

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA



ESTRATEGIAS GAMIFICADORAS A TRAVÉS DEL USO DE RECURSOS
TECNOLÓGICOS PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS
AUDITIVAS DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO
DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE JULIAN ANDRADE”

Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Magíster en Tecnología e
Innovación Educativa

AUTORA:

Tania Sofía Delgado Aza

DIRECTORA:

MSc. Amyra Gabriela Bastidas Amador

IBARRA 2024

DEDICATORIA

A mi esposo, hijo e hija, por su constante apoyo, aliento y entusiasmo para que esta etapa de mi vida concluya en excelente forma.

A mis padres, por el apoyo incondicional a todas las acciones que he realizado en mi vida, por ser guía y ejemplo permanente de mis pasos.

A mis suegros, los cuales contribuyeron con su apoyo e hicieron posible la culminación de esta etapa.

Para toda mi familia, y a todos mis seres queridos que siempre han estado pendientes de mí.

Tania Sofía Delgado Aza

AGRADECIMIENTOS

A Dios no solo por darme el don de la vida, sino por estar siempre en mi corazón y ser mi fortaleza,

A la UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE (UTN):

Por ser una Institución Educativa de Nivel Superior Líder del Entorno Educacional actual, con un desarrollo organizacional, estratégico e innovador que tiene una gran visión de futuro,

A la Facultad De Postgrado y al Departamento de:

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Quien me preparó con eficacia y eficiencia basando su enseñanza en la cultura de investigación innovadora, garantizando de esta manera la calidad académica y la formación profesional integral, manteniendo vivo en mí el deseo de conocimiento y superación personal.

A mis Maestros que supieron ilustrar mis ideas y perspectivas, por su asesoramiento efectivo y desinteresado, su apoyo y supervisión en la elaboración previa de mi tesis.

A la acertada dirección de la MSc. Gabriela Bastidas Amador

Quien, con su espíritu renovador, progresista y humano, me dieron las facilidades de la información para plasmar en este trabajo el conocimiento adquirido tanto en las aulas universitarias como de mi experiencia profesional.

Tania Sofía Delgado Aza

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Yo MSc. Gabriela Amyra Bastidas Amador en calidad de directora de la tesis titulada:
“ESTRATEGIAS GAMIFICADORAS A TRAVÉS DEL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS AUDITIVAS DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE JULIAN ANDRADE”

de autoría de Tania Sofía Delgado Aza, para optar por el grado de Magister en Tecnología e Innovación Educativa, doy fe de que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a presentación privada y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra, a los 31 días del mes de enero de 2024

Lo certifico:



MSc. Amyra Gabriela Bastidas Amador

C.I.1002238499

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:	0401522917		
Apellidos y nombres:	Tania Sofía Delgado Aza		
Dirección:	Bolívar-Carchi, calle Patiño y Egas diagonal a la notaría de Bolívar, barrio centro		
Email:	delgadot1984@gmail.com		
Teléfono fijo:	062287-223	Teléfono móvil:	098 466 2208
DATOS DE LA OBRA			
Título:	ESTRATEGIAS GAMIFICADORAS A TRAVÉS DEL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS AUDITIVAS DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE JULIAN ANDRADE”		
Autor:	Tania Sofía Delgado Aza		
Fecha:	3/12/2023		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
Programa:	Pregrado <input type="checkbox"/> Posgrado <input checked="" type="checkbox"/>		
Título por el que opta:	Magíster en Tecnología e Innovación Educativa		
Asesor /Director:	MSc. Amyra Gabriela Bastidas Amador		

2. CONSTANCIAS

La autora Tania Sofia Delgado Aza, 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 esta y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

En la ciudad de Ibarra, al 1 día del mes de febrero del 2024.

LA AUTORA:



Tania Sofia Delgado Aza

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	IV
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	VII
ÍNDICE DE TABLAS.....	X
ÍNDICE DE FIGURAS.....	X
RESUMEN	IX
ABSTRACT	X
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA.....	1
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.2. ANTECEDENTES.....	3
1.3. OBJETIVOS.....	5
1.3.1. Objetivo general.....	5
1.3.2. Objetivos específicos.....	5
1.4. JUSTIFICACIÓN	6
CAPÍTULO II	9
MARCO REFERENCIAL	9
2.1. Marco Teórico.....	9

2.1.1 Teorías del aprendizaje.....	9
2.1.1.1. Constructivismo.....	9
2.1.1.2. Conectivismo.....	10
2.1.2. Teorías del lenguaje.....	10
2.1.2.1. Teoría conductista.....	10
2.1.2.2. Teoría del innato.....	11
2.1.2.3. Teoría cognitiva.....	11
2.1.2.4. Teoría de la interacción.....	12
2.1.3. Métodos de enseñanza del idioma ingles.....	12
2.1.4. Enfoques de aprendizaje del idioma ingles.....	15
2.1.5. Método de gamificación.....	21
2.1.5.1. Rol del estudiante en la gamificación.....	22
2.1.5.2. Rol del docente en la gamificación.....	23
2.1.6. Proceso de gamificación.....	23
2.1.6.1. La gamificación como recurso de motivación.....	25
2.1.6.2. Recursos para gamificar el aula.....	25
2.1.7. Marco Común Europeo.....	26
2.1.8. Habilidades lingüísticas.....	27
2.1.9. Habilidades receptivas.....	28
2.1.9.1. Escuchar o Listening.....	28
2.1.9.2. Leer o Reading.....	29
2.1.10. Habilidades Productivas.....	30
2.1.10.1. Escribir o Writing.....	30
2.1.10.2. Expresión oral o Speaking.....	31
2.1.11. Recursos didácticos para aprender inglés.....	32
2.1.12. Ejemplos de actividades para escuchar / listening.....	33
2.1.13. Google Classroom.....	35
2.2. Marco Legal.....	39
CAPÍTULO III.....	43
MARCO METODOLÓGICO.....	43
3.1. Tipo de investigación.....	43
3.2. Técnicas e instrumentos de investigación.....	44
3.2.1. Encuesta.....	44
3.2.2. Entrevistas.....	45
3.2.3. Preguntas de investigación.....	45
3.3. Población.....	46
3.3.1. Procedimiento de aplicación del instrumento.....	47
3.3.2. Procedimiento y análisis de datos.....	47
CAPÍTULO IV.....	48
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	48
4.1. Análisis de los resultados de la encuesta.....	48
4.2. Análisis de los resultados de la entrevista.....	57
4.2.1. Análisis de los resultados de la entrevista semiestructurada al Vicerrector.....	57
4.2.2. Análisis de los resultados de la entrevista semiestructurada al Coordinador del área de Ingles.....	

.....	61
4.2.3. Análisis de los resultados de la entrevista semiestructurada al Docente 1.	62
4.2.4. Análisis de los resultados de la entrevista semiestructurada al Docente 2.	63
CAPÍTULO V.....	65
PROPUESTA.....	65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	124
Conclusiones.....	124
Recomendaciones.....	124
Referencias	126
ANEXOS	129
Anexo A. Solicitud de ingreso a la institución.....	129
Anexo B. Entrevista para el Vicerrector Académico-Proyecto de Investigación.....	130
Anexo C. Entrevista Coordinador Área de Inglés-Proyecto de Investigación	132
Anexo D. Entrevista para Docentes del área de Inglés-Proyecto de Investigación.....	133
Anexo E. Encuesta para estudiantes de octavos años-Proyecto de Investigación.....	134
Anexo F. Validación de instrumentos.....	137
Anexo G. Evidencias fotográficas	139
Entrevista al Vicerrector	139
Anexo H. Entrega de la Guía.....	141

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Métodos educativos en la enseñanza del idioma Inglés-listening	13
Tabla 2. Enfoques para la enseñanza del idioma Inglés como lengua extranjera.....	16
Tabla 3. Clasificación y descripción de recursos educativos virtuales.	37
Tabla 4. Población	47
Tabla 5. El Inglés es necesario para su vida futura.....	48
Tabla 6. Destrezas que le resultan aprender	49
Tabla 7. Frecuencia que el profesor realiza actividades de escuchar en clase	50
Tabla 8. Qué actividades le gustaría realizar para escuchar en Inglés	52
Tabla 9. El profesor utiliza recursos tecnológicos para desarrollar la escucha	54
Tabla 10. Recursos tecnológicos virtuales que le gustaría utilizar	55
Tabla 11. Uso de los recursos tecnológicos virtuales para la escucha	56
Tabla 12. Resultados de la entrevista semiestructurada al vicerrector	57
Tabla 13. Resultados de la entrevista semiestructurada al coordinador de Ingles	61
Tabla 14. Resultados de la entrevista semiestructurada al docente 1	62
Tabla 15. Resultados de la entrevista semiestructurada al docente 2	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Niveles MCER para las lenguas	27
Figura 2. Niveles de conocimiento; aproximación por ramificaciones	42

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA

**ESTRATEGIAS GAMIFICADORAS A TRAVÉS DEL USO DE RECURSOS
TECNOLÓGICOS PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LAS
DESTREZAS AUDITIVAS DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE
OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE JULIAN ANDRADE”**

Autora: Tania Sofía Delgado Aza

Tutora: MSc. Amyra Gabriela Bastidas Amador

Año: 2023

RESUMEN

La investigación buscó propiciar destacar estrategias de gamificación mediante el avanzado uso de la tecnología en el ámbito educativo, centrado en el desarrollo de destrezas auditivas en la enseñanza de la asignatura de Inglés de los estudiantes de Octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade”. La metodología de investigación mantiene un enfoque mixto, los instrumentos aplicados fueron una entrevista dirigida a las autoridades y docente de la institución, así como una encuesta a los estudiantes sujetos de estudio; también a través de la revisión de bibliografía se sustenta las teorías de investigación. En la propuesta presentada se extendió el estudio y se plantea las destrezas basadas en el perfeccionamiento de habilidades auditivas mediante herramientas como juegos, aplicaciones o plataformas web fundamentados en los principios de la pedagogía y didáctica para la implementación de la enseñanza del idioma extranjero en la institución.

Palabras clave: Estrategias gamificadoras, destrezas auditivas, recursos tecnológicos, lengua extranjera.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA

ESTRATEGIAS GAMIFICADORAS A TRAVÉS DEL USO DE RECURSOS
TECNOLÓGICOS PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LAS
DESTREZAS AUDITIVAS DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE
OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE JULIAN ANDRADE”

Autora: Tania Sofía Delgado Aza

Tutora: MSc. Amyra Gabriela Bastidas Amador

Año: 2023

ABSTRACT

The present research work sought to highlight gamification strategies through the use of technological resources to strengthen the development of listening skills in the teaching of English as a foreign language, aimed at eighth-year students of the "José Julián Andrade" Educational Unit. For the development of the research, a methodology with a mixed approach was implemented, through the application of an interview with the authorities and teachers of the Educational Institution, as well as a survey of the eighth-year students of Basic Education, who are the study subject. As a complementary part, a bibliographic review was carried out for the development and support of the theoretical framework. Based on the results obtained, an activities guide was designed that incorporates gamification strategies for the development of listening skills based on the selection of technological resources from Information and Communication Technologies (ICT), in addition to other technological didactic resources. . At the end, a proposal was presented in the form of a Didactic Guide addressed to the teacher for the implementation of gamification in the teaching-learning process of eighth grade students of basic education.

Keywords: Gamifying strategies, listening skills, technological resources, foreign language.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En la actualidad la sociedad evoca uno de los escenarios más importantes en innovación en todos los ámbitos en los interactúa el hombre, así en la educación el aprendizaje de los idiomas es primordial ya que está asociado a varias actividades a nivel mundial relacionados con comercio, negociaciones, relaciones internacionales, y con el rol que cumple en el arte, la literatura, la educación, la música, en la ciencia y en la invención, entre otras.

De acuerdo con Fernández (2022) los conocimientos en idiomas concentran gran parte de la población y determina los siguientes promedios según 1345 millones de hablantes, de ellos aproximadamente 379 son nativos y la población restante ha aprendido como segundo idioma. Verbrachte (2019) expone que Ecuador ocupa el lugar 81 en los resultados de las evaluaciones de la prueba EF Standard English Test equivalente a muy bajo o A1. La estadística refleja la realidad puesto que se hace muy notorio en las instituciones ya que en la práctica docente de lengua extranjera un porcentaje muy significativo de estudiantes presentan dificultades en las destrezas de speaking, listening, reading y writing instauradas en el currículo vigente y por ende no alcanzan los aprendizajes necesarios para aprobar la asignatura.

La destreza que presenta menor desarrollo en los últimos años es el listening y puede estar asociadas con lo mencionado por Brown (2014) citado por Arévalo (2019) quien expresa que los aprendices del idioma extranjero presentan mayor índice de dificultad, debido a que no interactúan y no están inmersos en un contexto natural que permita avanzar en la competencia comunicativa. Otro factor asociado son las condiciones socioambientales, familiares, modalidad de estudio, dificultades de conectividad, entre otras, generadas por la COVID 19, pese a las adaptaciones de metodologías y recursos aplicados durante la pandemia, un gran porcentaje de estudiantes no lograron consolidar la destreza.

Otro elemento vinculado a la problemática está relacionado con la estructura curricular de la asignatura, misma que es considerada como un eje transversal cuando se

enseña; además, solicita el cumplimiento de un listado de temas y subtemas según su importancia sin adentrarse o darle un valor científico y aplicación en otros ámbitos, y peor aún nuevas estrategias. Así, en la actualidad existe la imperiosa necesidad de formar a la diversidad de personas con destrezas de lenguaje significativas y que aporten al desarrollo de la sociedad para que se logre reconocer y facilitar la inclusión educativa de los alumnos que muchas de las veces no tienen la facilidad o acceso continuo de aprendizaje de otra lengua diferente de su Lengua materna (L1). (Ministerio de Educación , 2022).

Por tanto, el uso de la gamificación se relaciona con la tecnología y herramientas digitales y genera en las generaciones de estudiantes motivación para investigar sobre las diferentes áreas del conocimiento, en ese transcurso se hace uso de juegos, videos, cine o cómics a fin de propiciar nuevos conocimientos, sustento que se contrapone al modelo de educación tradicional que hasta hoy se propone en algunas instituciones. En la enseñanza del idioma inglés se detecta algunas falencias por lo que se propone nuevas prácticas diarias en las instituciones, con el objetivo de mejorar la didáctica valiéndose de los avances que se presentan en cada contexto, una de ellas es la gamificación para construir vocabulario o habilidades como escritura o pronunciación. Según investigaciones los nuevos modelos de enseñanza donde se incrementa la tecnología motivan el aprendizaje en los estudiantes y genera en ellos interés, por lo que obtiene como resultado aprendizaje significativo (Zichermann et al, 2011); (Kapp, 2012).

En vista a los antecedentes es pertinente establecer soluciones que permita el desarrollo de la destreza, una de las alternativas son las estrategias gamificadoras que permitan la consolidación de las destrezas auditivas en la enseñanza de la asignatura de inglés para los estudiantes de la institución involucrada en la investigación.

Es preciso conocer cómo podemos determinar las mejores estrategias gamificadoras a través del uso de recursos tecnológicos para fortalecer habilidades auditivas en los estudiantes, para lo cual se ha planteado las siguientes interrogantes que servirán para despejar las dudas y dar consecución a la investigación que se realiza para la enseñanza de idioma inglés:

1. ¿De qué manera se pone en práctica la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa José Julián Andrade?

2. ¿Cuál es la importancia de una guía didáctica con estrategias gamificadoras y enfocada en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés para estudiantes de octavo año de Educación General Básica?
3. ¿Cuáles son las ventajas de utilizar un guía didáctica gamificada para el desarrollo de la destreza lingüística de escuchar (listening) en los estudiantes de octavo año de Educación Básica?
4. ¿Cuál sería la incidencia del uso de guía didáctica gamificada, en el desarrollo de destreza de escuchar (listening) del idioma inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica, de la Unidad Educativa José Julián Andrade?
5. ¿Qué actividades se pueden desarrollar en la guía didáctica gamificada que contribuyan al desarrollo de la destreza de escuchar (listening) en los estudiantes de octavo año de Educación Básica, de la Unidad Educativa en estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa José Julián Andrade?
6. ¿Cómo se puede evaluar las actividades gamificadas desarrolladas por los estudiantes de octavo año de Educación Básica en la Unidad Educativa José Julián Andrade?
7. ¿Cuál es la relevancia del uso de estrategias gamificadoras según en los docentes del área de inglés para el perfeccionamiento de la destreza de escuchar (listening) en los estudiantes de octavo año de Educación Básica, de la Unidad Educativa José Julián Andrade?

1.2. Antecedentes

Para la presente investigación, se realiza la búsqueda de información científica relacionada con estrategias gamificadoras y la didáctica de la asignatura de inglés en los diversos repositorios, páginas web, misma que se expone a continuación:

En la actualidad existe gran diversidad de idiomas, que junto al rápido cambio de la sociedad del conocimiento se hacen muy necesarios para el consecuente avance de cada ámbito como la ciencia, tecnología comercio, sistemas de comunicación, entre otras. En la actualidad existen alrededor de 1.348 millones de hablantes, distribuidos en todos los continentes. El 75% de los correos contienen poseen un mensaje en inglés, y un 80% de la información receptada en las computadoras están en este idioma (Fernández, 2022, p.1)

El autor Checa (2021) en su estudio sobre “Las estrategias digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, para los estudiantes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador”, a través de técnicas como la observación que los docentes del área en su planificación empleaban métodos, técnicas y procedimientos tradicionales, no se integraba en el transcurso del proceso de enseñanza actividades que motiven a los estudiantes de las generaciones actuales, así se elaboró una aplicación digital con Genially que incluyó propuestas para mejorar el uso de la tecnología educativa centrada en consolidar las destrezas como lectura, capacidad de escuchar, hablar y escribir en inglés.

El académico Pineida (2020) en su trabajo de investigación sobre “La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia”, concluyen que la gamificación se puede emplear a manera fuente de motivación, debido a que se simula los ambientes de diversión en juegos, generando focalización de atención y participación activa. Las estrategias gamificadoras impulsan a usar nuevas palabras, promueve el aprendizaje autónomo y colaborativo. Además, se evidencia la praxis de los docentes y el uso de estrategias como la gamificación para la enseñanza de la asignatura del inglés, pues omiten por alto ciertas etapas que son fundamentales en esta herramienta.

Así mismo en la Universidad Técnica del Norte, en la investigación titulada “Gamificación como estrategia aplicada al desarrollo de competencias digitales en los docentes del área de inglés” la autora hace referencia a que el desarrollo de habilidades digitales en los docentes es imprescindible para que se logre recrear en las aulas ambientes de aprendizaje de calidad, creativos, de interacción permanente para aprender significativamente (Cango Cabascango, 2023).

Por su parte Liberio (2019) en su estudio menciona que nuevas estrategias centradas en la gamificación tiene el objetivo de mejorar las metodologías tradicionales de la educación, ya que propone nuevas medidas en la práctica para convertir el aprendizaje en significativo, siempre tomando en cuenta que uno de los factores clave del aprendizaje es la motivación. De este modo se logra que los estudiantes se identifiquen con la asignatura y se intensifique la pretensión de aprender nuevas actividades y con ello nuevos saberes.

Es considerable mencionar diversas contribuciones de Sánchez (2018) en su estudio enfocado en la enseñanza de vocabulario de inglés, en el cual se hizo evidente que la pedagogía sin motivación no genera en los estudiantes la satisfacción por estudiar por lo que no logran los resultados satisfactorios y que la implementación de estrategias gamificadoras permitirá iniciar, desarrollar nuevas destrezas. El aporte radica en una didáctica direccionada al desarrollo de estrategias de gamificación por fases, en las que se establece en cada unidad temática actividades pedagógicas lúdicas que poseen la estructura de los juegos, donde cada estudiante busca su rol para mejorar las habilidades léxicas.

Según el estudio desarrollado por Ureta (2021) en Ecuador se desarrolla investigaciones sobre gamificación para ser implementados en la educación de la asignatura de inglés; en la investigación los educadores incluyen en sus planificaciones dinámicas, juegos, concursos parcialmente, debiendo ser estas actividades una de las más importantes en el plan de clase, actualmente no se le ha prestado la debida importancia por lo que existe déficit en su uso; finalmente los docentes de idiomas desconocen lenguaje técnico de los medios tecnológicos, lo que deja como resultado inapropiado manejo de las herramientas.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Implementar estrategias gamificadoras a través del uso de recursos tecnológicos para fortalecer el desarrollo de las destrezas auditivas en el idioma inglés en los estudiantes de octavo año educación básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade”.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar el tipo de estrategias gamificadoras utilizadas a través de recursos tecnológicos para la enseñanza de inglés a estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” en el año lectivo 2023-2024 a través de entrevistas a docentes y encuesta a estudiantes.
- Investigar los fundamentos teóricos científicos sobre los diferentes recursos y actividades gamificadoras que pueden ser adaptadas e incluidas en la clase de inglés

que permitan fortalecer el desarrollo de las destrezas auditivas en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” en el año lectivo 2023- 2024.

- Diseñar una guía para docentes que incluyan estrategias gamificadoras que contribuyan al desarrollo de las destrezas auditivas en el idioma inglés en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” en el año 2024.

1.4. Justificación

Considerando el paradigma constructivista que sustenta el modelo educativo planteado desde la política educativo nacional, el cual establece que los estudiantes sean quienes crean y construyen su propio conocimiento, mediante la aplicación y desarrollo de estrategias que permitan generar nuevos aprendizajes, y lo señalado por Ministerio de Educación (2016) en el currículo de lengua extranjera donde se establece los objetivos para la asignatura, uno de ellos hace mención a que la asignatura debe propiciar aprendizaje de inglés de manera amable desde los primeros años escolares generando experiencias de aprendizaje activas, participativas, colaborativas, cooperativas y positivas, con la finalidad de fortalecer la motivación del alumnado que propenda a continuar aprendiendo.

Es por ello que el presente proyecto, considera importante la aplicación de estrategias gamificadoras que permita un aprendizaje lúdico y entretenido que refuerce destrezas auditivas del idioma inglés. Es fundamental recalcar sobre aprendizaje del idioma inglés ya que no solo se relaciona con la adquisición de sistemas gramaticales y de pronunciación, sino el conjunto de habilidades que se aprende mediante la práctica. De modo que, los estudiantes requerirán de una práctica significativa e interactiva en las habilidades para consolidar y usar el idioma.

Dada la importancia social y educativa del idioma inglés, se propone investigar sobre la incidencia de las estrategias de gamificación que permita brindar educación diversa, actualizada, que no solo mitigue las técnicas memoristas, se incluya técnicas que permitan la construcción autónoma de los saberes mediante el uso de herramientas tecnológicas, aplicaciones, páginas web que contribuyan en la adquisición de

conocimientos de forma divertida, aumenta la atención y concentración del estudiante, estimula las relaciones, aumenta la motivación por el aprendizaje, mejora el rendimiento escolar y sobre todo la conexión con todos los componentes que conforman el idioma.

La importancia de este tema se verificará mediante los impactos los mismos que se determinan mediante aspectos e información que puede ser de ayuda para los docentes para quienes se diseñará la guía y estudiantes de inglés de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” y efectivo desarrollo de las destrezas auditivas en el idioma inglés.

Entre los impactos relacionados con el trabajo de investigación se consideran los siguientes:

Impacto lingüístico

Dentro del campo lingüístico es importante porque el idioma se estima de gran importancia para generar actividades que mediante instrumentos hacen posible la adquisición de nuevos conocimientos, así manteniendo siempre como objetivo de fomentar nuevas nociones con previa motivación especialmente de la parte productiva específicamente como una habilidad que conlleve distintas destrezas para ser demostradas en los campos que los individuos interactúan.

Impacto Académico – Tecnológico

De la misma manera lo que corresponde a lo académico tecnológico lograr que los docentes conozcan las tecnologías en el proceso de enseñanza, la guía a diseñar mediante el uso de herramientas tecnológicas innovadoras, promoviendo el uso en las técnicas didácticas en la asignatura de inglés, desarrollando actividades auditivas en la lengua extranjera, exitosamente aplicando estrategias metodológicas actuales de gamificación. Para ello se hace necesario una etapa de preparación de docentes de manera transversal para generar conocimientos para el adecuado manejo de herramientas digitales.

Impacto Social

En el campo social es requerido dar inicio a etapas que propongan fomentar interacción, esto bajo primicias necesarias que involucren valores positivos de competencia, generosidad, responsabilidad e incluso incentivar el compañerismo y unión

de los niños ya que, al utilizar herramientas tecnológicas, los estudiantes estarán más motivados, por lo tanto, existe valores afectivos que se involucran en la enseñanza y son válidos para que los estudiantes se apropien de cada conocimiento de manera significativa.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco Teórico

La gamificación tiene potencial de ayudar a los estudiantes involucrados en la investigación a fortalecer sus habilidades lingüísticas en el área de aprendizaje correspondiente al área de Inglés. Para lo cual, el arco de referencias integra dos apartados, iniciando por información referente al aprendizaje, mientras el siguiente apartado brinda información sobre todos los aspectos de la gamificación aplicada a la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

2.1.1 *Teorías del aprendizaje*

Las teorías del aprendizaje hablan sobre la forma en cómo se debe trabajar en el aula, y también busca explicar de manera sistemática la metodología de la cual los individuos aprenden, centrándose en estrategias para llevar a cabo métodos de aprendizaje efectivos. Las teorías del aprendizaje se aplican para la generar aprendizaje fundamentado en conocimientos filosóficos, psicológicos, sociológicos, pedagógicos y didácticos, actualmente el constructivismo es una de las teorías que robustece el proceso educativo en algunos países (Vygotsky, 1978) y el conectivismo (Siemens, 2005)” (Papadima et al.,2021, p.92).

2.1.1.1. **Constructivismo.**

Vygotsky (1978) centra la base del aprendizaje humano en entornos generales de la sociedad que hacen posible que los estudiantes aprendan habilidades o destrezas más complejas y con mayor éxito que si lo hicieran por sí solos. Además, a través de experiencias y observaciones de la vida, las personas comprenden nueva información comparándola con el conocimiento y las opiniones de nuestros sistemas de creencias.

Así, unas de las ideas constructivistas lo enfocan como un proceso activo que se contraponen a las metodologías pasivas que muchas veces se usan hasta la actualidad (Papadima, 2021, p.14). Cuando las experiencias de los estudiantes entran en conflicto con sus conocimientos, sus perspectivas pueden cambiar para adaptarse a la nueva información, de modo que sigan siendo eficaces o apliquen activamente los

conocimientos existentes y evalúen entre conocimientos previos, nuevos y revisados y los utilicen como base para la evaluación.

2.1.1.2. Conectivismo.

Se constituye como una de las innovaciones en el ámbito de la educación moderna, rompe las barreras de las teorías analizadas anteriormente, suma en su desarrollo herramientas digitales propias para las características de los estudiantes en la actualidad. La teoría implementa en su metodología la atención al nuevo mundo digital del que disponemos, tomando en cuenta también las conexiones que se generan en una red, determinando de este modo distintos nodos de información que en el transcurso del aprendizaje se convertirán en nuevos conocimientos (Vargas & Acuña, 2020, p.3). El conectivismo ha definido un nuevo proceso de aprendizaje con ejes fundamentales como la tecnología y una mirada más allá de lo que se considera como el aprendizaje simple de persona a persona, sino más bien sienta las bases de un aprendizaje autónomo y de nuevas fuentes como de máquinas a personas.

2.1.2. Teorías del lenguaje

Los niños aprenden el lenguaje fácilmente, pero a los especialistas en educación e investigadores les resulta difícil determinar los mecanismos de adquisición del lenguaje. En pleno siglo XXI, sólo contamos con perspectivas teóricas para explicar los orígenes y desarrollo del lenguaje. Pero necesitamos comprender cada una de ellas para promover una adecuada manera de interactuar, comunicar y de expresar. Por tanto, es importante entender cómo hemos adquirido el lenguaje, y para ello comencemos con la siguiente teoría:

2.1.2.1. Teoría conductista.

Se afirma que el lenguaje se construye a través de la exposición y relación social en base a un esfuerzo positivo de lo aprendido (Hernández, 2018, p.2). En este sentido, el paradigma pedagógico conductista plantea una educación estricta centrada en estimulación para generar nuevos conocimientos en los estudiantes, para de este modo medir el avance académico mediante la cuantificación de lo que se presentó como base de la enseñanza, así también se realiza el refuerzo de los conocimientos llevados por el camino concreto.

En su teoría Skinner (1957) argumentó que los idiomas se adquieren mediante un proceso de estímulo, respuesta y recompensa, donde los niños asocian palabras y objetos (Hernández, 2021, p.6) Un análisis del enfoque conductual de Skinner sugiere que el estudio experimental del comportamiento humano ha hecho contribuciones significativas a la comprensión de las prácticas en el aula y las variables relevantes que pueden controlarse para moldear el comportamiento duradero en el entorno escolar.

2.1.2.2. Teoría del innato.

La hipótesis racionalista posee un enfoque humanista que consiste en desde el origen del nacimiento obtenemos una capacidad de lenguaje biológicamente programada, es decir, estamos genéticamente equipados con un mecanismo para adquirir conocimientos lingüísticos y utilizar el lenguaje, o la llamada gramática universal de Chomsky. La teoría del innato sugiere para el desarrollo aprender el lenguaje a partir una relación con el entorno (Chomsky, 2011, p.1). Además, esta teoría demuestra que la mente no puede limitar la misma animación estricta que algo específico del lenguaje humano puede ser innato.

En este sentido el innatismo se orienta a la percepción de una habilidad natural de las personas y lo va desarrollando a través de estructuras, éstas pueden definirse desde los aspectos biológicos de los seres humanos (Chomsky, 2011, p.2). Por tanto, sería el lenguaje uno de los aspectos que se reflejan durante la etapa de crecimiento y deja constancia del buen funcionamiento del cerebro, considerando como una de las etapas naturales.

2.1.2.3. Teoría cognitiva.

Teoría cognitiva de Piaget plantea centrar la educación en entornos, materiales e instrucciones apropiados que coincidan con las capacidades físicas y cognitivas de cada estudiante. También tiene en cuenta sus necesidades emocionales y sociales (Báez, 2022, p,14). La teoría cognitiva sitúa el aprendizaje de idiomas en el contexto del desarrollo psicológico o cognitivo de los niños, asumiendo que los niños deben comprender conceptos antes de aprender formas lingüísticas.

Los mundos diversos de los aprendices procesan información mediante habilidades cognitivas y las despliegan para la resolución de problemas de su diario vivir, así con el aprendizaje se nutre los conocimientos para mejorar capacidades que le

permitan tomar distintos roles en la sociedad (Báez, 2022, p,16). Básicamente, se supone que los profesores son supervisores o facilitadores del aprendizaje autónomo aplicado por el estudiante mediante estrategias o nuevas actividades. Para ello, necesitan presentar diferentes habilidades en situaciones problemáticas que les provocan ansiedad e inquietud.

2.1.2.4. Teoría de la interacción.

La teoría social e interaccionista sostiene que el lenguaje existe para la comunicación y sólo puede aprenderse en el contexto de la interacción con adultos y otros niños. Esto enfatiza la importancia del entorno y la cultura en la que se aprende el idioma (Azad, 2015, p.3). La teoría de la interacción sostiene que las interacciones sociales comunicativas son necesarias para la adquisición y propagación del lenguaje. La teoría de Bruner se fundamenta en el aprendizaje social a través de interacciones que ayudan al individuo a desarrollar el lenguaje por medio de la convivencia y exposición directa a su entorno social (Azad, 2015, p.3). También menciona que esta teoría enfatiza los aspectos funcionales de una lengua.

2.1.3. Métodos de enseñanza del idioma inglés

Para cultivar nuevos conocimientos desde épocas anteriores se hace referencia a distintos métodos educativos, entre ellos se evidencia la traducción, método directo o aplicación de audio que han beneficiado la enseñanza y otros métodos que tienen gran aplicabilidad. (Núñez, 2011). Sin embargo, la sociedad globalizada plantea nuevas exigencias que requieren de expertos que sean capaces de comprender textos, comunicarse en otro idioma, dando lugar a nuevas metodologías enfocadas a la elaboración de textos juntamente con habilidades de comunicación. Actualmente, junto con la reforma las técnicas aparecen también nuevas inventivas que se centran en la creencia del desarrollo de actividades y aprendizaje basado en proyectos que mejoran la manera de enseñar o aprender (Muñoz, 2010). Entre los diversos enfoques utilizados se establece como objetivo principal promover un mejor proceso de y se recomienda los métodos descritos a continuación:

Tabla 1.

Métodos educativos utilizados para listening.

Métodos	Características	Objetivo	Rol del profesor	Rol del estudiante	Relación con la destreza auditiva
Método Comunicativo	Desarrollo de la competencia comunicativa en base a la utilización de inglés. El papel del docente ya no es impuestoso y minucioso, porque en este sentido el papel de la pasa de ser un simple oyente a ser un protagonista.	Su objetivo principal es desarrollar la capacidad de los estudiantes para interactuar durante cualquier situación que ocurra en su vida diaria, que puede ser formal, informal, científica, académica, etc., para desarrollar sus habilidades comunicativas en inglés, permitiendo actividades que simulen la realidad.	Docente facilitador del conocimiento mas no fuente de este. Acompañamiento y supervisión en el desarrollo del idioma inglés.	Actor principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno es responsable de su proceso de aprendizaje y es quien construye el conocimiento en base a la comunicación.	El método comunicativo propone uso natural de inglés en una gran variedad de contextos y da importancia al aprendizaje del lenguaje.
El método	Usa solo el idioma de destino que el estudiante está	- Crear un ambiente de confianza y seguridad para	-Ser promotor del idioma inglés como lengua nativa.	-Protagonista en su aprendizaje. -Individuo proactivo	- Es importante que los niños se acostumbren a escuchar y hablar en

directo o “direct method”	<p>aprendiendo. Se enseña de forma inductiva y los alumnos tienen que intentar adivinar las reglas a través de la presentación oral del profesor. Se asemeja más a como se aprende el idioma nativo</p>	<p>generar confianza en niños se sientan cómodos hablando en inglés.</p>	<p>-Hacer que el ambiente de aprendizaje sea seguro. -Socializar los contenidos y supervisar el desarrollo de la práctica del idioma inglés.</p>	<p>el en la práctica del inglés desde el principio. de idioma inglés. sea . - el escuchar constantemente el idioma inglés otorga una mejor percepción del idioma inglés.</p>	
Respuesta Física Total (TPR) o “Total Physical Response”	<p>Cuando se aprende un lenguaje adicional. Consiste en acercarse a otra lengua de la misma forma en que aprendimos nuestro idioma materno.</p>	<p>-Aprender mediante un proceso de descifrado de código lo que permite, a su vez, un periodo largo de desarrollo de la comprensión antes de la producción de lenguaje.</p>	<p>- El profesor toma los roles del padre o madre del estudiante. - Promotor del conocimiento y establecimiento de normas o lineamientos.</p>	<p>- El estudiante toma el rol de hijo. - Individuo pasivo receptor de contenidos y sujeto al desarrollo de las habilidades interpuestas.</p>	<p>Este sistema la idea de que el cerebro humano está biológicamente programado para aprender cualquier lenguaje natural integra también el lenguaje de personas sordas. Toma como una de las muestras como los recién nacidos interiorizan diferentes maneras de comunicación.</p>

Fuente: Con aportes de Muñoz, A. (2010), Núñez, P. (2011), Beltran, M. (2017).

2.1.4. Enfoques de aprendizaje del idioma inglés

Los enfoques comunicativos incluyen teorías del aprendizaje cognitivo (que se refieren a los principales déficits lingüísticos de nuestros estudiantes) y teorías del lenguaje como medio de comunicación. Estas perspectivas nos llevan a poner más énfasis en los requerimientos reales de cada aprendiz para afrontar situaciones comunicativas (Beltran, 2017). En este enfoque, el rol del estudiante en la enseñanza-aprendizaje de inglés es prioritario, principalmente porque resuelve tareas que hacen que el estudiante sea consciente de su participación, lo que hace que el propio estudiante analice la situación actual, posibles nuevos problemas y cómo debería resolverlos.

Por lo general se ha evidenciado la existencia de tres teorías para la enseñanza de idiomas, específicamente de inglés que implementan enfoques y metodologías que se encuentran implícitas o explícitas con el objetivo de sistematizar de mejor manera la enseñanza; así, el primero tiene la base en la estructura del idioma que junto con la codificación crean conocimiento, segundo lenguaje funcional y finalmente la interacción (Palma, 2020, p.4). En este caso cada proceso surge con la necesidad de satisfacer la demanda existente para el aprendizaje del inglés, sin embargo, interactuar y resolver diversidad de problemáticas existentes hace que de manera natural las personas adopten el lenguaje como estrategia de comunicación, independiente del entorno o lugar donde conviva.

Las metodologías analizadas buscan axiomas y la base teórica que pueden fundamentar cada una de las estructuras del aprendizaje se centran en complementarse para no dejar comúnmente los vacíos en los estudiantes, manteniendo de este modo habilidades necesarias para las áreas de estudio que se imparten en el centro educativo, en este sentido, las complejas teorías tienen el fin de menorar las limitaciones existentes en el normal desenvolvimiento. Por defecto cada necesidad presenta diferentes síntomas para lo cual se desarrolla diversas temáticas, herramientas y técnicas que facilitan el desarrollo del conocimiento.

Tabla 2.

Enfoques para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera

Método	Características	Objetivo	Rol del profesor	Rol del estudiante	Relación con la destreza auditiva
Aprendizaje comunicativo de idiomas	Explica cómo se logra el éxito en el aprendizaje de un idioma cuando la comunicación se lleva a cabo en un contexto real con estrategias naturales.	-Permitir que los estudiantes se expresen en el idioma de destino. -Para ello, los profesores deben planificar actividades colaborativas para la participación de los alumnos.	- Prepara sus interacciones pensando en el estudiante como un interlocutor válido, con decisión y poder en su palabra, siendo a su vez estas las que marcan su acción. -Es el guía de sus alumnos en un mundo desconocido para ellos: un nuevo idioma.	-Convertirse en negociador. - Actitud positiva y colaboradora. -Estudiante independiente.	-Usar dramatizaciones y entrevistas para comunicarse. -Permitir a los alumnos trabajar en parejas o grupos. -Ofrece la interacción como una de las bases del aprendizaje. -El conocimiento de estas dimensiones proporciona a las

					docentes alternativas encaminadas a lograr mejores resultados tanto en destrezas o habilidades afines a la comunicación.
Cooperativa	-Enfoca que el aprendizaje de idiomas es efectivo cuando las actividades promueven la interacción y cooperación de los estudiantes. El trabajo cooperativo hace que los estudiantes se apoyen entre sí; por lo tanto,	-Hacer que el uso del idioma aumente y mejore las habilidades comunicativas.	-Proporciona oportunidades de participación donde las actividades permitan la interacción del grupo.	Los estudiantes deben colaborar en actividades grupales, creando un ambiente donde todos los miembros participen en la planificación, los recursos y el tiempo para completar la tarea.	Este enfoque alienta a los estudiantes a desarrollar estrategias de comunicación donde la competencia se reemplaza por la cooperación. Incluye actividades como debates y juegos de roles.
Aprendizaje de idiomas		-Desarrollar estrategias exitosas de aprendizaje cooperativo y comunicación.	- Estructura actividades donde el estudiante desarrolle sus destrezas lingüísticas mientras el guía la tarea.		

aumentando la capacidad de comunicarse con el idioma de destino.

Instrucción basada en contenido

Es un enfoque basado en el contenido que adquirirán los alumnos. La enseñanza se desarrolla en formatos andamiado.

Para asegurarse de que los estudiantes están adquiriendo el lenguaje considerado las necesidades y el contexto. Además, permitir comprender las características lingüísticas.

-Los maestros son pasivos y deben crear oportunidades para que los alumnos compartan ideas y opiniones.
-Definir el contenido y objetivos de las lecciones que se adapten a las necesidades académicas.

-Roles activos para asegurar la participación utilizando el nuevo lenguaje.
-Ser capaz de analizar textos y discursos.

-Proporcionar a los estudiantes práctica real para que desarrollen habilidades lingüísticas para una comunicación significativa utilizando textos completos.

Aprendizaje comunitario de idiomas	Se describió como un enfoque en el que los estudiantes son el centro del aprendizaje. Los estudiantes trabajan en grupos para discutir qué aspectos quieren aprender sobre el idioma.	-Ayudar a los alumnos a conocer y adquirir la lengua como medio de comunicación. -Para mejorar la participación; los estudiantes aprenden de ellos participando en conversaciones reales.	-Actúa como asesor porque el docente analiza, comprende y evalúa las necesidades del estudiante para brindar ayuda. -Motivar el aprendizaje y organizar tareas para que los alumnos aprendan de su propio aprendizaje.	Participar en actividades y ayudar a los compañeros como apoyo para compartir experiencias y beneficiarse de la información de los demás.	Oferta la combinación de tareas innovadoras donde los estudiantes no se sienten nerviosos por usar el idioma. Una comunicación libre que reduce el miedo y permite que la producción oral se desarrolle con eficacia.
Enseñanza de idiomas basada en competencias	Se enfoca el dominio de habilidades para comprender y comunicar información relacionada con	Demostrar que los estudiantes pueden usar el idioma para completar una tarea específica y expresar ideas en	-Mientras los alumnos presentan la actividad, el profesor corrige errores y da feedback positivo. -El plan de estudios que diseña el profesor se basa	En CBLT, los estudiantes son participantes activos aprendiendo un nuevo lenguaje además, demuestran la	Los estudiantes pueden demostrar sus habilidades porque las actividades están enfocadas en eso. Practican con texto auténtico para mejorar

	situaciones del mundo real.	un contexto real.	en las necesidades del alumno.	conducta aprendida.	su progreso.
Sugestopedia	Proporciona un ambiente motivador. Los estudiantes aprendiendo un idioma extranjero se encuentran en un estado relajado.	Libere al alumno de un entorno estresante a fin de pactar también confianza y acelerar el proceso de aprendizaje.	Proporcionar al alumno material que facilite la comprensión de los temas y genere confianza en el desarrollo de las tareas.	- El estudiante juega un papel pasivo en un ambiente de aprendizaje agradable. - Es un receptor de contenidos y realiza un análisis crítico de los mismos.	Los alumnos mejoran las habilidades de comunicación porque hace hincapié en el uso de la música como medio de formación.

Fuente: Con aportes de Richards et al. (2016).

2.1.5. Método de gamificación

El origen trascurre con el avance de la tecnología para iniciar la innovación de procesos educativos en beneficios de los estudiantes, esto con el objetivo de implementar estrategias que mediante estrategias acordes a la modernidad busquen mejorar la enseñanza (Altamirano, 2021). Por la emergencia sanitaria de Covid 19 países en desarrollo agudizaron las problemáticas que ahondaron brechas existentes como la geográfica, desigualdad entre sectores como el rural y urbano o la más notoria concentrada en la falta de capacitación de los docentes para el correcto empleo de herramientas básicas como la ofimática. Sin embargo, de manera insipiente se implemento en las planificaciones actividades con recursos digitales para motivar a los estudiantes que se encontraban tras la pantalla a autonomizar su aprendizaje.

En este sentido Teixes (2014) refiere en su estudio la implementación de juegos en distintos conceptos y contextos que buscan generar apropiación del aprendizaje, así también las necesidades de innovar se hacen notorias en las empresas, donde la actualidad aplica teletrabajo mediado por trabajo colaborativo de sus trabajadores, por tanto, se toma en cuenta medios internos y externos que hacen posible resolver las problemáticas de la actualidad

Se refiere a la búsqueda de la motivación individual con el objetivo de crear nuevas maneras de aprender, esto puede ser con herramientas digitales constituidas mediante el juego y sus características. Así la gamificación implica diferentes escenarios que innovan la enseñanza, los niños, jóvenes y adultos se sienten atraídos por distintas actividades que se crean con propósitos académicos en las instituciones que poseen distintas áreas de aprendizaje.

Para profundizar en el surgimiento de la metodología se menciona que en la sociedad del conocimiento se hizo imprescindible centrar la enseñanza en actividades que llamen la atención de la diversidad de mundos que posee cada aprendiz (Altamirano, 2021). Actualmente y durante o después de la epidemia, se han producido enormes cambios en la sociedad, los recursos científicos se basan en las actividades que beneficien también de manera socioemocional a los estudiantes para así intensificar los cambios positivos en la academia.

El andamiaje de cambios realizados en el proceso se implementa en las planificaciones previamente realizadas por docentes, creación de actividades y uso de recursos de juego para mantener el interés en el aprendizaje, cambiar comportamientos, realizar tareas de diferentes maneras, brindar experiencias de aprendizaje interesantes y motivar la instrucción educativa.

La palabra gamificación se deriva de la palabra game o juego en español, es extendido a los diversos ámbitos de interacción del ser humano ya que presta sutil importancia en el desarrollo de retos que ocasionan en los aprendices gusto por resolverlos y así aprender de manera autónoma.

La gamificación intenta aplicar mecánicas de juego a un entorno no lúdico pre busca enseñar determina la atracción del usuario con diferentes parámetros de diversión que implican el aprendizaje de manera espontánea de áreas de conocimiento específicas, lo que lleva a los jugadores a niveles de conocimiento superiores de manera satisfactoria y adecuada (González, 2014).

Según Miguel (2015), “Es importante tener una buena comprensión del concepto del juego, es decir, un sistema que define el camino que sigue un usuario para lograr un objetivo y un resultado específicos, es decir, tiene una estructura cerrada” (p.14). Los juegos son una de las maneras de integrar “jugadores” en ese círculo, jugar libremente dentro de las reglas establecidas por el juego y jugar su propio juego.

En este contexto la metodología tiene como objetivo integrar a diferentes personas en mecánicas de juego, previamente motivando el interés de los demás, tiene como ventaja que la atención de los estudiantes se mantiene por los roles que se estructura en la gamificación, según Casado (2016), “Los juegos defensivos pueden ser muy útiles para aprender un idioma extranjero, pues el sistema de retos y recompensas presenta la base de la interacción con los demás” (p.8). Así, se pretende que las áreas de conocimiento de las instituciones implementen a necesidad de trabajar con el apoyo de otras técnicas o estrategias que surjan como motivadoras del cambio.

2.1.5.1. Rol del estudiante en la gamificación

La enseñanza a través de actividades lúdicas y centran como el ser protagonista de su aprendizaje y desarrollar al mismo tiempo sus habilidades digitales, el estudiante

genera su propia motivación centrada en las actividades presentadas como se iniciaría en un juego (Oliva, 2017. p.3). los niños y jóvenes aplican las habilidades que en la actualidad se conocen como innatas, dado a entender que todos desde su origen las mantienen, para producir interacción y conocimientos haciendo uso de la tecnología ya que las estrategias implementadas dinámicamente agilizan el aprendizaje.

2.1.5.2. Rol del docente en la gamificación

Para mantener un rol efectivo el cambio de roles es fundamental ya que es divergente al que se tomaba en la antigüedad, hoy en día no se debe garantizar la trasmisión de conocimientos sino el manejo de las emociones al momento de resolver problemas reales de modo (Altamirano, 2021, p.1). Por lo tanto, los docentes deben utilizar sus habilidades técnicas para guiar e implementar actividades que involucren a los estudiantes, los mantengan comprometidos con el contenido que se enseña, sean flexibles con los errores y permitan el aprendizaje a través de la retroalimentación, creando así una experiencia de aprendizaje interesante. De esta manera, los estudiantes pueden cambiar su rol pasivo y convertirse en quienes dan forma a su propio aprendizaje.

2.1.6. Proceso de gamificación

Dado que el idioma se considerado una lengua franca en muchas áreas en las que se desarrolla la sociedad, hace necesario la búsqueda constante de mejora de la enseñanza para permitir a los estudiantes aprender el idioma iniciando en el primer año de escuela, teniendo en cuenta sus fortalezas alrededor del mundo, las cuales lo ubican en una posición favorable.

En el contexto de gamificación se debe tomar en cuenta la motivación de los estudiantes, retos que capten el interés y atención de los estudiantes para involucrarse en las actividades que ha futuro crean nuevos saberes, en la escuela los docentes integran este tipo de actividades de manera insipiente ya que el constante desarrollo de las actividades en los escenarios escolares se integra de manera natural y construyen el conocimiento, de la misma manera que se realizaría en áreas del saber.

Debido a que la enseñanza de idiomas es un reto para los docentes, es imperativo utilizar estrategias de motivación que mantengan a los estudiantes enfocados y que se estén logrando aprendizajes importantes, y es en este contexto que el uso de los juegos

viene del mundo empresarial y está en las escuelas. Las bases de los juegos que crea un ambiente propicio para la implementación efectiva del proceso educativo y de esta manera. desarrollar habilidades lingüísticas, y por lo tanto se requiere conocimiento de inglés.

Según Chaves, (2019) se requiere de la adopción de la gamificación de manera constante en el aula ya que tras la búsqueda del éxito empresarial dio como resultado aspectos positivos, en este sentido el trascurso de la meta en educación lograría generar estrategias que apoyen la práctica docente de manera divertida, para promover aprendizaje de modo significativo.

En este caso la tecnología aporta de manera principal al uso de estrategias ganadoras para la sociedad actual, capaces de generar nuevos retos tanto de juego como académicos, presenta como resultados estudiantes apropiados de las formas de buscar conocimientos básicos y avanzados según el nivel de desarrollo den el que se encuentre el estudiante.

La definición de la palabra pretende el uso de herramientas tecnologías mediante videojuegos, acciona o selecciona de manera fundamental juegos y su estructura para la enseñanza (Oradee, 2012, p.1). En un contexto escolar, especialmente cuando se aprende inglés, los juegos pueden ser una gran oportunidad para practicar cosas como habilidades para hablar. Las habilidades para hablar, por otro lado, requieren varias actividades llamativas para los estudiantes según la edad, entre ellas se menciona como completar los espacios en blanco, juegos, rompecabezas, resolución de problemas, actuación, etc.

Dentro del proceso se establecen linealidades a seguir para el uso de objetivos que se detallan a continuación (Werbach & Hunter, 2012):

- 1) Definición de objetivos.
- 2) Delineación de las actitudes que se esperan de los aprendientes
- 3) Descripción de los jugadores
- 4) Diseño de la secuenciación de los ciclos de actividades
- 5) Elaboración de herramientas de aprendizaje amenas para diferentes tipos de alumnado.

- 6) Implantación de herramientas apropiadas teniendo en cuenta la realidad educativa en la que la práctica gamificados tiene lugar.

2.1.6.1. La gamificación como recurso de motivación

Según Palma (2020), “es la actitud para hablar influyen en el aprendizaje de un segundo idioma, lo que lleva a las personas a buscar oportunidades de aprendizaje” (p.2). Dicho esto, la motivación determinará el interés de una persona por aprender un idioma. Esto quiere decir que el aprendizaje es proporcional a la motivación de los estudiantes y formando parte de un ciclo virtuoso y brinda experiencias concretas en el ámbito educativo mediante la innovación.

Es difícil motivar a los niños para que aprendan otro idioma ya que no se concreta la fase del aprendizaje, es decir, no existe un sentimiento profundo de por qué deberían aprenderlo. A menudo los estudiantes mantienen en el sistema fiscal baja concentración en el aprendizaje de idiomas que aumenta la dificultad e a veces conlleva la comprensión y puede ser el motivo de una disminución de la motivación y el motivo de la deserción. Por lo tanto, los docentes necesitan nuevas estrategias que hagan un cambio en las actividades que planifican.

2.1.6.2. Recursos para gamificar el aula

Según Casado (2016), “La gamificación es considerada como una práctica del juego y es percibida como una experiencia en la creación de situaciones que buscan fortalecer la gama de conocimientos de los estudiantes” (p. 12). Como uno de los recursos en el aula podemos mencionar que los juegos se adaptan a todas las situaciones que se presentan, resuelven dinámicas rápidas para el buen manejo de la enseñanza.

Así los estudiantes pueden contribuir más al proceso de aprendizaje de manera constructiva como se plantea en muchos de los enfoques de investigación. De modo que ya sea en línea sincrónica o asincrónica, es una nueva ventana al mundo de la educación. En consecuencia, la mayoría de los profesores tendrán que adaptarse a una u otra titulación para poder proporcionar a los estudiantes una educación adaptada a los nuevos tiempos. En tal sentido los recursos para implementar la estrategia son diversos y los docentes deben aprovechar cada una de ellas a fin de mejorar la calidad de la educación en las instituciones.

2.1.7. Marco Común Europeo

El Marco Común Europeo de referencia como uno de los estándares de comprensión para las lenguas extranjeras, se basa en los niveles de los aprendizajes, enseñanzas y evaluación, estándares que se utilizan generalmente en los niveles de enseñanza y se aplican mediante instrumentos de evaluación como exámenes que están dirigidos a docentes o estudiantes, es de interés individual ya que ayuda a la práctica de los idiomas mediante comparación en busca de referencias de aprendizajes basados en dos ejes como: de manera horizontal determinado por categorías y vertical según el progreso de las competencias de cada categoría.

Adicional los niveles de los conocimientos de idioma inglés se determinan en tres categorías:

- Usuario Básico (A1 y A2)
- Usuario Independiente (B1 y B2)
- Usuario Competente (C1 y C2)

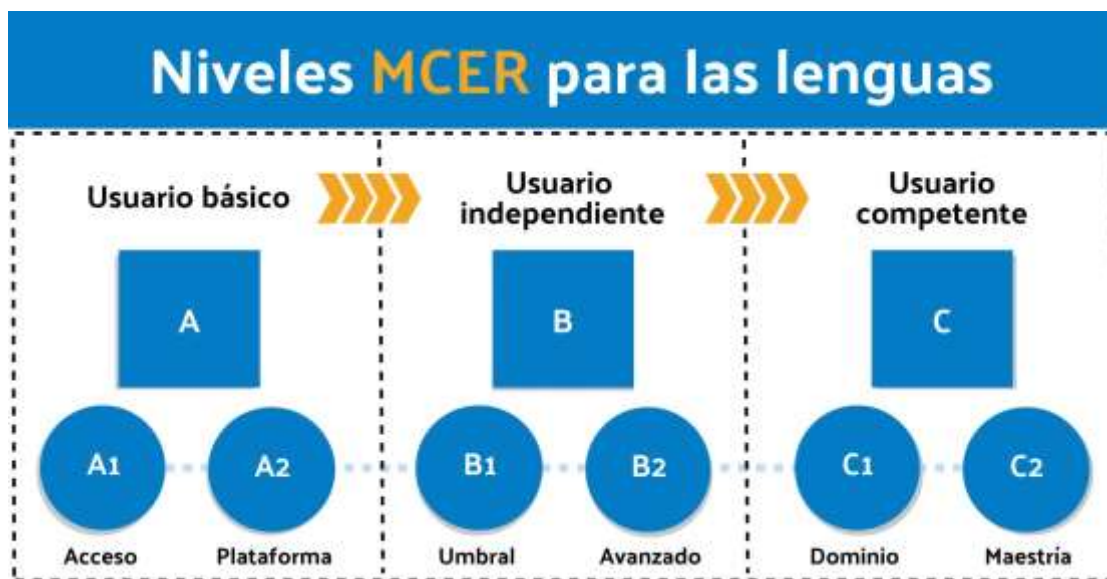
Por eso el contexto del aprendizaje sistematiza la enseñanza a fin de lograr niveles que de manera estándar prepara a las personas para que se identifiquen como los usuarios que define el Marco Común Europeo, este ese sentido las instituciones de educación básica y de bachillerato se plantean el cumplimiento de la malla curricular para la asignatura, en cada uno de los periodos académicos que los estudiantes cursan en su trayectoria, avanzan por cada uno de los niveles adquiriendo conocimientos acordes para un avance de aprendizajes significativos.

Por ello, los niveles de aprendizaje en la actualidad se pretenden desarrollar desde la escolaridad de los primeros grados de Educación General Básica, con el objetivo de que los estudiantes lleguen a la etapa de Educación General Básica en el Nivel Superior con las bases de conocimiento necesarias para establecer saberes concretos en los niveles superiores del bachillerato General Unificado o en cualquiera de las ramas de los Bachilleratos Técnicos que oferta el Ministerio de Educación.

En la figura se muestran los niveles que se desarrolla según el Marco Común Europeo para el desarrollo de las lenguas.

Figura 1.

Niveles MCER para las lenguas



Fuente: Escala global de los niveles comunes de referencia (educaweb).

Según la comprensión de los conocimientos y los niveles que se desarrollan en la secundaria los estudiantes que cursan el primer año de secundaria deben poseer un nivel de inglés A2.2 donde desarrollarán el idioma inglés con diferentes temas con los que se puedan comunicar.

2.1.8. Habilidades lingüísticas

De acuerdo con el desarrollo de las capacidades en los conocimientos de inglés se implantan las siguientes destrezas:

- Escuchar
- Hablar
- Leer
- Escribir

Así manteniendo siempre la base de las destrezas se plantean diversos escenarios de aprendizaje a través de las cuales los estudiantes deben demostrar la capacidad de interactuar de manera efectiva mediante la expresión oral y escrita de temas

socioculturales cotidianos y generales en los diferentes niveles educativos, mostrando suficientes conocimientos que se basan en el desarrollo de:

- Pronunciación
- Entonación
- Coherencia
- Fluidez

En este sentido, las habilidades que se requieren para el adecuado aprendizaje de inglés y los instrumentos de evaluación, criterios y metodologías educativas se centran en planes de estudio adecuados para el aprendiz (Common European Framework of Reference for Languages, 2020).

Finalmente se pretende que el estudiante llegue a un aprendizaje avanzado que se evidencia según los niveles de codificación que demuestra en la expresión o uso del idioma, por ende, el Ministerio de Educación de Ecuador centra la enseñanza en niveles de concreción progresivos de acuerdo a los años que cursa el estudiante, pretende de manera literal el dominio de la lengua extranjera para que los bachilleres a futuro se integren a las sociedad de manera globalizada puesto que los ámbitos en los que interactúa el ser humano ya no son territoriales sino que buscan la expansión.

De acuerdo con las directrices lingüísticas comunes europeas, el aprendizaje de idiomas se divide en seis niveles: dos básicos, dos intermedios y dos avanzados, en ellos se crea el conocimiento como un hilo conductor que mejora y avanza de acuerdo con la edad cronológica y a los años de escolaridad.

2.1.9. Habilidades receptivas

2.1.9.1. Escuchar o Listening

Dentro de las habilidades para comprender un idioma se involucra los sentidos del ser humano, entre ellos escuchar de manera pertinente y adecuada se considera como una de las destrezas fundamentales de las personas, así se activa diferentes componentes de la percepción que conllevan al aprendizaje de muchas áreas (Antachi, 1988, como se citó en Fundora de la Riva y Llerena, 2018).

Así diferentes fuentes demuestran que es una de las habilidades que se originan desde antes del nacimiento de las personas, puesto que los sonidos motivan a los fetos a realizar diversas reacciones, por ello las capacidades de demuestran desde edades tempranas en niños mediante diálogos que pretenden demostrar diferentes significados de los entornos inmediatos o de temas relacionados al contexto en el habitan los estudiantes.

Según las robustas bases que se emite el Ministerio de Educación (2016) se motiva el uso de los recursos tecnológicos u objetos de aprendizaje abiertos en las aulas de clase, así se permitirá a los estudiantes trabajar mediante instrumentos que motiven el interés con el uso de video, podcast, audios, anuncios para de esta manera ocasionar el aprendizaje de idiomas.

Finalmente se busca emitir detalles a los estudiantes que les permita conocer la esencia e inferir en los aprendizajes de manera que los aprendizajes se realicen de manera espontáneas y que de manera adicional fundamenten el conocimiento tal como su fuera de una de las lenguas maternas de los estudiantes, reflejando el aprendizaje significativo de la enseñanza.

2.1.9.2. Leer o Reading

El proceso de la lectura se desarrolla en los niños desde los primeros años de infancia, a fin de propiciar la curiosidad autónoma de cada niño para conocer nuevas temáticas y maneras para fomentar la resolución de problemas, así también es una de las bases para la consecución de diversas ilustraciones en las áreas del saber que se despliegan en el currículo de implementado por MINEDUC en Ecuador.

La decodificación de las letras en el aprendizaje de inglés implica el uso de símbolos en mensajes, por lo que se hace uso de los textos escritos para acrecentar conocimientos propios de manera singular (Soldevilla, 2017), desde el origen de la escritura se integra a las ciencias de los conocimientos para mejorar la enseñanza de nuevas ideas mediante procedimientos críticos.

También se evidencia que los aprendizajes se obtienen de manera visual al leer los mensajes que se describen en los textos, los estudiantes deben ser capaces de traducir de manera natural los diálogos o mensajes para así general nuevos pensamientos,

identificando nuevos vocabularios y enlistar nociones de gramática u reglas ortográficas para comprender el aprendizaje.

Las técnicas de lectura según Condemarín (1995, como se citó en Solvedilla, 2017) se establecen como:

- Bottom-Up
- Top-Down
- Skimming
- Scanning

La técnica de Bottom-Up consiste en un método que inicia con el aprendizaje de palabras, oraciones para finalmente contemplar textos, mientras en la parte contraria la técnica de Top-Down va desde lo general a lo básico como el análisis de textos, párrafos, oraciones y palabras, mientras Skimming se centra el análisis visual de la lectura, finalmente Scanning presenta la manera para encontrar palabras clave en la búsqueda de nuevas investigaciones.

2.1.10. Habilidades Productivas

2.1.10.1. Escribir o Writing

La expresión de los nuevos conocimientos hace necesario la relación entre las habilidades naturales de las personas, por lo desde el currículo nacional se implementa destrezas que integran el uso de las letras a fin de conseguir en la expresión escrita de los estudiantes, recalando que en ella se hace el correcto uso de los conocimientos gramaticales, ortografía, coherencia y creatividad.

Siendo la escritura uno de los medios de comunicación de la humanidad, una vez que se consigue la coherencia de las letras los estudiantes realizan retos como escribir oraciones, párrafos o textos. Por lo cual se espera que la trascendencia de los estudiantes impacte en el desarrollo de la sociedad moderna que cada vez más globaliza los conocimientos de cada área.

2.1.10.2. Expresión oral o Speaking

Adicional a lo analizado en apartados anteriores nos encontramos con la expresión oral del idioma en el aspecto rutinario de los estudiantes, donde se involucra las habilidades de los estudiantes de manera simultánea y propicia la demostración oral para realizar conexión entre los hilos conductores de la comunicación, mientras las personas que intervienen en el desarrollo de la comunicación.

De manera consecuente, en los espacios de las aulas de clase se realiza actividades que permitan la fluidez de las habilidades de expresión, fundamentando siempre cada una de ellas en las reglas del manejo del idioma, siempre que en el aprendizaje se genera la creatividad de cada persona para la interacción de los estudiantes ya sea en pares o en grupos de estudiantes.

Finalmente, cada uno de los estudiantes requieren diferentes habilidades, que le ayudarán a desarrollar en forma óptima su comprensión oral (Listening). Entre las más relevantes se pueden mencionar:

Habilidades de Predicción: Un oyente eficiente es aquel que predice lo que va a oír. El proceso de entender el texto es el proceso de ver como el contenido del texto concuerda con sus predicciones, el mismo que puede variar mientras recibe más información del texto oral.

Extracción de información específica: Esta habilidad se la aplica cuando se quiere obtener información específica de cualquier texto; así pues, existe mayor concentración cuando la información que se desea conseguir es de interés para el oyente. Esta habilidad aplicada a la lectura se la conoce con el nombre de scanning.

Obtención de la idea general: A menudo cuando se escucha se quiere tener una idea de los principales puntos del texto, una visión general, sin darle mayor interés a los detalles. Cuando se aplica esta habilidad a la lectura se la conoce como skimming.

Extracción de información detallada: Con frecuencia el oyente debe ser capaz de acceder a los textos para obtener información detallada; dicha información requerida puede ser de muchas clases, ¿como por ejemplo qué es lo que el escritor quiere decir exactamente? qué es lo que el hablante precisa decir?, o puede responder a preguntas

como: “cuántos?”, por qué?, cuán a menudo? etc., o simplemente el detalle que se busca es la actitud que tiene el hablante.

Reconocimiento de los modelos de función y discurso: Dentro de esta fase, es importante tener la capacidad de parafrasear lo que se escucha, es decir utilizar “otras palabras” que expresen el mismo significado a lo dicho por el hablante. Se necesita que los estudiantes sean conscientes de cómo está estructurado y organizado un párrafo, para que ellos lleguen a ser oyentes eficientes.

Deducción del significado desde el contexto: Otra sub-habilidad importante que se debe manejar en los estudiantes es el ayudarles a desarrollar la habilidad de deducir los significados de palabras no familiares del contexto en el que ellas aparecen.

Todas estas habilidades mencionadas se encuentran en forma inconsciente en la mente de los oyentes y lectores experimentados, pero que en el aprendizaje pueden crear barreras de producción, haciendo que estas habilidades sean más difíciles de utilizarlas; por lo tanto, el trabajo del facilitador es reactivar estas habilidades que los aprendices tienen en su propio idioma, pero que pueden ser más efectivas cuando ellos se enfrentan con el inglés. Si el facilitador logra apartar estas barreras se podrá mejorar las habilidades receptivas.

2.1.11. Recursos didácticos para aprender inglés

Los materiales didácticos suelen utilizarse una estrategia de difusión que pretende vincular a docentes y estudiantes en la realidad. Idealmente, toda la enseñanza y el aprendizaje estarán conectados con los contextos en el que se desenvuelven, por lo que utilizamos diferentes herramientas acordes a la modernidad como el puente conductor entre el contenido de aprendizaje que se aprende. y el mundo real (Guevara Betancourt, 2015, p.1). Por ello, cada uno de los elementos que se implican en el ámbito educativo tienen un poder objetivo para fomentar materiales didácticos.

Actualmente existen muchos tipos de medios y recursos educativos que aportan de manera imprescindible en el sistema educativo, entre ellos se encuentran los siguientes:

- Tablero
- Proyector digital y computadores

- Textos escolares
- Salas de idiomas equipadas con herramientas digitales.
- Recursos educativos en video.
- Textos como extractos, cartas y personajes en movimiento.
- Imágenes de carteles, recortes y más presentaciones de diapositivas, fotos, postales
- Excursiones, visitas y salidas al campo: visitas a museos, monumentos, contactos con los lugareños, etc.

Se puede notar que la mayoría de estos medios son puramente visuales o auditivos, mientras que otros combinan imágenes y sonidos. Algunos medios requieren inherentemente que los estudiantes sean pasivos, mientras que otros medios son interactivos y requieren más actividad y participación. Finalmente, hay otras formas de exponer a los estudiantes a la realidad, como viajar e interactuar con hablantes nativos de inglés.

2.1.12. Ejemplos de actividades para escuchar / listening

De acuerdo con el autor Gonzales (2017) se identifica actividades adecuadas para motivar el aprendizaje de inglés, con actividades básicas de enseñanza centradas en actividades para escuchar:

Escucha y numera

Los resultados son favorables para los estudiantes que escuchan de manera acorde, las actividades utilizan medios como las imágenes para obtener las respuestas, por ello se requiere de menor número de reactivos para evitar situaciones estresantes en los ambientes académicos.

Escucha y empareja

Resulta como una de las actividades más sencillas que se utiliza para incrementar el vocabulario deseado.

Escucha y rodea en círculos

Es necesario incentivar la atención de los estudiantes por la complejidad de la actividad, por ello es necesario practicar los ejercicios con antelación para que la adquisición de los conocimientos se realice de manera significativa y de este modo los resultados esperados sean positivos para el procedimiento académico de cada espacio del conocimiento.

Escuchar y secuenciar

Entre las actividades de escuchar se complementa con otras que mejoran la enseñanza, así es posible la articulación de escuchar un cuento o también de ordenar imágenes para ordenar en secuencia diversas actividades. También requiere de concentración en niveles elevados ya que se debe atender al texto y a los audios implementados.

Escucha y subraya

Así las acciones complementarias de todas las actividades de escucha se entrelazan a otras actividades para su comprensión, por lo que no solo se necesita de escuchar sino también de leer para así reconocer las oraciones o textos, de tal manera que se identifique y relacione palabras para cumplir con los objetivos de cada actividad.

Escuchar y llenar espacios en blanco

Relacionar el texto con audios para seleccionar palabras que rellenen espacios en los textos presentados, se requiere relevante importancia por que dan origen al acrecentamiento de vocabulario mediante ejercicios de práctica. Entre la creación de contenido los docentes diseñan actividades con el uso de audios, video e imágenes para que el estudiante cumpla su actividad.

Comprensión de mensajes

Brown y Yule, (1983) durante la lectura de textos el aprendizaje de la comprensión lectora, de manera que cada persona al leer reflexiones la esencia de los textos para general la idea principal o creadora, por ello la retención de los conocimientos es fundamental general vocabulario y propiciar la reflexión de los mensajes.

Vocabulario y tono de voz

Entre las actividades es menester sentar las bases de los idiomas mediante la relación del hablante y oyente, por lo que se establece factores como el acento, respuesta, interés, gramática o recursos visuales. Con el antecedente de los factores la actividad pretende cumplir con los propósitos de comunicación y funcional, de ello depende la coherencia y continuidad de los conocimientos.

2.1.13. Google Classroom

Se constituye en una de las plataformas más innovadoras del mercado, posee un interfaz de fácil acceso que tiene todos los beneficios de Google GSuite y la experiencia del usuario se convierte en la mejor herramienta para iniciar clases virtuales. De modo que, podemos usarlo como un concepto de aula virtual donde creamos los elementos que se presentarán a los estudiantes, agregamos a los estudiantes a cada clase y comenzamos. Por un lado, Google Classroom permitirá a cada alumno asignar tareas de forma individual o a todo el grupo, podremos subir materiales en varios formatos compatibles que nos interesen, crear documentos y programar reuniones a través del calendario, que todos podrán hacer de forma virtual.

Google Classroom ha ganado popularidad en todo generalmente por los cambios presentados y el dinamismo de la plataforma, genera motivación en los estudiantes para desenvolverse en los ambientes de las aulas académicas (Bastida, 2018), a medida que el mundo avanza hacia la era digital, creando mejores formas innovadoras de aprendizaje. Estimular el interés de los jóvenes es con la ayuda de la tecnología. Se En el corazón de la gamificación está la motivación que los estudiantes crean para permitirles realizar con éxito actividades que conduzcan al aprendizaje y al cambio de comportamiento basado en la autodeterminación individual para lograr sus objetivos.

El ambiente que se presenta tiene características de un ambiente gratuito que combina la facilidad para crear y dar paso a encuentro sincrónicos o asíncronos que dejan la oportunidad al estudiante para aprovechar las ventajas de cada ámbito. La plataforma es creada por Google y añade en su menú herramientas de varias aplicaciones que pueden ayudar a los usuarios a generar actividades nuevas.

El origen de la plataforma inicia en el 2014 para dar uno de los pasos más importantes de la humanidad, para permitir a los estudiantes y docentes agilizar trámites en tiempo, espacio y la reducción en el uso de los materiales de oficina o afines, adicional mejora los ámbitos de cada uno de los espacios en la actualidad (Bastida, 2018). Mejora los procesos de aprendizaje ya que la mayoría de las aplicaciones están disponibles para ser usadas sin ningún tipo de pago, orienta de manera consecuente la labor del docente. Además, se esfuerza por evolucionar a través de métodos dinámicos y experiencias realistas.

El flipped learning es un modelo de enseñanza que recomienda repasar contenidos fuera de clase. Cabe señalar que este enfoque optimiza el tiempo de a fin de involucrar a cada uno de los actores educativos. Por lo que, se trata del aprendizaje que anima a involucrarse del desarrollo de las actividades. Además, permite brindar una instrucción más individualizada a cada estudiante.

Las redes de aprendizaje invertido definen que la enseñanza genera espacios de enseñanza grupal, deja de lado modalidades que impliquen la modalidad individual, a la vez este aprendizaje relaciona la creatividad con el ámbito de la academia, logra transformar la monotonía de las clases magistrales a procesos dinámicos e interactivos (Casado, 2016).

Así se ha generado modelos híbridos de enseñanza donde las actividades generan motores de aprendizaje sistémico basado en la documentación, sin dejar de lado información, análisis y estrategias de acompañamiento para transformar conocimientos desde el punto de vista de la teoría que no puede dejar de lado el manejo de la información y el debido desarrollo de las actividades.

Los facilitadores del aprendizaje invertido tienen por meta la culminar las etapas de aprendizaje según el modelo propuesto por lo que se menciona que se alcanza todo el ciclo de aprendizaje ya que las herramientas previas que se envía a los estudiantes permiten que se guardes y se puede acceder a ellos en todas las veces que se requiera hasta lograr la comprensión de los conocimientos a ser aplicados.

En la tabla 3 se presentan recursos de los cuales los docentes se pueden valer para la construcción de planificaciones u horas de clases:

Tabla 3.

Clasificación y descripción de recursos educativos virtuales.

Recurso	Descripción	Enlace/ tutorial	Relación con la destreza auditiva
Educaplay	Constituyen una de las herramientas con facilidad de acceso en las interfaz de manejo para la creación de actividades con material multimedia encajadas en crucigramas, sopa de letras, acertijos o dictados	https://www.youtube.com/watch?v=fM6LhVueIvM&ab_channel=PuntoTICUAC	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza material audiovisual. • Fomenta la escucha activa. • -Trabaja con material adaptado.
Duolingo	La aplicación permite a las personas la practica de ejercicios del idioma inglés, tomando en cuenta todas las destrezas adecuadas, avanza de niveles tanto como el usuario lo permita	https://www.youtube.com/watch?v=ldeo1e6hpnA&list=PLWUHIUvSOzePxmebRd4wo5hdV4sEMjCbj&ab_channel=DuoLingo	Ayuda al mejoramiento de la destreza auditiva.
Socrative	Proporciona acceso diferenciado para profesores y estudiantes. Como profesores, podemos crear cuestionarios (encuestas), carreras espaciales (encuestas cronometradas) o tickets de salida (cuestionarios puntuados) que los estudiantes responden en tiempo real utilizando sus dispositivos.	https://www.youtube.com/watch?v=l86M3gYNGig&ab_channel=LalenguaconTICentra%28blogdeQuiqueCastillo%29	Permite evaluar de manera más rápida, los usuarios le utilizan de manera gratuita porque permite realizar el seguimiento de las actividades que cada persona realiza para verificar la evolución.
Kahoot	Es una plataforma educativa basada en cuestionarios, los que se pueden resolver de manera interactiva junto con el docente, en el se puede dejar la retroalimentación a las preguntas y respuestas a fin de obtener resultados positivos.	https://www.youtube.com/watch?v=pANtMqNWBek&t=11s&ab_channel=TicsBrothers	Se puede desarrollar la destreza como una habilidad que el estudiante desarrolla.
You Tube	Generalmente permite la creación de canales de comunicación mediante videos, podcast, posee la opción de obtener la aplicación premium y gratuita.	https://www.youtube.com/watch?v=YmxlNbzu_Yc&t=296s&ab_channel=VideoMarketingViral	El vídeo es un medio muy útil para demostrar aspectos más adecuados. Los videos que se comparten muchas de las veces por su

ClassDojo	La diferencia entre otras aplicaciones es que desde una plataforma interactiva permite que los estudiantes resuelvan evaluaciones en tres métodos distintas.	https://www.youtube.com/watch?v=7J7s3eAJ9ro&ab_channel=Experienciasdeunmaestro	formato audiovisual atraen a atención de las personas. Organizar su aula y promueve el trabajo en conjunto de las familias o los representantes legales, los cuales también pueden hacer seguimiento del avance mediante la revisión.
Quizizz	Las evaluaciones que se implementan en la aplicación tienen métodos divertidos de la resolución.	https://www.youtube.com/watch?v=cvqM3Zy6tkE&ab_channel=Maestro21	Permite que los estudiantes evidencien el puntaje alcanzado de sus conocimientos y los ordena en la plataforma según el nivel obtenido.
Liveworksheets	Es una herramienta gratuita que permite que los docentes transformen sus tradicionales fichas imprimibles en hojas con ejercicios auto corregibles, ahorrando tiempo y papel.	https://www.youtube.com/watch?v=p8XVRjM4YMw&ab_channel=EducaTIC	transformar tus tradicionales fichas imprimibles (doc, pdf, jpg.) en ejercicios interactivos autocorregibles, que llamamos "fichas interactivas".
Símbolo de Quizlet	Es una herramienta cuya función principal es generar flash cards para permitir la practica de vocabulario en inglés.	https://www.youtube.com/watch?v=Ih34upKBj0A&ab_channel=EBCAcademia	Trabaja en la creación de fichas con palabras en el idioma estudiado, así como repasar cuantas veces sea necesario, así también la praxis recurrente de la ortografía y gramática que son las habilidades de mayor importancia en el aprendizaje de los idiomas.

Fuente: Aportes de Miguel (2015), Núñez, P. (2011), Beltran, M. (2017).

2.2. Marco Legal

Para fundamentar legalmente el estudio e investigación aplicada se realiza el análisis de los instrumentos legales pertinentes sustentando inicialmente la Constitución de la República del Ecuador que se encuentra en vigencia desde el 2008 y en ella expone las bases legales que sustentan el derecho a la educación de los estudiantes, sus principios y sus fines.

Así, en la sección octava sobre educación se menciona que es la educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos huma, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz (Asamblea Nacional del Ecuador , 2008).

También la Ley Orgánica de Educación Intercultural se dirige con lineamientos del sistema educativo ecuatoriano basada en los derechos de la educación, identificado como unos de los derechos prioritarios que el estado garantiza a los niños y jóvenes, determinando este como unos de los requerimientos que debe cumplir un estudiante para a futuro integrar en la sociedad, dando cumplimiento a los perfiles que se forman en la trayectoria académica de los estudiantes. De igual manera el artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador del 2008 menciona:

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

Adicional el artículo 27 de la carta magna prioriza como uno de los ejes primordiales el desarrollo de manera holística bajo el respeto de los valores que a su vez incrementan la responsabilidad de las instituciones en el desarrollo de las personas de manera integral, literalmente el artículo menciona:

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (*op. cit.*).

Así también los siguientes artículos de la misma ley se hace referencia a los principios y fines de la educación donde se centra los objetivos del sistema educativo sistemáticamente para obtener favorablemente resultados en la población estudiantil,

Que, el Art. 344 de la Sección Primera, Educación, del Título VII del Régimen del Buen Vivir de la Constitución de la República del Ecuador, determina que el sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el Sistema de Educación Superior (*op. cit.*).

En este sentido se fundamenta las políticas del Ecuador integrando al cuerpo ministerial encargado de la educación “Un enfoque intercultural es importante dentro del currículo para ayudar a los alumnos a desarrollar la capacidad de reconocer la desigualdad, injusticia, el racismo, los prejuicios y los prejuicios y equiparlos para desafiar y tratar de cambiar estas manifestaciones cuando las encuentren” (“Guidelines on Traveler Education”, 2002, p. 34). Es responsabilidad de este equipar estudiantes con las herramientas necesarias para comenzar a cuestionar y desafiar los prejuicios y la discriminación cuando los ven, y ayudarlos a fomentar una de la diversidad cultural de los pueblos nativos o ancestrales.

Habilidades de escuchar. La escucha que tiene lugar en interacciones cara a cara de la vida real (es decir, conversaciones, compras, recibir instrucciones, etc.) se caracteriza por un lenguaje coloquial e improvisado que requiere escuchar la esencia o los detalles (Ur, 2012, pp.101-102). En consecuencia, las actividades de escucha deben girar en contextos de interacción real y aplicaciones prácticas, para que los estudiantes logren la capacidad para poder manejar situaciones auditivas naturales similares a las que

probablemente encontrará en la vida real. Un resumen de las sugerencias dadas por Ur (2012) son usar no solo grabaciones de audio sino también video, e incluir una variedad de acentos y dialectos.

También sugiere que los maestros se tomen el tiempo para contar historias y incluso leer cuentos en voz alta, en clase. Además, modelar y enseñar a los alumnos un Se recomienda una variedad de estrategias de escucha para que los alumnos puedan practicar eligiendo habilidades básicas que le permitan a los estudiantes la interacción con los otros.

Por ellos, desde la normativa legal y según el Marco Común Europeo es imprescindible que las destrezas que se enmarcan en las mallas curriculares se desarrollen en los estudiantes puesto que es indispensable que los bachilleres o profesionales adquieran y apliquen competencias lingüísticas en la actualidad (Instituto Cervantes, 2002, pág. 159).

Finalmente, el currículo nacional determina los niveles de conocimiento que los estudiantes obtienen en su vida académica, esto se ejemplifica por ramificaciones según los niveles y subniveles de aprendizaje. Las ramificaciones inician desde el subnivel de preparatoria hasta el 3ro de Bachillerato, que es donde los estudiantes desarrollan un nivel de conocimiento establecido como B2.

Figura 2.

Niveles de conocimiento; aproximación por ramificaciones



Niveles de Conocimiento: Aproximación por ramificaciones

Fuente: Currículo Nacional de Inglés

Nota: Currículo Nacional de inglés. (Ministerio de Educación , 2022)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

La presente investigación se realizó en la “Unidad Educativa José Julián Andrade” enfocándose en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

3.1. Tipo de investigación

Se planea una educación con enfoque mixto que integra de manera sistemática los enfoques cuantitativo y cualitativo. “el desarrollo consiste en un proceso sistematizado que recopila la data determinada para finalmente se analizada y cuantitativos de una manera integral, en un mismo estudio” (Barrantes, 2014, p.100). La investigación realiza un análisis documental y procede con un trabajo de campo que adjunta en su proceso el uso de instrumentos de investigación que permiten identificar la realizad inmediata de los temas tratados.

Hernández, (2016) refiere que las investigaciones de enfoque cuantitativo buscan el origen de las causas para llegar a la teoría de los hechos, supuesto que nos permite predecir sucesos que se presentan en los estudios, donde se revisa datos de los cuales se realiza estudios de frecuencia o porcentajes , números exactos, proporciones, entre otros, para de esa forma poder determinar las mejores estrategias gamificadoras y los recursos tecnológicos que se puede implementar con el fin de llegar a las conclusiones deseadas.

El enfoque cualitativo se utiliza para analizar los datos no numéricos a fin de determinar resultados de la investigación (Cauas. 2015). En la presente investigación, se requiere el análisis de los datos que se han evidenciado de manera bibliográfica u los actores de la comunidad educativa que se involucran en la enseñanza de la asignatura del idioma inglés.

Se aplicó el método descriptivo como uno de los procedimientos que permiten conocer las causas que dan origen al problema, siempre sujeto de la población y sus características a estudiar (Hernández, et al., 2016). Así se define los objetos de estudio de manera minuciosa mediante el análisis de la data obtenida, todo con el objetivo de detallar las circunstancias de cada uno de los casos y llegar a uno de los hechos finales veraces.

En este sentido la investigación pretende conseguir un cumulo de información haciendo uso también de las herramienta digitales o modernas de las cuales nos ha dotado la tecnología hasta el momento, los hechos que se analizaran se encaminan a resolver el problema planteado dando respuesta a cada una de las preguntas del investigador

En la investigación se aplicó el método de investigación deductivo que se define como uno de los procedimientos que se desarrollan desde el razonamiento de manera general a lo específico, siempre dentro de las bases de la normativa que limita la investigación (Deborah, 2013). Se utilizó el método deductivo inicialmente en la revisión documental para caracterizar el problema a resolver y posterior aplicación de instrumentos con el objetivo contrastar la información obtenida en base a la aplicación de la aplicación de los instrumentos a los estudiantes.

De igual forma, el método inductivo dado que “es un proceso sobre razonamiento que saca conclusiones generales de casos específicos basados en observaciones y experimentos” (Streefkerk, 2018, p. 1). La razón de implementar este método es desarrollar la teoría de estrategias gamificadoras a fin de promover desarrollo de la enseñanza en la asignatura del idioma inglés, dejando como consecuencia los resultados de manera organizada y listos para analizar.

3.2. Técnicas e instrumentos de investigación

La recopilación de la información se determina mediante procedimientos que conllevan el uso de técnicas e instrumentos, en el caso se utilizó encuesta y las entrevistas. Por un lado, la encuesta se aplicó a los estudiantes de octavo año de Educación Básica de la “Unidad Educativa José Julián Andrade”. Por otro lado, se aplicó una entrevista diversificada a las autoridades de la institución, coordinación y profesores de la asignatura inglés de la Unidad Educativa.

3.2.1. Encuesta

Se utilizó la encuesta como técnica para recopilar la información cuantitativa de esta investigación a través de una serie de preguntas estructuradas, según Hernández (2016) determina que la manera más sencilla para obtener información son los cuestionarios dirigidos a la población, consiste en un conjunto de preguntas para medir las variables de investigación (p.84). en este caso se puede analizar con relativa rapidez

la respuesta dicotómica o de opción múltiple”. Por tal motivo, se dirige a noventa estudiantes de octavo año, que conforman cuatro grados en los paralelos A, B, C y D. El cuestionario se encuentra conformado por ocho preguntas relacionadas con temas correspondientes al proceso educativo en lengua extranjera.

3.2.2. Entrevistas

“La entrevista consiste en una conversación donde una persona calificada (entrevistador) aplica un cuestionario organizado con preguntas dirigidas a los sujetos participantes (entrevistado) con el fin de obtener respuestas sobre el tema signado” (Hernández ,2016, p.87). La entrevista se desarrolló en busca de opinión de las autoridades, coordinadores académicos y docentes de la asignatura de inglés, sobre el uso de estrategias gamificadoras mediadas por recurso tecnológicos para conocer más acerca de los recursos que actualmente tienen los docentes para potenciar habilidades lingüísticas enfocándose principalmente en el Listening.

La entrevista se aplicó de manera individual y personalizada al Vicerrector, coordinador del Área de Inglés, finalmente estudiantes y docentes. La entrevista para el vicerrector se estructuró con 8 preguntas que se obtuvieron del plan de estudios y estándares alcanzados por los estudiantes según el marco común europeo. La entrevista para el Coordinador Académico del Área consistió en ocho preguntas sobre los métodos, actividades y estrategias. Finalmente, las entrevistas se dirigen a los docentes octavo año de la Unidad Educativa, la cual constó de 8 preguntas sobre las estrategias gamificadoras y selección de recursos virtuales para potenciar la enseñanza del inglés mediante el desarrollo de las habilidades lingüísticas correspondiente a esta área de estudio.

3.2.3. Preguntas de investigación

- ¿De qué manera se pone en práctica la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa José Julián Andrade?
- ¿Cuál es la importancia de una guía didáctica con estrategias gamificadoras y enfocada en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés para estudiantes de octavo año de Educación General Básica?

- ¿Cuáles son las ventajas de utilizar una guía didáctica gamificada para el desarrollo de la destreza lingüística de escuchar (listening) en los estudiantes de octavo año de Educación Básica?
- ¿Cuál sería la incidencia del uso de guía didáctica gamificada, en el desarrollo de destreza de escuchar (listening) del idioma inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica, de la Unidad Educativa José Julián Andrade?
- ¿Qué actividades se pueden desarrollar en la guía didáctica gamificada que contribuyan al desarrollo de la destreza de escuchar (listening) en los estudiantes de octavo año de Educación Básica, de la Unidad Educativa en estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa José Julián Andrade?
- ¿Cómo se puede evaluar las actividades gamificadas desarrolladas por los estudiantes de octavo año de Educación Básica en la Unidad Educativa José Julián Andrade?
- ¿Cuál es la relevancia del uso de estrategias gamificadoras según en los docentes del área de inglés para el perfeccionamiento de la destreza de escuchar (listening) en los estudiantes de octavo año de Educación Básica, de la Unidad Educativa José Julián Andrade?

3.3. Población

La población latente a la que se pretende aplicar esta investigación se conforma por estudiantes de 8vo grado del Sub Nivel Educativo de Educación General Básica, la cual es una Institución fiscal al servicio de niñez y juventud que educa bajo principios y valores universales, cuyo objetivo principal es brindar una propuesta educativa al estilo de la trilogía de su lema institucional "Ciencia, Virtud y Trabajo". En la institución existe un promedio de población de estudio $n=90$ y su edad oscila entre 11 a 12 años. De igual manera para los fines de esta investigación se incluye a Vicerrector institucional y coordinador del área; además de 2 profesores del área de inglés. Finalmente, hay que tener en cuenta que no se aplicó una muestra en la investigación ya que la población es menor a 100 personas.

Tabla 4.

Población

Institución educativa	Curso	Vicerrector de “A”, “B”, “C” y “D” Institución	Coordinador de Inglés	Profesor Inglés	Total
José Julián Andrade	90	1	1	2	94

3.3.1. Procedimiento de aplicación del instrumento

El desarrollo de la investigación transcurre bajo la guía que se detalla a continuación:

Paso 1. Se procede con la acreditación como estudiante de la Universidad Técnica del Norte (UTN) ante las autoridades competentes de la “Unidad Educativa José Julián Andrade”, mediante oficio de autorización como respalde el proceso de investigación. Posteriormente se realiza un conversatorio entre estudiantes de la institución investigada para

Paso 2. Socialización a los participantes que posterior a aceptar participar de esta investigación tendrán que firmar una carta de consentimiento para formalizar el procedimiento y poder aplicarse los instrumentos de investigación como son los cuestionarios.

Paso 3. Aplicación de la encuesta y la entrevista.

3.3.2. Procedimiento y análisis de datos

Para iniciar el proceso se requirió seguir una guía que permite dar secuencia a las actividades a realizar, puesto que el hilo conductor de la investigación con lleven a obtener los resultados requeridos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis de los resultados de la encuesta

Pregunta 1: ¿Considera que inglés es necesario para su vida futura?

Tabla 5.

El inglés es necesario para su vida futura

Alternativa	SI	NO	Total
Frecuencia	82	8	90
Porcentaje	91,2%	8,8%	100%

Se hizo evidente que los resultados arrojan luz sobre marcada percepción de la importancia del inglés entre los estudiantes encuestados. Un porcentaje alto, el 91.2% del total de 90 estudiantes considera que el dominio del inglés es esencial para sus perspectivas futuras. Estos hallazgos coinciden con estudios anteriores que han destacado el rol central del inglés en la sociedad globalizada actual, respaldando la noción de que se ha convertido en una habilidad crítica para la empleabilidad y la movilidad social (Melitz, 2016). El idioma es percibido como una habilidad esencial para la empleabilidad y la movilidad social. Esta tendencia es coherente con la literatura existente que sugiere que el dominio del inglés puede abrir oportunidades laborales y académicas más amplias, así como facilitar la comunicación en contextos internacionales (Northrup, 2013).

No obstante, resulta intrigante observar que un modesto porcentaje el 8.8% de los estudiantes manifiesta que el inglés carece de relevancia para sus planes futuros. Estos hallazgos divergen de investigaciones previas que han enfatizado el crecimiento constante de la importancia del inglés en un mundo cada vez más globalizado (Rao, 2019). Esto podría indicar que existen diferencias individuales en la percepción de la relevancia del inglés, y es esencial profundizar en las razones detrás de estas opiniones disidentes. Futuras investigaciones podrían explorar las experiencias y perspectivas de este grupo

minoritario mejorar el entendimiento de los elementos del aprendizaje y cómo estas percepciones podrían afectar sus perspectivas laborales y educativas. En resumen, se evidencia la necesidad de mantener un sistema continuo de evaluaciones de la relevancia del inglés en el contexto educativo y social, al tiempo que sugieren que diversidad de factores tanto de manera individual funcionan de modo sustancial conformando de estas actitudes.

Pregunta 2: ¿Cuál de las siguientes destrezas le resulta más difícil desarrollar al aprender inglés?

Tabla 6.

Destrezas que le resultan aprender

Alternativa	Escuchar	Hablar	Escribir	Leer	Total
Frecuencia	32	25	23	10	90
Porcentaje	35,5%	27,5%	25,5%	11,5%	100%

Los hallazgos derivados de este estudio aportan valiosa información sobre las percepciones experimentadas en el proceso de aprendizaje. De manera notoria, se destaca que un sustancial 35.5% de la muestra estudiantil identifica la competencia auditiva, específicamente la destreza de escuchar, como la más desafiante en su experiencia de aprendizaje. Estos resultados reflejan la convergencia con investigaciones previas que han abordado las problemáticas inherentes a la comprensión auditiva (Rost, 2013). La recurrente enfatización de la importancia del listening en las bases de información relacionadas al tema educativo para considerar la habilidad como un pilar fundamental para la consecución de una comunicación efectiva en contextos reales (Dilbar, 2023).

Asimismo, se revela que la producción oral se ubica como la segunda habilidad más desafiante, con un 27.5% de los participantes identificándola como tal. Estos resultados coadyuvan con investigaciones anteriores que han subrayado las dificultades inherentes a la expresión oral cuando desarrollan competencia en idioma inglés (Baker & Westrup, 2003; Muhammadiyeva et al., 2020). La producción escrita, en tercer lugar, es percibida como problemática por un 25.5% de los estudiantes, lo que corrobora la noción

de que esta competencia también presenta sus propios retos, aunque en menor medida en comparación con las habilidades auditivas y orales. Por último, la lectura es concebida como la habilidad menos desafiante, con tan solo un 11.5% de los estudiantes señalándola como problemática. Estos resultados guardan coherencia con la literatura en el campo donde se ha indicado que la lectura tiende a ser una habilidad más accesible en comparación con las otras competencias lingüísticas (Chen et al., 2020). De manera global, estos hallazgos subrayan la pertinencia de enfocar los esfuerzos educativos centrados en escuchar expresar y escritura, para optimizar la competencia en los estudiantes de cada subnivel educativo.

Pregunta 3: ¿Con que frecuencia el profesor de inglés realiza actividades que involucran tareas de escuchar en la clase?

Tabla 7.

Frecuencia que el profesor realiza actividades de escuchar en clase

Alternativa	Siempre	De vez en cuando	Rara vez	Nunca	Total
Frecuencia	32	25	23	10	90
Porcentaje	35,5%	27,5%	25,5%	11,5%	100%

Se revela la percepción de los estudiantes en cuanto las veces con las que repite la actividad que involucra la destreza de escuchar (Listening) en el entorno de aula. Destaca especialmente que un significativo 35.5% de la población estudiantil manifiesta que estas actividades son realizadas siempre, lo que implica la adopción de un enfoque pedagógico constante en la consolidación de la destreza auditiva.

Estos resultados armonizan con investigaciones previas que han enfatizado la trascendencia de una práctica sistemática de la comprensión auditiva como medio para mejorar las competencias lingüísticas en un idioma extranjero (Yulisa, 2018). Tal evidencia robustece la concepción de que la enseñanza orientada al Listening se considera un pilar en la educación (Dilbar, 2023).

Adicionalmente, el estudio revela que el 27.5% de los estudiantes menciona que estas actividades se realizan de vez en cuando, lo que señala una atención periódica a la destreza de escuchar en el aula. Esta cifra respalda la idea de que la enseñanza del

Listening no es esporádica, sino que se intercala con otros enfoques pedagógicos. El hecho de que el 27.5% indican que las acciones para escuchar se practican "de vez en cuando" es indicativo de una atención periódica a la destreza de escuchar en el entorno educativo.

Esta periodicidad sugiere que los docentes, en algún grado, reconocen la necesidad de trabajar en la habilidad auditiva. Aunque no se trata de una atención constante, esta intercalación de actividades de escuchar en el plan de estudios muestra un esfuerzo por abordar la competencia auditiva, lo que puede ser resultado de la conciencia pedagógica de que el Listening es una habilidad fundamental para la comunicación efectiva en un segundo idioma (Dilbar, 2023).

Este enfoque periódico también puede estar relacionado con las limitaciones de tiempo y recursos en el aula, lo que podría dificultar la implementación constante de actividades de Listening. Los docentes pueden enfrentar restricciones en cuanto a la duración de las clases, el contenido que deben cubrir y la disponibilidad de materiales adecuados para las actividades de escuchar (Alam et al., 2022). Como resultado, se podría optar por incluir estas actividades en momentos estratégicos para lograr un equilibrio entre las diferentes habilidades lingüísticas. A pesar de la periodicidad, la presencia de estas actividades refleja un compromiso con el progreso integral y lingüístico y un reconocimiento donde la competencia auditiva es una faceta crucial para adquirir fluidez.

Paralelamente, un 25.5% de los estudiantes informa que estas actividades rara vez se implementan. Aunque esta proporción es menor, aún evidencia la poca presencia de las actividades de Listening en el entorno de aprendizaje. Por último, el 11.5% de los estudiantes señala que estas actividades nunca se realizan, lo que sugiere que, aunque en menor medida, aún subsiste un grupo de estudiantes que percibe una insuficiencia en la práctica de la comprensión auditiva en su entorno educativo. En conjunto, estos resultados proporcionan una comprensión detallada de la competencia auditiva en el contexto educativo y respaldan la necesidad de mantener un enfoque pedagógico equilibrado que atienda adecuadamente las necesidades de todos los estudiantes (Aryana y Apsari, 2018).

Pregunta 4: De la siguiente lista, ¿Qué actividades le gustaría desarrollar para fortalecer la destreza de escuchar en inglés? Elija 4 actividades según su preferencia.

Tabla 8.

Qué actividades le gustaría realizar para escuchar en inglés

Alternativa	Escuchar y unir	Escuchar y seguir la secuencia	Escuchar y llenar el espacio en blanco	Escuchar y encerrar la imagen	Escuchar y subrayar	Comprensión de mensajes	Vocabulario de tono y de voz	Total
Frecuencia	16	18	13	12	14	8	9	90
Porcentaje	17,8%	20%	14,4%	13,3%	15,6%	8,9%	10%	100%

Los hallazgos de la presente investigación proporcionan una perspectiva detallada sobre las practicas que consideran más apropiadas para el fortalecimiento de su competencia en escuchar (Listening). Es particularmente notorio que un 20% de la población estudiantil manifiesta su inclinación hacia la actividad de "escuchar y seguir la secuencia", la cual involucra la audición de una presentación de contenidos gráficos interconectados con actividades subsiguientes.

Estos resultados guardan coherencia con estudios anteriores que han destacado la eficacia de las actividades secuenciadas y visualmente enriquecidas con el objetivo centrado en mejorar la comprensión auditiva (Hashim et al., 2018; Yulisa, 2018). La preferencia por esta actividad sugiere que los estudiantes valoran la capacidad de asociar la escucha con elementos visuales y actividades interactivas como un medio eficiente para el fortalecimiento de sus habilidades auditivas.

Estos resultados tienen implicaciones de relevancia en el ámbito educativo del Ecuador. La preferencia centrada por actividades que integran elementos visuales y secuenciación subraya la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas que hagan uso de recursos visuales en las clases de inglés. Esto implica la posible integración de materiales gráficos y multimedia, con el propósito de fortalecer la comprensión auditiva y proporcionar un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo.

Así, 16.8% de los estudiantes manifiesta preferir la actividad de "escuchar y unir," que implica la vinculación de la información auditiva con tareas académicas de consolidación. Esta elección denota el aprecio que los estudiantes tienen por actividades que les posibilitan relacionar la información auditiva con su aplicación práctica, respaldando hallazgos previos que subrayan la relevancia de la práctica activa y la conexión entre la comprensión auditiva y su aplicabilidad en contextos concretos. (Namaziandost et al., 2019). Además, la inclinación hacia actividades relacionadas con el Listening, como "escuchar y subrayar," "escuchar y completar espacios en blanco," y "escuchar y encerrar la imagen," señala una tendencia a enfocarse en el desarrollo de la audición como un componente integral del proceso de aprendizaje.

La evidencia recopilada se alinea a la noción de que las actividades que requieren una comprensión activa y detallada de la información pueden ser eficaces para potenciar las habilidades de escuchar (Yulisa, 2018). Sin embargo, es relevante observar que la preferencia por actividades de "comprensión de textos" obtiene la cifra más baja, con solo un 8.9% de los estudiantes optando por esta opción.

Esto puede estar relacionado que la promoción de la lectura no posee un arraigo cultural sólido influyendo en la baja preferencia por actividades de comprensión de textos en el sistema educativo (Coronel et al., 2020). Los datos obtenidos subrayan la necesidad de abordar la promoción de hábitos de lectura, como un aspecto fundamental para el fortalecimiento de las habilidades auditivas y la competencia en inglés, ya que la comprensión de textos desempeña un papel crucial (Normawati, 2023).

Además, heterogeneidad de resultados resalta la amplia gama de preferencias entre los estudiantes en relación con las actividades que consideran más beneficiosas para el desarrollo del Listening, concluyendo que se hace necesario fomentar un aprendizaje efectivo con la adopción de medios modernos de tecnología educativa.

Pregunta 5: En sus clases de inglés ¿Su profesor utiliza recursos tecnológicos para desarrollar la destreza de escuchar?

Tabla 9.

El profesor utiliza recursos tecnológicos para desarrollar la escucha

Alternativa	Siempre	De vez en cuando	Rara vez	Nunca	Total
Frecuencia	52	25	12	1	90
Porcentaje	57,7%	27,5%	4,1%	0,7%	100%

Los resultados de este estudio reflejan tendencia cuando se integran en el aula recursos tecnológicos en el proceso de desarrollo de audición como destreza. Aproximadamente 57.7% de la población estudiantil informa que sus profesores utilizan estos recursos "siempre" durante la enseñanza del listening. Estos hallazgos concuerdan con investigaciones previas que han subrayado la eficacia de la tecnología como un instrumento pedagógico, especialmente en el fortalecimiento de la comprensión auditiva (Hol y Aydin, 2020). Además, la preferencia de un 27.5% de los estudiantes por actividades que incorporan la tecnología de manera intermitente sugiere una aceptación generalizada de su inclusión educativa.

Estos resultados se alinean a tendencia mundial hacia la digitalización de la educación, reforzando la noción de que la tecnología puede enriquecer el desarrollo de competencias lingüísticas, incluida la comprensión auditiva (ButarButar & Simatupang, 2020). Se hace menester recalcar, aunque un reducido porcentaje de estudiantes menciona que la tecnología se emplea "rara vez" en el aula, este grupo representa tan solo el 4.1% de la población estudiantil, lo que sugiere un uso generalizado de la tecnología en el contexto educativo.

No obstante, la presencia de un 11.5% informan que "nunca" por parte de los docentes se implica herramientas de tecnología, porque se considera que las actividades de listening merece una consideración adicional. Aunque esta cifra se mantiene en el rango de margen de error mínimo, no puede pasarse por alto. Este resultado podría ser un indicio de una posible resistencia al cambio para adoptar la tecnología de manera más

constante (Kamilah, 2021). Ecuador presenta un desafío adicional debido a la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos en muchas instituciones públicas, lo que lleva a que los profesores de inglés con frecuencia eviten incorporar estas herramientas en su enseñanza. De este modo las observaciones tienen el objetivo de garantizar como se versa en la ley educativa el acceso a la educación de manera equitativas y actualizadas, especialmente en un mundo cada vez más digitalizado.

Futuras investigaciones podrían explorar en mayor profundidad las razones detrás de esta resistencia, si la hubiera, y cómo podría afectar los ambientes educativos. Como conclusión los resultados indican una aceptación generalizada del uso de la tecnología en el desarrollo de audición en la asignatura, pero también señalan la importancia de abordar las posibles disparidades en la implementación de estos recursos en el contexto educativo.

Pregunta 6: De la siguiente lista ¿Cuál de los siguientes recursos tecnológicos virtuales le gustaría utilizar en tus clases de inglés para mejorar la destreza de escuchar? Elija 4 recursos según su preferencia.

Tabla 10.

Recursos tecnológicos virtuales que le gustaría utilizar

Alternativa	Google classroom	Educaplay	Duolingo	Kahoot	You Tube	Total
Frecuencia	40	5	12	3	30	90
Porcentaje	45%	5,3%	13,5%	2,7%	33,5%	100%

La preferencia predominante de los estudiantes por Google Classroom como su recurso tecnológico preferido, respaldada por el 45% de la población estudiantil, refleja una marcada inclinación hacia la adopción de esta plataforma en la gestión y entrega de contenido en el aula de EFL. Este fenómeno se alinea con investigaciones previas que han subrayado la eficacia y versatilidad de Google Classroom. La familiaridad generalizada de los estudiantes con esta herramienta puede promover su integración fluida en el entorno educativo (Brand Fonseca y Soto Peralta, 2019). Además, el significativo porcentaje de estudiantes que prefiere utilizar YouTube (33.5%) para actividades de

escucha (listening) está en consonancia con estudios anteriores que han destacado popularidades de esta plataforma como fuente de contenido auditivo en la enseñanza de idiomas (Fernández-Carballo, 2021).

Sin embargo, la preferencia por plataformas ampliamente conocidas y de gran difusión, como Google Classroom, YouTube y Duolingo, puede plantear la pregunta sobre la diversificación de material didáctico digital o tecnológico EFL. La tendencia hacia la adopción de soluciones convencionales podría limitar la exploración de enfoques pedagógicos más innovadores y personalizados. Este hallazgo resalta la necesidad de considerar estrategias que promuevan la integración de tecnologías menos comunes, como Educaplay y Kahoot, que fueron mencionadas por un porcentaje más reducido de estudiantes en esta encuesta. Investigaciones futuras podrían explorar en mayor profundidad las razones detrás de estas preferencias y cómo podrían impactar en la calidad educativa.

Pregunta 7: ¿Le gustaría que en su clase de inglés se utilizaran recursos tecnológicos virtuales para mejorar la destreza de escuchar?

Tabla 11.

Uso de los recursos tecnológicos virtuales para la escucha

Alternativa	SI	NO	Total
Frecuencia	90	0	90
Porcentaje	100%	0%	100%

Claramente, los resultados de este estudio destacan un hallazgo neurálgico: la totalidad de los estudiantes encuestados expresó su disposición a utilizar recursos tecnológicos virtuales con el propósito de mejorar su habilidad de escuchar. Este resultado se alinea con una tendencia que se observa en la campo de la investigación EFL, la cual señala la progresiva aceptación y adopción de tecnología en la enseñanza de idiomas (Roa et al., 2018). Además, es importante destacar que el entusiasmo generalizado de la comunidad educativa por adquirir el aprendizaje a través de medios que permiten innovar procesos, definiendo uno de los roles del docente cuando la tecnología le facilita al

estudiante toda la información como un facilitador, mientras cada persona construye su aprendizaje.

El resultado que muestra 100% aceptación entre estudiantes hacia la utilización de diversidad de medios con el objetivo de mejorar la habilidad de escuchar refleja una clara demanda por soluciones innovadoras y flexibles. Estos hallazgos consistentes con investigaciones previas que han subrayado la inclinación de los estudiantes hacia la búsqueda e integración de nuevos medios, respaldando premisas como que las herramientas tecnológicas pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje en contextos EFL (Cabrera-Solano et al., 2020). No obstante, la implementación efectiva de estos recursos requiere una consideración cuidadosa de la calidad de los materiales y la capacitación adecuada de los docentes para aprovechar plenamente cada capacidad. Por lo tanto, estos resultados destacan la importancia de una estrategia pedagógica equilibrada que integre de manera efectiva la tecnología y una instrucción apropiada la cual permita una retroalimentación constante y un seguimiento continuo.

4.2. Análisis de los resultados de la entrevista.

4.2.1. Análisis de los resultados de la entrevista semiestructurada al Vicerrector.

Tabla 12.

Resultados de la entrevista semiestructurada al Vicerrector

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Cree Ud. que el inglés es importante en la vida cotidiana?	Si, pues es un idioma universal. Se habla en todas partes.
2. ¿Considera usted que para los estudiantes el inglés es necesario para su futuro, por ejemplo, para cuándo ingresen a la Universidad?	Por supuesto, debido a que está presente de igual manera en todos los niveles educativos y ya se considera como un requisito para la educación.
3. ¿La Institución Educativa cuenta con plataforma educativa u otro entorno virtual que contribuya en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	Como institución educativa no tenemos una plataforma específica para el área, solo la plataforma en donde se suben notas, notificaciones y demás gestiones educativas.

4.	¿Considera usted que el currículo de lengua extranjera fomenta el desarrollo de las habilidades lingüísticas del inglés?	Si es necesario trabajar con el currículo puesto que en un futuro todos los estudiantes deberán dominar el inglés como segunda lengua materna.
5.	Desde su punto de vista, ¿el currículo de lengua extranjera está acorde a la realidad de la Institución Educativa?	Depende del contexto educativo. En este caso en los estudiantes de campo apenas se puede trabajar con lo nomenclal de acuerdo con los lineamientos de Ministerio de Educación.
6.	Desde su punto de vista ¿la Unidad Educativa José Julián Andrade se encuentra a la vanguardia en innovación e implementación de estrategias educativas?	Se procura trabajar de forma integral las competencias y reformas implementadas por el Ministerio de Educación. Sin embargo, se considera muy importante el uso de nuevas tecnologías y tendencias pedagógicas en el aula.
7.	¿Estaría de acuerdo que los docentes utilicen una guía didáctica con estrategias gamificadoras, para desarrollar la destreza de escuchar en los estudiantes de la institución?	Estoy de acuerdo con las innovaciones que sean aplicadas de forma práctica, siempre y cuando estén orientadas al contexto educativo.

Importancia del inglés en la vida cotidiana: la percepción personal entrevistada coincide con el reconocimiento generalizado de que el inglés constituye un eje fundamental en el rol de cada persona, la misma que respaldada por investigaciones anteriores que destacan su estatus como idioma global (Melitz, 2016). El carácter universal del inglés en la comunicación internacional y su uso generalizado para acceder a información en todo el mundo subrayan la importancia de fortalecer las habilidades auditivas en inglés con el fin de fomentar una competencia comunicativa efectiva en el entorno actual de interconexión global. Esta conciencia del papel central del inglés en la vida cotidiana resalta la relevancia de implementar estrategias gamificadoras y tecnológicas, dado su impacto en la interacción intercultural y el acceso a recursos educativos y profesionales en inglés.

Relevancia del inglés para los estudiantes y su futuro: La persona encuestada considera que el inglés es esencial para los estudiantes y su futuro, lo que coincide con numerosas investigaciones que enfatizan el requerimiento de competencia en inglés para el éxito académico y profesional. De la misma forma La literatura académica en el campo

también resalta la importancia de las habilidades auditivas para la comunicación efectiva y el logro de objetivos educativos y laborales.

Relevancia del inglés para los estudiantes y su futuro: Los resultados indican que el inglés es esencial para los estudiantes y su futuro, lo que coincide con numerosas investigaciones que enfatizan el imperioso requerimiento de competencia en inglés para el éxito académico. De la misma forma, la literatura académica en el campo también resalta la importancia de las habilidades auditivas para la comunicación efectiva y el logro de objetivos educativos y laborales de inglés (Rao, 2019).

Plataforma educativa en la Institución Educativa: La carencia de una plataforma educativa específica en la institución puede presentar desafíos como manifiesta el experto entrevistado, puesto que se trata de la adquisición del segundo idioma. Investigaciones previas han destacado cómo el uso de tecnologías y plataformas en benefician a los estudiantes de la actualidad mejorar habilidades en muchas materias (Hol & Aydin, 2020). La ausencia de este tipo de herramientas tecnológicas podría limitar el acceso de los estudiantes a recursos interactivos, audios y prácticas de comprensión auditiva, lo que en última instancia podría obstaculizar su progreso en la mejora de las destrezas auditivas. La implementación de recursos como gamificación, adaptados al contexto educativo, podría contrarrestar esta limitación y contribuir a un aprendizaje más efectivo en el ámbito de las habilidades auditivas.

Adecuación del currículo a la realidad de la institución: La adaptación del currículo a las circunstancias específicas de la institución es una de las alternativas primordiales. Al igual como manifiesta la autoridad de la institución participante del estudio sobre estudios previos que demuestran o concluyen acerca de la flexibilidad del currículo es esencial que termine un adecuado abordaje que permita adaptarse a las particularidades de cada contexto educativo (Richards y Rodgers, 2014). Esta perspectiva refuerza la importancia de diseñar estrategias gamificadoras y recursos tecnológicos que sean lo suficientemente versátiles como para ajustarse a las particularidades de la Unidad Educativa "José Julián Andrade". La implementación de estrategias que puedan adaptarse a las características específicas de la institución permitirá una integración más efectiva de las tecnologías.

Innovación en la Unidad Educativa José Julián Andrade: pese a que por parte del entrevistado no proporcionó una respuesta detallada, es importante destacar su énfasis en la disposición a la innovación en la institución educativa. Este enfoque coherente con investigaciones previas que promueven la integración de enfoques pedagógicos innovadores, como gamificación que genere la motivación sobre el proceso de aprendizaje de idiomas (Girardelli, 2017). Estudios recientes han subrayado que la implementación de prácticas pedagógicas novedosas tienen impacto efectivo en los resultados académicos y las etapas que lo anteceden (Otero, 2017).

A pesar de la respuesta poco concreta del entrevistado en cuanto a las prácticas específicas de la institución, su disposición a la innovación es un indicador significativo. Esta apertura a enfoques pedagógicos vanguardistas sugiere a docentes el compromiso por impartir de manera adecuada la organización y planificación. La literatura académica respalda la idea de que la innovación en la enseñanza de idiomas mediante gamificación tiene un impacto en la praxis educativa y las estrategias que se implementan a diario en cada ambiente. La Unidad Educativa José Julián Andrade podría aprovechar esta disposición a la innovación fortalecer habilidades en el idioma inglés con el adecuado uso de experiencias que concienticen a los estudiantes.

Uso de guía didáctica con estrategias gamificadoras: La actitud positiva de los encuestados hacia la implementación de estrategias mediante gamificación encuentra respaldo en investigaciones que demuestran que estas prácticas pueden generar mejoras sustanciales en las habilidades auditivas de los estudiantes, al mismo tiempo que fomentan un entorno de aprendizaje ameno y participativo (Abusa'aleek & Baniabdelrahman, 2020). Integrar juegos y actividades interactivas en el aprendizaje de idiomas se ha asociado con un incremento en motivación y garantía de las actividades realizadas (Andrade-Molina et al., 2022). Estos hallazgos respaldan la viabilidad de la implementación de estrategias gamificadoras y sugieren que pueden ser una herramienta efectiva para fortalecer las habilidades auditivas de los estudiantes en la Unidad Educativa "José Julián Andrade".

4.2.2. Análisis de los resultados de la entrevista semiestructurada al Coordinador del área de Inglés.

Tabla 13.

Resultados de la entrevista semiestructurada al Coordinador de Inglés

PREGUNTAS	RESPUESTA
<p>1. ¿Considera Ud. que la institución cumple con los estándares establecidos según el Marco Común Europeo, de acuerdo a los niveles y subniveles contemplados en el Currículo Nacional de EGB? Si <u>No</u> ¿Por qué?</p>	<p>No, debido a que, como Institución educativa en zona rural, no existe un interés particular de la población por el idioma inglés.</p>
<p>2. ¿Cuáles son las destrezas que mayor dificultad tienen los estudiantes para aprender inglés? NOTA: Listening and speaking or reading and writing</p>	<p>Considero que las de escuchar y hablar son las que más se dificultan en la población estudiantil.</p>
<p>3. ¿Qué estrategias usted utiliza en el aula para desarrollar la destreza de escuchar?</p>	<p>Generalmente se utiliza el Listening que consiste en la destreza de escuchar a través de audios o el habla.</p>
<p>4. ¿Cree Ud. que es necesaria una guía de estrategias gamificadoras para desarrollar la destreza de escuchar en los estudiantes? Si <u>No</u> ¿Por qué?</p>	<p>Una guía, si puede ser necesaria. Pero al no tener los recursos o conocimientos sobre las estrategias gamificadoras, se debería hacer una capacitación antes.</p>

El análisis de los resultados revela una situación significativa sobre falta de interés particular por parte de la población estudiantil, convirtiéndose en una barrera importante para cumplir con los estándares establecidos según el Marco Común Europeo y el Currículo Nacional de EGB. Esto contrasta con estudios previos que han demostrado que en entornos urbanos o en instituciones con un enfoque más centrado en el inglés, los resultados suelen ser más positivos (Maquilón, 2019). En este sentido, la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas para abordar este desafío se hace evidente.

Además, la identificación de las destrezas de escuchar y hablar como difíciles para estudiantes coincide con hallazgos previos en la literatura académica, lo que subraya la importancia de enfocarse en estas áreas. La sugerencia de una guía de estrategias gamificadoras para desarrollar la destreza de escuchar es un enfoque interesante, ya que algunos estudios han demostrado que el uso de elementos de juego motiva y propician el progreso del rendimiento en el aprendizaje de idiomas. En resumen, estos resultados aportan una perspectiva valiosa para mejorar la enseñanza del inglés en un entorno educativo específico y refuerzan la importancia de la adaptación de estrategias pedagógicas de acuerdo con las necesidades y características de la población estudiantil.

4.2.3. Análisis de los resultados de la entrevista semiestructurada al Docente 1.

Tabla 14.

Resultados de la entrevista semiestructurada al Docente 1

PREGUNTAS	RESPUESTA
1. En su percepción, de las 4 destrezas en inglés (hablar, escuchar, leer, escribir) ¿Cuál es la destreza que le resulta más difícil desarrollar en sus estudiantes? ¿Por qué?	En lo personal el speaking y el listening, debido a que la jerga popular representa una gran barrera.
2. ¿Conoce usted cuáles son los estándares establecidos según el Marco Común Europeo de acuerdo a los niveles y subniveles contemplados en el Currículo Nacional?	Estoy de acuerdo con los estándares, trato de cumplirlos. Sin embargo, debido al contexto educativo solo se puede trabajar de manera superficial con nociones básicas.
3. ¿Qué estrategias usted utiliza en el aula para desarrollar la destreza de escuchar?	Utilizo un parlante para socializar escuchan y asocian la pronunciación con las imágenes y cosas.
4. ¿Cree usted que el uso de la tecnología beneficia el aprendizaje del inglés en los estudiantes? Si _No_ ¿Por qué?	Si, siempre y cuando esta se implemente de manera integral y además se cuente con los recursos para hacerlo.
5. ¿Como ayuda la gamificación a fortalecer la destreza de escuchar en los estudiantes de octavo año?	Los juegos hacen que el aprendizaje a nivel general sea más divertido e interactivo.
6. ¿Consideraría oportuno tener una guía con estrategias gamificadoras utilizando la tecnología para desarrollar la destreza de escuchar? Si _No_ ¿Por qué?	Si, pero no sabría como implementarla con los estudiantes de esta localidad.

4.2.4. Análisis de los resultados de la entrevista semiestructurada al Docente 2.

Tabla 15.

Resultados de la entrevista semiestructurada al Docente 2

PREGUNTAS	RESPUESTA
1. En su percepción, de las 4 destrezas en inglés (hablar, escuchar, leer, escribir) ¿Cuál es la destreza que le resulta más difícil desarrollar en sus estudiantes? ¿Por qué?	La destreza de escuchar y hablar. Porque los estudiantes en su mayoría no entienden la pronunciación y no tiene oportunidad de practicar debido al contexto educativo.
2. ¿Conoce usted cuáles son los estándares establecidos según el Marco Común Europeo de acuerdo a los niveles y subniveles contemplados en el Currículo Nacional?	La verdad si escuchado, pero prefiero trabajar únicamente con los lineamientos provistos por el Ministerio de Educación del Ecuador.
3. ¿Qué estrategias usted utiliza en el aula para desarrollar la destreza de escuchar?	Les coloco audios con un parlante y de esa manera que ellos asocien con los contenidos escritos.
4. ¿Cree usted que el uso de la tecnología beneficia el aprendizaje del inglés en los estudiantes? Si _No_ ¿Por qué?	Si, pero es limitado el acceso que se tiene a ella. Por ejemplo, aquí la mayoría de las familias solo tiene acceso a internet a través del celular y es muy limitado el tiempo de navegación.
5. ¿Como ayuda la gamificación a fortalecer la destreza de escuchar en los estudiantes de octavo año?	Ayuda hacer las actividades más interesantes y dinámicas. Pero, no se pueden trabajar todos los contenidos así.
6. ¿Consideraría oportuno tener una guía con estrategias gamificadoras utilizando la tecnología para desarrollar la destreza de escuchar? Si _No_ ¿Por qué?	Si, pero no sabría cómo utilizarla en la clase y me resultaría difícil relacionarla con los contenidos que imparto.

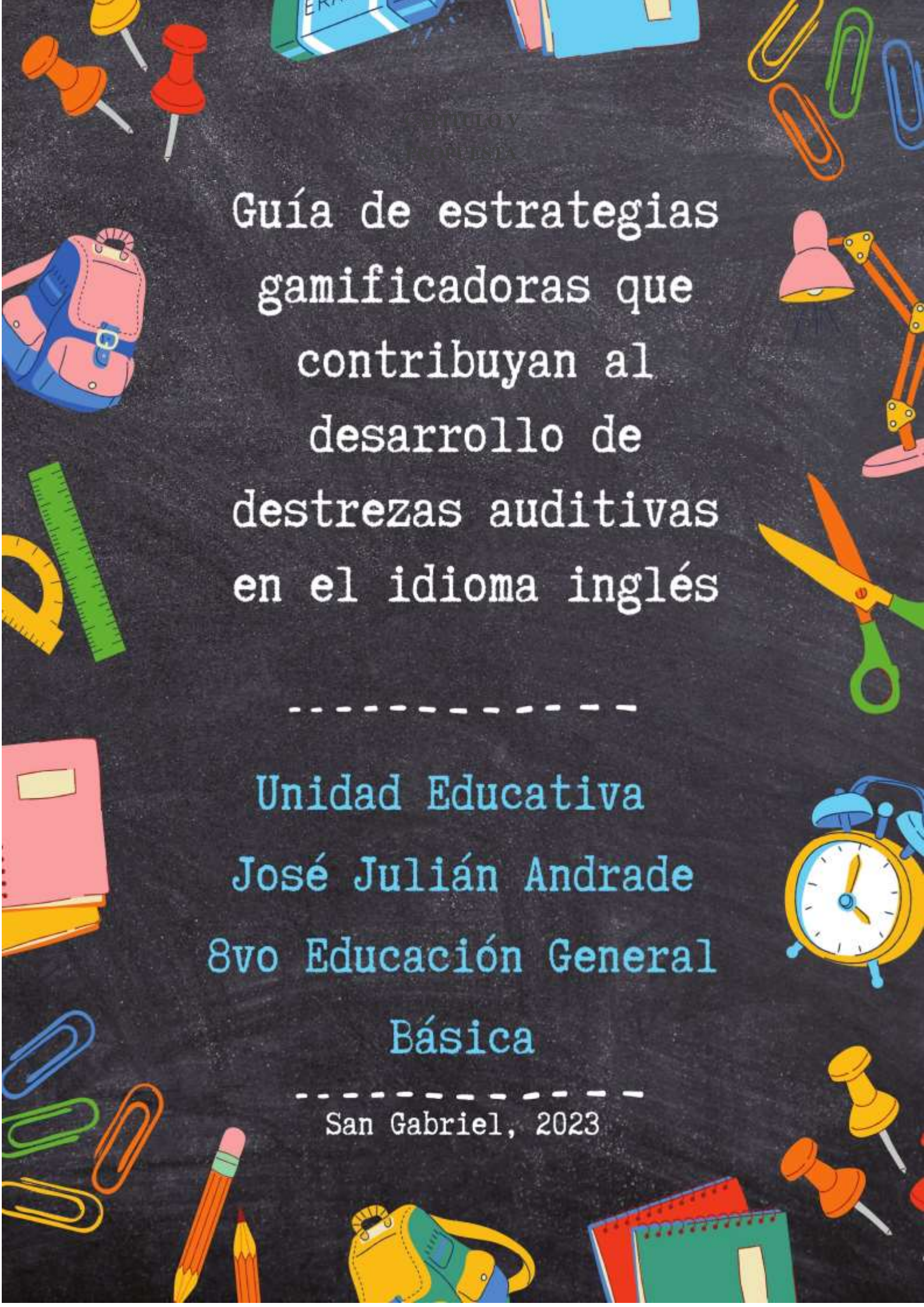
La perspicaz percepción sobre dificultades que enfrentan tanto los docentes como los estudiantes hace que los diferentes organismos se pongan en marcha para lograr el adecuado uso de herramientas. Es interesante observar que las destrezas en inglés (hablar, escuchar, leer y escribir), tanto en el primer conjunto de respuestas como en el segundo, la destreza de escuchar es destacada como una de las más difíciles de desarrollar. Esta tendencia coincide con estudios previos para aprender un segundo idioma, donde la comprensión auditiva se identifica como una de las habilidades más desafiantes,

especialmente cuando se enfrenta a barreras relacionadas con la pronunciación y la jerga local (Baker & Westrup, 2003).

Las respuestas de los participantes también resaltan que, en ambos casos, los encuestados mencionan limitaciones en el acceso a redes de conexión a internet lo que no permite la participación de distintas áreas en la planeación de estrategias pedagógicas más avanzadas, como la gamificación. La disponibilidad limitada de recursos tecnológicos y la conectividad restringida son obstáculos que se han discutido en investigaciones previas, lo hace latente la necesidad de adaptar los contenidos y materiales a usar a la realidad de la institución (Roa et al., 2018).

En lo que respecta a la gamificación, si bien se reconoce su potencial para hacer que las actividades de aprendizaje sean más interesantes y dinámicas, se plantean desafíos relacionados con su aplicación. Los docentes expresan dudas sobre cómo integrar efectivamente la gamificación en su enseñanza, así como la dificultad para relacionarla con los contenidos específicos que imparten. Este hallazgo sugiere la importancia de proporcionar capacitación y orientación a docentes en la implementación de estrategias gamificadoras que se adapten a sus contextos y contenidos curriculares (Abusa'aleek y Baniabdelrahman, 2020).

En resumen, estos resultados proporcionan una visión significativa de los desafíos que enfrenta la enseñanza del inglés en un entorno educativo particular. Destacan la necesidad de abordar de manera efectiva la destreza de escuchar, teniendo en cuenta las barreras idiomáticas locales, y de adaptar las estrategias pedagógicas a las limitaciones de recursos tecnológicos y de conectividad. También resaltan la importancia de brindar capacitación y apoyo a los docentes para la implementación exitosa de estrategias gamificadoras en sus aulas. Estos hallazgos enriquecen la comprensión de los desafíos en la enseñanza del inglés y ofrecen oportunidades para mejorar la calidad de la educación en este contexto.



TÍTULO Y
AUTORÍA

Guía de estrategias
gamificadoras que
contribuyan al
desarrollo de
destrezas auditivas
en el idioma inglés

Unidad Educativa
José Julián Andrade
8vo Educación General
Básica

San Gabriel, 2023

Presentación

La enseñanza del idioma inglés es un reto para los docentes, hace necesario el uso de estrategias de motivación que mantengan a los estudiantes enfocados y que se estén logrando aprendizajes importantes, así se desarrolla una valiosa herramienta para la implementación de estrategias de aprendizaje basadas en gamificación, lo que crea un ambiente propicio para la implementación efectiva del proceso educativo y de esta manera desarrollar habilidades lingüísticas.

Gamificación es una técnica adoptada del contexto educativo, como una forma de conseguir mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues su carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos en los estudiantes de una forma más divertida. Se añade elementos y técnicas propias de los juegos que se pueden explotar para promover la docencia de lenguas extranjeras de una manera gratificante y motivadora, muy útil en contextos donde el aprendiente no encuentra suficiente motivación intrínseca para aprender.

Introducción

La enseñanza del idioma inglés se fundamenta en la necesidad observada en la comunidad educativa sobre fortalecer el desarrollo de las destrezas auditivas en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” en el año lectivo 2023- 2024

¿Qué es gamificación?

La gamificación tiene como objetivo utilizar elementos del juego para involucrar a los estudiantes, aumentar su motivación e interés, por lo que se puede aplicar a cualquier tema para mantener la atención y la participación de los niños. Casado (2016) argumenta que el juego es útil para el aprendizaje de lenguas extranjeras porque el uso de puntos y recompensas crea un sentido de pertenencia al juego. Una de las bases de cualquier juego es también la interacción con otros jugadores y los elementos del propio juego. Entonces esto puede suceder en el área de inglés, permitiendo que los niños jueguen inglés como si estuvieran hablando su lengua materna.



Estrategias
gamificadoras que
contribuyan al
desarrollo de las
destrezas
auditivas en el
idioma inglés en
los estudiantes de
octavo año de
educación básica
de la Unidad
Educativa "José
Julián Andrade" en
el año 2024.



UNIDAD 1 PEOPLE AROUND US

Objetivo:

Podrás presentarte a ti mismo y a los demás

Autora: Tania Sofía Delgado Aza

Unit: 1 Book: English A1.1

People Around Us

General Objective

You will be able to introduce yourself and others.

CEF Standards

Can follow speech which is very slow and carefully articulated, with long pauses for him/her to assimilate meaning.

Indicators

Identifies words and expressions in a conversation.

Resources (MATERIALES)

- Audio
- Teacher's Guide

Student's role

- listen and complete the information using personal information: Hello! I am Juan. What is your name?

Teacher's role

Encourage students to listen to and follow the conversations in the book by using their fingers. This can help them associate speech with written words. Play each conversation and have them repeat aloud to correct pronunciation.

Tema: Conocer a personas nuevas

Descripción: Los estudiantes escuchan y leen el diálogo sobre cómo algunas personas conversan.





Fuente: In- English-A1.1-StudentsBook

Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Texto de octavo grado Educación General Básica Reproductor de audio Parlante Computador	<ul style="list-style-type: none"> Audio Dilogo Video de presentación https://youtu.be/uaz4noojJL4?si=kF5Zy0bZFKf5aVql Herramienta: Kahoot 	Estudiantes Docente

Temporalización: la ejecución de la actividad se realiza durante una hora pedagógica con una duración de 45 minutos.

Objetivo: Desarrollar mediante la estrategia de recompensas e incentivos el reconocimiento de las preguntas básicas de presentación personal, para que los estudiantes sean capaces de presentarse a ellos y los demás.

Estrategia metodológica: Recompensas e incentivos

<p>Inicio</p>	<p>La docente inicia la clase mediante un saludo expresivo a los estudiantes como:</p> <ul style="list-style-type: none">• Good morning• Hello!• Hi! <p>Invita a los estudiantes a buscar la respuesta a las preguntas de manera correcta.</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Los estudiantes leen el diálogo de la imagen que se presenta</p>  <p>The illustration shows a school scene with a sign that says 'INTERNATIONAL SCHOOL'. There are several groups of people. A man in an orange shirt asks 'Good morning. How are you?' and a woman in a white shirt replies 'Good morning! Fine, thank you.' Another man asks 'How old are you?' and a woman replies 'I am 12.' A man in a blue suit says 'Hello!' and a woman in a blue dress replies 'Hi!'. A man in a blue suit asks 'I am Juan. What is your name?' and a woman replies 'My name is Michelle.' A woman asks 'Where are you from?' and a man replies 'I am from Argentina.' A woman asks 'What is your phone number?' and a man replies 'It is 368985954.' A man says 'Nice to meet you.' and another man replies 'Nice to meet you, too.'</p> <p>Fuente: In- English-A1.1-StudentsBook</p> <p>Adicional los estudiantes escuchan el audio del dialogo con el objetivo de reconocer las preguntas y respuestas.</p>  <p>Preguntas</p> <p>a. What is your name?</p>

	<p>b. How are you?</p> <p>c. What is your phone number?</p> <p>d. How old are you?</p> <p>e. Where are you from?</p> <p>My name is Katherine</p> <p>Respuestas</p> <p>Fine, thank you.</p> <p>I am from Argentina.</p> <p>It is 389090624.</p> <p>I am 12.</p> <p>La docente explica que los estudiantes que expresen las respuestas correctas obtendrán el emoticón como recompensa, como una de las estrategias de gamificación como uno de los elementos de un juego que se va a desarrollar en el aula, así la planificación y la preparación cumple el rol de entrenamiento para cumplir con las actividades que serán premiadas según el esfuerzo que el estudiante demuestre, esto con el objetivo de motivar a los estudiantes para ganar premios que a la vez conseguirán afianzar también los conocimientos sobre la presentación de básica personal y de otras personas.</p>
<p>Cierre</p>	<p>Para finalizar los estudiantes en grupos practican el mismo diálogo con sus datos y resuelven dos cuestionarios en las aplicaciones Kahoot y Quizlet para propiciar mejor conocimiento. Promoviendo de esta manera la participación de los estudiantes de manera expresiva que demuestre el desarrollo de las destrezas auditivas en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. Adicional se detecta el impulso de los estudiantes por participar que lo lleva a conocer nuevas palabras en inglés mediante el reconocimiento.</p>

Herramienta

- **Nombre:** Kahoot

Descripción:

Kahoot es una plataforma a base de juegos que permite a los docentes realizar cuestionarios.

- **Ámbito educativo:** Evaluación formativa de conocimientos.

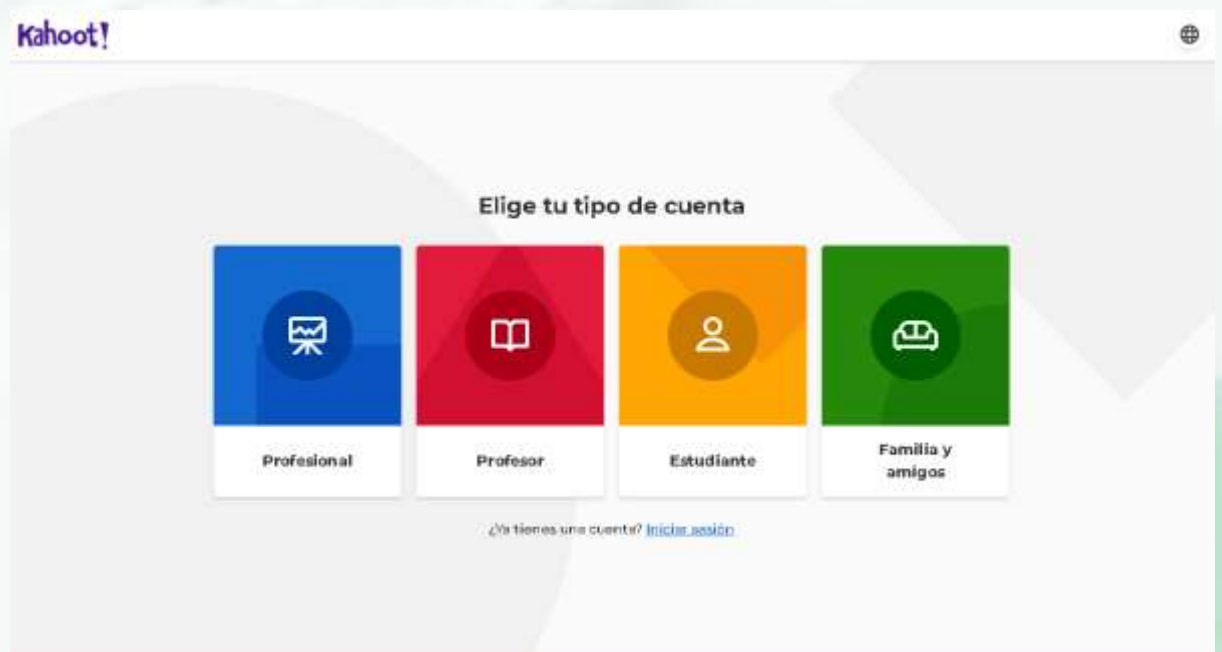
Desarrollo de actividad en herramienta digital

Kahoot

- Ingresar a la página oficial de la plataforma Kahoot

Enlace: <https://create.kahoot.it/auth/register>

- Registrar datos como profesor.



- Crear cuestionario con las preguntas y repuestas

Pregunta 1



Pregunta 2



Pregunta 3



Pregunta 4



Pregunta 5



- Compartir la actividad mediante el siguiente enlace para los estudiantes

<https://create.kahoot.it/share/ensena-con-diapositivas/fa12578e-7bb5-47fb-ba39-c6cda1a26303>

- Pin del juego
4332560

- Código QR



- Vista previa





UNIDAD 2 PEOPLE I LOVE

Objetivo:

Serás capaz de describirte a ti mismo y a los demás.

Autora: Tania Sofía Delgado Aza

Unit: 2 Book: English A1.1

People I love

General Objective

You will be able to describe yourself and others.

CEF Standards

Can understand basic
information in people's
physical descriptions

Indicators

Identifies statements about people's physical
appearance

Resources

- Audio
- Teacher's Guide

Student's role

Listen and complete with the adjectives

Teacher's role

Refer them to the Listening

Strategy and challenge them to complete the dialogue by
using the information given in the picture

Play the audio as many times as necessary to confirm their
answers or write the correct information.

Tema: Presentar a mi familia

Descripción: El estudiante completa los adjetivos escuchando diálogos y conversaciones sobre los miembros de las familias

Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Texto de octavo grado Educación General Básica Reproductor de audio Parlante Computador	<p>✓ Audio</p> <ol style="list-style-type: none">1. Audio de los miembros de las familias2. Audio de diálogo. <p>✓ Video</p> <p>La familia español e inglés</p> <p>https://youtu.be/Dy0msYQYzbs?si=EEx7xsQUrfKszwCQ</p> <p>Miembros de la familia</p> <p>https://youtu.be/tS8q86ODHuc?si=vcZ0hJe8K-13QHJI</p> <p>✓ Herramienta:</p> <p>Classroom</p>	Estudiantes Docente

Temporalización: la ejecución de la actividad se realiza durante tres horas pedagógicas con una duración de 45 minutos reloj.

Objetivo: Reconocer el aprendizaje de los estudiantes sobre los miembros de la familia para que en el futuro pueda presentarlos personalmente y en público sin inconvenientes de pronunciación.

Estrategia metodológica: Reconocimiento

Inicio	<p>La docente realiza la pregunta</p> <p>¿Estas listo para aprender inglés?</p> <p>Espera la respuesta de los estudiantes y presenta el video la familia en español y en inglés.</p> <p>https://youtu.be/Dy0msYQYzbs?si=EEx7xsQurfKszwCQ</p> <p>Explica de manera verbal y con tono de vos amigable los siguientes miembros de la familia:</p> <p>Family Members</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mom2. Dad3. Sister4. Brother5. Aunt6. Uncle7. Grandma8. Grandpa
Desarrollo	<p>Para el desarrollo de la actividad la docente presenta el audio de los miembros de la familia.</p> <p></p> <p>Explica a los estudiantes que es Classroom el uso de la plataforma y socializa las actividades que se pueden realizar y el objetivo que cumplirá para la clase. Adicional presenta el audio del siguiente dialogo:</p> <p>Mike: Look! My mom is over there.</p>

Mike: No, she isn't. She is (a) and (b).

Mike: The (d) woman is my aunt. Over there is my dad.

Mike: He is (e) and (f).

Mike: Yes. He is very (h).

Mike: Yes, why ?

Mike: Well, I am really (k).

Mike: Yes, and we are a big family.

Loren: Your mom? Is she ?

Loren: Oh, I see. She is (c).

Loren: Hmm, what does he look like?

Loren: Ah... OK. So, the (g) man is your uncle, right?

Loren: Are they your siblings?

Loren: They are (i), but you're (j)!

Loren: It's OK. You're a nice family

Cierre

Los estudiantes ingresan a la plataforma de Classroom y se registran como estudiantes revisan la información sobre los adjetivos

Word Bank

- athletic
- young
- short
- old
- tall
- chubby
- thin

Repiten en voz baja los adjetivos encontrados y resuelven las actividades que se presenta:

I am Karen. I am 38 years old. I live with my daughter, my son and my brother. We are similar and different at the same time. I

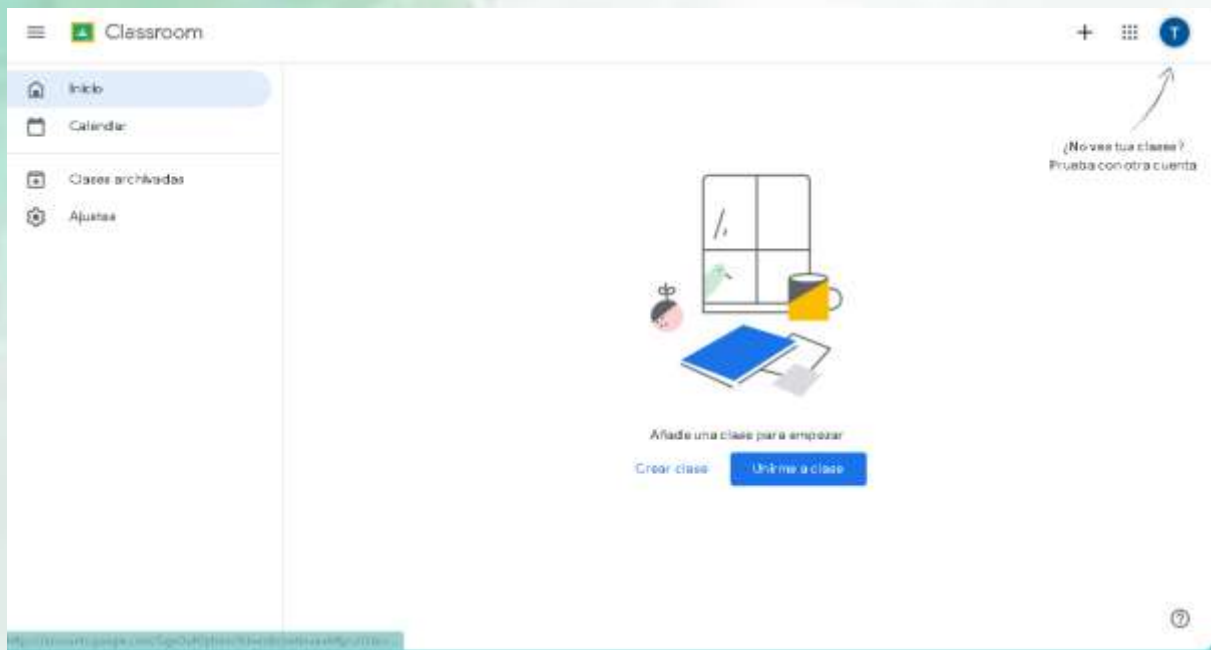
	<p>am tall and thin. My hair is long, wavy and red. My eyes are big and green. My daughter is Mary. She is short. Her hair is short, straight and red. Her eyes are big and blue. Josh is my son. He is tall and athletic. His hair is curly and black. His eyes are small and brown. His nose is big. My brother is Ted. He is tall. His hair is curly and brown. His eyes are big and black. His nose is big..</p> <p>la persona que finalice la actividad primero será reconocida con una insignia en la plataforma Edmodo, como uno de los retos que pone a prueba la creatividad y el ingenio de los estudiantes-</p>
--	--

<p>Herramienta</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Nombre: Classroom ✓ Descripción: <p>La herramienta posee uno de los interfaces similares a una de las redes sociales con fines educativos y permite asignar insignias que integran la gamificación en las aulas de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ámbito educativo: Proceso de enseñanza aprendizaje
--

Desarrollo de la actividad en la herramienta digital

Classroom

- ✓ Ingresa a la página oficial



Crear clase



- ✓ Código de clase

g43mxgl

- ✓ Enlace de la clase

<https://classroom.google.com/c/NjM5OTAwODE2MDM3?cjc=g43mxgl>

- ✓ Ajustes de clase según los siguientes apartados:

Detalles de la clase

Nombre de la clase (obligatorio)

Octavo grado EGB

Descripción de la clase

Sección

Unidad 2

Aula

1

Materia

Inglés

General

Códigos de invitación

Gestionar códigos de invitación

Los ajustes se aplican a los enlaces de invitación y los códigos de clase

Activado ▾

Enlace de invitación

<https://classroom.google.com/c/NjM50TAw0DE2MDM3?cjc=g43mxgl>



Código de clase

g43mxgl

Mostrar a la clase

Mostrar código de clase

Tablón

Alumnos: publicar y comentar ▾

Trabajo de clase en el tablón

Mostrar notificaciones contraídas ▾

Mostrar elementos eliminados

Solo los profesores pueden ver los elementos eliminados.



Gestionar enlace de Meet

Enlace de Meet de Classroom

Los enlaces de Meet de Classroom ofrecen más funciones de seguridad. [Más información](#)



No tienes permiso para crear o editar el enlace de Meet. Ponte en contacto con tu administrador para obtener acceso.

Calificaciones

Cálculo de calificación

Cálculo de calificación general
Elige un sistema de calificación. [Más información](#)

Puntuación total ▾

Mostrar calificación general a los alumnos



Categorías de calificación

[Añadir categoría de calificación](#)

✓ Crear tarea sobre Diverse Families

Tareas

Crear tarea

Título
Diverse Families

Instrucciones (opcional)
Read and underline the body parts in blue and the adjectives in red

Insertar

Miembros de la familia en Inglés | Videos Educativos para Niños, Aprende Inglés
Video de YouTube - 3 minutos

Añadir

Drive YouTube Create Scan Drive

Período
Todas las materias ▾

Toda la clase ▾

Puntos
100 ▾

Fecha de entrega
Tue, 22 Nov ▾

Detener entregas después de la fecha límite

Tiempo
30 mins ▾

Revisión
+ Revisión



UNIDAD 3 LEISURE ACTIVITIES

Objetivo:

**Podrás hablar de eventos
culturales.**

Autora: Tania Sofía Delgado Aza

Unit: 3 Book: English A1.1

Leisure Activities

General Objective

You will be able to talk about cultural events.

CEF Standards

Can understand detailed information in texts dealing with leisure activities.

Indicators

Explores visual aids and word sounds before listening.

Resources

- Audio

Student's role

Listen and practice.

Teacher's role.

Invite students to first take a look at the Listening Strategy. Then, ask them to carefully read the information



Fuente: In- English-A1.1-StudentsBook

Tema: ¿Qué hay en el cine?

Descripción: Los estudiantes comprenderán el uso de it, at, con el objetivo de completar los textos sobre que hay en el cine



Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Texto de octavo grado Educación General Básica Reproductor de audio Parlante Computador	✓ Audio Dialogo ✓ Video https://youtu.be/BGiHbs6wAjo?si=832Cd3Z0Wkg57nWF ✓ Herramienta: Genially	Estudiantes Docente

Temporalización: la ejecución de la actividad se realiza durante una horas pedagógicas con una duración de 45 minutos reloj

Objetivo: Comprender el uso e l

Estrategia metodológica: Tecnología para la colaboración y el feedback

Inicio	Saludo inicial La Docente explica a los estudiantes como jugar a la dinámica de la lechuga, en la cual encontrarán las palabras
---------------	--

	<p>de la imagen, para ello se realizará la explicación de su uso.</p> 
<p>Desarrollo</p>	 <p>Los estudiantes desarrollan el siguiente texto:</p> <p>Girl: Excuse me!</p> <p>What time is the horror movie?</p> <p>Man: It is at (a)..... on(b) and at(c) on(d)</p> <p>Girl: Great! And,</p> <p>what time is the action movie?</p> <p>Man: It is at (e) on (f) and at (g) on (h)</p> <p>Girl: Thank you very much!</p>
<p>Cierre</p>	<p>La docente permite a los estudiantes el uso del celular para ingresar a Genially donde resolverán el Quiz Verdad y Mentira sobre el uso de in, at, on.</p>
<p>Herramienta</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Nombre: ✓ Descripción: Genially como una de las multi herramientas que permite la 	

gamificación posee la facilidad de realizar infografías, posters, catálogos, presentaciones, e imágenes con enlaces a posibles retroalimentaciones.

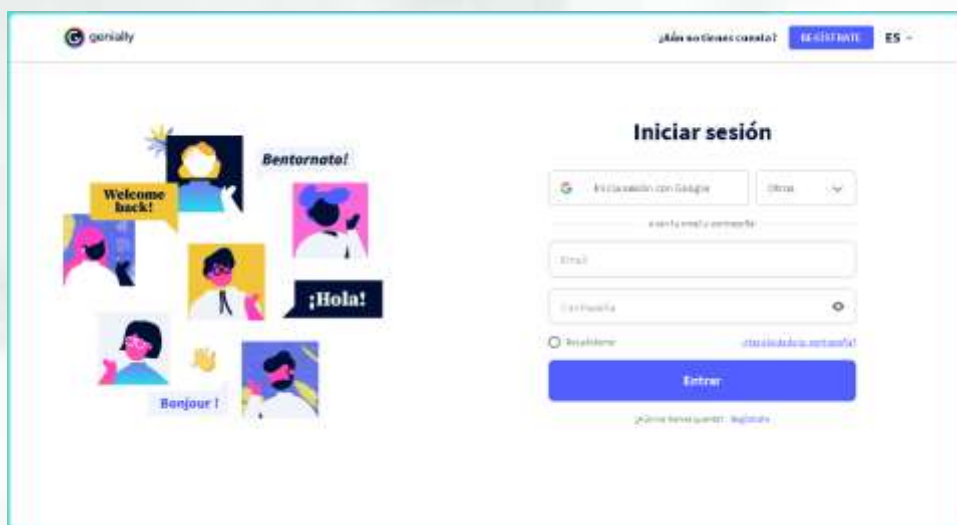
- ✓ **Ámbito educativo:** Desarrollo del aprendizaje.

Desarrollo de la actividad en la herramienta digital

- ✓ Enlace de ingreso a la pagina oficial de genially

<https://auth.genial.ly/es/login?backTo=https%3A%2F%2Fapp.genial.ly%2Fteams%2F6551c21530192c0011867abb%2Fspaces%2F6551c21530192c0011867ac5%2Fdashboard>

- ✓ Registro de cuenta

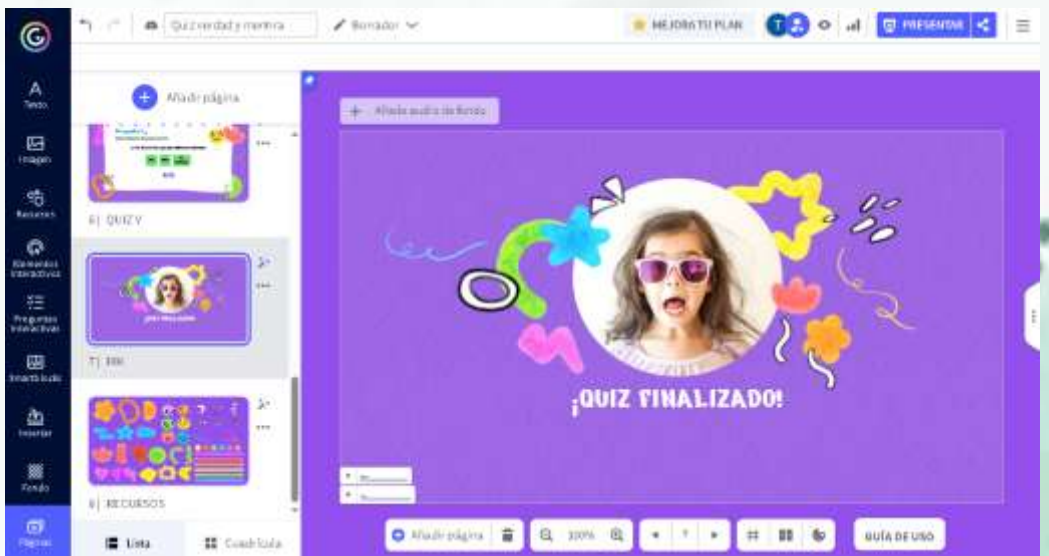
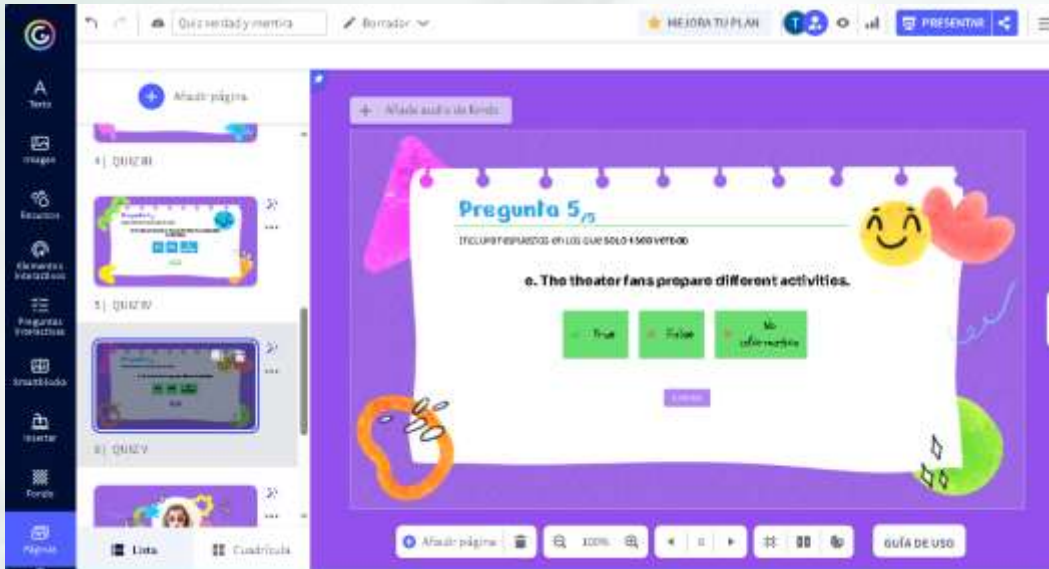
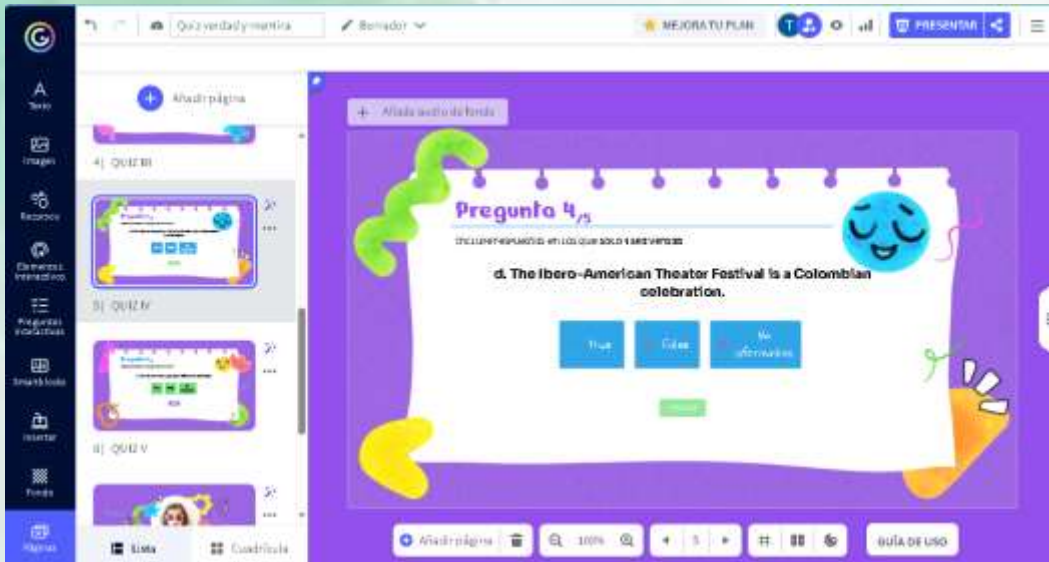


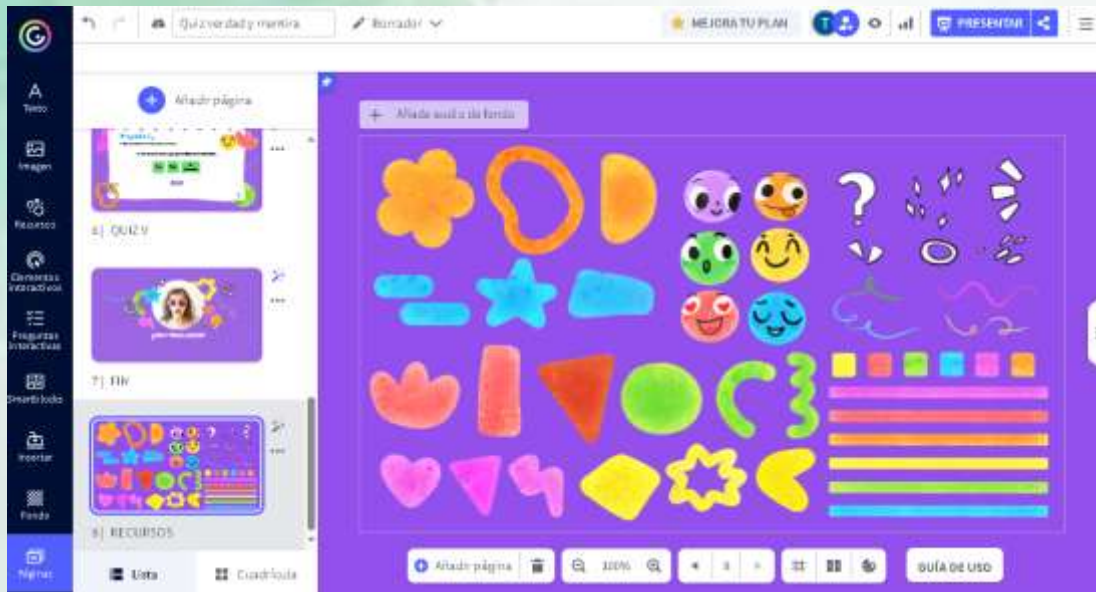
✓ Interfaz



✓ Creación de actividad y desarrollo







✓ Enlace de ingreso al juego

<https://view.genial.ly/6551c32bc9e8b700112cd178/interactive-content-quiz-verdad-y-mentira>



UNIDAD 4 STREET LIFE

Objetivo:

Podrás hablar de tu barrio

Autora: Tania Sofía Delgado Aza

Unit: 4 Book: *English A1.1*

Street life

General Objective

You will be able to talk about your neighborhood.

CEF Standards

Can understand
specific information
in texts dealing with
familiar and famous
neighborhoods.

Indicators

Identifies clothes people are wearing.

Resource

- Audio

Student's role

Listen to the sounds and identify the actions.

Teacher's role.

Before asking students to do the exercise, refer them to the Listening Strategy and let them know that to identify

activities, we can create mental images or imagine what we are listening to in our minds.

Tema: ¿Qué hacemos?



Fuente: In- English-A1.1-StudentsBook

Descripción: En la ejecución de la actividad los estudiantes aprenden sobre las acciones que se realiza a diario mediante juegos de intercambio de conocimiento entre grupos.

Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Texto de octavo grado Educación General Básica Reproductor de audio Parlante Computador	✓ Audio 1. Diálogo 2. Preguntas ✓ Imágenes Actividades ✓ Herramienta: AhaSliders	Estudiantes Docente

Temporalización: la ejecución de la actividad se realiza durante una horas pedagógicas con una duración de 45 minutos relejo

Objetivo:

Estrategia metodológica: Intercambio de conocimientos

<p>Inicio</p>	<p>Los estudiantes inician con el saludo en inglés.</p> <p>El grupo de estudiantes se distribuye en grupos integrados por cinco personas las cuales interpretaran el siguiente texto:</p> <p>Mary: Hi, Mike. What are you doing?</p> <p>Mike: Hello! I'm in the park with my parents and Rex. I'm listening to music.</p> <p>Mary: Are they walking Rex?</p> <p>Mike: No, they aren't. My mom is talking on the phone and my dad is eating an ice cream.</p> <p>Mary: And Rex?</p> <p>Mike: Rex is running</p> <p>Brian: Hello, Where are you going?</p> <p>Sara: Hi, I'm going to the park with my siblings.</p> <p>Brian: Is Tom skating?</p> <p>Sara: Yes, he is. And Sally is riding her bike as usual</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Los estudiantes escuchan la interpretación que realizaron para completar las preguntas que se encuentran en AhaSlider</p> <div data-bbox="858 1435 1002 1576" data-label="Image"> </div> <ol style="list-style-type: none"> a. What are Ron and William doing? b. What is Edward doing? c. What is Ron eating? d. Is William eating ice-cream? e. Is Rafael walking his dog?

	f. Is Carrie riding a bicycle? g. Is Lucia talking on the phone?
Cierre	Mediante la reflexión los estudiantes y la docente retroalimentan el tema trabajado en el aula.
Herramienta	
Nombre: AhaSliders	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción: Posee una interfaz sencilla el usuario debe registrarse como en cualquiera de las cuentas gratuitas, mediante fáciles procesos configura el juego para realizarlo en equipo o de manera individual, es posible plantear temáticas llamativas para los estudiantes. ✓ Ámbito educativo: Desarrollo del aprendizaje. 	

Desarrollo de la actividad en la herramienta digital

- ✓ Ingreso y registro en AhaSliders

¿Eres participante? AHASLIDES.COM/INTRODUCCION ¿QUÉ?

AhaSlides CARACTERÍSTICAS PLANTILLAS EMPRESA PRECIOS RECURSOS ¿Eres participante? AHASLIDES.COM/INTRODUCCION ¿QUÉ? LOG IN SIGN UP FREE

Agregue encuestas y cuestionarios a sus presentaciones en vivo

Involucra a cualquier audiencia con nubes de palabras, encuestas en vivo, cuestionarios, preguntas y respuestas, herramientas de intercambio de ideas y más.

REGISTRATE GRATIS

✓ Galería de imágenes



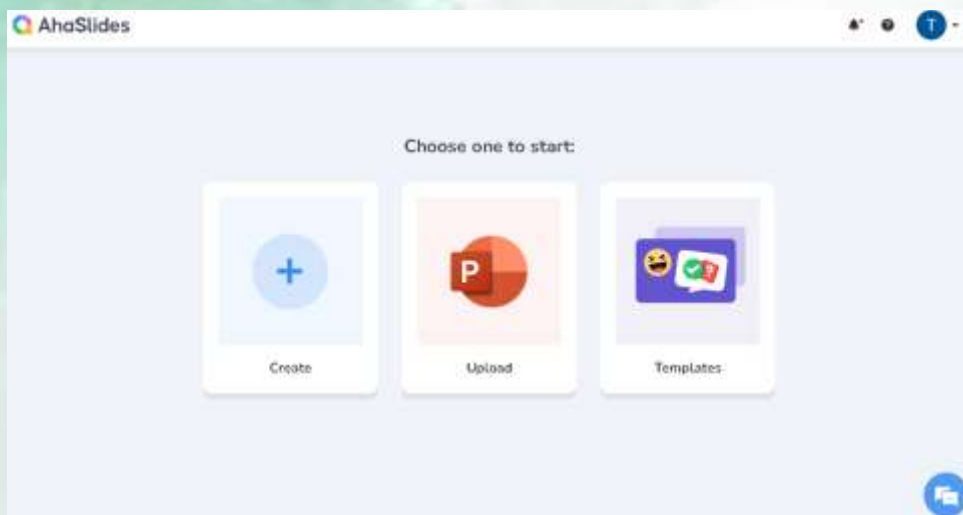
Word Bank

- skate
- ride
- eat
- walk
- talk
- listen
- wear (x4)

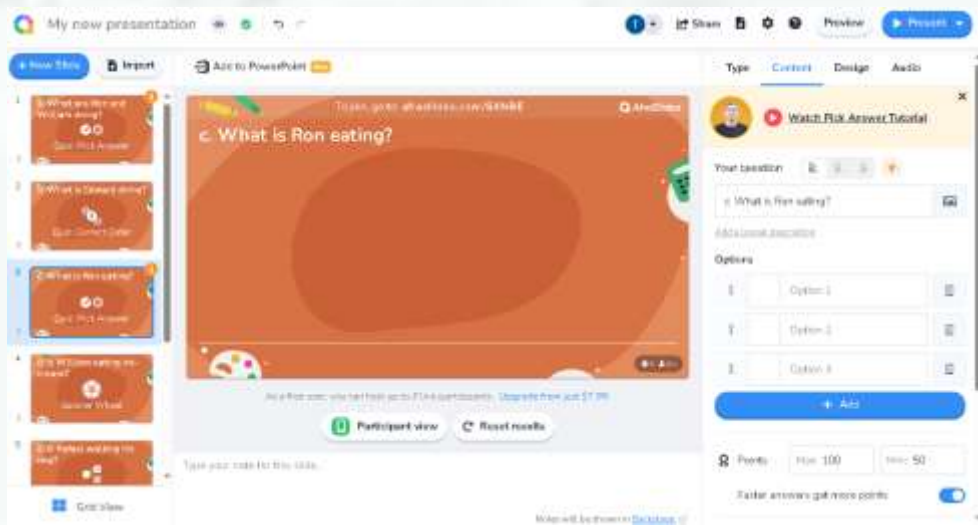
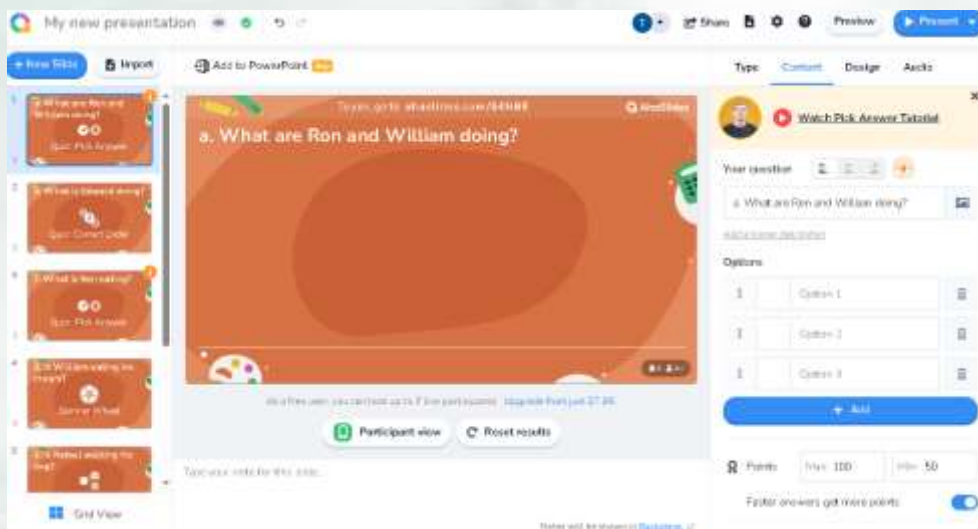
Amy: Look at _____ (a) coat. It's beautiful.
Emma: Yeah, and _____ (b) shoes are great.
Amy: What about _____ (c) jacket?
Emma: Mmm, I prefer _____ (d) pants.

Fuente: In- English-A1.1-StudentsBook

✓ Diseño de la actividad



✓ Desarrollo de las actividades





UNIDAD 5 AMAZING PLACES

Objetivo:

**Podrás hablar de lugares de
la ciudad**

Autora: Tania Sofía Delgado Azu

Unit: 5 Book: *English A1.1*

Amazing place

General Objective

You will be able to talk about places in the city

CEF Standards

Can recognize specific information in oral texts dealing with cities and tourist places.

Indicators

Uses visual clues and context to recognize prepositions of place.

Resource

- Audio

Student's role

Listen and complete the conversation. Use the Word Bank

Teacher's role.

Challenge them to complete the conversation without listening to the audio. Then, play the audio for them to confirm their predictions or write the correct prepositions.

Finally, invite them to cross-check their answers before socializing them as a class

Tema: Explorando la ciudad



Descripción: Los estudiantes aprenderán el uso de between, across from, next to, behind, on the corner of y on mediante uso de la tecnología para la retroalimentación para hablar sobre los lugares de la ciudad.

Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Texto de octavo grado Educación General Básica Reproductor de audio Parlante Computador	✓ Audio Diálogo ✓ Video https://youtu.be/LvLhz6EhGhw?si=xu2kzBKC_mxeqBN7 ✓ Herramienta: Pear Deck Homepage Pear Deck	Estudiantes Docente

Temporalización: la ejecución de la actividad se realiza durante una horas pedagógicas con una duración de 45 minutos relejo

Objetivo: Enseñar a los estudiantes el uso correcto de las preposiciones de between, across from, next to, behind, on the corner of y on mediante uso de la tecnología para la retroalimentación para hablar sobre los lugares de la ciudad.

Estrategia metodológica: Uso de la tecnología para la retroalimentación

Inicio

Saludo inicial

La docente presenta un mapa a los estudiantes y solicita escuchar el audio para responder a las preguntas



Fuente: In- English-A1.1-StudentsBook

Tourist: Good morning officer! Can I ask you a few questions?

Police officer: Yes, of course!

T: Are there any movie theaters in the city?

P.O: Yes, there is. There is one (a) the art gallery on Fourth Street.

T: Great! I also need a mechanic! Is there a garage near here?

P.O: No, there isn't, but there is a gas station (b) the mall

T: Thank you! Sorry, one more question. Are there any banks in the area?

P.O: Yes, there is. It is (c) Fourth Street, (d) the grocery store and the drugstore.

	<p>T: Perfect! Is there a botanical garden in the city?</p> <p>P. O:No, there isn't, but there is a zoo (e) Second Street, (f) the library.</p> <p>Tourist: Ok, and a church, is there a church in the city?</p> <p>P.O: Yes, there is one (g) Third Street and Eleventh Avenue. It is next to the police station!</p> <p>T: Thank you very much for your help.</p> 
<p>Desarrollo</p>	<p>Los estudiantes responden a las preguntas planteadas de acuerdo con la imagen del mapa y al audio presentado a la vez que reciben la retroalimentación en la aplicación de Pear Deck</p>
<p>Cierre</p>	<p>Se realiza una reflexión del tema y las preposiciones y su uso para exponer un pequeño párrafo con los datos propios del estudiante</p> <p>Ejemplo:</p> <p>My name is..... and I live in River City. many places in my town. the city hall in the center of the town. a big square. any post offices, and any botanical garden either. Instead, a zoo. a library..... two great museums. a famous art gallery. This is my city</p>
<p>Herramienta</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Nombre: Pear Deck ✓ Descripción: Permite a los Docentes mejorar el rendimiento de los estudiantes mediante la retroalimentación con el uso de la gamificación, los estudiantes reciben contenido como preguntas, imágenes o material de apoyo de acuerdo con las temáticas tratadas en clase, la herramienta tiene como objetivo 	

implementar la bidireccionalidad con el uso de la tecnología en el aprendizaje,

- ✓ **Ámbito educativo:** Desarrollo del aprendizaje.

Desarrollo de la actividad en la herramienta digital

- ✓ **Ingreso y registro a la página oficial**



Interfaz de inicio



Desarrollo de actividad

Untitled presentation ☆ 📁


Archivo Editar Ver Insertar Formato Diapositiva Organizar Herramientas Extensiones Ayuda

🔍 + - 🔄 📄 🔍 🔊 🔇 🗑️ 📄 🗑️ 🗑️ 🗑️ Fondo Diseño Tema Transición

1 2 3 4 5 6 7 8 9

1

Explorando la ciudad



Tourist: Good morning officer! Can I ask you a few questions?

Policе officer: Yes, of course!

T: Are there any waste bins in the city?

P.O: Yes, there is. There is one (a) the art gallery (b) Fourth Street.

T: Great! I also need a machine! Is there a garage near here?

P.O: No, there isn't, but there is a gas station (c) the mall.

T: Thank you! Sorry, one more question. Are there any banks in the area?

P.O: Yes, there is. It is (d) Fourth Street, (e) the grocery store and the drugstore.

T: Perfect! Is there a botanical garden in the city?

Haz clic para añadir notas del orador



UNIDAD 6 DAILY ROUTINES

Objetivo:

Podrás hablar de estilos de vida

Autora: Tania Sofía Delgado Aza

Unit: 6 Book: *English A1.1*

Daily Routine

General Objective

You will be able to talk about lifestyles.

CEF Standards

Can recognize specific information in oral texts dealing with people's lifestyles.

Indicators

Listens and classifies verbs according to the final sounds.

Resource

- Audio

Student's role

Listen and complete the video chat.

Teacher's role.

Invite students to take a look at the Useful Expression box and explain the expressions. Next, ask them to find the two expressions in the video chat

Tema: Un día normal



Descripción: Los estudiantes comprenderán las acciones que se realiza en un día normal para expresar de manera correcta las actividades o rutinas personales o de otros.

Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Texto de octavo grado Educación General Básica Reproductor de audio Parlante Computador	✓ Audio Dialogo Banco de preguntas ✓ Video https://youtu.be/6j3r452hbUA? si=2e4O1VeodeuMEOem ✓ Herramienta: Classcraft https://www.classcraft.com/	Estudiantes Docente

Temporalización: la ejecución de la actividad se realiza durante una hora pedagógica con una duración de 45 minutos reloj.

Objetivo: enseñar a los estudiantes las acciones que se realiza en un día normal para expresar de manera correcta las actividades o rutinas personales o de otros.

Estrategia metodológica:

Comunicación entre equipos de trabajo y lideres

Inicio

Luego del saludo inicial los estudiantes revisan la imagen del rompecabezas y los resuelven luego de la explicación de la docente.



Fuente: In- English-A1.1-StudentsBook

Desarrollo

Los estudiantes revisan el audio del banco de preguntas a utilizar con el objetivo de reconocer las rutinas en inglés.

Word Bank

- a. go to bed
- b. take a shower
- c. have breakfast
- d. get home
- e. do homework
- f. watch TV
- g. have dinner
- h. go to school
- i. get up
- j. surf the internet
- k. have lunch



Cierre

Los estudiantes ingresan a la plataforma Classcraft se registran y crean su avatar para resolver el reto del siguiente diálogo

Radio Host: Welcome everybody to our daily program “ The Lifestyle of a VIP”. Today, our

guest is the President of the USA, Barack Obama. Welcome Mr. President.

Barack Obama: Thank you very much for the invitation. I’m glad to be here.

RH: In this show we ask about people’s lifestyles, so please tell us, what do you usually

do on weekdays?

BO: Well, I get up early every morning and I have breakfast with my family.

Then, I (a) at the office all day long.

Sometimes, I (b) abroad to meet other presidents.

RH: And what do you do on the weekends?

BO: At the weekend, I (c) at home with my family as much as possible.

Sometimes, I (d) for a walk with my wife, Michelle.

My daughter, Malia, sometimes (e) out with her friends and

Sasha (f) video games. On Sundays, we (g) basketball.

Then, we watch some movies at home.

RH: Mr. President, we all know you have a lot of activities to do every day.

When do you rest?

BO: Well, in the afternoons, I usually (h) a nap after lunch.

I have a very busy life, so I need to rest often to be relaxed.

RH: Mr. President, thank you very much for your time. It's been a privilege.

BO: You're welcome. See you soon.

RH: This is all for today on our daily program with famous people.



Herramienta

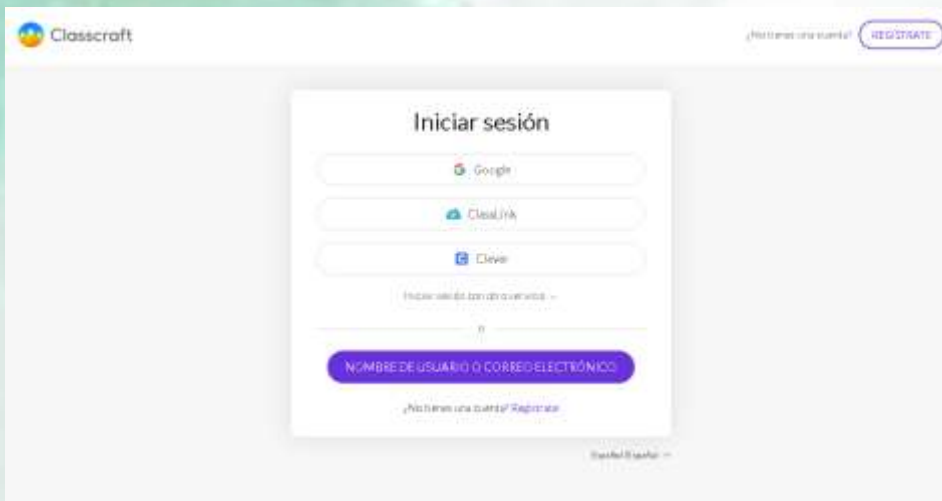
- ✓ **Nombre:** Classcraft
- ✓ **Descripción:** Es uno de los espacios que recrean lo más parecido a un video juego, permite integrar de manera activa la gamificación porque permite de manera auditiva y visualmente un mundo donde se pueden resolver los retos del aprendizaje
- ✓ **Ámbito educativo:** Desarrollo del aprendizaje.

Desarrollo de la actividad en la herramienta digital

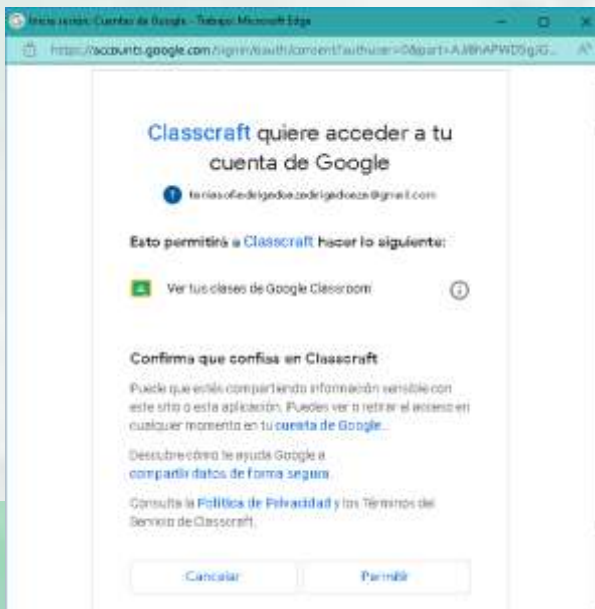
- ✓ Ingresar al sitio oficial

<https://www.classcraft.com/>

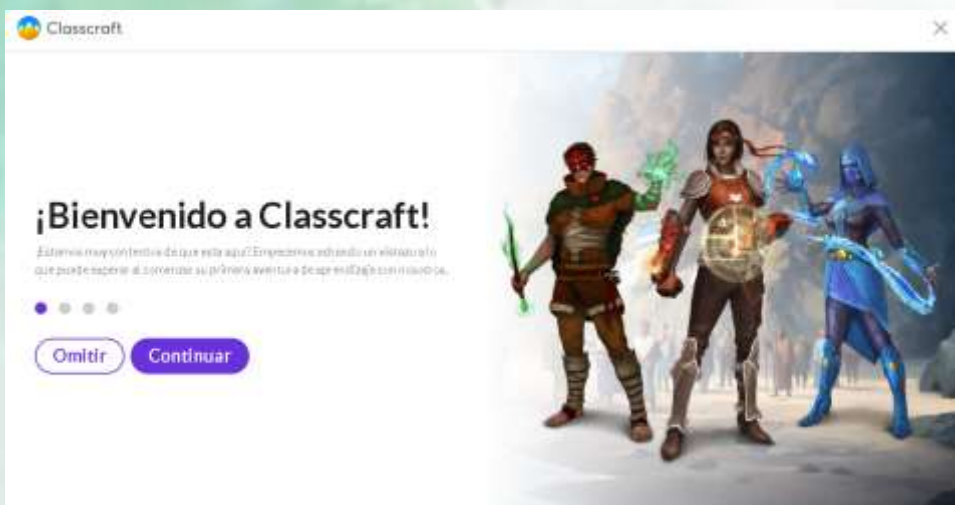
- Registro en aplicación



- Permiso para ver clases desde classroom



- Interfaz de inicio




Classcraft

Classcraft una etapa a la vez

Descubre Classcraft paso a paso, empezando por la introducción, que te guiará a través de cuatro etapas de configuración. Las etapas:

- Introducir funcionalidades y herramientas de clase
- Motivar, animar y apoyar a usted y a sus alumnos

Elige cuánto pasar de una etapa a otra (el viaje te ayudará)




Classcraft

Un esfuerzo de grupo

A medida que va dándole puntos a los alumnos, irá avanzando por las etapas en la programación de su clase. Está representada por una barra en la parte inferior de la pantalla, que se ilumina a usted y a sus alumnos en qué punto del camino se encuentran.

- Haga clic en la barra para ver las características y herramientas
- Los consejos y las notificaciones ayudan a aumentar el compromiso y a mantener la motivación




Classcraft

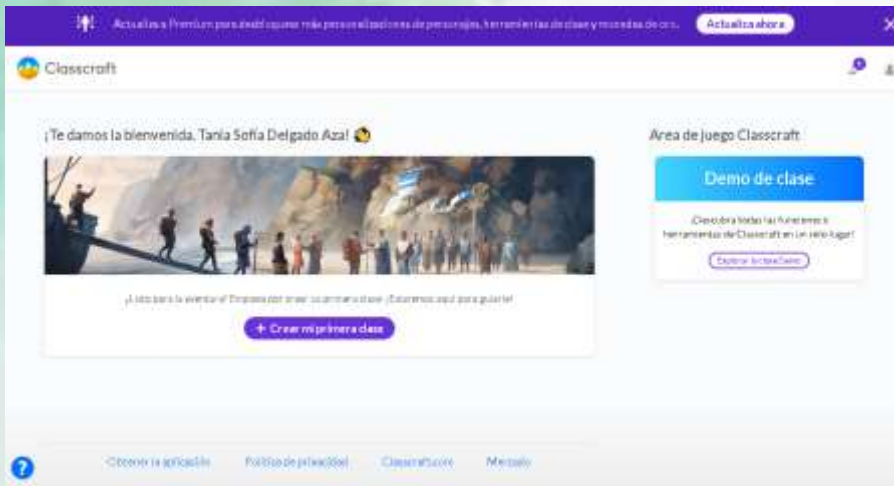
Su propio equipo de animación

Esté atento a los mensajes de apoyo y a los consejos útiles de nuestros increíbles especialistas en animación.

Al final de cada etapa, se ofrece un pequeño resumen hecho sólo para usted, el maestro, en el que se explica lo que puede esperar cuando pase por la siguiente etapa.

¿Listo para empezar?





Crear mi primera clase

Crear una nueva clase

Nombre de clase

Ajustes de clase

Secundaria

Setup type

Configuración paso a paso
Ideal para nuevos usuarios

Configuración rápida
Ideal para usuarios experimentados

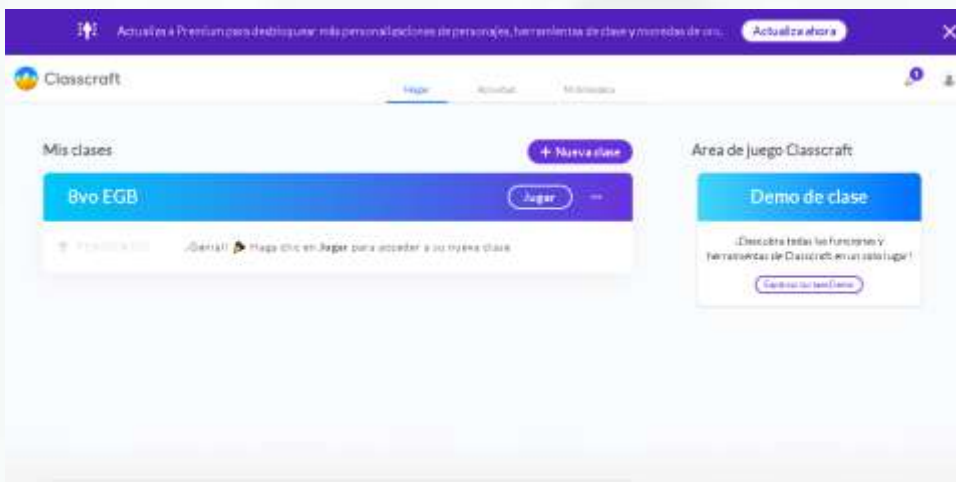
Opciones avanzadas

Idioma de la clase

Español (España)

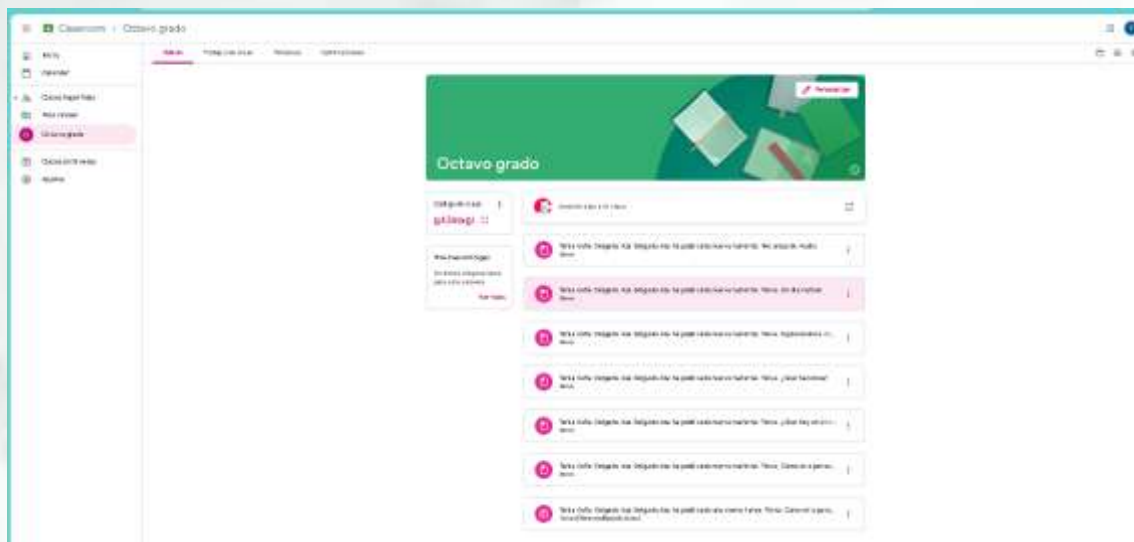
Modo

Crear mi clase



Implementación de audios en la plataforma Classroom

Los estudiantes pueden acceder a la plataforma y escuchar los audios que se presentan en el desarrollo de las actividades para la mejor comprensión de lo que se debe realizar y como el apoyo esencial para la resolución de los problemas en el entorno del aula.





Tania Sofía Delgado Aza

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Percepción destacada de la importancia del inglés: Los resultados revelan una marcada conciencia entre los estudiantes sobre la importancia del inglés para sus perspectivas futuras, respaldando la noción de que el dominio de este idioma se considera esencial para la empleabilidad y la movilidad social. Sin embargo, la presencia de un pequeño porcentaje que no percibe la relevancia del inglés indica la existencia de diferencias individuales en esta percepción, lo que sugiere la necesidad de explorar más a fondo las razones detrás de estas opiniones divergentes.
- Desafíos en las habilidades auditivas: Los hallazgos destacan la competencia auditiva como la habilidad más desafiante para los estudiantes, con la escucha y la producción oral identificadas como áreas críticas. Estos resultados resaltan la importancia de centrar los esfuerzos educativos en el desarrollo de estas habilidades para optimizar la competencia lingüística en inglés como lengua extranjera.
- Integración de tecnología y estrategias pedagógicas innovadoras: La aceptación generalizada de la tecnología por parte de los estudiantes sugiere oportunidades para mejorar las habilidades auditivas a través de recursos digitales. Sin embargo, la resistencia percibida en un pequeño porcentaje de casos y la preferencia por plataformas convencionales plantean preguntas sobre la diversificación de herramientas tecnológicas en el aula. La disposición a la innovación en la institución educativa es un aspecto positivo que podría aprovecharse para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Recomendaciones

- Explorar las diferencias individuales: Dada la pequeña proporción de estudiantes que no perciben la relevancia del inglés, se recomienda realizar investigaciones adicionales para comprender las razones detrás de estas opiniones disidentes. Entender las diferencias individuales puede informar estrategias pedagógicas más personalizadas.

- Focalizar en habilidades auditivas: La identificación de la competencia auditiva como la habilidad más desafiante destaca la necesidad de diseñar programas educativos que se centren específicamente en el desarrollo de estas habilidades. Se sugiere implementar estrategias pedagógicas que aborden las dificultades en la escucha y la producción oral.
- Diversificación de herramientas tecnológicas: Aunque la tecnología es ampliamente aceptada, se recomienda explorar y fomentar el uso de una variedad de herramientas digitales en el aula. Capacitar a los docentes en la integración de tecnologías menos convencionales puede mejorar la diversidad de enfoques pedagógicos y optimizar la enseñanza del inglés.
- Formación continua para docentes: La resistencia percibida hacia la tecnología y la necesidad de integrar estrategias gamificadoras subrayan la importancia de proporcionar formación continua a los docentes. Capacitarlos en la implementación efectiva de estas estrategias puede mejorar su confianza y habilidades pedagógicas.
- Adaptación del currículo: Dada la falta de interés específico por parte de la población estudiantil en el aprendizaje del inglés, se recomienda adaptar las estrategias pedagógicas y el currículo para abordar este desafío. Considerar enfoques innovadores y gamificados podría mejorar la motivación y participación de los estudiantes.

Referencias

- Abusa'aleek, R. A., & Baniabdelrahman, A. A. (2020). The effect of gamification on Jordanian EFL sixth grade students' reading comprehension. *International Journal of Education and Training (InJET)*, 6(1), 1-11.
- Alam, S., Albozeidi, H. F., Al-Hawamdeh, B. O. S., & Ahmad, F. (2022). Practice and principle of blended learning in ESL/EFL pedagogy: Strategies, techniques and challenges. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (Online)*, 17(11), 225.
- Andrade-Molina, C., Bastidas-Amador, G., Posso-Yépez, M., & Alvarez Llerena, C. L. (2022). Exploring the L2 motivational self-system in Ecuador: A questionnaire study in secondary school / high school contexts. *RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 60(2), 39-62. <https://doi.org/10.29393/rla60-10elcc40010>
- Aryana, S., & Apsari, Y. (2018). Analysing Teacher's Difficulties in Teaching Listening. *Eltin Journal: Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 6(2), 100-106.
- Baker, J., & Westrup, H. (2003). *Essential Speaking Skills*. A&C Black.
- Brand Fonseca, K. A., & Soto Peralta, F. (2019). *Google Classroom: An effective virtual platform to teach writing in an EFL composition course*. <https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/18833>
- ButarButar, R., & Simatupang, E. (2020). The Impact of Technology Hello English Application in EFL Classroom. *Lingual: Journal of Language and Culture*, 8(2), 11.
- Cabrera-Solano, P., Quinonez-Beltran, A., Gonzalez-Torres, P., Ochoa-Cueva, C., & Castillo-Cuesta, L. (2020). Enhancing EFL students' active learning by using 'Formative' on mobile devices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(13), 252-263.
- Chen, M.-R. A., Ogata, H., Hwang, G.-J., Lin, Y. D., & Akçapınar, G. (2020). Effects of incorporating a topic-scanning guiding mechanism in E-books on EFL reading comprehension, learning perceptions, and reading behaviors. En J. Shen, Y.-C. Chang, Y.-S. Su, & H. Ogata (Eds.), *Cognitive Cities* (Vol. 1227, pp. 323-332). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-15-6113-9_37

- Coronel, M. A. H., Quintero, H. P. C., & Tubay, F. M. (2020). Hábitos de lectura en alumnos universitarios de la carrera de Educación en la Universidad Técnica de Manabí, Ecuador. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 5(2), 33-50.
- Dilbar, T. (2023). The power of listening in language learning. *European International Journal of Multidisciplinary Research and Management Studies*, 3(07), 14-17.
- Fernández-Carballo, M. V. (2021). University Students' Attitudes towards the Use of YouTube in the EFL Classroom. *HOW Journal*, 28(2), 141-158.
- Girardelli, D. (2017). Impromptu speech gamification for ESL/EFL students. *Communication Teacher*, 31(3), 156-161.
<https://doi.org/10.1080/17404622.2017.1314522>
- Hashim, H. U., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2018). Language Learning Strategies Used by Adult Learners of Teaching English as a Second Language (TESL). *TESOL International Journal*, 13(4), 39-48.
- Hol, D., & Aydin, I. (2020). Is Technology in Our Classrooms? EFL Teachers' Beliefs and Engagement with Technology in the Classroom. *Journal of Educational Issues*, 6(2), 38-58.
- Kamilah, N. (2021). Attribution theory in EFL teacher's resistance of using technology. *UAD TEFL International Conference*, 2, 165-171.
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/utic/article/view/5752>
- Maquilón, V. E. (2019). Aprendizaje basado en proyectos y TIC's en clase EFL (English Foreign Language). *Memorias del quinto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: Aprendizaje en la sociedad del conocimiento: modelos, experiencias y propuestos*, 162-173.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7239630>
- Melitz, J. (2016). English as a Global Language. En V. Ginsburgh & S. Weber (Eds.), *The Palgrave Handbook of Economics and Language* (pp. 583-615). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1007/978-1-137-32505-1_21
- Muhammadiyah, H., Mahkamova, D., Valiyeva, S., & Tojiboyev, I. (2020). The role of critical thinking in developing speaking skills. *International Journal on Integrated Education*, 3(1), 62-64.

- Namaziandost, E., Ahmadi, S., & Keshmirshekan, M. H. (2019). Listening comprehensions problems and strategies used by intermediate EFL learners. *Journal of English Literature and Cultural Studies*, 2(3), 28-41.
- Normawati, A. (2023). How EFL learners Percieve grammar in speaking and writing. *Journal of English Educational Study (JEES)*, 6, 23-30.
<https://doi.org/10.31932/jees.v6i1.2208>
- Northrup, D. (2013). *How English Became the Global Language*. Palgrave Macmillan US. <https://doi.org/10.1057/9781137303073>
- Otero, R. G. (2017). *Development of the oral skills in the efl classroom through icts and authentic materials* [PhD Thesis, Universidad Autónoma de Madrid].
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=298382>
- Rao, P. S. (2019). The role of English as a global language. *Research Journal of English*, 4(1), 65-79.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge university press.
https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=HrhkAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=richards+and+rodgers+language+teaching&ots=_MjGvo6lpd&sig=bfb_dHVeArDFXAmvqD9dzctB-58
- Roa, M. R., Bravo, D. C., Silva, L. D., & Espinoza, S. S. (2018). Impacto del uso de TIC en el desarrollo de habilidades de redacción en el idioma inglés como lengua extranjera. *Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, 41.
<http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/1389>
- Rost, M. (2013). *Teaching and researching: Listening*. Routledge.
- Yulisa, D. (2018). Learning to listen: Listening strategies and listening comprehension of Islamic senior high school students. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(1), 22-30.

ANEXOS

Anexo A. Solicitud de ingreso a la institución



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE POSGRADO



Oficio nro. UTN-FP-D-2023-0100-O

Ibarra, 11 de octubre de 2023

PARA: MSc. Iván Fuerte
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ JULIÁN ANDRADE"

ASUNTO: Solicitud para práctica profesional

De mi consideración:

Solicito de manera comedida se brinde las facilidades y acceso a información requerida de la institución que acertadamente usted dirige, al maestrante Tania Sofía Delgado Aza, estudiante de la maestría en Tecnología e Innovación Educativa Cohorte II, que se encuentra desarrollando su proyecto de trabajo de grado orientado a: "ESTRATEGIAS GAMIFICADORAS A TRAVÉS DEL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS AUDITIVAS DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSE JULIAN ANDRADE".

La información que se solicita será eminentemente con fines académicos y de investigación.

Por la atención, le agradezco.

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO



LUCÍA YÉPEZ VÁSQUEZ

MSc. Lucía Yépez Vásquez.
DECANA FACULTAD POSGRADO

AB

Autenticado
[Firma]
11/10/2023

Ciudadela Universitaria Barrio El Olivo
Av. 17 de Julio 5-21 y Gral. José María Córdova
Ibarra-Ecuador
Teléfono: (06) 2997-800 RUC: 1060001070001
www.utn.edu.ec



Anexo B. Entrevista para el Vicerrector Académico-Proyecto de Investigación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADOS

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Entrevista para Vicerrector Académico para Proyecto de Investigación

La siguiente entrevista forma parte del Proyecto de investigación previa la obtención del título de Magister en Tecnología en Innovación Educativa con el objetivo de determinar el tipo de estrategias gamificadoras utilizadas a través de recursos tecnológicos para la enseñanza de inglés a estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” en el año lectivo 2022-2023 a través de entrevistas.

La información suministrada será solamente con propósitos académicos y manejada con estricta confidencialidad.

Lugar de la Entrevista: Unidad Educativa José Julián Andrade.	Bloque: 3
Fecha:	Hora:

DATOS DEL ENTREVISTADO:

Nombre del Entrevistado:
Formación Académica:
Años de Experiencia en docencia:

	PREGUNTAS	RESPUESTAS
--	------------------	-------------------

1.	¿Cree Ud. que el inglés es importante en la vida cotidiana?	
2.	¿Considera usted que para los estudiantes el inglés es necesario para su futuro, por ejemplo, para cuándo ingresen a la Universidad?	
3.	¿La Institución Educativa cuenta con plataforma educativa u otro entorno virtual que contribuya en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	
4.	¿Considera usted que el currículo de lengua extranjera fomenta el desarrollo de las habilidades lingüísticas del inglés?	
5.	Desde su punto de vista, ¿el currículo de lengua extranjera está acorde a la realidad de la Institución Educativa?	
6.	Desde su punto de vista ¿la Unidad Educativa José Julián Andrade se encuentra a la vanguardia en innovación e implementación de estrategias educativas?	
7.	¿Estaría de acuerdo que los docentes utilicen una guía didáctica con estrategias gamificadoras, para desarrollar la destreza de escuchar en los estudiantes de la institución?	

Anexo C. Entrevista Coordinador Área de Inglés-Proyecto de Investigación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADOS

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Entrevista para Coordinador del Área de Inglés para Proyecto de Investigación

La siguiente entrevista forma parte del Proyecto de investigación previa la obtención del título de Magister en Innovación Educativa con el objetivo de determinar el tipo de estrategias gamificadoras utilizadas a través de recursos tecnológicos para la enseñanza de inglés a estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” en el año lectivo 2022-2023 a través de entrevistas.

La información suministrada será solamente con propósitos académicos y manejada con estricta confidencialidad.

DATOS DEL ENTREVISTADO:

Nombre del Entrevistado:
Formación Académica:
Años de Experiencia en docencia:

	PREGUNTAS		RESPUESTAS	
1.	¿Considera Ud. que la institución cumple con los estándares establecidos según el Marco Común Europeo, de acuerdo a los niveles y subniveles contemplados en el Currículo Nacional de EGB?	Si	No	¿Por qué?
2.	¿Cuales son las destrezas que mayor dificultad tienen los estudiantes para aprender inglés?	Listening and speaking	Reading and writing	
3.	¿Qué estrategias usted utiliza en el aula para desarrollar la destreza de escuchar?			
4.	¿Cree Ud. que es necesaria una guía de estrategias gamificadoras para desarrollar la destreza de escuchar en los estudiantes?	Si	No	

Anexo D. Entrevista para Docentes del área de Inglés-Proyecto de Investigación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADOS

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Entrevista para Docentes del área de Inglés para Proyecto de Investigación

La siguiente entrevista forma parte del Proyecto de investigación previa la obtención del título de Magister en Innovación Educativa con el objetivo de determinar el tipo de estrategias gamificadoras utilizadas a través de recursos tecnológicos para la enseñanza de inglés a estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” en el año lectivo 2022-2023 a través de entrevistas.

La información suministrada será solamente con propósitos académicos y manejada con estricta confidencialidad.

DATOS DEL ENTREVISTADO:

Nombre del Entrevistado:
Formación Académica:
Años de Experiencia en docencia:

	PREGUNTAS	RESPUESTAS		
1.	En su percepción, de las 4 destrezas en inglés (hablar, escuchar, leer, escribir) ¿Cuál es la destreza que le resulta más difícil desarrollar en sus estudiantes? ¿Por qué?			
2.	¿Conoce usted cuáles son los estándares establecidos según el Marco Común Europeo de acuerdo a los niveles y subniveles contemplados en el Currículo Nacional?			
3.	¿Qué estrategias usted utiliza en el aula para desarrollar la destreza de escuchar?			
4.	¿Cree usted que el uso de la tecnología, beneficia el aprendizaje del inglés en los estudiantes?	Si	No	¿Por qué?
5	¿Como ayuda la gamificación a fortalecer la destreza de escuchar en los estudiantes de octavo año?			
6	¿Consideraría oportuno tener una guía con estrategias gamificadoras utilizando la tecnología para desarrollar la destreza de escuchar?	Si	No	¿Por qué?

Anexo E. Encuesta para estudiantes de octavos años-Proyecto de Investigación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADOS

ENCUESTA

Encuesta para estudiantes de octavos años para Proyecto de Investigación

La siguiente encuesta tiene como finalidad desarrollar un Proyecto de investigación, con el objetivo de determinar el tipo de estrategias gamificadoras utilizadas a través de recursos tecnológicos para la enseñanza de inglés a estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” en el año lectivo 2022-2023 a través de una encuesta.

La información suministrada será solamente con propósitos académicos y manejada con estricta confidencialidad.

ENCUESTA

Responde las siguientes preguntas marcando con una “X” según la respuesta que consideres correcta.

NOTA: No existen respuestas incorrectas; solo queremos saber tu opinión sobre la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera.

1. ¿Considera que inglés es necesario para su vida futura?

SI_ NO_____

2. ¿Cuál de las siguientes destrezas le resulta más difícil desarrollar al aprender inglés?

Escuchar	()
Hablar	()
Escribir	()
Leer	()

3. ¿Con que frecuencia el profesor de inglés realiza actividades que involucran tareas de escuchar en la clase?

- a. Siempre ()
- b. De vez en cuando ()
- c. Rara vez ()
- d. Nunca ()

4. De la siguiente lista, ¿Qué actividades le gustaría desarrollar para fortalecer la destreza de escuchar en inglés? Elija 4 actividades según su preferencia.

a. "Escuchar y unir"	()
"Escuchar y seguir la secuencia"	()
"Escuchar y llenar el espacio en blanco"	()
"Escuchar y encerrar la imagen"	()
e. "Escuchar y subrayar"	()
f. Comprensión de mensajes	()
g. Vocabulario y tono de voz	()

5. En sus clases de inglés ¿Su profesor utiliza recursos tecnológicos para desarrollar la destreza de escuchar?

- a. Nunca ()
- b. De vez en cuando ()
- c. Rara vez ()
- d. Siempre ()

- 6. De la siguiente lista ¿Cuál de los siguientes recursos tecnológicos virtuales le gustaría utilizar en tus clases de inglés para mejorar la destreza de escuchar? Elija 4 recursos según su preferencia.**

a. Google Classroom	()
b. Educaplay	()
c. Duolingo	()
d. Kahoot	()
e. You Tube	()
f. Quizizz	()

- 7. ¿Le gustaría que en su clase de inglés se utilizaran recursos tecnológicos virtuales para mejorar la destreza de escuchar?**

Si----- No-----

Anexo F. Validación de instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA – FECYT

PEDAGOGIA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS

Ibarra, 20 de septiembre de 2023.

Magister

Fernando Flores

Coordinador del programa de Maestría de Idiomas

De mis consideraciones:

Reciba un atento y cordial saludo deseando éxito en las acciones realizadas en beneficio de su facultad.

Mediante el presente, solicito muy comedidamente se digne validar la entrevista y encuesta de Investigación del Proyecto "ESTRATEGIAS GAMIFICADORAS A TRAVÉS DEL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS AUDITIVAS DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSE JULIAN ANDRADE" " Previo a obtención del título Magister en Tecnología e Innovación Educativa para lo cual, se dignará encontrar adjunto el/los Cuestionario y los instrumentos de validación.

Por la atención que se sirva dar al presente, le anticipo mis debidos agradecimientos.

Atentamente,

Tania Sofia Delgado Aza
MAESTRANTE

Fecha de envío para la evaluación del experto:	20/09/2023
Fecha de revisión del experto:	28/09/2023

En la siguiente matriz marque con una X el criterio de evaluación según corresponda en cada ítem. De ser necesario realice la observación en el apartado correspondiente.

ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION		
	MUCHO	POCO	NADA
Instrucción breve, clara y completa.	X		
Formulación clara de cada pregunta.	X		
Comprensión de cada pregunta.	X		
Coherencia de las preguntas en relación con el objetivo.	X		
Relevancia del contenido	X		
Orden y secuencia de las preguntas	X		
Número de preguntas óptimo	X		

Observaciones:

A continuación, marque con una X en el criterio de evaluación según el análisis de cada pregunta que conforma el cuestionario, las cuales se encuentran representadas en el siguiente instrumento de evaluación como **Items**. De ser necesario realice la observación en el casillero correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACION CUANTITATIVO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIONES
Item	Dejar	Modificar	Eliminar	
1	X			
2	X			
3	X			
4	X			
5	X			
6	X			
7	X			
8	X			
9	X			
10	X			

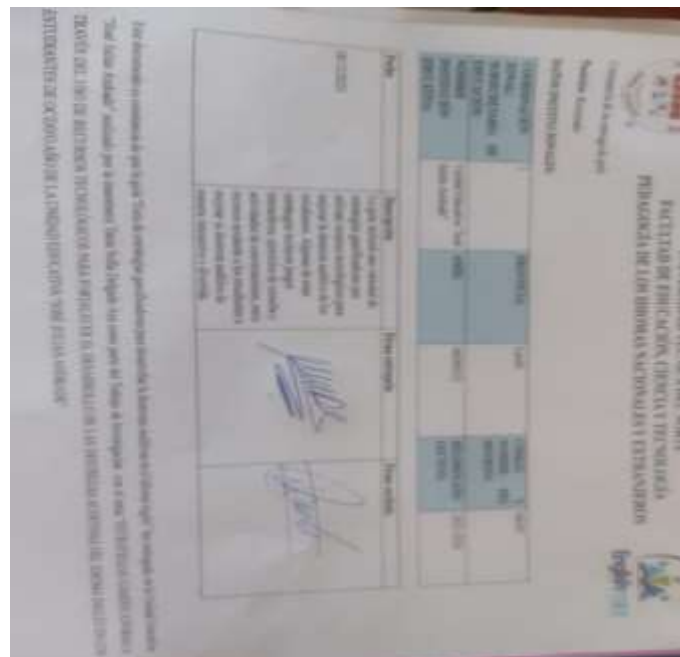


Firma del Evaluador

C.C.: 1002188470

Apellidos y nombres completos	Flores Albuja Darwin Fernando
Título académico	Magister
Institución de Educación Superior	UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE
Correo electrónico	dfflores@utn.edu.ec
Teléfono	0966357931

Activar
Ve a Con



Anexo G. Evidencias fotográficas

Entrevista al Vicerrector



Entrevista Docente



Encuesta a estudiantes



Área de Inglés



Anexo H. Entrega de la Guía



