

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRIA EN TECNOLOGIA E INNOVACION EDUCATIVA



TEMA: GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EL
SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “HIMMELMANN”

AUTORA:

Martha Susana Pujota Pila

DIRECTOR:

MSc. Luis Estuardo Braganza Benítez

Ibarra, 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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 IDENTIDAD:	1724612955		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Pujota Pila Martha Susana		
DIRECCIÓN:	Tabacundo		
EMAIL:	susye2010@hotmail.com		
TELÉFONO Fijo:		TELÉFONO MÓVIL:	0961220992

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "HIMMELMANN"
AUTOR:	Pujota Pila Martha Susana
FECHA: DD/MM/AAAA	15-02-2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	POSGRADO <input type="checkbox"/>
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Magister en Tecnología e Innovación Educativa
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Luis Estuardo Braganza Benítez

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 la 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 15 días del mes de febrero 2024

EL AUTOR:


Nombre: Martha Susana Pujota Pila

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS

Yo, Luis Estuardo Braganza Benítez, certifico que la estudiante Pujota Pila Martha Susana, portadora de la cédula número 172461295-5 ha desarrollado bajo mi tutoría el trabajo de grado titulado **“GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “HIMMELMANN”**

El trabajo está sujeto a la metodología y normas dispuestas en los lineamientos de la reglamentación del título a obtener, por lo que, autorizo se presente a la sustentación para la sustentación para la calificación respectiva.

Ibarra, a los 28 días de diciembre del 2028

Lo certifico



Msc. Luis Estuardo Braganza Benítez
DIRECTOR DE TESIS
C.C. 1003232053

DEDICATORIA

A Dios todopoderoso,

Si está bien escrita y ordenada, esto fue lo que me propuse. Si no es así, y tiene poco valor, deben saber que hice lo mejor que pude. 2do Macabeos 15:38.

Susana

AGRADECIMIENTO

Mi eterno agradecimiento a Dios todopoderoso,

A mis padres, mis ñaños, sobrinos, cuñada y mi hermoso Beto.

Y a todos quienes sin ser mi familia me han motivado y ayudado, Dios le pague.

Susana.

Índice de contenidos

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS	3
AGRADECIMIENTO	5
Índice de contenidos	6
Figura 1: Categorías de la gamificación 23.....	10
Figura 2: Niveles para identificar los recursos de Gamificación. 27	10
Figura 3: Herramienta de gamificación Geneally 33	10
Figura 4: Pantalla de búsqueda en la web Liveworksheets 33.....	10
Figura 5: Herramienta de gamificación Doulingo 33	10
Figura 6: Herramienta de gamificación, Kahoot! 34.....	10
Figura 7: Herramienta de gamificación Quizizz 34	10
Figura 8: Área de estudio E.E.B. "Himmelman" 38	10
Figura 9: Percepción de los estudiantes sobre la materia de inglés. 43	10
Figura 10: Familiarización del término Gamificación. 43	10
Figura 11: Participación de los estudiantes en clases que incluyen juegos 44.....	10
Figura 12: Herramientas de gamificación 44.....	10
Figura 13: Resultado de la pregunta 5 45.....	10
Figura 14: Resultado de la pregunta 6 45.....	10
Figura 15: Resultado de la pregunta 7 46.....	10
Figura 16: Resultado de la pregunta 8 46.....	10
Figura 17: Resultado de la pregunta 9 47.....	10
Figura 18: Resultado de la pregunta 10 47.....	10
Figura 19: Página de registro en Quizizz 56	10
Figura 20: Selección del tipo de registro de la aplicación Quizizz 57	10
Figura 21: Página principal de la herramienta Quizizz 57	10
Figura 22: Pantalla de la sección tareas en Quizizz 59	10
Figura 23: Ejercicio de selección en Quizizz 60.....	10
Figura 24: Ejercicio de llenar los espacios en blanco en Quizizz 61	10
Figura 25: Solución al ejercicio de la figura 24 61	10
Figura 26: Ejercicio de ordenar palabras en Quizizz 63	10
Figura 27: Pantalla de las respuestas al ejercicio de la figura 26 64.....	10
Figura 28: Ejercicio para unir una imagen y una palabra 65	10
Figura 29: Herramienta para dibujar de Quizizz 66.....	10

Figura 30: Ejercicio para realizar en parejas 67	10
Figura 31: Solución del ejercicio en la tabla 3 del módulo 2 en Quizizz 68.....	10
Figura 32: Ejercicio de unión de palabras del módulo 3 en Quizizz 70.....	10
Figura 33: Ejercicio de llenar los espacios en blanco del Módulo 3 en Quizizz. 70	11
Figura 34: Ejercicio de selección del módulo 3 enQuizizz 72.....	11
Figura 35: Ejercicio de Lectura del módulo 3 en Quizizz 74.....	11
Figura 36: Ejercicio de ordenar con la gramática USED TO en Quizizz 75	11
Figura 37: Cuadro de Información para ayudar al estudiante en el ejercicio de gramática.	76 11
Figura 38: : Percepción de los estudiantes sobre la materia de inglés 77	11
Figura 39: Respuesta a la pregunta 2 78	11
Figura 40: Participación de los estudiantes en clases que incluyen juegos 78.....	11
Figura 41: Herramientas de gamificación 79	11
Figura 42: Resultado de la pregunta 5 79.....	11
Figura 43: Resultado de la pregunta 6 80.....	11
Figura 44: Resultado de la pregunta 7 81.....	11
Figura 45: Resultado de la pregunta 8 81.....	11
Figura 46: : Resultado de la pregunta 9 82	11
Figura 47: Resultado de la pregunta 10 82.....	11
Tabla 1: Mecánicas de Juego 27	12
Tabla 2: Fórmula para realizar oraciones negativas y afirmativas en futuro con “Will” 68	12
Tabla 3: Ejercicio de relacionar. 68	12
Tabla 4: Ejercicio para relacionar. 71	12
Tabla 5: Ejercicio de Construcción de Oraciones 71	12
Tabla 6: Ejercicio de selección 73	12
ABSTRACT	14
CAPITULO I.....	15
1. EL PROBLEMA	15
1.1. Planteamiento del Problema	15
Planteamiento de problema.....	16
Preguntas directrices	16
1.2. Antecedentes	16
1.3. Objetivos de la investigación	18

1.3.1. Objetivo general	18
1.3.2. Objetivos específicos	18
1.4. Justificación	19
CAPITULO II.....	20
2. MARCO REFERENCIAL	20
2.1. Marco teórico	20
2.1. 1 inicios de la Gamificación	20
2.1.2. Conceptualización – Gamificación	21
2.1.3 Elementos de la gamificación	23
2.1.4 Gamificación en la Educación	26
2. Estrategias de gamificación	26
2.1.5.1 Estrategia	30
2.1.5.2 Estrategia de enseñanza	30
Aprendizaje – conceptualización.....	31
2.1.5. Integración de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés	33
2.1.6.1 Herramientas digitales de gamificación.....	34
CAPITULO III	40
3 MARCO METODOLÓGICO.....	40
3.1 Descripción del área de estudio / Descripción del Grupo de estudio	40
3.1.2 Grupo de estudio	40
3.2 Enfoque y tipo de investigación.....	41
3.2.2 Tipos de la investigación	42
3.3 Procedimientos de la investigación.....	42
3.3.1 Primera Fase. – Diagnosticar el rendimiento académico de los estudiantes..	42
3.3.2 Segunda Fase. – Identificar las estrategias de gamificación tecnológica	42
3.3.3 Tercera Fase. – Diseñar una estrategia de gamificación tecnológica para un óptimo aprendizaje.....	43
3.3.4 Cuarta Fase. – Valorar la estrategia de gamificación tecnológica diseñada. .	43
3.4 Consideraciones bióticas.....	43
4 CAPITULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	44
4.3.1 Resultados de la entrevista aplicada a los docentes de los séptimos años	50
CAPITULO V	55
Propuesta de investigación	55
5.1. Nombre de la Propuesta.....	55

5.2. Justificación	55
Modelo operativo de la propuesta.....	56
Desarrollo de la propuesta	57
Bibliografía.....	88
ANEXOS	92
Encuesta aplicada a los estudiantes	92
Instrumento de validación para encuesta	94
Instrumento de validación para entrevista	95

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Categorías de la gamificación	25
Figura 2: Niveles para identificar los recursos de Gamificación.....	29
Figura 3: Herramienta de gamificación Geneally.....	35
Figura 4: Pantalla de búsqueda en la web Liveworksheets	35
Figura 5: Herramienta de gamificación Doulingo.....	35
Figura 6: Herramienta de gamificación, Kahoot!.....	36
Figura 7: Herramienta de gamificación Quizizz.....	36
Figura 8: Área de estudio E.E.B. "Himmelman".....	40
Figura 9: Percepción de los estudiantes sobre la materia de inglés.....	45
Figura 10: Familiarización del término Gamificación.	45
Figura 11: Participación de los estudiantes en clases que incluyen juegos	46
Figura 12: Herramientas de gamificación	46
Figura 13: Resultado de la pregunta 5	47
Figura 14: Resultado de la pregunta 6	47
Figura 15: Resultado de la pregunta 7	48
Figura 16: Resultado de la pregunta 8	48
Figura 17: Resultado de la pregunta 9	49
Figura 18: Resultado de la pregunta 10	49
Figura 19: Página de registro en Quizizz.....	58
Figura 20: Selección del tipo de registro de la aplicación Quizizz	59
Figura 21: Página principal de la herramienta Quizizz	59
Figura 22: Pantalla de la sección tareas en Quizizz.....	61
Figura 23: Ejercicio de selección en Quizizz	62
Figura 24: Ejercicio de llenar los espacios en blanco en Quizizz	63
Figura 25: Solución al ejercicio de la figura 24.....	63
Figura 26: Ejercicio de ordenar palabras en Quizizz.....	65
Figura 27: Pantalla de las respuestas al ejercicio de la figura 26	66
Figura 28: Ejercicio para unir una imagen y una palabra.....	67
Figura 29: Herramienta para dibujar de Quizizz	68
Figura 30: Ejercicio para realizar en parejas	69
Figura 31: Solución del ejercicio en la tabla 3 del módulo 2 en Quizizz	70
Figura 32: Ejercicio de unión de palabras del módulo 3 en Quizizz.....	72

Figura 33: Ejercicio de llenar los espacios en blanco del Módulo 3 en Quizizz.....	72
Figura 34: Ejercicio de selección del módulo 3 enQuizizz	74
Figura 35: Ejercicio de Lectura del módulo 3 en Quizizz.....	76
Figura 36: Ejercicio de ordenar con la gramática USED TO en Quizizz.....	77
Figura 37: Cuadro de Información para ayudar al estudiante en el ejercicio de gramática.	78
Figura 38: : Percepción de los estudiantes sobre la materia de inglés.....	79
Figura 39: Respuesta a la pregunta 2.....	80
Figura 40: Participación de los estudiantes en clases que incluyen juegos	80
Figura 41: Herramientas de gamificación	81
Figura 42: Resultado de la pregunta 5	81
Figura 43: Resultado de la pregunta 6	82
Figura 44: Resultado de la pregunta 7	83
Figura 45: Resultado de la pregunta 8	83
Figura 46: : Resultado de la pregunta 9	84
Figura 47: Resultado de la pregunta 10	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Mecánicas de Juego.....	29
Tabla 2: Fórmula para realizar oraciones negativas y afirmativas en futuro con “Will”	70
Tabla 3: Ejercicio de relacionar.....	70
Tabla 4: Ejercicio para relacionar.....	73
Tabla 5: Ejercicio de Construcción de Oraciones	73
Tabla 6: Ejercicio de selección.....	75

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Autor: Susana Pujota

Tutor: MSc. Luis Estuardo Braganza

Año: 2023

RESUMEN EJECUTIVO

En un contexto globalizado en el que la comunicación intercultural es un requisito fundamental, dominar el inglés se ha convertido en una habilidad crítica para el éxito personal y profesional. No obstante, la enseñanza y el aprendizaje de un nuevo idioma, en ocasiones, pueden resultar desafiantes y carentes de la motivación necesaria para alcanzar un dominio efectivo.

El uso de la gamificación en la educación permite transformar los entornos de aprendizaje tradicionales en espacios dinámicos, interactivos y atractivos. La gamificación aprovecha los principios del diseño de juegos, como la competencia, las recompensas y los desafíos, para hacer que el aprendizaje sea más divertido y eficaz. El presente estudio diseña una estrategia de gamificación para los estudiantes del séptimo año de educación de la escuela Himmelmann. Para ello se realizó un diagnóstico que identifica si los estudiantes y docentes están familiarizados con la gamificación, cuáles son las principales herramientas que se utiliza y si cuentan con los recursos necesarios para la ejecución de una estrategia de gamificación. Con el diagnóstico se identificó que, si existe conocimiento sobre la gamificación, se aplica de vez en cuando durante las clases, tanto docentes como estudiantes están dispuestos a aplicar una estrategia de gamificación de esta forma logrando atraer al estudio la materia de inglés y a la vez corroborando con el vocabulario del idioma.

Palabras claves: herramientas, gamificación, inglés, estrategias

ABSTRACT

In a globalized context in which intercultural communication is a fundamental requirement, mastering English has become a critical skill for personal and professional success. However, teaching and learning a new language can sometimes be challenging and lack the motivation necessary to achieve effective mastery.

The use of gamification in education has garnered significant attention due to its potential to transform traditional learning environments into dynamic, interactive, and engaging spaces. It leverages principles from game design, such as competition, rewards, and challenges, to make learning more enjoyable and effective.

The present study designs a gamification strategy for students in the seventh year of education at the Himmelmann School. For this purpose, a diagnosis was carried out to identify whether students and teachers are familiar with gamification, what are the main tools used and whether they have the necessary resources to execute a gamification strategy. With the diagnosis, it was identified that if there is knowledge about gamification, it is applied from time to time during classes, both teachers and students are willing to apply a gamification strategy in this way, managing to attract the English subject to the study and at the same time corroborating with the vocabulary of the language.

Key words: Tools, Gamification, English, Strategies

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

El desconocimiento del uso de las estrategias educativas innovadoras y el desinterés por aprender un nuevo idioma ha desfavorecido en el ámbito educativo, notando un alto porcentaje de estudiantes con notas menores de siete dentro del área de inglés. Lo que no es favorable para los estudiantes pues el idioma inglés es una materia que le abre muchas oportunidades al individuo como menciona Molina, Molina, & Jones, (2021) en su investigación. En las instituciones educativas en todos los niveles de formación de los estudiantes, se debe implementar estrategias que permitan un aprendizaje sólido de esta lengua, ya que todo lo que es relevante mayormente se está publicado en inglés, como forma de aumentar su visibilidad e importancia. (pág. 6)

También hay que considerar que el área de inglés es una de las materias en las cuales los estudiantes no prestan un gran interés dentro de las clases virtuales como también las presenciales, pues al ser de otro idioma están con el miedo de equivocarse, lo que limita a que estén activos dentro del aula, además el uso tradicional de las estrategias educativas por parte de los docentes en las clases virtuales no son favorables con los estudiantes pues en el transcurso de estos años lectivos con la pandemia se ha podido notar que en la mayor parte de los alumnos desconocen de las estrategias de gamificación tecnológicas que se pueden usar dentro del área de inglés no siendo favorable para los estudiantes pues por sus bajas notas se desmotivan a seguir estudiando, y en ocasiones desertando por completo la educación, por lo tanto, como docentes están obligados a motivar y buscar nuevas estrategias que motiven y reanimen al estudiante a finalizar sus estudios. Como menciona Reyes, (2018) en su artículo “esto implica que el docente debe motivarlos a la participación activa, reforzando la idea de que el error es parte del aprendizaje, y encontrando diferentes caminos para abordar las temáticas de una asignatura” (p. 6), con el fin de conseguir el aprendizaje de los estudiantes.

También con la metodología clásica de la educación hace que el tiempo de clases sea muy corto ya que en la mayoría los docentes presentan sus pizarras o sus diapositivas

y les hacen leer, o les explican de forma general haciendo que los estudiantes no comprendan en ocasiones ni el tema, esto va de la mano con el desconocimiento de las estrategias de gamificación por parte de los docentes donde hace que el estudiante pierda su interés completo en aprender nuevos temas del área de inglés, así viéndose reflejadas el bajo rendimiento académico.

Planteamiento de problema

El desconocimiento de las herramientas de gamificación tecnológicas en las clases de inglés ha limitado un buen rendimiento académico en los estudiantes de los séptimos años de la escuela de Educación Básica Himmelmann.

Preguntas directrices

¿Que limita al buen rendimiento académico de los estudiantes en el área de inglés?

¿Qué estrategias mejorarían el rendimiento académico de los estudiantes en el área de inglés?

1.2. Antecedentes

A medida que el Siglo XXI avanza, los seres humanos presenciamos grandes cambios en diferentes aspectos, y como no mencionar el cambio drástico en la actualidad, pues ha obligado a todas las personas a utilizar un medio tecnológico para las diferentes áreas de trabajo, siendo la educación una de las áreas con mayor uso de las herramientas tecnológicas, donde los alumnos son nativos digitales y por lo tanto la educación debe adaptarse a estos cambios, del modelo pedagógico tradicional a un innovador utilizando estrategias pedagógicas de gamificación los cuales motiven a los estudiantes a mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje (Álvarez F. , 2017).

Por lo tanto, dentro de este apartado se menciona la importancia de la aplicación de las estrategias de gamificación en el ámbito educativo tal como menciona Reyes, (2018)

La gamificación en educación intenta motivar al estudiante en la consecución de aprendizajes esperados a través de una experiencia atractiva, la cual se planifica como un reto posible de lograr, mediante los elementos del juego, que desencadenan interacción, participación y motivación de los participantes en diversas actividades del proceso de aprendizaje (pág. 5).

Con el uso de los medios tecnológicos y la aplicación de las herramientas tecnológicas por parte de los docentes a los estudiantes se motiva a utilizar estas herramientas de gamificación donde le permita al estudiante motivarse y mejorar su aprendizaje en el área de inglés, y por ende incentivar a los mismos a continuar con su formación académica.

Entre las diferentes herramientas de gamificación que son utilizadas por la facilidad al acceso o por el conocimiento del docente, se puede detallar diferentes investigaciones en las cuales plasman la importancia del uso de las herramientas de gamificación en el idioma inglés.

Pérez et al., (2021) llevaron a cabo un trabajo de investigación titulado “Implementación de la gamificación en el aula de inglés en el grado 9”. El propósito investigativo se centró en realizar un estudio de cuáles son las herramientas más utilizadas para el desarrollo de la gamificación con los estudiantes. Como resultado de la investigación se logró enfocar las herramientas de gamificación de la mejor manera con los estudiantes en el aula de inglés del grado 9, por lo tanto, es necesario e importante el uso y aplicación de dichas herramientas para un desarrollo académico de calidad.

Molina et al., (2021), llevaron a cabo un trabajo de investigación con el tema “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés”. El propósito de la investigación fue analizar la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Para lo antes mencionado se llevó a cabo una revisión bibliográfica y documental de trabajos relacionados con este tema. El enfoque de la metodología se centró en el análisis de contenido.

La gamificación, según la investigación, es una estrategia para mejorar el aprendizaje del inglés mediante el uso del juego para captar el interés de los estudiantes. El dominio de una lengua extranjera beneficia al estudiante en el mundo globalizado actual. Se llegó a la conclusión de que el dominio del inglés es esencial, ya que es el idioma universal utilizado en múltiples actividades en diversos campos, como la ciencia, los negocios y el comercio, entre otros.

Montero y Cabrera (2019) llevaron a cabo un trabajo de investigación titulado “Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio”. El

objetivo de la investigación fue desarrollar e implementar una propuesta didáctica para enseñar y aprender inglés como lengua extranjera. La propuesta didáctica de dicha investigación se fundamentó en el uso de la gamificación y la lúdica como referentes para crear una estrategia que favorezca y tenga un impacto significativo en esta área.

Como resultado de la investigación se logró dos momentos: La primera fase es de creación a través de la cual se establece el diseño metodológico acorde a las características y necesidades de la población y el contexto y, segunda fase de implementación que permite determinar el alcance y el impacto de la misma.

1.3.Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Integrar una estrategia de gamificación tecnológica que mejore el rendimiento académico de los estudiantes del séptimo año en el área de inglés de la Escuela de Educación Básica Himmelman.

1.3.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de conocimiento de las herramientas de gamificación tecnológica en la asignatura del idioma inglés en los estudiantes y docentes de séptimo año de la escuela de Ecuación Básica Himmelman.
- Identificar las estrategias de gamificación tecnológica más adecuadas para la aplicación en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de la escuela de Ecuación Básica Himmelman.
- Diseñar una estrategia de gamificación tecnológica para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de la escuela de Ecuación Básica Himmelman.
- Valorar la efectividad de la estrategia de gamificación tecnológica para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de la escuela de Ecuación Básica Himmelman.

1.4. Justificación

Según los siguientes autores: Domínguez & Fernández, (2016) manifiestan que “Las nuevas tecnologías están teniendo un impacto en la sociedad con precedentes tan solo comparables a los de la Revolución Industrial”. El mundo de la tecnología sin duda alguna avanza a un paso agigantado en cada una de las herramientas tecnológicas siendo cada vez más accesibles y utilizadas por la mayor parte de las personas y sobre todo de los estudiantes quienes diariamente deben presentar las tareas o en ocasiones tener clases virtuales, por lo tanto no puede faltar en la educación la aplicación del modelo pedagógico innovador donde se utilice estrategias pedagógicas de gamificación los cuales motiven a los estudiantes al aprendizaje mediante los juegos.

Considerando el comentario de Toapanta, (2020) en su investigación menciona que; La gamificación es un proceso en el que las mecánicas y técnicas utilizadas en el diseño de juegos se utilizan para atraer y motivar a los estudiantes a lograr objetivos, mejorando el aprendizaje y las habilidades sociales a través de la iniciativa y la colaboración, trabajar con herramientas de gamificación permite al estudiante despertar su interés por aprender ya que estas estrategias están conformadas por varios componentes del juego, incluidas las dinámicas, mecánicas y componentes de gamificación, que suelen ser representados en forma de pirámide, donde se agrupan desde los elementos más abstractos hasta los más concretos.

Los docentes en la actualidad tienen un gran reto que es el de innovar la metodología utilizando las estrategias innovadoras y hacer las clases dinámicas donde el estudiante debe sentirse motivado. y pueda comprender los temas en cada clase dictada, de esta forma mejorando la educación y formando de la mejor manera a los futuros profesionales quienes aportarán al desarrollo del país.

CAPITULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco teórico

Con el constante avance tecnológico y la sociedad cada más accesible a cada uno de ellos es muy importante y necesario la utilización de las diferentes herramientas, metodologías y estrategias que existen, para así mejorar la educación, dejando un lado la metodología tradicional. Dentro de este apartado se describe todas las características y definiciones del tema de investigación mismas que fueron tomadas de libros, revistas, artículos científicos, informes, trabajos de grado y pregrado de diferentes repositorios.

GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

2.1.1 inicios de la Gamificación

El origen de la gamificación se ha desarrollado en el sector empresarial con el objetivo de lograr la fidelidad de los clientes mediante la acumulación de cupos y puntos, también mediante la oferta de regalos, descuentos de productos, entre otros lo cual fue un gran aporte para el desarrollo del sector empresarial, mismo que desde ahí se ha ido mejorando conjuntamente con el marketing con un notable éxito. En este sentido, se puede relacionar la gamificación con la estrategia comercial de ofrecer regalos, acumular cupones y puntos, etc., algo habitualmente utilizado por innumerables compañías para vender sus productos Gómez & Vergara (2018).

Dentro de la educación la gamificación da inicios desde el 2003, gracias a la investigación desarrollada por Thomas Malone, sobre la motivación de los juegos en red, usando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje.

Gómez & Vergara (2018) afirma lo siguiente:

En este acercamiento de la gamificación al sector educativo también destacan Gee, (2004) que trató de mostrar la adaptabilidad de los videojuegos en las aulas; por otro lado, Salvat (2014) cita a Smith quienes se conocen por el diseño de siete modalidades de videojuegos conocidos como taxonomía de los juegos serios (Serious Games Taxonomy) con propósitos distintos al de la pura diversión.

Este salto importante en la educación hace que poco a poco y de forma empírica lo vayan desarrollando a modo de juego en una clase y en la actualidad con la llegada de la pandemia hace que las clases virtuales se hagan de forma motivadora, diferente a las clases tradicionales usando las herramientas tecnológicas como estrategia de gamificación.

El surgimiento de la gamificación se ha ido desarrollando paso a paso con el transitar del tiempo, sin embargo, a partir del 2003 el término fue apropiándose en diferentes ámbitos siendo el más notorio en el ámbito empresarial, y desde 2010 y 2011 se difunde ampliamente la gamificación.

Como menciona Wilmar, (2019) en su documento: gracias a la investigación de famosos diseñadores de videojuegos difundieron ampliamente la idea de la gamificación en congresos y conferencias, subrayando que este término también resaltaba la “importancia de la experiencia lúdica”, es decir, la necesidad de trasladar la concentración, la diversión y las emociones vividas por el jugador al mundo real. (pág. 1)

Este término tenía un sentido más orientado a la recompensa y se hizo famoso a mediados del 2010 cuando sus búsquedas en Google se dispararon donde mediante un estudio realizado pudieron identificar que el 50% de las empresas habían desarrollado esta estrategia en cada una de sus empresas.

2.1.2. Conceptualización – Gamificación

La gamificación es un tipo de aprendizaje que tiene una gran ventaja en los estudiantes pues es una de las herramientas más prácticas y dinámicas que le permiten al individuo aprender de una forma motivadora, logrando mejorar las habilidades que en ocasiones no son explotadas en su totalidad. Respaldando lo antes mencionado según Pérez et al., (2021) destacan que “la gamificación en la educación está ganando apoyo entre los educadores” debido a que fomenta la participación de los estudiantes en tareas que a priori podrían parecer aburridas o difíciles (p. 3).

También Gaitán, (2017) conceptualiza a la gamificación como “una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados ya sea para el conocimiento, para mejorar alguna habilidad, o recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos” (p. 18).

La gamificación no solo se utiliza como una herramienta de aprendizaje, sino que también se utiliza para mejorar las actitudes, habilidades y comportamientos colaborativos, así como para motivar a los estudiantes a investigar las opciones tecnológicas disponibles.

La gamificación es utilizada para crear dinamismo en la enseñanza, mediante la utilización de recompensas por un objetivo cumplido, gran parte de los sistemas de gamificación giran alrededor de retos que otorgan puntos, logros o insignias, superar niveles y avanzar en tablas de clasificación, esto se logra a través de la configuración del mundo real para llamar la atención de las personas. Así es como a través de las recompensas se logra cambiar el comportamiento de los individuos (Valero, 2019).

En otro apartado Molina, Gallegos & Largo (2016) definen gamificación:

Es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora (p. 23).

El objetivo de la gamificación no es crear un juego de competencia, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos de esa forma lograr motivar el uso consecutivo de estas herramientas de gamificación. Esta herramienta de gamificación tecnológica realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos (Torres & Cobo, 2017).

Considerando las definiciones de los autores quienes expresan que la gamificación es aplicar estrategias dinámicas que motiven al individuo a seguir en el contexto del tema, para lograr adquirir más conocimiento y de esta forma reflejar en una nota académica o aún más de ello de eso, tener un amplio vocabulario ya hablado dentro del idioma inglés. Con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos que favorezcan

el desarrollo del conocimiento intelectual que permiten mejorar la capacidad del individuo.

En resumen, la gamificación es una estrategia dinámica que permite desarrollar buenos resultados al momento de aplicarse. En gamificación se conocen tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes. (Gee, 2004)

Reem Malas cita a Jane McGonigal una conocida diseñadora de juegos quien menciona, si los profesores pudiesen organizar las actividades de clase integrándola con los elementos del juego los estudiantes se involucrarían más y se comprometerían generando mayor confianza (Reem & Thair, 2016, pág. 8)

2.1.3 Elementos de la gamificación

Los elementos de la gamificación son las características que se toman de los juegos y se aplican en otras áreas para lograr esos objetivos. Estos elementos se utilizan de manera estratégica en la gamificación para influir en la conducta y la motivación de las personas en una variedad de contextos, como la educación, el trabajo, entre otros aspectos que se consideran de no-juego. Entre los elementos de gamificación se incluyen los siguientes:

Dinámica: Gaitán (2017) cita a Herranza (2013) quien expresa que “son aspectos globales a los que un sistema de gamificación debe orientarse” (p. 9), está relacionado con los efectos respecto a despertar el interés del estudiante y crear motivaciones para aprender, de lo que se deriva la participación en las actividades de aprendizaje, superar limitaciones, integrarse a equipos de trabajo en la construcción de conocimientos.

Mecánicas: Son una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, generen una cierta adicción y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar, ya sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación que invita a integrarse a una actividad divertida que simule juego, pero en realidad es un acercamiento a una experiencia de aprendizaje, Según Quiroz y Norsagaray (2021) “son modos del juego o cómo se lleva a cabo la estrategia como: retos, oportunidades, cooperación, competición, feedback, adquisición de recursos, recompensas, transacciones, turnos, estados de bonificación, entre otros” (p. 21).

Componentes: Constituyen los elementos concretos o instancias específicas asociadas a la dinámica y a la mecánica, son diversos los componentes que pueden integrar la herramienta, así como el número de componentes, deben responder a las necesidades de

la capacidad que se pretende desarrollar, por lo tanto, el número y el tipo, depende de la creatividad en la que se planifique y desarrolle el juego. Los componentes favorecen la implementación de mecánicas y dinámicas como: “logros, avatares, coleccionables, peleas de jefe, objetos utilizables, combate, contenidos desbloqueables, regalos, rankings, nivel, puntos, búsquedas, grafo social, equipos, bienes virtuales, entre otros” (Gaitán, 2017). Algunos de los elementos comunes de la gamificación incluyen:

Retos: Es una estrategia que se aplica en el proceso de enseñanza aprendizaje, que está orientado a incentivar al estudiante a alcanzar metas, favorece la autoconfianza y crear prácticas de perseverancia, responsabilidad y creatividad, por lo que los estudiantes ponen su atención y esfuerzos en la consecución de fines específicos; en este proceso los participantes desarrollan habilidades y aprendizajes referidos a los objetivos y metas que persigue. Guevara (2018) manifiesta que “se los puede considerar como mini juegos con pequeños objetivos que al cumplirse y acumularse conforman el juego total” (p, 34).

Desafíos: Favorece el rompimiento de esquemas, paradigmas o ideas sobre experiencias negativas o imposibles de alcanzar, lo que permite que los estudiantes a través del juego alcancen retos, resultados óptimos en la actividades y desarrollo de capacidades, lo que conlleva a obtener puntajes que generan percepciones de esfuerzo bien logrado (Castillo & Villacis, 2018).

Premios: Todo juego conlleva a una ganancia, además de la satisfacción del deber cumplido, la experiencia lograda, los premios representan las recompensas tangibles que recibe el participante como reconocimiento al logro alcanzado y su participación, la ganancia de puntos en el juego, así como las frases que la plataforma del juego presenta, constituyen incentivos para seguir adelante, mientras que al docente, le permiten realizar un seguimiento al progreso que tiene el estudiante, evaluación que también es realizada por el propio participante.

Puntos: Los puntos son estrategias que se utilizan en la gamificación, estos están dirigidos a retroalimentar a los participantes y representa una habilidad lograda, o una tarea terminada, creando motivación permanente para mejorar o reforzar sus habilidades e incentivarlos a continuar. La experiencia puede generar puntos canjeables, de experiencia, reputación, reconocimiento a la habilidad, escalar puntos de merecimiento, en conjunto los puntos demuestran la consecución de aprendizajes (Pauta, 2020).

Clasificaciones: Son estrategias aplicadas para generar competitividad entre los jugadores, no con el sentido de ubicar a un estudiante en una categoría sobre otro sino para provocar deseo de superación. Al docente le permite identificar diferencias de desempeño para diseñar y aplicar nuevas estrategias con el objetivo de mejorar el rendimiento y el desarrollo de habilidades en el estudiante; la clasificación también permite adecuar sesiones de juego según la habilidad a desarrollar y las necesidades del estudiante.

Niveles: En la aplicación de la gamificación en la enseñanza aprendizaje, los niveles constituyen las jerarquías de progreso, la superación de cada nivel genera un nuevo reto a seguir en función de los contenidos de aprendizaje, según Guevara (2018) “Producen percepciones positivas de progreso, emociones de reconocimiento al superar cada nivel, despertando el interés por descubrir nuevos niveles que brindan el acceso a nuevos contenidos” (p. 37).

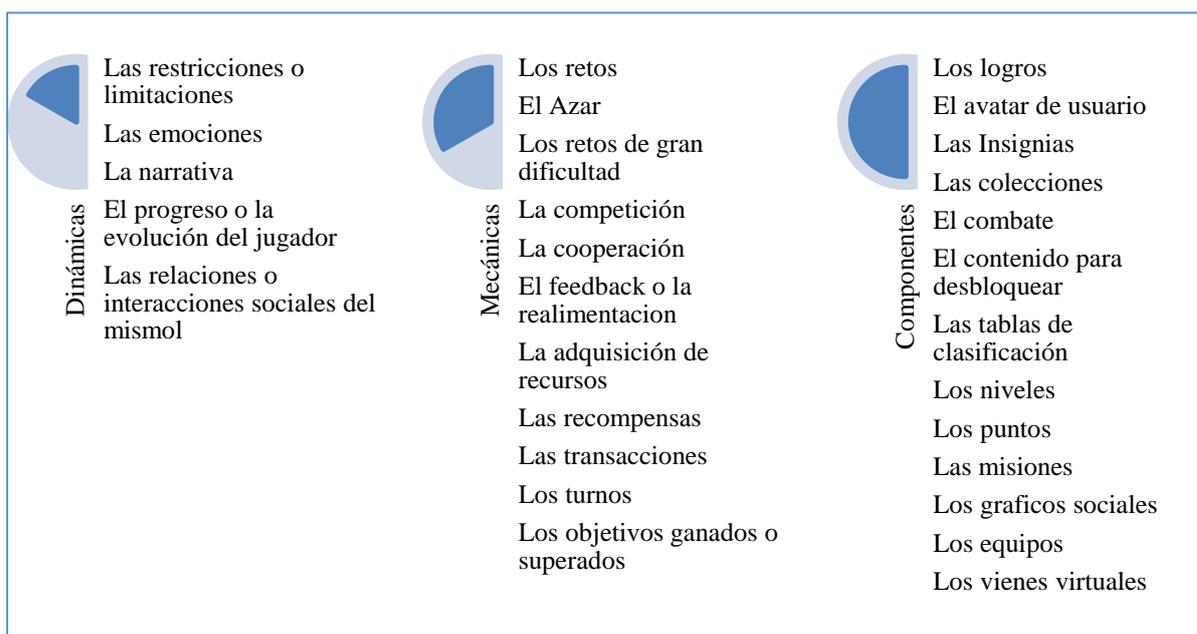


Figura 1: Categorías de la gamificación
Fuente: (Guevara, 2018)

2.1.4 Gamificación en la Educación

La gamificación en la educación tiene varios beneficios, entre los que se incluyen un mayor compromiso y motivación de los estudiantes. Además, la gamificación hace que los temas sean más divertidos y atractivos para los estudiantes. También favorece la adquisición de habilidades y conocimientos de manera más efectiva. Un estudio realizado por Ortiz, Jordán, & Agredal, (2018) con el tema Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión concluyó que la gamificación bien aplicada puede aumentar la motivación, el rendimiento y el aprendizaje de los estudiantes. (Ortiz, Jordan, & Agredal, 2018)

La gamificación también puede mejorar la retención de información y la resolución de problemas en la educación. Por lo tanto, la gamificación puede ser una herramienta ventajosa para optimizar el proceso de aprendizaje y desarrollar la motivación a estudiar una materia en los estudiantes

2. Estrategias de gamificación

Las estrategias de gamificación aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje se orientan al desarrollo de competencias generales y específicas de los estudiantes; se aplican con la finalidad de despertar el interés por aprender y propiciar la participación activa y positiva en el cumplimiento de roles en el aula. La implementación de este tipo de estrategias propicia en el estudiante el desarrollo de competencias individuales y entre los integrantes del grupo, por lo que una debida planificación es apropiada; según Guevara (2018) “el estudiante reconoce la importancia de los materiales de estudio como la mejor fuente de información para lograr el conocimiento que le permitirá obtener resultados acertados en las pruebas y alcanzar el reconocimiento esperado” (p. 23).

De la experiencia en el estudio de Pauta (2020) manifiesta que: es favorable “la utilización de estrategias de gamificación en la educación virtual, porque mejora la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, disminuyendo inclusive el nivel de deserción escolar” (p. 13), la efectividad de las estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje depende de la creatividad y pertinencia con la que se planifique y aplique en el aula de clase, lo que quiere decir que debe adoptarse actitudes activas y exploratorias como la simulación de juegos, en inglés conocidos como serious games, como estrategias de gamificación señala: “los retos, desafíos, premios, puntos, niveles” (Guevara, 2018, pág. 32).

Fases para la elaboración de una estrategia de gamificación

Los autores Wendy Hsin, Yuan Huang y Dilip Soman presentan una metodología de 5 pasos para aplicar la gamificación en la educación: 1) entender el grupo objetivo y el contexto; 2) definir el objetivo de aprendizaje; 3) estructurar la experiencia; 4) identificar los recursos para la gamificación, 5) aplicar elementos de la gamificación. (Hsin, Huang, & Soman, 2013)

Fase 1. Entender el grupo objetivo y el contexto

Un factor determinante para el éxito de un programa de enseñanza es conocer el grupo objetivo, quién es el estudiante y el contexto en el que se encuentra, información como la edad, tamaño del grupo, habilidades, programa que se pretende cumplir y el tiempo determinado para culminar dicho programa. Todo esto permitirá diseñar un programa de gamificación que ayudará al estudiante a cumplir el objetivo planteado. También se debe conocer los puntos débiles del grupo objetivo, definido como aquello que evita que el estudiante cumpla con el objetivo de aprendizaje.

Conlleva un estado actual del grupo objetivo o institución, las circunstancias que rodean al centro educativo determinan su funcionamiento y los resultados alcanzados. Los aspectos del ambiente deben considerarse como parte de la información que contempla el diagnóstico dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que es pertinente realizar un diagnóstico del centro educativo para determinar hasta qué punto éste cumple con las condiciones básicas de infraestructura, servicios de apoyo, formación docente, características sociales, culturales y económicas de las familias, convivencia de la comunidad educativa, entorno del centro, entre otros, a fin de conocer con lo que se cuenta y gestionar los apoyos respectivos. (Marisela, 2005)

Fase 2. Definir objetivo de aprendizaje

El docente debe plantear un objetivo general enfocado en las actividades que quiere que el estudiante logre al terminar el programa, objetivos específicos que se quiere lograr después de completar una tarea asignada en el programa, y objetivos de comportamiento del estudiante durante el programa de estudio.

Los fines, objetivos y metas de la educación son responsabilidad de la planificación educativa. Este tipo de planificación ayuda a decidir qué hacer, cómo hacerlo y qué recursos

y estrategias se utilizarán para lograrlo. La planificación permite prever los elementos necesarios e indispensables para llevar a cabo la educación. (Zulia, 2020)

La planificación educativa es una herramienta crucial en la educación porque permite identificar los objetivos para cada actividad en el aula. El resultado final es el desarrollo completo de los estudiantes y la comunicación efectiva durante el aprendizaje. La planificación puede reducir la incertidumbre y anticipar lo que sucederá mientras el aula se desarrolla porque toda situación docente está regida por la inmediatez e imprevisibilidad. Esto garantiza la coherencia y el rigor de las tareas docentes dentro del marco de la planificación.

Fase 3. Estructurando la experiencia

Una de las razones por la que los estudiantes no logran el objetivo de aprendizaje es que se encuentran aburridos o fatigados o porque no tienen el conocimiento o la habilidad necesaria para avanzar en el programa. Dividir el tema en etapas permite ver el objetivo más alcanzable y medible, además permite que la dificultad de cada fase sea más fácil de identificar. Mediante la aplicación de la gamificación estas etapas pueden ser vistas como niveles que hay que superar. De acuerdo con Ames (2009) “La autoeficacia de los niños responde positivamente cuando aprenden a establecer metas realistas a corto plazo y se les muestra como progresar hacia estas metas.” No se trata de convencerlos de que lo pueden hacer bien sino darles las estrategias para hacerlo, de esta forma el estudiante avanzara al siguiente paso después de haber completado con éxito una tarea.

En la figura 2 se puede observar como un tema puede ser desglosado en diferentes tareas que cumplir, y establecer diferentes objetivos para cada fase, es recomendable iniciar con tareas fáciles que puedan ser completadas y que motiven estudiante a terminar el programa.

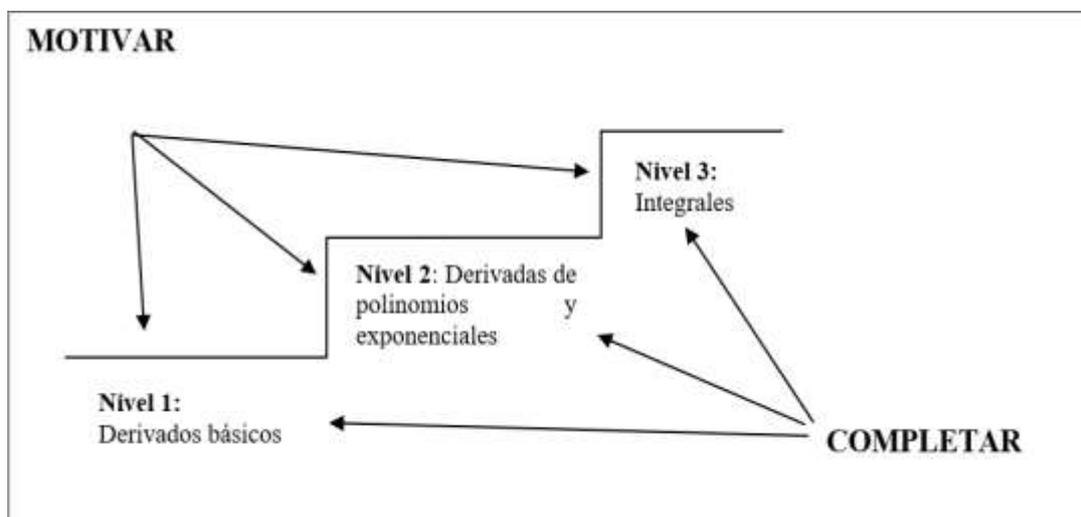


Figura 2: Niveles para identificar los recursos de Gamificación.

Fuente: (Hsin, Huang, & Soman, 2013)

Nota. La figura 2 representa los pasos para identificar los recursos para gamificar de un ejemplo en matemáticas pero que puede ser aplicado a cualquier asignatura escolar, traducido de la Guía práctica para la gamificación en la educación de Hsin, Huang, & Soman, (2013)

Fase 4: Identificar el recurso

Una vez que se han identificado las diferentes fases, el guía debe identificar cuál de las fases puede ser gamificada, y para ello puede contestar a las siguientes preguntas, ¿Se puede incluir una herramienta que permita medir el progreso del estudiante?, ¿Cuál será la unidad de medida que se va a utilizar?, ¿Puede dividirse en niveles?, ¿Cuáles serán las reglas que se aplicaran en el juego?, ¿Si se puede contestar a estas preguntas entonces se puede decir que el tema planteado es gamificable?

Fase 5. Aplicando elementos de la gamificación

La gamificación es la aplicación de los elementos del juego en espacios que no se consideran de juego, dichos elementos se clasifican en elementos propios (self- elements) y elementos sociales (social-elements). Los elementos propios permiten a los estudiantes competir consigo mismo y reconocer sus propios logros, los elementos sociales permiten ubicar al estudiante en una comunidad, y sus logros se hacen públicos.

El tutor debe ser consiente que si la gamificación se aplica de manera incorrecta puede hacer que el estudiante se desmotive, si el estudiante considera que la tarea que tiene que cumplir es muy difícil entonces puede sentirse intimidado, por otro lado, si siente que sus conocimientos y capacidades no son suficientes y se aplica elementos sociales se sentirá comparado con los demás. Es importante asegurarse que el estudiante se sienta motivado en culminar las tareas y seguir avanzando, para ello hay que tener claro cuales es el contexto, tener objetivos claros, y saber cuál es la mecánica de juego que más se acopla. En la tabla 1 se presentan las mecánicas de juego que pueden ser aplicados para el proceso de gamificación.

Tabla 1: Mecánicas de Juego

MECANICAS DE JUEGO	
SELF-ELEMENTS (motiva a completar una fase)	SOCIAL-ELEMENTS (motiva a avanzar a la siguiente fase)

Puntos Niveles Badges Regalos virtuales Storyline Limite de Tiempo	Tabla de lideres Regalos virtuales Cooperación Interactiva Storyline.
---	--

Fuente: Adaptación de Figueroa (2015)

2.1.5 Estrategia de enseñanza y aprendizaje

2.1.5.1 Estrategia

La estrategia es una herramienta de dirección que permite la satisfacción de las necesidades del público objetivo a quien está dirigida la actividad (Ronda, 2017). De acuerdo al autor una estrategia es una forma para poder llegar a un grupo objetivo ya sea siguiendo una planificación y de forma organizada. Por su parte Westreicher, (2020) menciona que la estrategia es un plan para lograr una meta y puede aplicarse a diferentes áreas para mejorar cualquier tipo de actividad.

Según Figueroa en su investigación, uso de la gamificación para mejorar el aprendizaje de una segunda lengua menciona: que es importante entender el proceso de aprendizaje y enseñanza. (Figueroa, 2015)

2.1.5.2 Estrategia de enseñanza

Hablar de estrategias de enseñanza en la actualidad, implica no solo un punto de vista de los métodos tradicionalistas o las investigaciones realizadas en el pasado, si no que involucra una mirada hacia el futuro de la enseñanza y el aprendizaje. (Peralta, 2016). Hoy con los avances tecnológicos, las estrategias de enseñanza van más allá de un plan en el cual se trazan pautas, los docentes deben ofrecer una enseñanza dinámica y actualizada debido a que los estudiantes milenios se les consideran nativos virtuales y tienen acceso a los diferentes dispositivos tecnológicos. “Investigar, leer, descubrir, aplicar nuevas estrategias para alcanzar un aprendizaje significativo o de mayor calidad en nuestros alumnos debe ser una meta que nos motive a leer, a escribir a escudriñar nuevas investigaciones” (Peralta, 2016). Una estrategia dentro de la educación corresponde a los pasos o procedimientos a seguir para alcanzar un objetivo de aprendizaje o enseñanza, el cual permitirá mejorar el proceso educativo de un determinado establecimiento o aula en específico.

A lo mencionado se puede corroborar con la investigación de (Carles, 2016) en la cual manifiesta lo siguiente:

Las estrategias de enseñanza manejan una variedad de recursos para obtener información tales como: páginas webs, discos rígidos, teléfonos celulares, comunidades virtuales, etcétera; utilizan y decodifican diferentes tipos de lenguaje que, además, no se presentan secuencialmente, sino en forma simultánea, como animaciones, fotografías, gráficos, textos, hipertextos; crean nuevas producciones son relativistas por excelencia; ya que la web se actualiza permanentemente. (pág. 12)

Aprendizaje – conceptualización

Reconocer que función cumple cada concepto es crucial para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Montoya et al., (2019) definen al aprendizaje como “el proceso dialéctico de apropiación individual de los contenidos y forma de conocer, hacer, convivir y ser construidos en la experiencia sociohistórica” (p. 31). Además, es concluyente porque a través de él se adquieren los conocimientos y se desarrollan habilidades para aprender, avanzar, aprender a aprender y crecer. Además, ayuda a los estudiantes a reconocer su estilo y mantener vivo el deseo de aprender. La enseñanza es el proceso de transmitir conocimientos especiales o generales sobre un tema específico. Como resultado, fomenta el análisis, la creación y la reflexión sobre las teorías del proceso de aprendizaje, es decir van de la mano, logrando transmitir conocimientos y trabajar juntos para acumular y formar el pensamiento y desarrollar actitudes.

Las estrategias de aprendizaje son un conjunto de dinamismos, métodos y herramientas que se utilizan para que el proceso de aprendizaje sea más práctico. Pueden variar según el propósito, el contenido del estudio, las capacidades, las restricciones y el estilo de aprendizaje de los estudiantes. Es por ello que podemos decir que una estrategia de aprendizaje es el proceso mediante el cual, el alumno elige, coordinar y aplicar procedimientos con el objetivo de aprender diariamente en sus horas clase. (Días, 2017)

Además, recomienda diferentes pautas que se podrían aplicar para una estrategia de aprendizaje.

La planificación: Para hacer esto se debe establecer el objetivo y el propósito de la capacitación, se puede romper la tarea en pasos secuenciales y asignar un calendario de

ejecución teniendo en cuenta el tiempo y los recursos necesarios para su implementación.

Monitoreando el progreso: Es importante evaluar el progreso respecto al plan que se había trazado con anterioridad, si es necesario se pueden ajustar los tiempos y esfuerzos requeridos para la tarea, y si las estrategias seleccionadas no son eficaces entonces se podrá modificar y buscar estrategias alternativas. (Díaz, 2017)

Evaluación: Esto permite verificar el proceso de aprendizaje Para lograrlo, se deben revisar los pasos dados durante y al final del proceso, evaluar si se han logrado los objetivos propuestos y evaluar la calidad de los resultados finales.

Los estudiantes usan estrategias de aprendizaje para mejorar su capacidad de aprendizaje, es decir, aprender a aprender. En otras palabras, los estudiantes eligen acciones, las combinan y les dan un orden para lograr un propósito específico y mejorar sus habilidades.

Aprendizaje en el Idioma inglés

Cada persona tiene un estilo de aprendizaje diferente y es importante que, dentro de la educación y sobre todo en el aprendizaje del idioma inglés se considere cada uno de esos estilos para poder llegar a los estudiantes de forma equitativa.

En el artículo denominado Encuentra tu estilo de aprendizaje en el idioma inglés desarrollado por (Fleming, 2014) recomienda utilizar las siguientes categorías: aprendizaje de forma visual, Aprendizaje auditivo, Aprendizaje Kinestésico para lo cual se describe las respectivas características.

Aprendizaje de forma visual: Es una forma de aprendizaje que utiliza estímulos visuales, como imágenes, pictogramas, organizadores gráficos, mapas conceptuales y colores. El objetivo de este tipo de aprendizaje, que a la vez es un método de enseñanza, es ayudar a los alumnos o estudiantes a consolidar una serie de ideas a través del sentido de la vista. (Mitjana, 2020)

El aprendizaje visual implica la adquisición de información a través de imágenes, ya sean videos, gráficos, fotografías, mapas o imágenes. De tal manera que las personas que aprenden a través del aprendizaje visual pueden comprender el tema con mayor facilidad si tienen una imagen en sus manos. Es decir que, que dichas personas tienen una mayor ligereza de aprendizaje si utilizan imágenes como estrategia de enseñanza. (Gil, 2019)

Aprendizaje auditivo: El sentido auditivo se le denomina Aprendizaje Auditivo o sonoro. Es un estilo de aprendizaje en donde la herramienta predominante es el sentido de la audición. (Sandoval, s.f.). Este tipo de aprendizaje se adquiere mediante el uso de la atención y el oído. Además, es un método de enseñanza efectivo, especialmente para estudiantes con una comprensión buena y efectiva. En este sentido, nos referimos a la adquisición de datos e información a través de la escucha.

Incluso antes de nacer, tenemos la capacidad de escuchar todo nuestro entorno. Sin embargo, una vez que nacemos, continuamos desarrollando esta importante habilidad. Proporcionándonos así una mejor comunicación a través del lenguaje hablado y escrito. Asimismo, la audición nos ayuda a concentrarnos y absorber todo lo que sucede en nuestro entorno. (Guillen, 2017)

Aprendizaje Kinestésico: El aprendizaje kinestésico se centra en las sensaciones, los movimientos y las experiencias del cuerpo. El cuerpo del niño recuerda las acciones que está aprendiendo para responder a los desafíos. Nace de las sensaciones y de las vivencias que el ser humano va obteniendo en su proceso de asimilación y conocimiento de los contenidos. (UNIR, 2022)

Este tipo de enseñanza también se denomina enseñanza táctil porque el sentido del tacto que obtienen de los objetos, materiales o herramientas que se les proporciona en el aula es fundamental. En esta actividad, los alumnos experimentarán con sus cuerpos y los elementos que se les presentarán en esta actividad. Siempre debe comenzar con los intereses y las habilidades del niño y combinar la manipulación con el juego y la emoción. El aprendizaje de los estudiantes será más significativo e interesante de esta manera. Para que este tipo de enseñanza tenga éxito, es esencial utilizar la memoria muscular del cuerpo, así como las experiencias que ha adquirido en las tareas y su asimilación.

Considerando los tres estilos de aprendizaje se puede mencionar que, para lograr una enseñanza con buenos resultados se debe identificar que estilo de aprendizaje tiene cada individuo desde ahí partir con una temática que llame la atención en el tiempo de aprendizaje.

2.1.5. Integración de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés

A lo largo de los años, la enseñanza del inglés ha sido marcada por el tradicionalismo, lo que significa que el maestro solo usa una pizarra y un marcador, dejando al estudiante como un observador. Hoy en día, ha habido muchos problemas para aprender debido a estos factores,

lo que ha llevado a los estudiantes a no comprometerse con el estudio y, en ocasiones, a perder la motivación para asistir a clases por temor a cometer errores. Montero y Cabrera (2019) citan a Botturi y Loh (2009) quienes proponen “la necesidad urgente de actualizar el sistema educativo, conformado por los materiales de estudio y el uso de los juegos como facilitador del aprendizaje, este cambio con el mayor objetivo de adaptarse a las habilidades de los nativos digitales” (p. 48).

Es importante entender que para lograr una verdadera innovación, los maestros deben comprometerse, prepararse y ser competentes en el uso de las herramientas tecnológicas educativas, en la actualidad se puede encontrar varias herramientas tecnológicas que facilitan la enseñanza y el aprendizaje en las distintas áreas del conocimiento incluyendo el área de inglés, muchas de ellas tienen la versión de pago y también una versión gratuita.

2.1.6.1 Herramientas digitales de gamificación

La gamificación es el uso de dinámicas de juego en entornos de aprendizaje. Cuando se implementa en el aula, ayuda a motivar a los estudiantes y hace que las clases sean más dinámicas y divertidas. De esta manera, los estudiantes se sienten protagonistas en la sala de clases y los maestros obtienen mejores resultados. Adicional la gamificación es una técnica que le permite al individuo realizar diferentes procesos para adquirir cierto tipo de conocimiento, por lo tanto, la aplicación adecuada de una herramienta de gamificación tecnológica permite el desarrollo académico del estudiante.

A continuación, se presenta varias herramientas de gamificación tecnológicas que pueden ser utilizadas para el desarrollo académico, resaltando que se ha seleccionado de acuerdo al mayor conocimiento por parte de los docentes dentro de las investigaciones que se realizaron en el periodo que duro la pandemia y hasta el momento presente.

Genially: Es una excelente aplicación para crear una variedad de contenidos, con recursos como infografías, presentaciones interactivas, carteles e imágenes interactivas. Todas las herramientas antes expuestas sirven para gamificar el contenido de clase, pero uno de los recursos que más se destaca es la facilidad de crear juegos a partir de presentaciones interactivas ya que se puede vincular con otras herramientas virtuales que faciliten la motivación del alumno (Pinto, 2020).



Figura 3: Herramienta de gamificación Genially
Fuente: (Genially, 2023)

Liveworksheets: Es una web que ofrece una herramienta gratuita muy sencilla que permite digitalizar muchas de las actividades que diseñas para tu alumnado y convertirlas en interactivas para que puedan ser realizadas fácilmente con cualquier dispositivo electrónico. Puedes diseñar a partir de fichas en muchos formatos (.odt, .doc, .docx, .pdf, .jpg.) (Álvarez T. , 2018).

Figura 4: Pantalla de búsqueda en la web Liveworksheets
Fuente: (Álvarez T. , 2018)

Permite realizar una gran variedad de actividades: selección múltiple, emparejar, elegir de una lista, marcar todas las opciones correctas, responder con texto o números, grabar



mensajes hablados, añadir presentaciones, etcétera. Otros dos aspectos importantes son que el alumnado recibe la corrección de las actividades de forma automática tras el envío y que el profesorado recibe en su correo electrónico las actividades ya corregidas con los datos del alumno o alumna, grupo y materia (Álvarez T. , 2018).



Figura 5: Herramienta de gamificación Doulingo
Fuente: Doulingo (2023)

Duolingo: Es una plataforma de enseñanza de idiomas completamente gratuita que se ha convertido en la forma más popular de aprender en línea. Se pueden aprender inglés, alemán, francés y muchos otros idiomas. Cuenta actualmente con más de 120 millones de usuarios totales. (Reyes Jofré, 2018).



Figura 6: Herramienta de gamificación, Kahoot!
Fuente: (Almina, 2019).

Kahoot!: Es una plataforma gratuita donde se pueden crear cuestionarios de evaluación. Es una herramienta que el maestro puede usar para organizar concursos en el salón de clases con el fin de aprender algo nuevo o reforzar el aprendizaje, y los estudiantes son los participantes. Los estudiantes utilizan un dispositivo móvil para responder a una serie de preguntas seleccionando su alias o nombre de usuario. Es posible jugar en grupo o solo. Las partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje (Almina, 2019).



Figura 7: Herramienta de gamificación Quizizz
Fuente: (quizizz, 2018)

Es una web/app gratuita de fácil manejo, la misma permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida, que los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo, como tareas, o de manera individual (Carranco, 2023). Esta herramienta se utiliza en los procesos de capacitación en el trabajo y en todos los niveles educativos. Quizizz es un recurso educativo que permite a los docentes gamificar los procesos de enseñanza y aprendizaje creados en un curso, crear espacios para evaluar el aprendizaje de los estudiantes y proporcionar retroalimentación inmediata a las respuestas de los estudiantes.

Cada computadora y dispositivo es compatible. Incluye una versión en línea y una aplicación para teléfonos inteligentes. (Arias, 2019).

Las herramientas antes mencionadas se han seleccionado después de un amplio análisis e investigación de diferentes fuentes en las cuales se puede ver que existen proyectos de investigación utilizando mayormente estas herramientas de gamificación en la cual detalla la importancia y gran aporte que tienen al desarrollo al rendimiento académico de los estudiantes. Además, es preciso mencionar, que según la experiencia que se tiene día a día con los compañeros los cuales manifiestan el uso y conocimiento de estas herramientas de gamificación.

En este apartado se menciona las diferentes normas, leyes y reglamentos que sustentan el desarrollo de la investigación.

2.2. MARCO LEGAL

Constitución del Ecuador 2008

Derecho a la Educación

Art. 26.- “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir”.

Art. 27.- “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, intelectual, 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; el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional”.

Responsabilidad del Estado

Art. 347 numeral 8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

LOEI – Interaprendizaje y multi-aprendizaje

Art. 2.- Literal H: El interaprendizaje y el multiaprendizaje se ven como herramientas para mejorar las capacidades humanas a través de la cultura, los deportes, el acceso a la información y la tecnología, la comunicación y el conocimiento. Estos métodos se utilizan para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.

Obligaciones del Estado

Art. 5.- Literal J: Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2016-00015-A

Acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2016-00015-A, del 5 de febrero 2016, se define como misión de la Dirección Nacional de Tecnologías para la Educación (DNTE): “Proponer políticas para la apropiación de tecnologías para el aprendizaje y comunicación educativa en los ambientes en los que se desarrollen los procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de lograr una comunidad educativa cada vez más empoderada”

Lineamientos curriculares de educación básica obligatoria

Los recursos educativos digitales se desarrollan en la educación para estimular el interés y la motivación de los estudiantes mediante el uso de la tecnología y fortalecer sus conocimientos. Estos recursos están virtualizados (digital) de una manera divertida, visual e intuitiva y tienen como objetivo mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera de la clase, con el objetivo de desarrollar en los estudiantes el pensamiento crítico, la creatividad

CAPITULO III

3 MARCO METODOLÓGICO.

3.1 Descripción del área de estudio / Descripción del Grupo de estudio

La Escuela de Educación Básica “Himmelmann”, es una institución fiscal, que se encuentra ubicada en la región Sierra, provincia de Pichincha, cantón Cayambe, en la ciudad de Cayambe centro. Pertenece al Distrito: 17D10001- CAYAMBE - PEDRO MONCAYO y cuenta con la oferta formativa desde la Preparatoria, Elemental, Media y Superior, divididas por dos jornadas matutina y vespertina. Con un total de 60 docentes y sus respectivas autoridades. En la figura 8, se muestra la imagen satelital de la ubicación geográfica de la escuela.

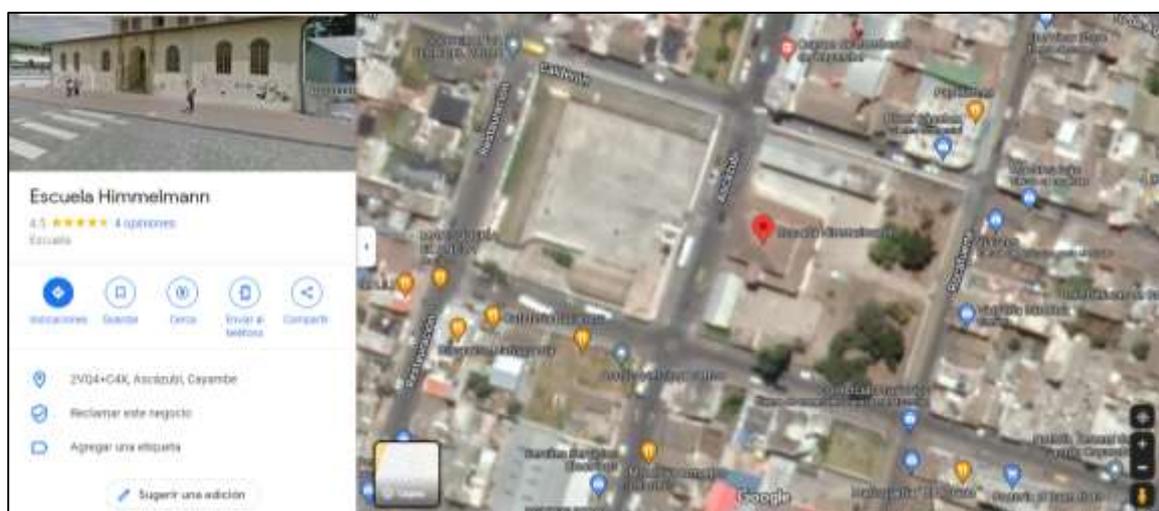


Figura 8: Área de estudio E.E.B. "Himmelmann"
Fuente: Google maps (2023).

3.1.2 Grupo de estudio

El grupo de estudio está formado por estudiantes del séptimo grado del nivel básica media de la jornada vespertina, con un total de 105 estudiantes que se dividen en tres paralelos, teniendo en el paralelo A 35 estudiantes, en el Paralelo B 36 y en el paralelo C 35 estudiantes. Además, se cuenta con dos profesionales que imparten la a materia de inglés los tres grupos de estudiantes con horarios distintos.

3.1.3. Población y Muestra

El universo está conformado de dos docentes y 105 estudiantes, al ser una población finita es decir que podemos acceder a los tres paralelos sin ningún inconveniente, se realizó la encuesta a todo el grupo de séptimo año, quienes fueron notificados con anterioridad. Para sustentar lo antes mencionado de acuerdo con (López, 2019) quien manifiesta que:

Población estadística finita: Es aquella en la que el número de valores que la componen tiene un fin. Por ejemplo, el número de alumnos de un centro de enseñanza. La población finita suele tener menos de 100.000 individuos en los estudios y además es más frecuente que se encuentre en investigaciones. Es cierto que puede variar con el tiempo, pero en un instante determinado es finita, tiene fin. (pág. 3)

Por lo tanto, se procedió a realizar las respectivas encuestas a todos los estudiantes de séptimo año. Al igual que la respectiva encuesta a las dos docentes del área de inglés de los séptimos años.

Además, se tomó el muestreo estratificado mismo que es un diseño de muestreo probabilístico en el que se divide a la población en subgrupos o estratos basados en una variedad de características como edad, género, nivel socioeconómico, ocupación, etc.. Por lo tanto, como menciona el actor William, (2019) en su documento se considera muestreo por decisión o intencional Esta técnica de muestreo no probabilístico utiliza exclusivamente el conocimiento y la credibilidad del investigador para seleccionar las muestras.

3.2 Enfoque y tipo de investigación.

El presente trabajo investigativo, parte de un enfoque cualitativo, este permite realizar la observación directa del hecho dentro de la institución educativa, logrando obtener datos de fuente primaria como información de la institución, datos de los estudiantes “grupo objetivo” tal como manifiestan los siguientes autores: Hernández et al., (2018) mencionan que: “el investigador cualitativo utiliza técnicas para recolectar datos, como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, e interacción e introspección con grupos o comunidades”. (pág. 10). En cuanto al enfoque cuantitativo se utilizó para cuantificar y analizar los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes del séptimo año de la escuela Himmelman, logrando identificar el nivel de aplicación de las herramientas tecnológicas en los estudiantes, la encuesta fue complementada con una

entrevista que se aplicó a los docentes que dictan clases a estos cursos, de esta forma se pudo obtener los resultados correctos para el desarrollo de la investigación.

3.2.2 Tipos de la investigación

Dentro de la investigación se utilizó los diferentes tipos.

Investigación de campo – Directa permite obtener información de entrevistas, encuestas y observaciones que se realizó de manera directa y teniendo contacto con el sujeto y objeto de estudio.

Investigación Descriptiva: la investigación descriptiva se utiliza para identificar a los principales actores de la comunidad educativa, lo cual nos permite tener un buen resultado en la investigación ya que en este tipo de muestreo prioriza a las personas que cumplen con ciertos rasgos o características que son ventajosas para la investigación, por lo que es crucial y necesario implementar en la presente investigación..

3.3 Procedimientos de la investigación

3.3.1 Primera Fase. – Diagnosticar el rendimiento académico de los estudiantes

Para el rendimiento académico de los estudiantes se realizara un diagnóstico de la situación actual del uso de las herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes, es decir se aplicará una encuesta en la cual se presente las estrategias de gamificación para el área de inglés, donde conforme a su conocimiento podrán seleccionar la que ellos consideran más útil y más dinámica en el área de inglés, y sobre todo la herramienta más adecuada para lograr un buen rendimiento académico, luego de ello se realizará la respectiva selección de la estrategia de gamificación tecnológica.

3.3.2 Segunda Fase. – Identificar las estrategias de gamificación tecnológica

Dentro de este apartado se investigará todas las estrategias de gamificación tecnológicas que se puedan encontrar en el sitio web, es decir todas aquellas que sean utilizables en el área de inglés, previo a ello se realizar el respectivo análisis de cuál de estas se puede utilizar en el desarrollo y fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes del séptimo año de la escuela de Educación Básica Himmelmann.

3.3.3 Tercera Fase. – Diseñar una estrategia de gamificación tecnológica para un óptimo aprendizaje

Con la identificación y la determinación de una estrategia de gamificación tecnológica para el óptimo aprendizaje en el área de inglés para los estudiantes de séptimo año se logrará mejorar el rendimiento académico, mediante la aplicación de la estrategia de gamificación tecnológica, misma que al ver los resultados no solo se podrá usar en el curso sino también en los distintos niveles.

3.3.4 Cuarta Fase. – Valorar la estrategia de gamificación tecnológica diseñada.

Una vez que se haya elegido los elementos y mecánicas para el diseño de la estrategia de gamificación el siguiente paso será probarlos, y evaluar la efectividad del mismo. Para esto se realizará un test a los estudiantes y mediante una entrevista obtener sus opiniones y en función de esos comentarios realizar cambios y mejoras en la experiencia de gamificación para encontrar el equilibrio óptimo entre desafío, recompensa, complejidad y novedad para una mejor experiencia de gamificación.

3.4 Consideraciones bióticas

Para el desarrollo de la investigación se cuenta con la autorización por parte de las autoridades de la Escuela de Educación Básica Himmelmann, en primer instancia se aplicó las respectivas encuestas a los estudiantes de séptimo año de educación Básica Himmelmann para diagnosticar el rendimiento académico de los estudiantes y de esa forma lograr identificar la estrategia de gamificación más adecuada en la cual permita el desarrollo y buen rendimiento académico de esta forma determinar las estrategias de gamificación más acordes al nivel y la necesidad de los estudiantes. En cada una de las fases a cumplir, las autoridades y los miembros de la institución tendrán el conocimiento de las actividades programadas dentro del aula de los estudiantes de séptimo año de educación Básica Himmelmann.

4 CAPITULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis de los resultados preliminares de la aplicación de las encuestas y entrevistas a estudiantes y docentes de la Escuela de Educación Básica “Himmelman”

Primera fase: Diagnosticar el rendimiento académico de los estudiantes del séptimo año de la escuela Himmelman en el área de inglés.

En esta primera fase se aplicó una encuesta para determinar qué tan familiarizados están los estudiantes y docentes con herramientas de gamificación tecnológica para el aprendizaje del idioma inglés. Para ello se diseñó dos herramientas de recopilación de datos, una encuesta dirigida a los estudiantes y una entrevista con los profesores del grupo objetivo del área de inglés. Las preguntas de la encuesta y entrevista fueron evaluadas por la MSc. Mónica Escobar, quien tiene un posgrado en tecnología educativa y competencias digitales, y actualmente es la coordinadora académica de la UEGZ, también fue evaluado por Silvia Puetate licenciada en Lenguas extranjeras. Las docentes realizaron varias sugerencias para mejorar la redacción de las preguntas. El documento que se utilizó para la validación de los instrumentos de recolección de información se encuentra en la sección Anexos del presente documento.

La encuesta consta de 10 preguntas, y fue aplicada a los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela Himmelman, los estudiantes que participaron de esta investigación se encuentran en un rango de edad entre los 10-11 años, aunque existe un mayor porcentaje de niños en la edad de 10 años.

La entrevista consta de 10 preguntas y fue aplicada a las dos profesoras que dictan la clase de inglés a los niños del séptimo año de la escuela Himmelman.

Análisis de los resultados de la encuesta.

En este apartado se presenta los resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta y entrevista, en el documento se podrá observar la imagen con los valores en porcentaje.

En la figura 9 se presenta los resultados respecto a la perspectiva que tienen los estudiantes sobre la asignatura de inglés.

Pregunta 1. En una escala de 1 a 5, donde 1 significa muy malo, 5 muy bueno, ¿qué le parece el inglés como materia escolar?

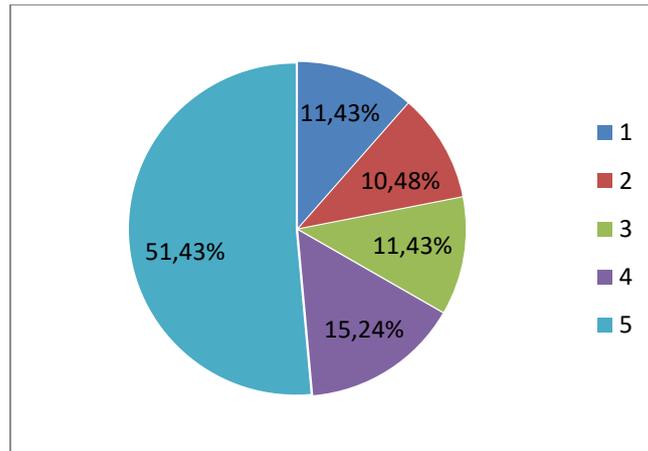


Figura 9: Percepción de los estudiantes sobre la materia de inglés.
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a los resultados de la encuesta, en una escala del 1 al 5 el 51% de los estudiantes del séptimo año de la escuela Himmelmann dieron una valoración de 5 es decir que consideran muy bueno estudiar inglés como materia escolar, del restante, el 15,24% respondió que consideran bueno, el 11,43% respondió que les parece muy malo, el 10,48% les parece malo, y el 11,43% dio una valoración de 3 lo que se considera regular.

Figura 10

Pregunta 2 ¿Has oído hablar del término "gamificación" antes?

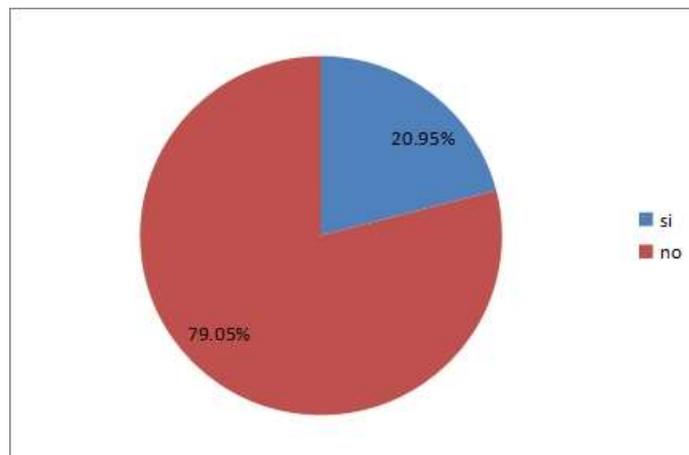


Figura 10: Familiarización del término Gamificación.
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a los resultados de la encuesta el 79,05% de los estudiantes no conocen ni han escuchado hablar sobre gamificación, solo el 20,95% tiene conocimiento sobre el término. Por lo tanto, se considera que es importante y necesario aplicar estas herramientas de manera que puedan familiarizarse con dichas herramientas.

Pregunta 3 ¿Has participado en actividades o clases que utilizan elementos de gamificación (juegos)?

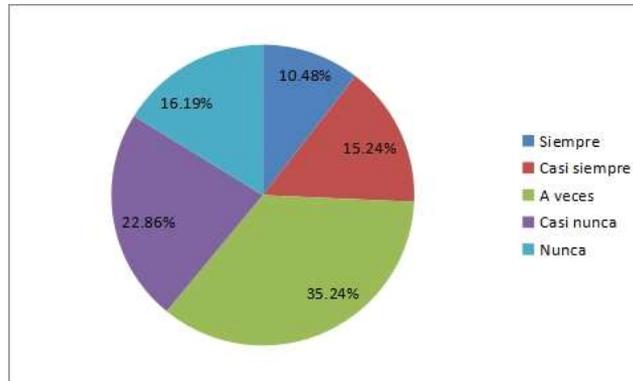


Figura 11: Participación de los estudiantes en clases que incluyen juegos
Fuente: Elaboración propia

En esta pregunta se incluyó el término juegos, haciendo referencia a gamificación y de acuerdo a los resultados el 10% de los estudiantes considera que en las clases de inglés siempre se realiza actividades relacionadas al juego, el 15,24% menciona que casi siempre, el 35% contestó que a veces, el 22,85% considera que casi nunca se realizan actividades de gamificación en el aula de clase y el 16,19% contestó que nunca, los resultados tienen relación con la pregunta anterior que menciona que solo el 10% ha escuchado hablar de gamificación.

Pregunta 4. ¿Señale cuál de las siguientes herramientas de gamificación usted conoce o ha escuchado hablar?

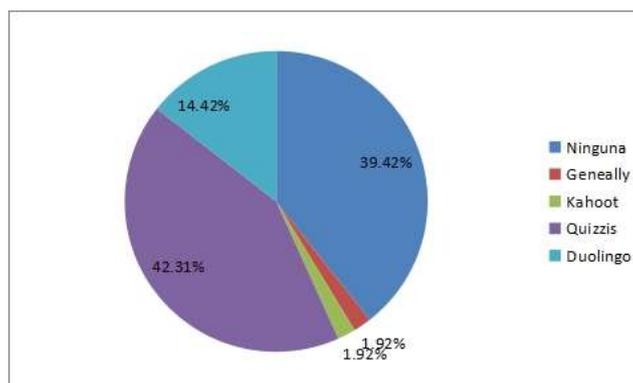


Figura 12: Herramientas de gamificación
Fuente: Elaboración propia

Con esta pregunta se trata de diagnosticar si los estudiantes conocen de las aplicaciones que ayudan en el aprendizaje de diferentes áreas del conocimiento incluyendo inglés

El 39% de los estudiantes no conocen ninguna aplicación que esté relacionada con el aprendizaje 42,31% conocen o han escuchado hablar sobre la aplicación Quizizz, 14,42%

conoce la aplicación Duolingo, solo el 1,92% conocen la aplicación Kahoot y Genially, de acuerdo al resultado de la encuesta gran parte del grupo desconocen sobre la gamificación y aplicación móviles que pueden usarse, Quizizz es la aplicación que casi la mitad del grupo conoce o a escuchado hablar.

Pregunta 5. En una escala de 1 a 5, donde 1 significa muy malo, 5 muy bueno. ¿Crees que la gamificación podría hacer que el aprendizaje del idioma inglés sea más divertido y motivador?

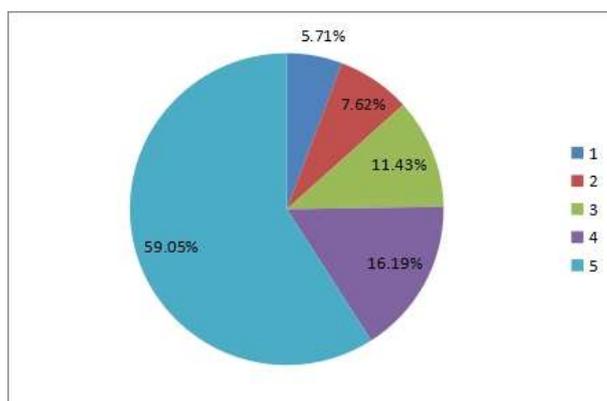


Figura 13: Resultado de la pregunta 5
Fuente: Elaboración propia

Se preguntó a los estudiantes si la gamificación haría más entretenida la clase en la materia del idioma inglés y el 59.05% está muy de acuerdo con esa afirmación, el 16,19% consideran que puede ser bueno, el 5,71% y 7,62% respondieron que sería muy malo y malo, es decir que no estarían de acuerdo en aplicar elementos de gamificación en el aula o no tendría ningún cambio el aprendizaje del idioma inglés.

Pregunta 6. En una escala del 1 al 5, donde 1 significa muy malo y 5 muy bueno señale que tan dispuesto estaría usted a aprender inglés mediante juegos y desafíos.

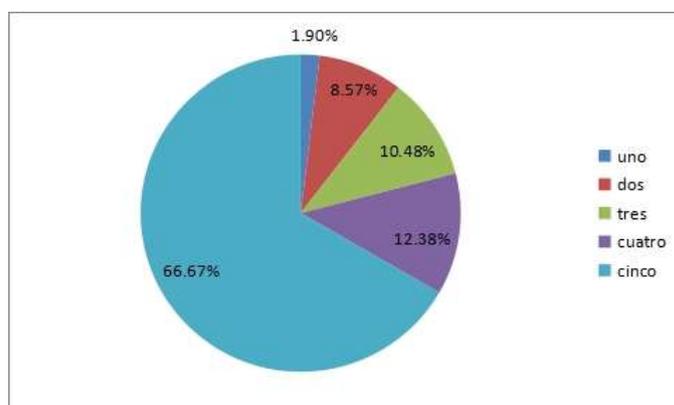


Figura 14: Resultado de la pregunta 6
Fuente: Elaboración propia

Esta pregunta se enfoca en saber si los estudiantes tienen actitud para aplicar estrategias de gamificación con el uso de herramientas tecnológicas en la clase de inglés. El 66,67 % y el 12,38% dieron una valoración de 5 y 4 lo que se considera que estarían de acuerdo en que se aplique estrategias de gamificación en el aula de clases, el 1,90% del grupo no le interesa que se aplique elementos de juego en el aula de clases. Se puede decir que la más del 60% de estudiantes si están dispuesto a que se aplique actividades de juego para el aprendizaje del idioma inglés.

Pregunta 7. En la escuela tiene acceso a un dispositivo (computadora, Tablet, teléfono inteligente) que pueda usar para actividades de gamificación.

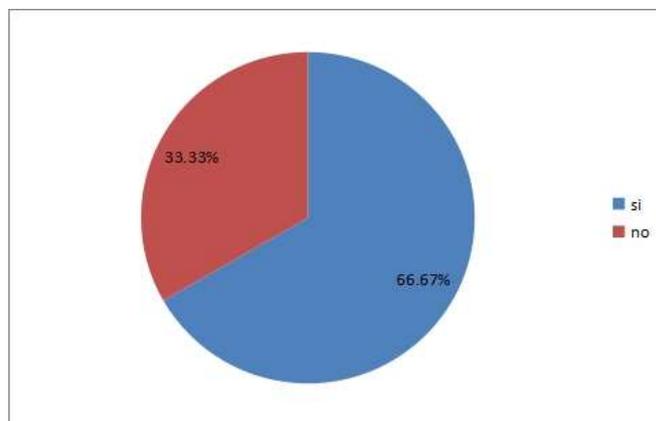


Figura 15: Resultado de la pregunta 7
Fuente: Elaboración propia

Herramienta tecnológica que puede ser celular, Tablet o computador, el 33,33 % no posee un dispositivo tecnológico, conocer esta información permite entender que tan factible es aplicar herramientas tecnológicas para la gamificación en el aula o en casa.

Pregunta 8. ¿Tiene acceso a una conexión de internet en casa o en la escuela?

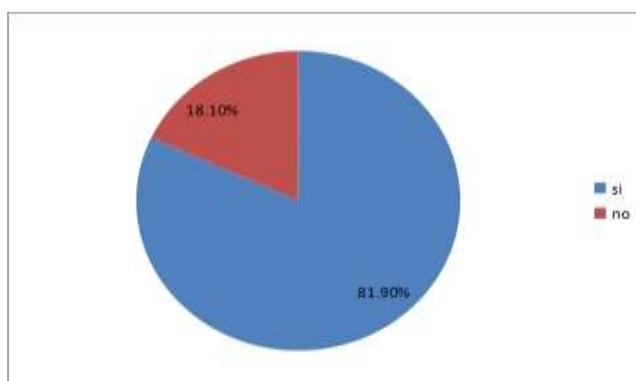


Figura 16: Resultado de la pregunta 8
Fuente: Elaboración propia

Del 100% de los estudiantes el 81,90% que representa a 86 de 105 estudiantes dijo que tiene acceso a internet, puede ser en la escuela o en casa y el restante 18,10% que representa a 19 estudiantes dijo que no tiene acceso a internet en la escuela o casa.

Pregunta 9. De los siguientes equipos tecnológicos señale a cuál tiene mayor acceso

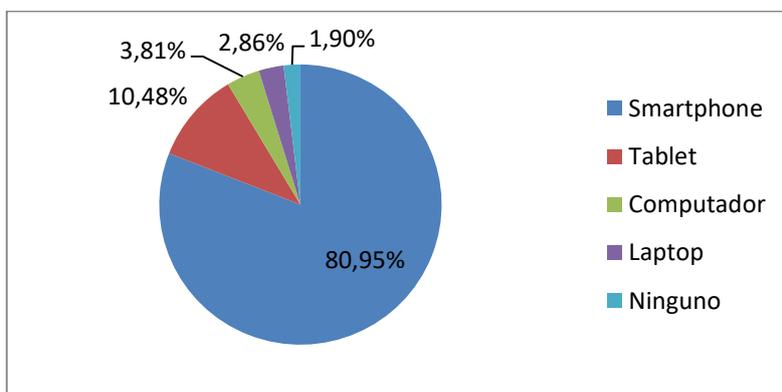


Figura 17: Resultado de la pregunta 9
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a los resultados de la encuesta el 80,95% de los estudiantes tiene un Smartphone, el 10,48% cuenta con una Tablet, el 3,81% tiene un computador, el 2,86% tiene laptop y solo el 1,90% que representa a 2 estudiantes no poseen ningún dispositivo, comparando los resultados de la pregunta anterior se puede notar cierta diferencia en la cantidad de niños que poseen un dispositivo electrónico que pueda ser utilizado para facilitar el aprendizaje. De acuerdo a los resultados de esta pregunta se puede determinar que un 98% de los estudiantes tienen un dispositivo que puede ser utilizado para implementar una estrategia de gamificación tecnológica en la clase de inglés.

Pregunta 10. ¿Le gustaría tener en su celular o computador una aplicación que le permita aprender inglés jugando?

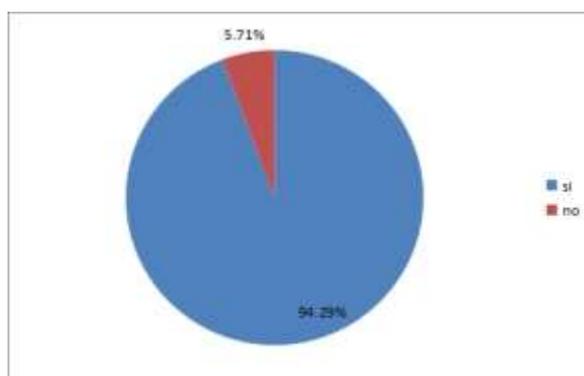


Figura 18: Resultado de la pregunta 10
Fuente: Elaboración propia

En esta pregunta se pretende entender si los estudiantes estarían de acuerdo con implementar estrategias de gamificación en el aula para el aprendizaje del idioma inglés, y 94,29% de los estudiantes respondió que si le gustaría que se apliquen herramientas de gamificación y el 5,71% no está de acuerdo o no le gustaría que se aplique estas herramientas en el aula de clase.

4.3.1 Resultados de la entrevista aplicada a los docentes de los séptimos años

Pregunta 1; Conoce el término de gamificación aplicado en la educación?

Los dos docentes entrevistados contestaron que sí.

Pregunta 2.- ¿Qué estrategias utiliza para la enseñanza del idioma Inglés?

En esta pregunta se dio varias opciones de las cuales los entrevistados seleccionaron: lluvia de ideas y juegos, y solo uno de ellos seleccionó el uso de herramientas tecnológicas como estrategia de enseñanza.

Pregunta 3.- ¿Utiliza recursos tecnológicos para la enseñanza del idioma inglés?

De acuerdo a los resultados de las entrevistas los dos profesores utilizan los recursos tecnológicos, aunque no con mucha frecuencia. Los estudiantes tienen mayor acogida y a pesar de que existe gran accesibilidad a estos dispositivos y recursos no se usan con mucha frecuencia menciona la docente Johana. El docente Carlos considera que no existe capacitación para los docentes en el uso de estas herramientas.

Pregunta 4.- ¿Utiliza la gamificación en sus clases de inglés?

Los dos profesores utilizan la gamificación como herramienta en sus clases de inglés pero sin mucha frecuencia. Se utiliza herramientas como actividades lúdicas o escritas y es muy escaso el uso de herramientas tecnológicas.

Pregunta 5.- Mencione las herramientas tecnológicas que generalmente utiliza en las clases para la enseñanza del idioma Inglés.

De acuerdo a las respuestas del entrevistado han utilizado la aplicación, uno de ellos hace uso de las aplicaciones Quizizz y Kahoot que se conocen desde la pandemia. El otro docente menciona que ha utilizado Quizizz.

Pregunta 6.- ¿Utiliza herramientas de gamificación para la enseñanza de la materia de inglés?

De acuerdo a las respuestas de los profesores, si se utiliza herramientas de gamificación sin embargo el uso de las mismas es poco frecuente.

Pregunta 7.- De las siguientes herramientas de gamificación, cual utiliza en sus clases para la enseñanza del idioma inglés.

En esta pregunta se dio al docente opciones de las aplicaciones más conocidas, los dos contestaron que conocen Quizizz, y uno de ellos también Kahoot. Con esto se puede decir que si los profesores no son expertos en las aplicaciones tienen cierto conocimiento de las mismas.

Pregunta 8.- De los siguientes equipos tecnológicos señale ¿Cuál ha aplicado en su práctica docente para la enseñanza del idioma inglés?

Según la respuesta de los docentes en sus clases se ha hecho uso del celular Smartphone en sus clases aunque su uso no es común. Hay que tomar en cuenta que de acuerdo a las encuestas realizadas a los estudiantes se pudo determinar que gran parte de los estudiantes cuentan con un equipo tecnológico.

Pregunta 9.- ¿Cuál es su opinión sobre el diseño e integración de una estrategia de gamificación para la enseñanza del idioma inglés?

Se cita textualmente la respuesta de los entrevistados. “Muy interesante y necesaria en la actualidad ya que la mayoría están al alcance de los recursos tecnológicos”; “Sería una buena alternativa ya que los estudiantes en la actualidad se encuentran al alcance de los dispositivos tecnológicos”. Los dos profesores consideran que sería una buena opción, tomando en cuenta que los dispositivos tecnológicos son accesibles a los estudiantes.

Pregunta 10.- ¿Qué recomendación nos daría para el diseño de una estrategia de gamificación (actividades basadas en los elementos del juego) para el nivel de básica media?

Se pidió a los profesores que brinden una recomendación para el diseño de una estrategia de gamificación. Y mencionaron que debería ser clara, dinámica y llame la atención de los estudiantes para que puedan estar motivados.

4.4. Discusión de resultados

De acuerdo a los resultados del presente estudio se considera que existe cierto reto por parte de los docentes para mantener motivados a los estudiantes pues según las encuestas realizadas el 22% de los estudiantes consideran que inglés no es una materia relevante. El 15,24% no la considera ni bueno ni malo. Después de aplicada la estrategia de gamificación se notó el cambio en la percepción que los estudiantes y según los resultados de la segunda encuesta se redujo el porcentaje en un 10% de los estudiantes que no les interesa estudiar inglés, y aumentó en un 21% el grupo de estudiantes que consideran inglés como una materia de estudio relevante, con lo antes mencionado se confirma la afirmación de Molina Pedro; Molina Alicia; Jason Jones (2021), en su artículo La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés, que concluyen “la enseñanza de un idioma comporta un reto para el docente, se deben utilizar estrategias motivadoras que capten la atención del alumno” (pág. 729). La estrategia de gamificación permitió que el estudiante este motivado por aprender, y se concluye que una estrategia de gamificación tecnológica es una buena herramienta que los docentes pueden usar para mantener a sus estudiantes más atentos e interesados en clase.

Según Tigua, Marcillo, Parrales, & Játiva (2022) en su estudio La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés consideran que “Los docentes han tenido que adaptarse a los cambios e incluso revisar su metodología, es preciso recalcar que en una era donde predomina el uso de las TIC, los estudiantes tienen acceso a varias aplicaciones, herramientas didácticas donde pueden realizar diferentes actividades.” (pág. 376). Para este enunciado se realizara dos comentarios, el primero; según los autores en una época donde prevalece el uso de la tecnología los estudiantes tienen mayor acceso a aplicaciones, una afirmación que se acopla al presente grupo de estudio pues según los resultados de la encuesta se puede notar que solamente el 2% de los estudiantes no cuenta con un dispositivo electrónico, a pesar de que los estudiantes tienen entre 10 y 11 años. Y el segundo comentario, los autores mencionan que los docentes se han tenido que acoplar y adaptarse a los cambios. No se puede hacer una generalización de los resultados, pero para el presente grupo de estudio se puede notar que los profesores no se han adaptado completamente a esta era donde las Tics forman parte de la vida diaria de los estudiantes; pues según las entrevistas realizadas a los docentes, ellos mencionan que una de las razones para no hacer uso de herramientas de gamificación tecnológica, puede ser debido a la falta de capacitación en esta

área y a pesar de conocer de manera general las nuevas tecnologías en cuanto a enseñanza no se aplica con frecuencia en el aula de clases.

De acuerdo a los resultados del presente grupo de estudio el 78% de los estudiantes respondió que desconocen el término gamificación, así que se puede decir que los profesores no aplican técnicas de gamificación durante sus clases, se preguntó si durante las clases de inglés se incluyen juegos para el aprendizaje y solo el 11% respondieron que siempre, gran parte del grupo considera que nunca o casi nunca se ha utilizado el juego o los elementos del juego durante la clase. Se dio una lista de varias aplicaciones tecnológicas que se utilizan para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés y de estos el 40% de los estudiantes no conocen ninguna, el restante ha escuchado de la aplicación Quizizz y Duolingo, con esta información se puede concluir que a pesar de que dispositivos electrónicos están cerca de los estudiantes no siempre los maestros utilizan los mismos para motivar a los estudiantes durante la enseñanza.

Con lo antes mencionado se considera que una estrategia de gamificación puede ayudar a mantener a los estudiantes motivados durante las clases de inglés, y además permitir al docente hacer uso de otras técnicas de enseñanza mediante el uso de las nuevas tecnologías. Pues de acuerdo a Molina Fabricio, Molina Alicia, Jones Jasón (2021), consideran que la gamificación “se ha convertido en una herramienta valiosa para poner en prácticas estrategias de enseñanza basadas en el juego, para crear ambientes favorables para que el proceso educativo se realice efectivamente y de esta forma lograr el desarrollo de las competencias lingüísticas”. (pág. 729). Para implementar la estrategia de gamificación se preguntó a los estudiantes si están de acuerdo con incluir esta actividad durante sus clases y según los resultados el 59% de los estudiantes está muy de acuerdo y el 16% considera que la gamificación podría hacer las clases más interactivas, el 11% del grupo total no está de acuerdo que el docente incluya actividades de gamificación en clase, Además es importante conocer si los estudiantes cuentan con los recursos tecnológicos para aplicar dichas estrategias y por ello se investigó si los estudiantes cuentan con un dispositivo y acceso a internet que les permita integrar una aplicación para la gamificación. Y como ya se mencionó la mayoría cuenta con un dispositivo de los cuales el 80% tiene un celular inteligente el 10% una Tablet el 7% con un computador y el 2% no cuenta con ningún tipo de dispositivo electrónico, al ser un número tan reducido el que no tiene acceso a un dispositivo es un problema al que se puede dar solución, con esto se concluye que la integración de una estrategia de gamificación

con herramientas tecnológicas es factible para este grado escolar de la escuela Himmelmann, por lo tanto se hará el diseño de una estrategia de gamificación utilizando la aplicación Quizizz que permite crear cuestionarios con elementos del juego, y es la aplicación que varios estudiantes han mencionado que conocen o han escuchado.

CAPITULO V

Propuesta de investigación

5.1. Nombre de la Propuesta

Diseño de una estrategia de gamificación tecnológica que mejore el rendimiento académico de la asignatura de inglés en los niños del séptimo año.

5.2. Justificación

La gamificación permite implementar las dinámicas de juego en contextos en los que no se usa regularmente, los elementos del juego aplicados de la manera correcta permiten motivar a los estudiantes a completar las tareas asignadas, desde un punto de vista psicológico, esto aumenta la confianza y la motivación del estudiante. para seguir con el programa de estudio planificado.

De acuerdo a los resultados de la presente investigación se encontró que existe un gran porcentaje de los estudiantes de la escuela Himmelmann que no conocen las herramientas de gamificación, y de acuerdo a los profesores se han aplicado estas técnicas, pero con poca frecuencia. Los docentes conocen de manera general la aplicación Quizizz y varios estudiantes han escuchado sobre dicha aplicación.

Para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de inglés, se plantea el diseño de una estrategia de gamificación basada en el programa de inglés planificado por la institución.

Existen en el mercado varias aplicaciones que pueden ser utilizadas para gamificación y varios son los estudios que se han realizado entorno a estas aplicaciones, tales

Entre pero considerando que Quizizz

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada Quizizz es la herramienta que varios estudiantes y docentes están familiarizados. Respecto a esta aplicación existen varios estudios que afirman la efectividad de esta aplicación en el aprendizaje de los estudiantes, Toledo & Diaz, (2020) en su estudio Quizizz y smartphones: estrategia de calentamiento para mejorar la participación en clases de los estudiantes universitarios mencionan que “el docente

mediante la aplicación de dicha plataforma logra que los estudiantes participen, esto a que la herramienta permite que se incremente la atención de los estudiantes, por ende, su interés en la clase y autonomía en su aprendizaje”. En el estudio realizado por Purga (2020) considera que utilizar Quizzis ayuda a incrementar la concentración de los aprendices, en otro estudio realizado por Robles, Salamanca, & Laura (2021) mencionan que “la herramienta Quizizz resalta entre algunas de ellas puesto que provoca una conexión significativa entre el educando y el educado”. Con lo antes mencionado se considera la aplicación Quizzis, para el diseño de la estrategia de gamificación.

De acuerdo a la encuesta ejecutada el 98% de los alumnos cuenta con dispositivos tecnológicos como: Smartphone, laptop o Tablet, así que ejecutar una estrategia de gamificación tecnológica en el aula del séptimo grado de la escuela Himmelman es factible.

Ubicación sectorial y física

País: Ecuador.

Provincia: Pichincha

Cantón: Cayambe

Ciudad: Cayambe, centro.

Distrito: 17D10001- CAYAMBE - PEDRO MONCAYO

Beneficiarios: Docentes y estudiantes del área de inglés de séptimo año.

5.3. Objetivos

5.3.1 Objetivo General

Diseñar una estrategia de gamificación tecnológica que mejore el rendimiento académico de los estudiantes del séptimo año en el área de inglés de la Escuela de Educación Básica Himmelman.

Modelo operativo de la propuesta

Para el diseño de la estrategia de gamificación se hará uso el modelo de 5 pasos para la gamificación de Hsin, Huang, & Soman, (2013), que son: 1. entender el grupo objetivo y el

contexto; 2. definir el objetivo de aprendizaje; 3. estructurar la experiencia; 4. identificar los recursos para la gamificación; 5. aplicar elementos de la gamificación.

Para el diseño de la estrategia se considera el contenido de la malla curricular, tomando en cuenta los temas del libro que forman parte de la planificación para el séptimo año en el área de inglés, serán considerados cuatro módulos, para cada módulo se aplicarán las cuatro habilidades del inglés, comprensión auditiva (listening), expresión oral (Speaking), comprensión de lectura (Reading) y expresión escrita (Writing).

Los temas que se consideran en el diseño de la estrategia de gamificación son tomados del libro English Pedagogical diseñado por el Ministerio de Educación “MINEDUC” para los niños del séptimo grado. Los temas son los siguientes:

Módulo 1. My Treasure (Mi tesoro).

Módulo 2. Future Transportation (Transporte del futuro).

Módulo 3. Journeys (Viajes).

Módulo 4. Our Ancestors (Nuestros ancestros).

Cada módulo será dividido en pequeños temas o fases que permitan al estudiante avanzar de acuerdo a lo aprendido, con tareas fáciles que puedan ser terminadas y al avanzar a la siguiente etapa tenga el conocimiento y las habilidades necesarias para cumplir la siguiente tarea. Esto generara en el estudiante una sensación de auto logro, que generara motivación para avanzar en las diferentes etapas y culminar el programa de estudio.

Con los módulos divididos en temas se procederá a plantear las reglas del juego, como las recompensas, la unidad de medida a utilizarse para medir el progreso, planteamiento de niveles, entre otros. Para ello se hace uso de la aplicación Quizizz, que cuenta con varias herramientas que permiten crear cuestionarios de elección múltiple, ordenar palabras o frases, rellenar espacios, además permite aplicar tiempo a cada pregunta planteada, también permite crear colecciones para clasificar los temas.

Desarrollo de la propuesta

Como se ha mencionado, son cuatro los temas que se tomara en cuenta para el diseño de estrategias de gamificación, mediante el uso de la aplicación Quizizz.

La presente propuesta se divide en dos partes, la primera parte contiene una serie de etapas que hay que seguir para la aplicación de la estrategia de gamificación en el aula de clase. Además, se incluye una breve explicación de las funciones que tiene la misma, de esta forma el docente tendrá una herramienta práctica que le permita familiarizarse con la aplicación y le sea más fácil aplicar la herramienta en el aula de clase. Y en la segunda parte se desarrollan las diferentes actividades de gamificación diseñadas en la aplicación Quizizz, haciendo uso de los elementos de juego de la aplicación con el contenido que se incluye en la malla curricular de los estudiantes del séptimo año para la materia de inglés

PASOS A SEGUIR PARA APLICAR LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACION EN EL AULA DE CLASES

Etapas 1. Preparación – Antes de Clase.

Antes de iniciar es necesario que el estudiante y docente cuenten con un correo electrónico. Mismo que es facilitado por el MINEDUC desde la pandemia. Que se usará para crear la cuenta en la aplicación Quizizz. Para ello podrá seguir los siguientes pasos:

Paso 1. Ingresar a la página oficial de la herramienta Quizizz mediante el siguiente link: <https://quizizz.com/?lng=es-ES> se presentará la siguiente página

Dar clic en el botón **Inscribirse**, se abrirá una nueva página y luego dar clic en el botón **continuar con e-mail**. Se abre una nueva página en la que se ingresa el correo electrónico como se muestra en la figura 19, dar clic en **continuar**

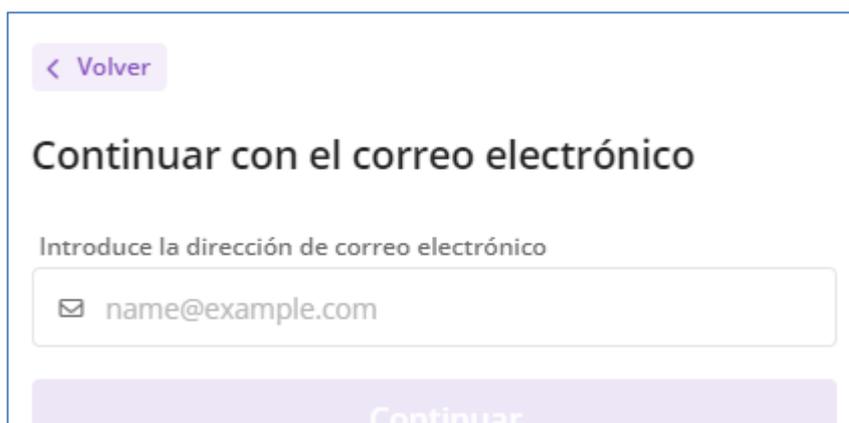
The image shows a screenshot of a web form for registration. At the top left, there is a purple button with a left-pointing arrow and the text '< Volver'. Below this is the heading 'Continuar con el correo electrónico'. Underneath the heading is the instruction 'Introduce la dirección de correo electrónico'. There is a text input field containing the email address 'name@example.com' with a small envelope icon to its left. At the bottom of the form, there is a wide purple button with the text 'Continuar'.

Figura 19: Página de registro en Quizizz
Fuente: (Quizizz, 2023)

A continuación, se presentará la siguiente pantalla.

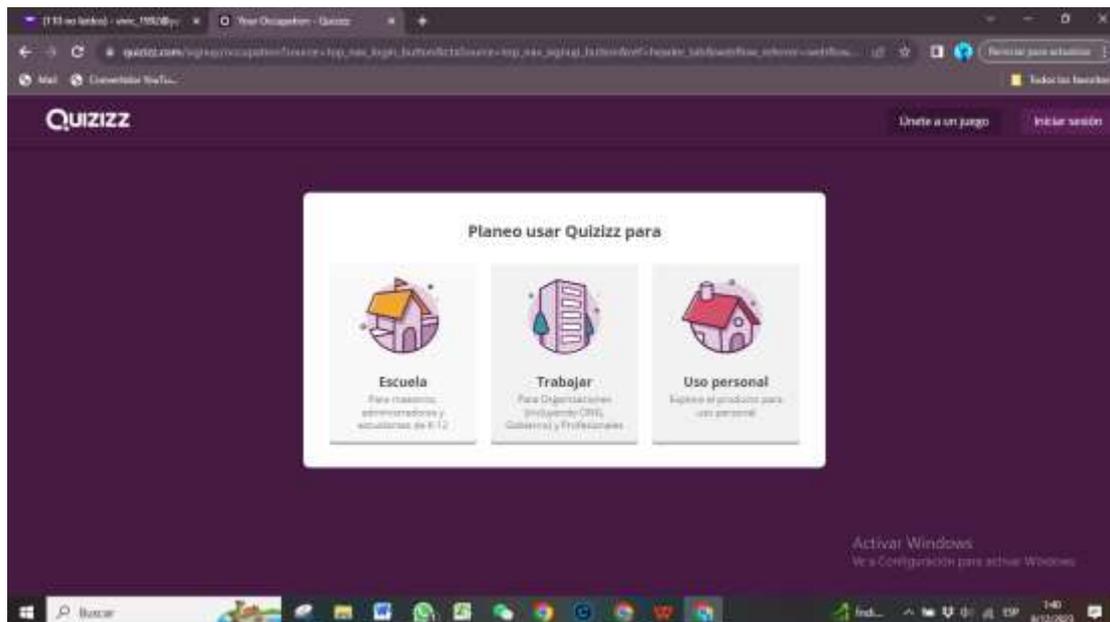


Figura 20: Selección del tipo de registro de la aplicación Quizizz
Fuente: (Quizizz, 2023)

Seleccionar la opción **escuela**. Luego se mostrará la opción de seleccionar si es profesor o estudiante, el profesor seleccionara la opción **soy profesor** y los estudiantes tendrán que seleccionar la opción **Soy estudiante**. La opción de estudiante abre una pestaña con la opción de ingresar la edad, para estudiantes menores de 18 años la aplicación solicitara el correo del padre o tutor. Deberá llenar los espacios en blanco para: Nombre de Usuario el cual puede ser un nombre que le agrade al estudiante, además deberá crear una contraseña, clic en **siguiente** y se ha creado la cuenta. Al dar clic en la palabra **Quizizz** se abre el menú principal y se abrirá la siguiente página.

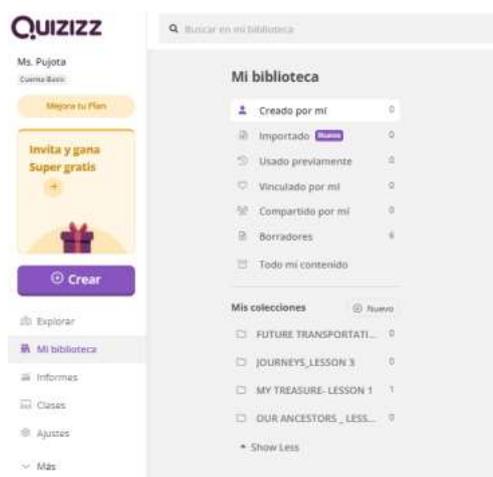


Figura 21: Página principal de la herramienta Quizizz
Fuente: (Quizizz, 2023)

La figura 21 representa la página inicial cuando ya se ha ingresado a la herramienta Quizizz, Tomado de (Quizizz, 2023)

Aquí el docente puede crear sus propios cuestionarios y hacer uso de cuestionarios ya creados por otros usuarios. Para el presente estudio los profesores harán uso del cuestionario ya creado con el contenido de los módulos de los libros diseñados por el ministerio de Educación para la asignatura de inglés.

Para la presente estrategia se ha creado cuatro carpetas, cada carpeta contiene un módulo y cada módulo contiene varios cuestionarios con diferentes actividades que contienen diferentes elementos del juego como, tiempo y puntaje al terminar una tarea. Dependiendo de la actividad hay actividades que incluye una descripción de la gramática utilizada en la actividad, y el docente podrá realizar una explicación más detallada de la misma.

Etapas 2. Durante la clase

En esta sección se detalla los pasos que el docente tendrá que seguir durante su clase para la aplicación de la estrategia de gamificación. Para esta etapa se asume que todos los estudiantes han creado una cuenta en Quizizz. El docente tiene acceso al siguiente Link https://quizizz.com/collection/undefined?source=collection_share Aquí tendrá acceso a la colección creada con antelación. Desde la cual podrá compartir el enlace de los diferentes cuestionarios a los estudiantes

Paso 1. Cada niño tiene que ingresar a la página web de Quizizz a través del sitio oficial, en el siguiente link: <https://quizizz.com/?lng=es-ES>

Paso 2. Abrir el link que el docente haya compartido. Tendrán acceso a la siguiente imagen

Nota: este enlace se puede enviar en el grupo que cada docente tiene con los estudiantes.

Ingreso a la actividad en la herramienta Quizizz.



Figura 22: Pantalla de la sección tareas en Quizizz
Fuente: (Quizizz, 2023)

Paso 3. El docente debe asegurarse que todos los estudiantes tengan acceso a la aplicación y a la actividad prevista, una vez que todos los estudiantes hayan ingresado estarán listos para jugar.

Paso 4. El estudiante debe dar clic en el botón **Jugar** y ahora tendrá acceso a la actividad creada para esa lección.

Paso 5. Una vez terminada la actividad el docente podrá explicar al estudiante de manera más detallada la información para complementar el contenido al que ha tenido acceso el estudiante mediante el uso de la herramienta Quizizz.

El profesor tiene acceso a toda la colección con antelación y será el quien seleccione la actividad que se realizará en cada hora de clase para implementar la estrategia de gamificación. El profesor tendrá que seguir los 5 pasos antes mencionados para cada hora clase.

CONTENIDO

En esta sección se presenta las diferentes actividades que se han diseñado haciendo uso de los cuatro temas antes mencionados.

MÓDULO 1: My treasure (Mi Tesoro)

Objetivo. Ampliar el vocabulario financiero en inglés para poder comunicarse y comprender situaciones relacionadas con el dinero.

Estructurando la experiencia.

Mediante la aplicación Quizizz, integra diferentes actividades para mejorar las cuatro habilidades del inglés. La primera actividad permite mejorar el conocimiento del vocabulario; la segunda actividad permite comprender el uso del vocabulario en un contexto real. La tercera actividad se debe ordenar palabras que formen frases para mejorar la coherencia gramatical.

ACTIVIDAD UNO: Ampliando el Vocabulario

En esta actividad se trabajará con el vocabulario del módulo “My Treasure”, que se encuentra en el libro English Pedagogical Module 1. (Inglés pedagógico Modulo 1). El vocabulario es el siguiente: Receive (Recibir), Allowance. (Pensión semanal o mensual), Thief (ladrón), Steal (Robar), Barter (Trueque), Goods (bienes), Service (servicio), Bargain (negociar), Consumer (consumidor), Afford (poder pagar), Economy (economía), Value (valor).

En la aplicación Quizizz el estudiante podrá observar una imagen y cuatro palabras relacionadas a la imagen y tendrá que escoger aquella opción que corresponda a la imagen.

El estudiante podrá ver el siguiente enunciado: Match de Word to the correct picture, (Unir la palabra con la imagen que corresponda) para este ejercicio se utilizará el vocabulario antes mencionado. Tal como se muestra en la figura 23.

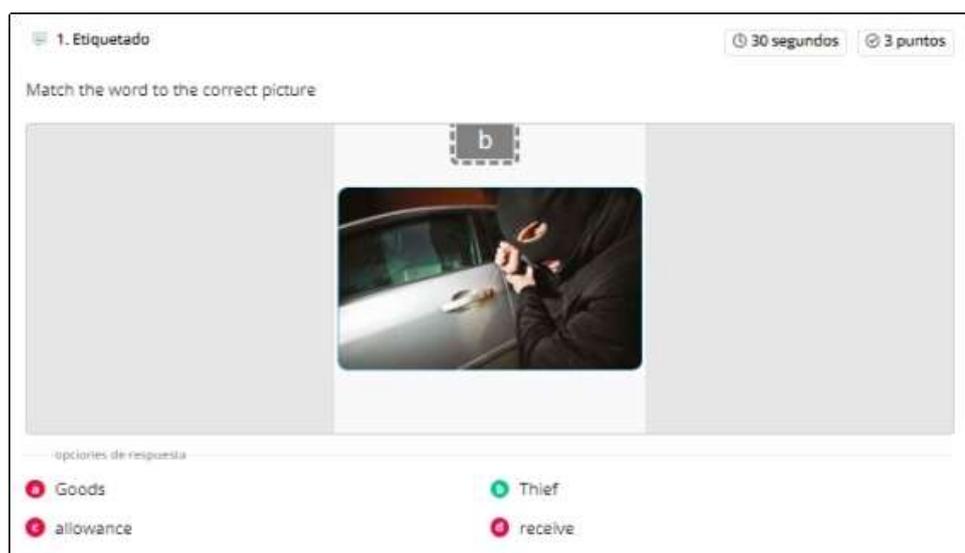


Figura 23: Ejercicio de selección en Quizizz
Fuente: (Quizizz, 2023)

Para realizar la actividad, el estudiante tiene 30 segundos para dar solución al ejercicio, y si la respuesta es correcta recibe tres puntos como recompensa.

Comprensión Lectora, (Reading)

Para este módulo, se considerará un texto del plan de estudio con el tema “What is black Friday?”

Black Friday is the day after the United States holiday of Thanksgiving (the fourth Thursday of November). Over the last 20 years, big stores have offered discounts or bargains on this day. On Black Friday, many consumers start shopping for Christmas. Now, some people are beginning to celebrate this custom in some cities in Ecuador.

Con el texto se realizará la actividad de completar palabras, para mejorar la comprensión del vocabulario y su uso en un contexto real. La siguiente imagen muestra la pantalla que el estudiante podrá observar.

Actividad del estudiante con opciones a seleccionar

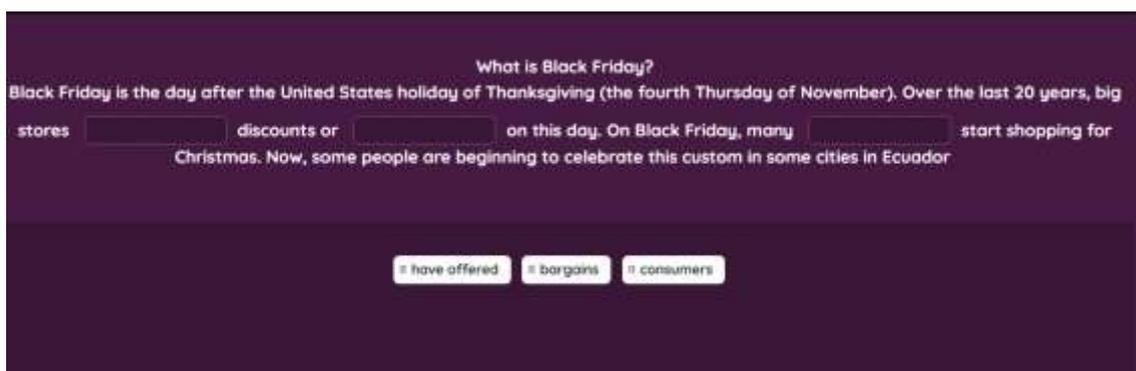


Figura 24: Ejercicio de llenar los espacios en blanco en Quizizz
Fuente: (Quizizz, 2023)

Solución del ejercicio anterior.



Figura 25: Solución al ejercicio de la figura 24
Fuente: (Quizizz, 2023)

El estudiante tendrá un minuto y treinta segundos para dar solución al problema, si todas las opciones son correctas obtendrá seis puntos como recompensa.

GRAMÁTICA (Grammar)

Mejorar la gramática permite al estudiante construir oraciones claras y concisas utilizando la estructura adecuada (sujeto, verbo, complementos) para evitar confusiones. La gramática permite usar correctamente los diferentes tiempos verbales (presente, pasado, futuro, continuo, perfecto) para expresar acciones en el tiempo adecuado.

En la aplicación Quizizz, se presenta una oración desordenada que el estudiante tendrá que ordenar. Se hará cinco ejercicios, dos ejercicios con palabras para ordenar oraciones y dos ejercicios que tendrán que ordenar oraciones para formar un texto. Ejercicios:

Ordena las siguientes palabras para formar oraciones (Order the words to make sentences)

1. People have used money for more than 3000 years. (Presente Perfecto)

Used money - have - people - than 3000 years - for more

2. The Chinese created the first form of money. (Pasado simple)

The first - the Chinese - money - form of - created

3. Escribe las partes del párrafo en el orden correcto (Put the part of the paragraph in the correct order)
 - a. Goods and services can be bartered.
 - b. Before that time, people used to barter.
 - c. For example, a person would give someone a chicken and receive 12 bananas
 - d. People have used money for more than 3000 years.
 - e. Bartering is an exchange without money.

Solución:

People have used money for more than 3000 years. Before that time, people used to barter. Bartering is an exchange without money. Goods and services can be bartered. For example, a person would give someone a chicken and receive 12 bananas.

4. Escribe las partes del párrafo en el orden correcto (Put the part of the paragraph in the correct order).
- Later with the invention of paper, paper money also appeared.
 - Some countries use the U.S. dollar. Do you know two countries that use the U.S. dollar?
 - Each government prints their own money.
 - The Chinese created the first form of money.
 - They made the first coin, shaped like circles.

Solución:

The Chinese created the first form of money. They made the first coin, shaped like circles. Later with the invention of paper, paper money also appeared. Each government prints their own money. Some countries use the U.S. dollar. Do you know two countries that use the U.S. dollar?

En la siguiente imagen se muestra la interfaz que el estudiante puede ver con el ejemplo del ejercicio número uno.



Figura 26: Ejercicio de ordenar palabras en Quizizz
Fuente: (Quizizz, 2023)

Solución



Figura 27: Pantalla de las respuestas al ejercicio de la figura 26

Fuente: (Quizizz, 2023)

Para los dos primeros ejercicios el estudiante tendrá un minuto para dar solución al problema, con la respuesta correcta obtendrá 5 puntos como recompensa. En el ejercicio de ordenar oraciones el jugador tendrá un minuto y 30 segundos para resolver el ejercicio y obtendrá 10 puntos como recompensa cuando se haya resuelto de manera correcta.

MODULO 2: Future Transportation

Objetivo. Capacitar a los estudiantes para comprender y utilizar un vocabulario básico relacionado con el transporte en inglés

Estructurando la experiencia.

Mediante la aplicación Quizizz, se aplicará diferentes actividades para mejorar las distintas habilidades del idioma inglés con temas relacionados al transporte. La primera actividad permite ampliar el vocabulario relacionado al transporte e identificar el tipo de transporte, la actividad dos está enfocada en la lectura y para ello se presenta un párrafo para leer y a continuación se tendrá una actividad de dibujo, la tercera actividad permitirá a los estudiantes practicar la habilidad de Speaking (hablando en inglés) con otro compañero de clase y haciendo uso de la aplicación Quizizz.

ACTIVIDAD 1: Ampliando el vocabulario

El vocabulario que se usará en este módulo está relacionado con los medios de transporte y es el siguiente: Taxi (Taxi), Trolley, (Trole), metro (metro), canoe (canoa), motorbike (motocicleta), bus (bus), bike (bicicleta), boat (bote), car (carro), helicopter (helicóptero), truck, submarine, (submarino) train (tren), ship (barco), plane (avión), fire trucks (camión de

bomberos), siren (sirena), ambulances (ambulancia), parachutes (paracaidas), Highway (Autopista), road (calle), crowd (conglomerado), passengers (pasajeros), injured (herida), land (tierra).

Ejercicio

Para este ejercicio se presentará varias imágenes con diferentes medios de transporte de los cuales el estudiante tendrá que identificar cual es un vehículo prioritario y cual no es un vehículo prioritario. En la aplicación Quizizz se escribirá la pregunta: Which one of the following vehicles is a priority vehicle and which is a non-priority vehicle?.

Los vehículos prioritarios para el ejercicio son: Police motorcycles - Ambulances - Fire Trucks, y los vehículos no prioritarios un taxi y un vehículo, (vehicle) el estudiante tendrá un minuto para dar solución al ejercicio y si todas las respuestas son correctas obtendrá 5 puntos como recompensa.

Ejemplo de actividad para mejorar el vocabulario

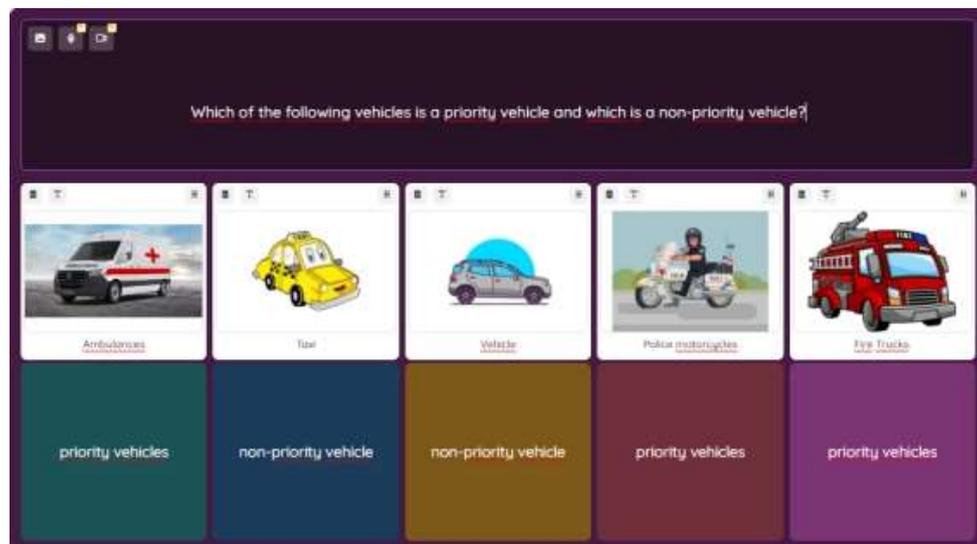


Figura 28: Ejercicio para unir una imagen y una palabra
Fuente: (Quizizz, 2023)

En la figura 28 se puede observar la pantalla que los estudiantes podrán visualizar en la aplicación, el cuadro bajo cada imagen es la solución que el estudiante tendrá que responder.

ACTIVIDAD 2. READING

En esta actividad se presenta un párrafo corto sobre Leonardo Da Vinci y su intención de construir un nuevo medio de transporte para el cual diseño varios bosquejos, el estudiante

podrá leer el párrafo y luego podrá diseñar su propio medio de transporte, y se podrá realizar en la aplicación Quizizz la cual brinda una opción para ello.

TEXTO: Leonardo Da Vinci

A famous Italian scientist, inventor, and artist was Leonardo Da Vinci. He enjoyed studying and writing about the operation of machines. He could comprehend their layout and organization. The concept of novel modes of transportation captivated him. He drew drawings of parachutes, vehicles, helicopters, and submarines. (Ministerio de Educación).

El enunciado que se observara en la aplicación será “Create a new kind of transportation, and use the questions on the box for help” (Crear un nuevo medio de transporte, usa las preguntas en la caja para ayudarte). Las preguntas son:

What materials will you use? (¿Que materiales vas a usar?)

What will be the size of this new vehicle? (Que tamaño será el vehículo)

Will be friendly with the planet? (¿Es amigable con el medio ambiente?)

How is give a solution of the traffic? (¿Cómo tu vehículo solucionara el problema del tráfico?)

La imagen es la vista que el estudiante tendrá de la aplicación, cuando se da click en el espacio en blanco se abrirá una nueva ventana, que ofrece diferentes herramientas para dibujar.

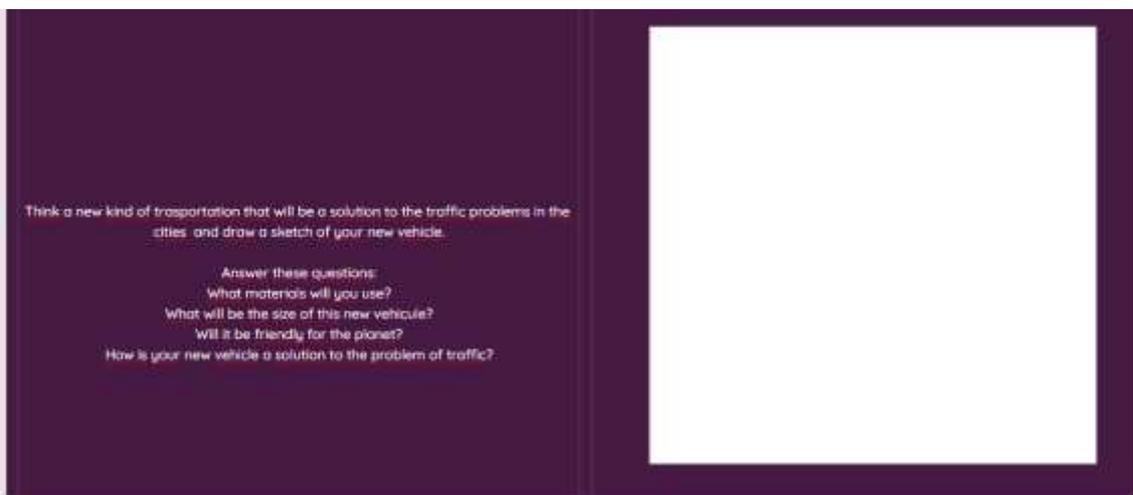


Figura 29: Herramienta para dibujar de Quizizz
Fuente: (Quizizz, 2023)

ACTIDAD 3. SPEAKING

Es este ejercicio los estudiantes deberán trabajar en parejas, cada estudiante deberá simular que es un agente de viaje y realizara varias preguntas al compañero quien simula ser un viajero que compra un ticket de tren, tendrán que escribir las respuestas que el compañero de trabajo le dio y luego cambiaran de roles. En la aplicación se visualizará el siguiente enunciado: You are a traveller agent: ask the traveller about on his/her information and write the answer, para esto tendrán que utilizar la gramática del futuro simple que es la forma de las preguntas que se encuentran en la caja de descripción, la pantalla que visualizaran los estudiantes en la aplicación será la siguiente:

Ejemplo de trabajo en parejas (speaking).

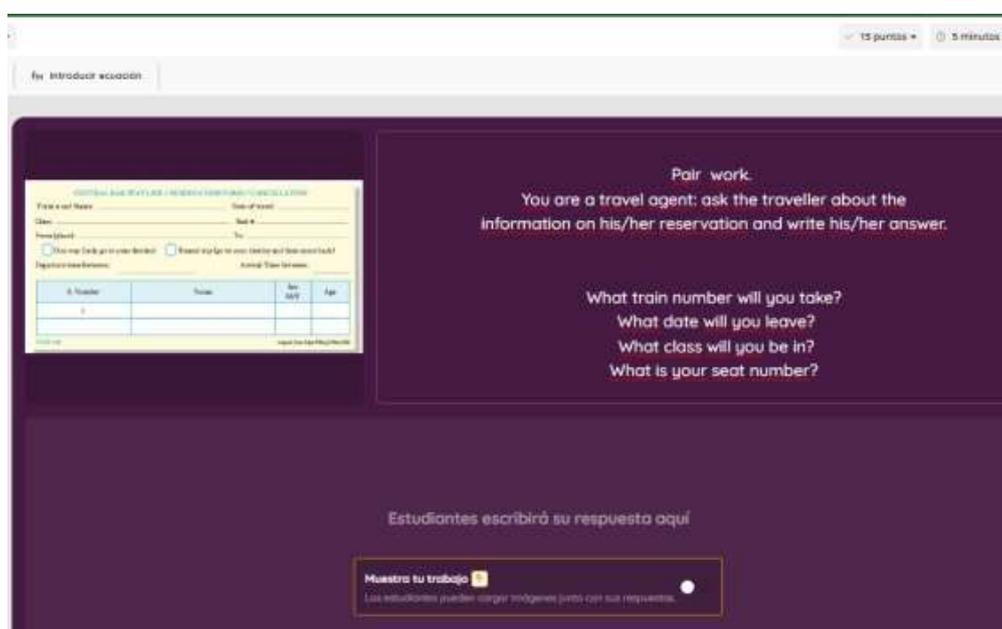


Figura 30: Ejercicio para realizar en parejas

Fuente: (Quizizz, 2023)

Para esta pregunta cada estudiante tendrá 5 minutos para realizar el ejercicio y recibirán 15 puntos cuando la tarea se haya terminado, además se incluye una explicación de la gramática que se utiliza en el ejercicio.

Future time with will.

El futuro en inglés se puede expresar de varias formas, pero una de las más comunes es utilizando "will", este es utilizado para indicar acciones o eventos que sucederán en el futuro.

Tabla 2: Fórmula para realizar oraciones negativas y afirmativas en futuro con “Will”

Afirmativas	Negativas
Will + simple form of verb	won't + simple form of verb

Fuente: (Reem & Thair, 2016)

ACTIVIDAD 4.

Para este ejercicio el estudiante tendrá que completar el enunciado con el sustantivo que corresponda, para ello tendrá 1.5 min y obtendrá dos puntos por cada respuesta correcta. Los enunciados a utilizarse serán los siguientes:

Tabla 3: Ejercicio de relacionar.

Enunciado	Respuesta
I came by	car
I came on	foot
I rode a	bike
I took a	plane
I drove a	car

Fuente: (Ministerio de Educación)

La tabla 3 presenta un enunciado en el que se hace uso de las preposiciones en una oración, el estudiante deberá unir el enunciado con el medio de transporte que corresponda.

La siguiente imagen es la pantalla que los estudiantes podrán visualizar cuando el ejercicio este resuelto.



Figura 31: Solución del ejercicio en la tabla 3 del módulo 2 en Quizizz

Fuente: (Quizizz, 2023)

La figura 31 representa la pantalla de como podrán visualizar los estudiantes cuando ya se resuelva la actividad.

MODULO 3: Journeys

Objetivo: utilizar un vocabulario básico relacionado con viajes en el idioma inglés para que los estudiantes puedan describir sus propios viajes y comprender información básica sobre destinos turísticos populares.

ESTRUCTURANDO LA EXPERIENCIA

En la primera actividad se usará la herramienta de etiquetado de la aplicación Quizizz ofrece y se utilizará varias palabras del vocabulario que está relacionado con los deportes y viajes. En la segunda actividad el estudiante tendrá que completar unas frases con las palabras que corresponda y la tercera actividad tendrá que ordenar de manera coherente varias frases relacionadas a las actividades que se realiza cuando se realiza un viaje en avión, todas las preguntas tienen un tiempo límite para ser resuelto, si hay error en la respuesta el estudiante podrá volver a realizar el ejercicio y cuando las respuestas sean correctas recibirá varios puntos como recompensa.

El vocabulario utilizado está basado en las principales palabras del vocabulario del módulo 3 del plan de estudio presente en los libros english pedagogical. El vocabulario sera: **Deportes**, Skydiving (Paracaidismo), Canoeing (Canotaje), Scuba diving (Buceo), Hill climbing (Montañismo), Snorkelling (snorkel), Kayak (Kayak), Mountain hiking, (senderismo).

Hitchhike (hacer autostop) journey (viaje), flight (vuelo), passport (pasaporte), collect (recoger), gate (puerta), rent (rentar).

ACTIVIDAD 1. AMPLIANDO EL VOCABULARIO

En la aplicación Quizizz se aplicara la herramienta etiquetado la cual permite subir una imagen y dar varias opciones de respuesta, el estudiante tendrá que escoger la palabra que represente a la imagen, el ejercicio se realizara con los diferentes deportes que se mencionan en el vocabulario del presente modulo, para reforzar el vocabulario de dichos términos de una manera dinámica. Los estudiantes podrán visualizar el enunciado “Choose the correct answer according to the picture” (selecciona la respuesta correcta de acuerdo con la imagen). Tendrá 20 segundos para dar solución al ejercicio y obtendrá 2 puntos como recompensa.

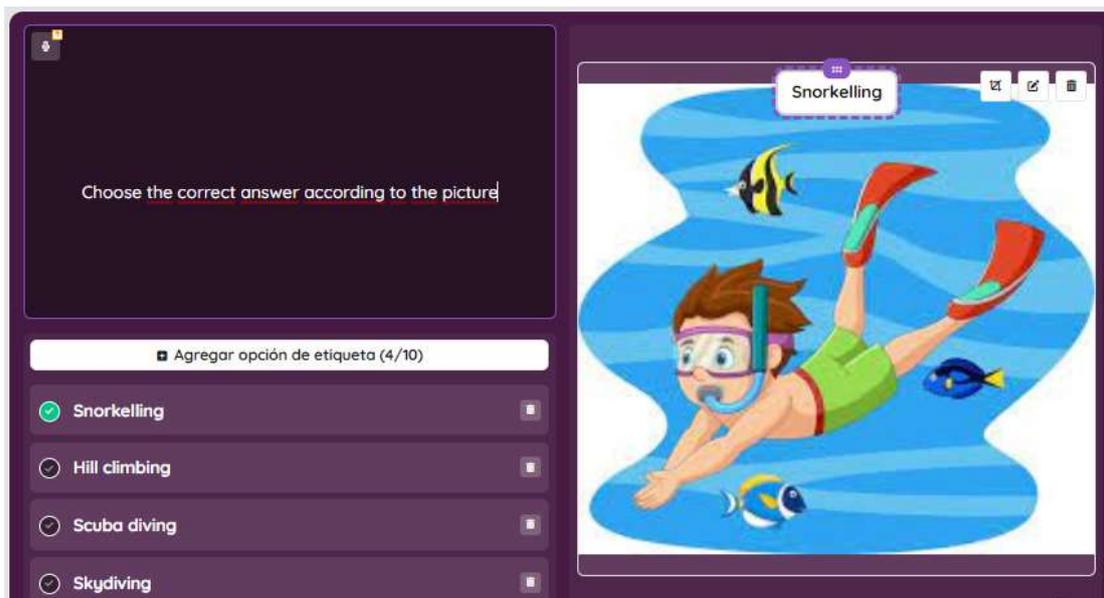


Figura 32: Ejercicio de unión de palabras del módulo 3 en Quizizz
 Fuente: (Quizizz, 2023)

ACTIVIDAD 2: READING

Para mejorar el área de lectura, se presenta el ejercicio de completar el espacio en blanco, con un texto relacionado al proceso que una persona realiza para viajar en avión. Se escribe una frase que deberá ser completada con una palabra como se muestra en la figura 33, bajo la imagen se observa la vista previa que los estudiantes tendrán en la aplicación.

Contenido para mejorar la lectura

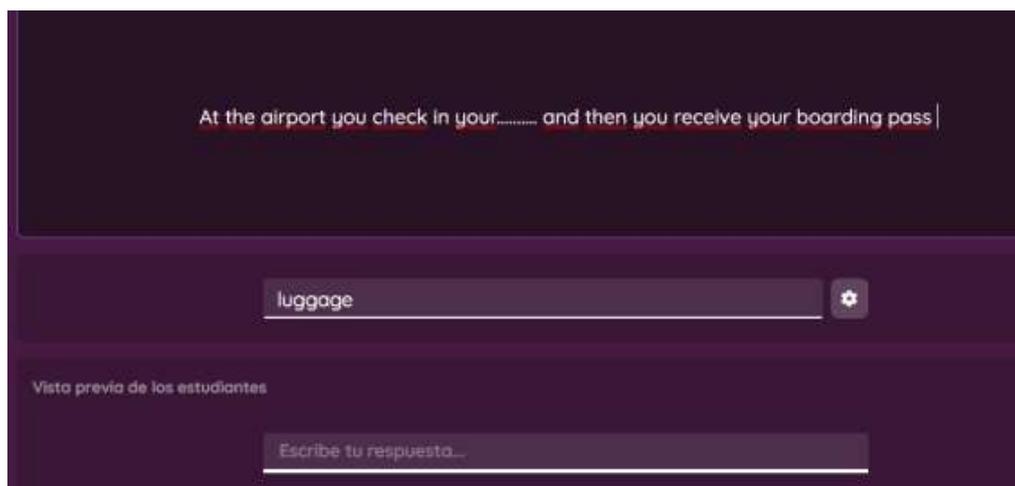


Figura 33: Ejercicio de llenar los espacios en blanco del Módulo 3 en Quizizz.
 Fuente: (Quizizz, 2023)

Las frases que se escribirán para el ejercicio son los que se muestran en la tabla 4 con su respectiva respuesta.

Tabla 4: Ejercicio para relacionar.

Enunciado	Respuesta
At the airport you check in your	luggage
And then you receive your	boarding pass
First, you buy a	ticket
Next, you have to go through	security

Nota. La tabla representa ejemplos de contenidos q se pueden utilizar los estudiantes para practicar la lectura, editado por la autora de,

El estudiante tendrá 20 segundos para dar respuesta a cada pregunta y obtendrá 3 puntos por cada respuesta correcta.

EJERCICIO 3

Para este ejercicio los estudiantes tendrán que ordenar las frases que se presentó en el ejercicio anterior y formar un párrafo que tenga coherencia, en la aplicación se presentaran las frases en desorden.

Tabla 5: Ejercicio de Construcción de Oraciones

Vista en la Aplicación Quizizz	Solución
➤ At the airport, you complete the check-in process for your luggage and obtain your boarding pass	1. Initially, you purchase a ticket.
➤ Initially, you purchase a ticket.	2. At the airport, you complete the check-in process for your luggage and obtain your boarding pass.
➤ Afterward, the flight attendants will announce the departure gate for your flight,	3. Following, you have to go through security
➤ Following, you have to go through security	4. Afterward, the flight attendants will announce the departure gate for your flight,
➤ Finally, you board the plane	5. Finally, you board the plane

Para ordenar las frases se tendrá dos minutos y si el ejercicio está bien resuelto obtendrá 10 puntos como recompensa.

MODULO 4: OUR ANCESTORS

Objetivo: enriquecer su comprensión de la historia de sus ancestros y su identidad cultural utilizando el idioma inglés.

Estructurando la experiencia

Mediante la aplicación Quizizz, se aplicará diferentes actividades para mejorar las cuatro destrezas del inglés. En la primera actividad el estudiante tendrá que seleccionar la respuesta

correcta que se acople a la frase planteada, permitiendo así reforzar el vocabulario; la segunda actividad se enfoca en mejorar la comprensión lectora mediante un texto, la tercera actividad se enfoca en la gramática USED TO, mediante ejercicios de ordenar frases, las tres actividades están relacionados con el contexto cultural de Ecuador y sus ancestros. (Hsin, Huang, & Soman, 2013)

El vocabulario

Shepherd (Pastor), disappeared (desaparecido), waterfall (cascada), frightened (asustado), blink (parpadeo), fields (campos), priests (sacerdotes), relatives (familiares), sign(firmar), descendants (descendientes), generations (generaciones), layer(nivel), in common (en común), tribes (tribus), diseases (enfermedades), decreased, nickname (apodo), skills (habilidades), cuisine (cocina), medicinal plants (plantas medicinales), relieve (alivio), celebration (celebracion), festive (festivo).

ACTIVIDAD 1:

Para este ejercicio se debe seleccionar la respuesta correcta de tres opciones para formar la frase correcta, para ello se utilizará la opción “desplegable” de la aplicación Quizizz. En la figura 34 se puede observar el planteamiento del ejercicio y los estudiantes podrán ver en la pantalla las opciones de respuesta aleatoria.

Opciones a seleccionar

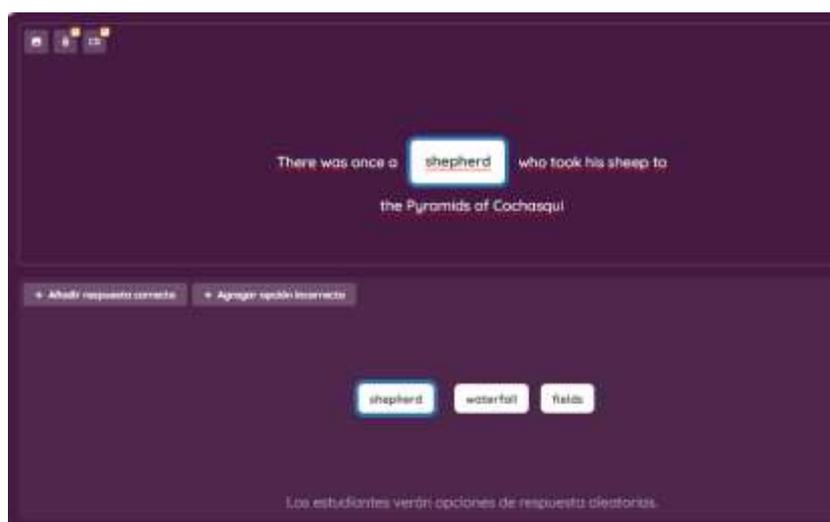


Figura 34: Ejercicio de selección del módulo 3 enQuizizz
Fuente: (Quizizz, 2023)

Para este ejercicio el estudiante tendrá 15 segundos para dar solución al problema, y tendrá dos puntos de recompensa por cada ejercicio.

Tabla 6: Ejercicio de selección

Frases para el ejercicio	Opciones de respuesta
There was once a shepherd who took his sheep to the Pyramids of Cochasqui	Fields shepherd Waterfall
People learn about relatives who lived many years ago	Tribes shepherd Relatives
The most-known tribes were the Mayas and Aztecs in Mexico and the Incas in South America.	shepherd Tribes cuisine
Valencia and Enner Valencia have become famous for their soccer skills in Ecuador and in other parts of the world.	Cuisine Relatives skills
Seafood curry is a delicious dish that comes from Afro-Ecuadorian cuisine .	Cuisine Tribes skills

Fuente: (Ministerio de Educación)

En la tabla 6 se observa 5 frases que el estudiante tendrá que dar solución, este ejercicio permitirá a los estudiantes practicar palabras nuevas para incrementar su vocabulario. Tomado del libro English Pedagogical Módulo 3, Seventh Grade EGB.

ACTIVIDAD 2 : READING

Para esta actividad se utilizara la opción “comprensión” de la aplicación Quizizz y se presenta un texto que los estudiantes tendrán que leer y luego contestar dos preguntas con la opción verdadero o falso, en la pantalla tienen la instrucción “Read the text and answer the question with true or false”(Lee el texto y responde la pregunta con verdadero o falso) a continuación tendrán el siguiente texto tomado del libro English pedagogical que forma parte del plan de estudio para los niños de séptimos grados.

Afro-Ecuadorians make up about 10% of the total Ecuadorian population and they have accomplished many great things. Afro-Ecuadorian players like Antonio Valencia and Enner Valencia have become famous for their soccer skills in Ecuador and in other parts of the world! Women like Karla Jaramillo, an award-winning athlete, and Lady Mina, the winner for Miss Ecuador in 2010, show the athletic capability and beauty of Afro-Ecuadorian women. (English pedagogical módulo 4)

Para realizar este ejercicio tendrá 2 min y recibirán 5 puntos por cada respuesta correcta. Las preguntas que tendrán que contestar son:

1. The Afro-Ecuadorian population is 13% of the total Ecuadorian population.
2. Lady Mina and Enner Valencia are famous for their soccer skills.

A continuación, se muestra la pantalla de Quizizz:

Práctica de la lectura- Reading

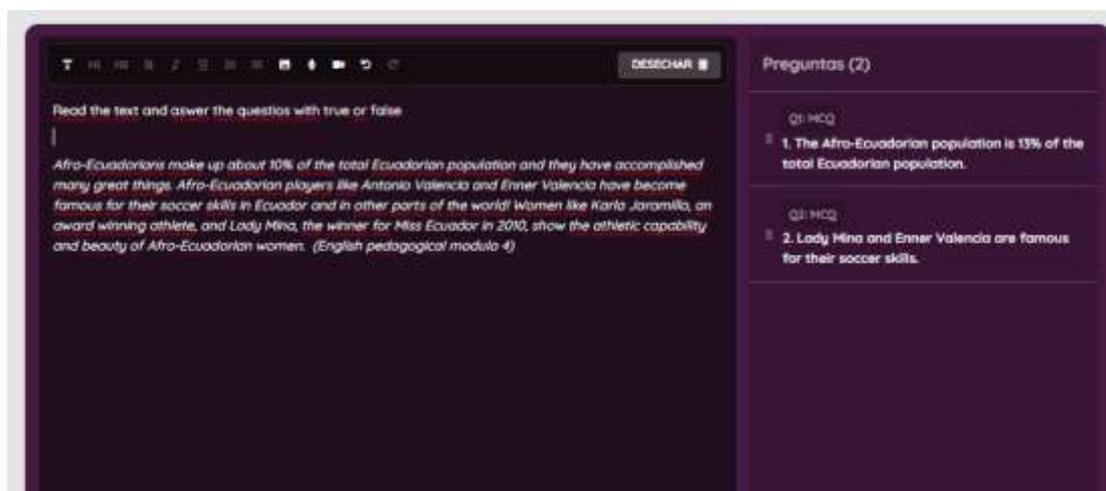


Figura 35: Ejercicio de Lectura del módulo 3 en Quizizz
Fuente: (Quizizz, 2023)

ACTIVIDAD 3: GRAMMAR

Para esta actividad se pretende que el estudiante tenga conocimiento sobre el uso del término “USED TO” para reforzar lo aprendido en clase se plantea varios ejercicios en la aplicación Quizizz, se utilizara la herramienta de “reordenar”, se presentaran varias frases en desorden y el estudiante tendrá que colocarlas en el orden que corresponda. A continuación, se presenta la pantalla de la aplicación, tendrán la instrucción “put the sentences in the correct order (Escribir las oraciones en el orden que corresponda)”

Frases para ordenar con “USED TO”

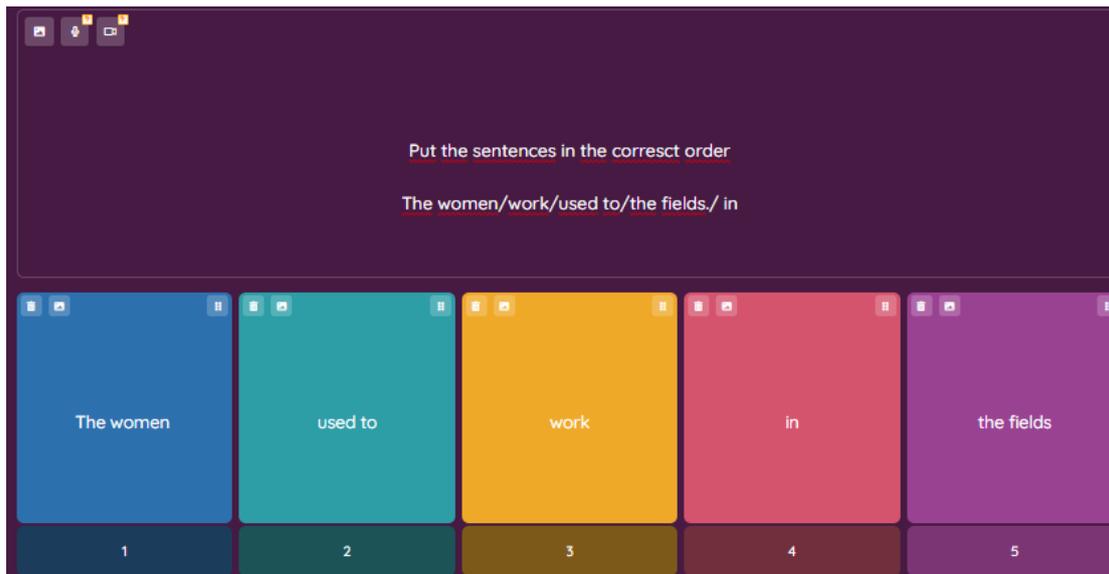


Figura 36: Ejercicio de ordenar con la gramática USED TO en Quizizz
Fuente: (Quizizz, 2023)

En la figura 36 se muestra la pantalla de Quizizz que el estudiante podrá observar del ejercicio para ordenar utilizando la gramática “USED TO”.

Las frases que van a escribir son cinco y tendrán 1.5 min para dar solución a cada frase, tendrá una puntuación de 5 puntos por cada frase escrita de manera correcta, al resolver los 5 ejercicios tendrán un total de 25 puntos. Las frases son:

1. The women / work / used to / the fields. / in
2. men / hunt / used to / and fish. / The
3. used to / take care / Native Americans /of the / environment.
4. a lot of / Families / time together. / used to / spend
5. cook. / didn't / Men / use to

Además, tendrán un recuadro de información sobre la gramática que se utiliza en el ejercicio. Como se muestra en la figura 37.

USED TO: action in the past that doesn't happen anymore in the present

Se utiliza con acciones que sucedieron en el pasado pero ya no sucede en el presente.

GRAMMAR TIP
AFFIRMATIVE: Subject + used to + infinitive
NEGATIVE: Subject + didn't use to + infinitive
QUESTION: Did + subject + use to + infinitive

SOLUTION:

1. Women used to work in the fields.
2. The men used to hunt and fish.
3. Native Americans used to take care of the environment.
4. Families used to spend a lot of times together.
5. Men didn't use to cook.

Figura 37: Cuadro de Información para ayudar al estudiante en el ejercicio de gramática.
Fuente: (Ministerio de Educación)

Se utilizó la aplicación Quizizz para plantear ejercicios de forma que los estudiantes lo encuentren dinámico y sientan motivación para resolver los ejercicios, cada actividad tiene tiempo límite para ser resuelto, y después de que el ejercicio ha sido resuelto de manera correcta recibirán puntos como recompensa al final de cada unidad se suman todos los puntos acumulados.

Todas las actividades son con temáticas que los estudiantes lo viven día a día para que así puedan tener una amplia acogida a la actividad y de esta forma lograr que aumenten sus calificaciones y se encuentren motivados por estudiar inglés la mayor parte del tiempo.

ENCUESTA APLICADA DESPUES DE APLICAR LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACION QUIZIZZ EN LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA HIMMELMANN

Análisis de los resultados de la encuesta.

Pregunta 1. En una escala de 1 a 5, donde 1 significa muy malo, 5 muy bueno, ¿qué le parece el inglés como materia escolar?

En la figura 38 se presenta los resultados que demuestran los criterios de los estudiantes respecto a si les gusta estudiar inglés.

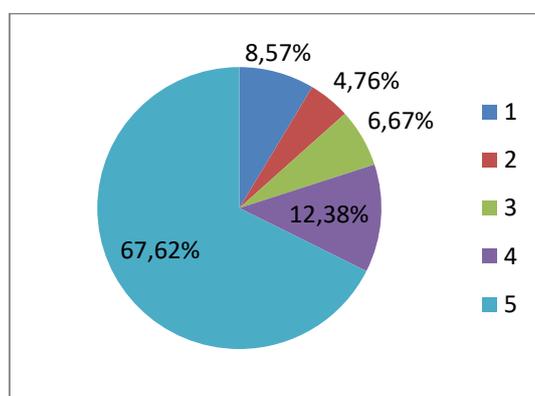


Figura 38: : Percepción de los estudiantes sobre la materia de inglés
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a los resultados de la encuesta anterior, en una escala del 1 al 5 el 51% de los estudiantes, el 10,48% les parece malo, y el 11,43% dio una valoración de 3 lo que se considera regular. En la presente encuesta se puede observar que el porcentaje de niños que dijo que le gusta estudiar inglés aumento un 16% y el porcentaje de estudiantes que dijeron que la materia de inglés no les parece relevante se redujo, por lo que se puede decir que ha habido cambios positivos a través de la estrategia de gamificación aplicada.

Pregunta 2 ¿Has oído hablar del término "gamificación" antes?

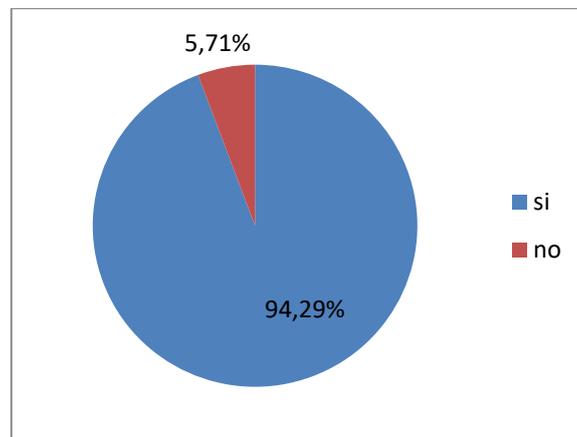


Figura 39: Respuesta a la pregunta 2
Fuente: Elaboración propia

Con los resultados de la presente encuesta se nota un cambio significativo sobre el término gamificación. En la encuesta de diagnóstico solo el 20,95% del grupo de estudiantes conocía sobre el término, con los resultados de la segunda encuesta se pudo notar que el 94% de los estudiantes están familiarizados con la gamificación y su aplicación.

Pregunta 3 ¿Has participado en actividades o clases que utilizan elementos de gamificación (juegos)?

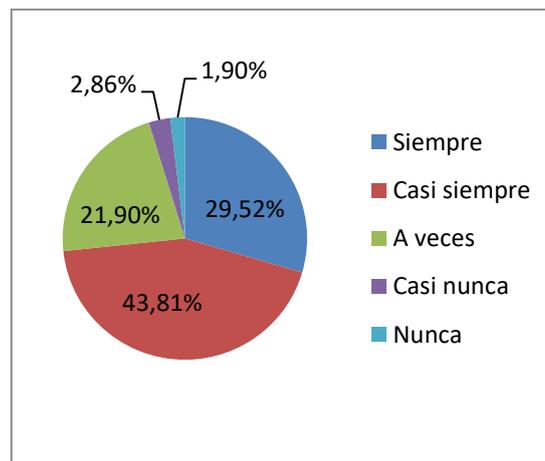


Figura 40: Participación de los estudiantes en clases que incluyen juegos
Fuente: Elaboración propia

El 29.52% considera que siempre se realiza actividades que tengan que ver con juegos, el 43,81% considera que casi siempre, se nota una gran diferencia al 10% anterior, un mínimo porcentaje considera que nunca o casi nunca tiene actividades relacionadas al juego en sus

clases de inglés, respecto a la encuesta de diagnóstico el porcentaje varía en un 19% respecto a la primera encuesta.

Pregunta 4. Señale ¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación usted conoce o a escuchado hablar?

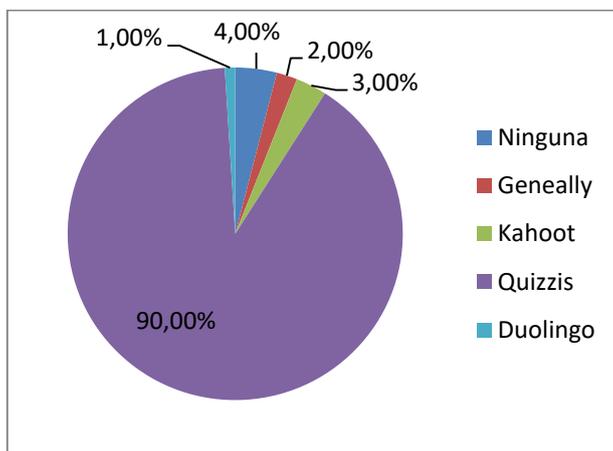


Figura 41: Herramientas de gamificación
Fuente: Elaboración propia

Debido a que la aplicación que de manera general tenían conocimiento estudiantes y docentes era Quizzis fue esta la aplicación que se utilizó en el diseño de la estrategia, y los resultados de la presente encuesta muestran que el 90 % de los estudiantes conocen esta aplicación. Un aumento del 74% en relación a la anterior encuesta.

Pregunta 5. En una escala de 1 a 5, donde 1 significa muy malo, 5 muy bueno. ¿Crees que la gamificación podría hacer que el aprendizaje del idioma inglés sea más divertido, motivador?

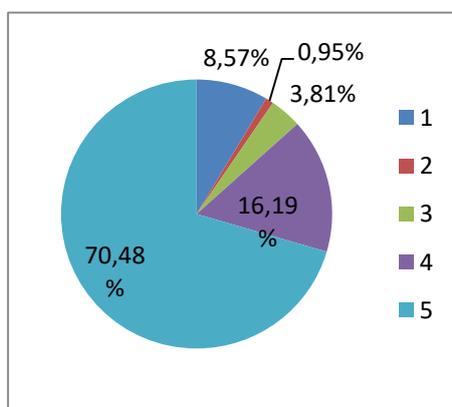


Figura 42: Resultado de la pregunta 5
Fuente: Elaboración propia

Se preguntó a los estudiantes si la gamificación haría más entretenida la clase en la materia del idioma inglés y el 59.05% está muy de acuerdo con esa afirmación, el 16,19% consideran que puede ser bueno, el 5,71% y 7,62% respondieron que sería muy malo y malo, es decir que no estarían de acuerdo en aplicar elementos de gamificación en el aula o no tendría ningún cambio el aprendizaje del idioma inglés.

En esta pregunta el 59% de los estudiantes considero que la gamificación si haría más entretenida su clase de inglés, los resultados de la presente encuesta muestran que el 70,48% está muy de acuerdo con esta afirmación, el 4,7 % no está de acuerdo, un aumento del 11% y una reducción del 3% respectivamente en relación a la encuesta anterior.

Pregunta 6. En una escala del 1 al 5, donde 1 significa muy malo y 5 muy bueno señale que tan dispuesto estaría usted a aprender inglés mediante juegos y desafíos

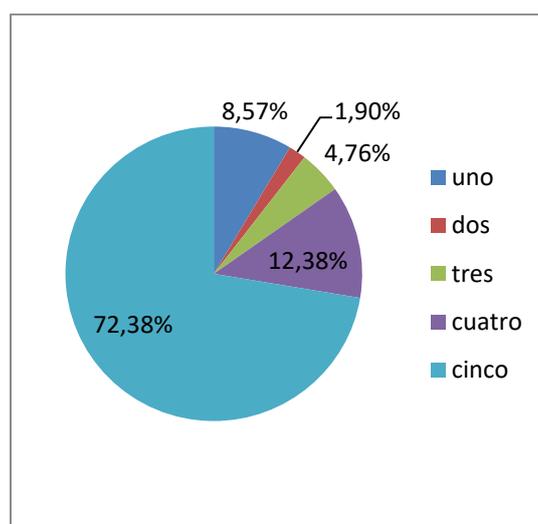


Figura 43: Resultado de la pregunta 6
Fuente: Elaboración propia

Esta pregunta se enfoca en saber si los estudiantes tienen actitud para aplicar estrategias de gamificación con el uso de herramientas tecnológicas en la clase de inglés. El 66,67 % y el 12,38% dieron una valoración de 5 y 4 lo que se considera que estarían de acuerdo en que se aplique estrategias de gamificación en el aula de clases, el 1,90% del grupo no le interesa que se aplique elementos de juego en el aula de clases. Se puede decir que la más del 60% de estudiantes si están dispuesto a que se aplique actividades de juego para el aprendizaje del idioma inglés.

Pregunta 7. En la escuela tiene acceso a un dispositivo (computadora, Tablet, teléfono inteligente) que pueda usar para actividades de gamificación.

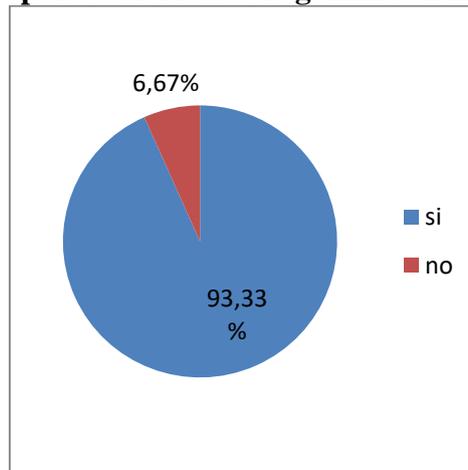


Figura 44: Resultado de la pregunta 7
Fuente: Elaboración propia

La 66,67% de los estudiantes respondió que, si cuentan con una herramienta tecnológica que puede ser celular, Tablet o computador, el 33,33 % no posee un dispositivo tecnológico, conocer esta información permite entender que tan factible es aplicar herramientas tecnológicas para la gamificación en el aula o en casa.

Pregunta 8. ¿Tiene acceso a una conexión de internet en casa o en la escuela?

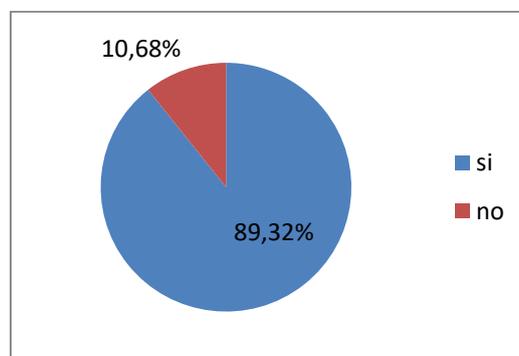


Figura 45: Resultado de la pregunta 8
Fuente: Elaboración propia

Del 100% de los estudiantes el 81,90% que representa a 86 de 105 estudiantes dijo que tiene acceso a internet, puede ser en la escuela o en casa y el restante 18,10% que representa a 19 estudiantes dijo que no tiene acceso a internet en la escuela o casa.

Pregunta 9. De los siguientes equipos tecnológicos señale a ¿A cuál tiene mayor acceso?

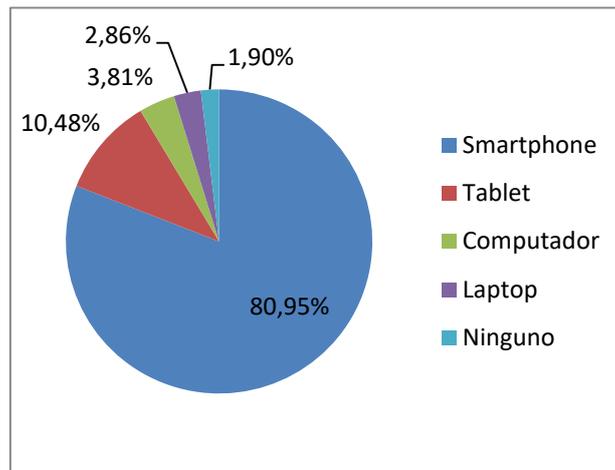


Figura 46: : Resultado de la pregunta 9
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a los resultados de la encuesta el 80,95% de los estudiantes tiene un Smartphone, el 10,48% cuenta con una Tablet, el 3,81% tiene un computador, el 2,86% tiene laptop y solo el 1,90% que representa a 2 estudiantes no poseen ningún dispositivo, comparando los resultados con la pregunta anterior se puede notar cierta diferencia en la cantidad de niños que poseen un dispositivo electrónico que pueda ser utilizado para facilitar el aprendizaje. De acuerdo a los resultados de esta pregunta casi todo el grupo tiene un dispositivo que pueda ser utilizado para realizar gamificación en las clases de inglés.

Pregunta 10. ¿Le gustaría tener en su celular o computador una aplicación que le permita aprender inglés jugando?

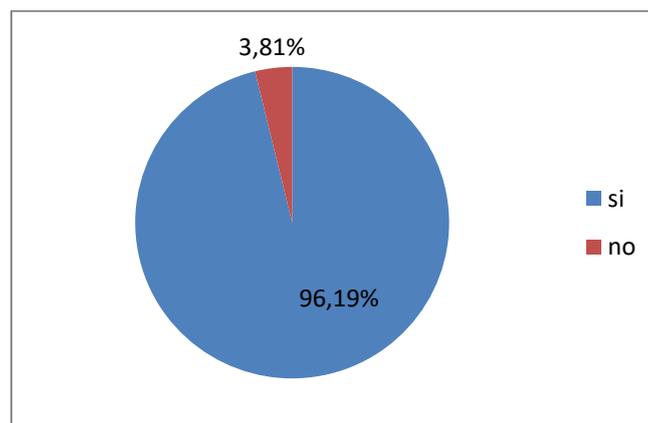


Figura 47: Resultado de la pregunta 10
Fuente: Elaboración propia

En esta pregunta se pretende entender si los estudiantes estarían de acuerdo con implementar estrategias de gamificación en el aula para el aprendizaje del idioma inglés, y 94,29% de los

estudiantes respondió que si le gustaría que se apliquen herramientas de gamificación y el 5,71% no está de acuerdo o no le gustaría que se aplique estas herramientas en el aula de clase.

CONCLUSIONES

Mediante el diagnóstico se observó que los estudiantes y docentes están poco familiarizados con las herramientas de gamificación. Los docentes conocen sobre gamificación de manera general, y aplican estrategias de gamificación en clase, pero es poco frecuente.

Los estudiantes del grupo de estudio se encuentran en una edad de 10 y 11 años. El 98% de los estudiantes tienen acceso a un dispositivo tecnológico del cual el 80.95% cuenta con un Smartphone, siendo este el dispositivo tecnológico al que tienen mayor acceso. Aunque la mayor parte del grupo posee un dispositivo tecnológico, no todos están dispuestos a usarlo como medio de aprendizaje, del total del grupo, el 94,29% de estudiantes están de acuerdo y el 5,69% no está de acuerdo en hacer uso del dispositivo que poseen para la aplicación de estrategias de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés.

Después de aplicada la estrategia de gamificación en el aula y al realizar una segunda encuesta se observó un cambio significativo sobre la perspectiva que los estudiantes tienen sobre la materia de inglés, están más familiarizados con la gamificación, y tiene mayor disposición y motivación para aprender inglés.

El grupo de estudio es estratificado y los resultados del presente estudio no pueden ser generalizados ya que fue aplicado a un grupo específico de estudiantes.

RECOMENDACIONES.

El presente estudio se enfocó principalmente en los estudiantes y sería recomendable que se estudie las razones por las que los profesores aplican con poca frecuencia herramientas de gamificación. Ya que el estudiante por sí solo no puede conocer este tipo de herramientas si no es con el apoyo del profesor.

Se observó en el grupo cambios positivos relacionados a la perspectiva que tiene sobre la materia de inglés. Aunque este estudio se enfocó en la materia de inglés se recomienda hacer uso de estrategias de gamificación en diferentes materias del ámbito escolar.

En este estudio se hizo uso de la aplicación Quizizz la que permite realizar diferentes actividades de gamificación, a pesar de ello tiene ciertas limitaciones pues los elementos del juego son muy amplios y no cuenta con todos ellos. Sería recomendable utilizar una herramienta que tenga mayor flexibilidad en este aspecto o si se cuenta con los recursos crear una aplicación que permita incluir otros elementos de juego.

Bibliografía

- Almina, M. (2019). Aprendizaje educativo a través de Kahoot! Revista CEUTA, 1 - 16. Obtenido de <https://bit.ly/3HW7Iq4>
- Álvarez, F. (2017). Implementación de nuevas tecnologías. Revista del Instituto de Ciencia, tecnología e innovación, 9(53). Obtenido de <https://ri.ufg.edu.sv/jspui/handle/11592/8803>
- Álvarez, T. (2018). Actividades interactivas a distancia con Live Worksheets. Obtenido de <https://bit.ly/3RWb9kV>
- Arias, E. (2019). Herramienta para elaborar actividades de Aprendizaje: Quizizz Tutorial. Revista Escuela Nacional de Administración Pública. Obtenido de <https://bit.ly/3XqPBy4>
- Carles, M. (2016). Estrategias de aprendizaje. Enseñanza .
- Carranco, F. (2023). Beneficios de la herramienta Quizizz. Obtenido de <https://bit.ly/3YysiDP>
- Castillo, M., & Villacis, J. (2018). Estrategias activas para potenciar el Aprendizaje. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <https://bit.ly/40X2yx>
- Días, B. (2017). Estrategias de Aprendizaje.
- Díaz, F. (2017). Estrategias para el aprendizaje significativo: fundamentos, adquisición y modelos de intervención.
- Figuroa, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. Puerto Rico.
- Fleming, N. (2014). ENCUENTRA TU ESTILO DE APRENDIZAJE DEL INGLÉS. Tips para estudiar Inglés.
- Gaitán, V. (2017). Gamificación: el aprendizaje divertido. Obtenido de <https://bit.ly/3luSCQG>
- Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Archidona.
- Genially. (2023). Obtenido de <https://genial.ly/es/>
- Gil, F. G. (2019). estilosdeaprendizaje. Obtenido de <https://estilosdeaprendizaje.org/>
- Gómez Diego y Vergara Ana. (2018). Historia de la gamificación. Gamificación un mundo para educar, 2.
- Guevara, C. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes . Universidad Casa Grande, Ecuador. Obtenido de <https://bit.ly/2xMR4pe>

- Guillen, C. (2017). estilosdeaprendizaje. Obtenido de estilosdeaprendizaje: <https://estilosdeaprendizaje.info/tipos/auditivo/>
- Hernández M., N. (2021). Conectivismo y aprendizaje en redes. España: Editorial Calameo. Obtenido de <https://bit.ly/3MNiwIc>
- Hernández, R., Mendoza, C., Fernández, C., & Baptista, M. (2018). Metodología de la investigación (sexta ed.). México: McGraw Hill Interamericana.
- Hsin, W., Huang, -Y., & Soman, D. (2013). A Practitioner's Guide To Gamification Of Education. Obtenido de chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcgclefindmkaj/<https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification-in-Education-Huang.pdf>
- López, J. F. (2019). Poblacion y Muestra.
- Marisela, A. H. (2005). EL DIAGNÓSTICO EDUCATIVO, UNA IMPORTANTE HERRAMIENTA PARA ELEVAR. Atenas.
- Medina, J., Calla, G., & Romero, P. (2019). Las teorías de aprendizaje y su evolución adecuada a la necesidad de la conectividad. Revista de Facultad de ciencias del derecho y políticas, 17(23). Obtenido de <https://bit.ly/3B0HRrg>
- Ministerio de Educación. (s.f.). English Pedagogical Module 1, Seventh Grade EGB. Ecuador.
- Ministerio de Educación. (s.f.). English Pedagogical Module 2, Seventh Grade EGB. Ecuador.
- Ministerio de Educación. (s.f.). English Pedagogical Module 3, Seventh Grade EGB. Ecuador.
- Ministerio de Educación. (s.f.). English pedagogical Module 4, Seventh Grade EGB. Ecuador.
- Mitjana, L. R. (2020). Aprendizaje visual: qué es, y maneras de potenciarlo. Spicologia y Mente.
- Molina, P., Molina, A., & Jason, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Revista científica Dominio de las ciencias, 7(1), 722-730. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1672/3255>
- Molina, R., Gallegos, F., & Largo, F. (2016). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. Universidad de Alicante, Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Oviedo. Obtenido de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39195>
- Montero, L., & Cabrera, F. (2019). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje del inglés en el grado transición del Colegio Nuestra del Carmen en Villavicencio. Corporación Universitaria Iberoamericana, Facultad de Educación, Colombia. Obtenido de <https://bit.ly/3YA8Cja>

- Montoya, L., Parra, M., Lescay, M., & Cabello, Ó. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (U. d. Guantánamo, Ed.) Revista de la información científica, 98(2), 242 - 257. Obtenido de <https://bit.ly/3AWPIX6>
- Ortiz, A. M., Jordan, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação da Universidade de São Paulo.
- Pauta, C. (2020). Desarrollo de la competencia digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM Internacional Academy. Universidad Andina Simón Bolívar, Quito. Obtenido de <https://bit.ly/3oXtn9l>
- Peralta, W. (2016). Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Revista vinculando, 5.
- Pérez, W., Quintero, S., & Sertuche, A. (2021). Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9. Universidad Santo Tomas, Facultad de Educación, Colombia. Obtenido de <https://bit.ly/3Xv4r6O>
- Pinto, S. (2020). Guía completa de Genial.ly: Crea contenido interactivo en imágenes. Revista mundo digital: en clave productiva. Obtenido de <https://bit.ly/2qJwJh4>
- Purba, S. (2020). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. Indonesia.
- Quiroz, F., & Norsagaray, C. (2021). Tecnologías de la información y la comunicación (Tic) en educación: Literacidad digital en el entorno académico de los estudiantes universitarios. Congreso Nacional de Investigación Educativa, 1 - 12. Obtenido de <https://bit.ly/3JFKGmj>
- quizizz. (2018). Obtenido de quizizz: <https://quizizz.com/admin/quiz/5c93b9c66e0c2d001a93f95b/quiz-en-espanol>
- Quizizz. (2023). pagina oficial quizizz. Obtenido de pagina oficial quizizz: <https://quizizz.com/?lng=es-ES>
- Reem, M., & Thair, H. (2016). A Gamified e-Learning Design model to promote and improve learning.
- Reyes Jofré, D. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. Revista de estudios de humanidades y ciencias sociales, 41(6). Obtenido de <http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/1390>
- Robles, H., Salamanca, R., & Laura, K. (2021). Quizis y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. Perú: Universidad Nacional Autónoma de Huanta.
- Ronda, G. A. (2017). Que es una estrategia. Gestipolis, 3.
- Salvat, B. G. (2014). Análisis de las prestaciones de los juegos digitales para la docencia universitaria. España.

- Sandoval, R. (s.f.). APRENDIZAJE. Obtenido de APRENDIZAJE: <https://www.aprendizaje.aprendizaje-auditivo.htm>
- Tigua, J., Marcillo, M., Parrales, T., & Játiva, E. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 368-383.
- Toapanta, F. (2020). Estrategias de gamificación para el aprendizaje de física en el primer curso BGU de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” año lectivo 2018 – 2019. Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato. Obtenido de <https://bit.ly/3KaqCMF>
- Toledo, M., & Diaz, C. (2020). QUIZZZ Y SMARTPHONES: ESTRATEGIA DE CALENTAMIENTO PARA MEJORAR LA PARTICIPACIÓN EN CLASES DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. *Ciencias Sociales y Humanistas Chakiñan*.
- Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. (U. d. Andes, Ed.) *Revista venezolana de la educación*, 21(68), 31 - 40. Obtenido de <https://bit.ly/3AOZRVG>
- UNIR. (26 de 04 de 2022). Aprendizaje kinestésico. *Aprendizaje kinestésico: claves e ideas para aplicarlo en el aula*, 2.
- Valero, J. (2019). La gamificación. Revisión del concepto y análisis e proyectos y experiencias. Universidad de las Islas Baleares, Departamento de Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación, España. Obtenido de <https://bit.ly/3xl7GD5>
- Westreicher, G. (2020). Estrategia. *Economipedia* , 5.
- Wilmar, J. (2019). Gamificación un mundo para educar. *Gamificación*.
- Zulia, U. d. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. 2.

ANEXOS

Encuesta aplicada a los estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO



SCIENTIA ET THECNICUS IN SERVITIUM

CUESTIONARIO PARA PERCIBIR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DE GAMIFICACION

Estimado estudiante:

El presente cuestionario es parte de un trabajo de investigación, en la cual consiste en implementar nuevas estrategias digitales como la plataforma Quizizz en las clases del área de inglés. A tal fin, se requiere su consentimiento para participar voluntariamente.

¿Está usted de acuerdo participar en esta investigación? Si () No ()

Cuestionario		
Encuesta dirigida a los estudiantes de séptimo grado para diagnosticar el nivel de conocimiento de las herramientas de gamificación tecnológica en la asignatura del idioma inglés		
Nº	Preguntas	Respuesta
1	En una escala de 1 a 5, donde 1 significa muy malo, 5 muy bueno, ¿qué le parece el inglés como materia escolar?	1 2 3 4 5
2	¿Ha oído hablar del término "gamificación" antes?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()
3	¿Ha participado en actividades o clases que utilizan elementos de gamificación (juegos)?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Casi nunca • Nunc
4	Señale cuál de las siguientes herramientas de gamificación usted conoce o a escuchado	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguna • Geneally • Kaboot

	hablar	<ul style="list-style-type: none"> • Quizizz • Douingo • <u>Liwworkshets</u>
5	En una escala de 1 a 5, donde 1 significa muy malo, 5 muy bueno. ¿Crees que la gamificación podría hacer que el aprendizaje del idioma inglés sea más divertido y motivador?	1 2 3 4 5
6	En una escala de 1 a 5, donde 1 significa muy malo, 5 muy bueno, señale que tan dispuesto/a estaría usted a aprender inglés mediante juegos y desafíos	1 2 3 4 5
7	¿En la escuela tiene acceso a un dispositivo (computadora, tableta, teléfono inteligente) que puedas usar para actividades de gamificación?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()
8	¿Tiene acceso a una conexión de Internet en casa o en la escuela?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()
9	De los siguientes equipos tecnológicos señale a cuál tiene mayor acceso.	<ul style="list-style-type: none"> • Celular - <u>smartphone</u> • Tablet • Computador • Laptop • Ninguno
10	¿Le gustaría tener en su celular o computador una aplicación que le permita aprender inglés jugando?	<ul style="list-style-type: none"> • SI () • NO ()

Instrumento de validación para encuesta

 **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**
Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones generales

Mónica Patricia Escobar Luna


Firma

REVISADO por Mónica Escobar Luna
18 de AGO 2023

MAESTRO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y COMPETENCIAS DIGITALES

Instrumento de validación para entrevista

 **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**
Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones generales


Silvia Puetate
Firma

LICENCIADA EN LENGUAS EXTRANJERAS

SIENSER VETHECNICUS IN SERVITIUM