente en llenar una encuesta para un trabajo de Investigación.

Nombre del Padre/Madre/Tutor participante: Luis Fausto Lema Remache

Firma:



Relación con el menor participante: Papá

Nombre completo del menor participante: Tupak Amayami Lema Lema

Anexo 8

Solicitud de acceso a la información dirigida a la autoridad del plantel investigado



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001- 073 CEAACES - 2013 - 13

INSTITUTO DE POSGRADO

Oficio 63-D
Febrero 25, 2021

Magíster
Ignacio Cusín
RECTOR UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DEL ECUADOR

Señor Rector:

Solicito de manera comedida se brinde las facilidades y acceso a información requerida de la institución que usted acertadamente dirige a la licenciada María del Consuelo Checa, estudiante de la maestría en Pedagogía, mención Currículo, que se encuentran desarrollando su proyecto de trabajo de grado orientado a **“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS.”**.

Por la atención, le agradezco.

Cordialmente,
“CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO”,

MSc. Lucía Yépez V.
DIRECTORA POSGRADO

Mario E. R.



CIENTIA ET THECNICUS IN SERVITIUM POPULI

Anexo 9

Oficio de aceptación de la autoridad educativa investigada

MINISTERIO DE EDUCACIÓN



Oficio N°55-R-UIERE
Otavalo, 30 de marzo de 2021.

Dra.
BEATRIZ CÓNDROR
TUTORA DE TESIS DE LA U.T.N.
Presente.

De mis consideraciones:

A nombre de la Unidad Educativa "República del Ecuador", me es grato dirigirme a usted para extenderle un atento y cordial saludo, a la vez el deseo de éxitos en sus delicadas funciones en adelante de la educación.

Me permito informar a usted que la señora: Lic. María del Consuelo Checa Viláñez con número de cédula 1002275145 estudiante del Programa de Maestría en Pedagogía mención Currículo, ha sido aceptada en esta institución para realizar su trabajo de grado. La Institución brindará las facilidades e información necesarias para el desarrollo de la investigación.

En la seguridad de que la petición, será favorablemente atendida, anticipo mi agradecimiento.

Cordialmente,

MSc. JOSÉ IGNACIO CUSÍN
Rector Encargado
C.C. 1001780707
N° Cel: 0990630431



Dirección: Av. Amazonas 1246-412 y Av. Arshagan.
Código postal: 170107 / Distrito Ecuador



sembramos

lenin



Anexo 10

Resolución del Honorable Consejo Directivo de la UTN



Instituto de
Posgrado

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13

INSTITUTO DE POSGRADO

HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO

Resolución HCD Nro. UTN-POSGRADO-2020-0342

El Honorable Consejo Directivo del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica del Norte, en sesión ordinaria realizada el 04 de diciembre de 2020, considerando:

Que, el Art. 226 de la Constitución de la República del Ecuador establece: "Las instituciones del Estado, sus organismos, dependencias, las servidoras o servidores públicos y las personas que actúan en virtud de una potestad estatal ejercerán solamente las competencias y facultades que les sean atribuidas en la Constitución y la ley. Tendrán el deber de coordinar acciones para el cumplimiento de sus fines y hacer efectivo el goce y ejercicio de los derechos reconocidos en la Constitución";

Que, el Art. 350 de la Constitución indica: "El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo";

Que, el Art. 355 de la Carta Magna señala: "El Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución (...).";

Que, el Art. 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior - LOES, señala: "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa financiera y orgánica, acorde a los principios establecidos en la Constitución de la República. (...).";

Que, el literal c) del artículo 18 de la Ley *Ibidem* determina que la autonomía responsable que ejercen las universidades y escuelas politécnicas consiste en la libertad para gestionar sus procesos internos;

Que, el Reglamento de Graduación y Titulación de Grado y Posgrado en el Art. 19 establece que una vez que el estudiante haya cumplido con los requisitos legales, académicos y administrativos para el desarrollo del trabajo de titulación, realizará la solicitud al Coordinador del programa, presentando el anteproyecto del trabajo de titulación, que será revisado por el Comité Científico del Programa y emitirá su criterio.

Que, esta unidad académica conoce el Oficio Nro. 111-DTA-IP-UTN, de 30 de noviembre de 2020, suscrito por el PhD. Marcelo Almeida Pastor, Coordinador del Programa de Maestría en Pedagogía mención Currículo, dirigido a la Dra. Lucía Yépez MSc., Directora del Instituto de Posgrado UTN, señala: "Por medio del presente solicito que por su digno intermedio tenga a bien poner en consideración del H. Consejo Directivo del Instituto de Posgrado el trámite correspondiente para la aprobación de los siguientes Anteproyectos de Trabajos de Titulación b) Título: "Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés"; Maestrante: **Lcda. María del Consuelo Checa Vilañez**; Tutora sugerida: **Mgs. Beatriz Hortencia Córdor Quimbato**; Asesora Sugerida: **Mgs. Sandra Guevara Betancourt**. Para el efecto adjunto se servirá encontrar: 1) dos archivos con los enfoques de Viabilidad aprobados por el Comité Científico de la Maestría de Pedagogía mención Currículo; y 2) dos archivos con los textos de los anteproyectos respectivos".

Con estas consideraciones, el Honorable Consejo Directivo del Instituto de Posgrado, en uso de las atribuciones conferidas por el Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica del Norte, Art. 50 literal i) dispone como funciones del Consejo Directivo de Posgrado "Los demás que le confieran el

presente Estatuto y la reglamentación respectiva"; y, el Reglamento del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica del Norte, Art.6 literal h) establece como atribución del Consejo Directivo de Posgrado "aprobar anteproyectos de investigación", **RESUELVE:**

1. Aprobar los trabajos de titulación de autoría de los maestrantes; y, designar a los docentes a cumplir como Tutoría y Asesoría, de acuerdo al siguiente detalle:

MAESTRÍA DE PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO

Leda María del Consuelo Choca Vilañez	Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.	Mgs. Hortencia Córdor Quimbita	MSc. Sandra Guevara Betancourt	Concluir con un objetivo específico de propuesta que esta expreso en el objetivo general.
---------------------------------------	---	--------------------------------	--------------------------------	---

2. Notificar a los maestrantes, tutores y asesores asignados, y a la Secretaría de Programas para los efectos legales pertinentes. **NOTIFIQUESE Y CUMPLASE.-**

En unidad de acto suscriben la presente Resolución la Doctora Lucía Yépez Vázquez, en calidad de Directora y Presidenta del Honorable Consejo Directivo; y, la Abogada Paola Alarcón A., Secretaria Jurídica (E) que certifica.

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO



Dra. Lucía C. Yépez V. MSc.
Directora y Presidenta HCD Posgrado



SECRETARÍA JURÍDICA

Abg. Paola E. Alarcón Alarcón MSc.
Secretaria Jurídica Posgrado

