



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

UNIDAD ACADÉMICA:

OFICINA DE POSTGRADOS

TEMA:

GAMIFICACIÓN: UNA ESTRATEGIA PARA LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO
DEL IDIOMA INGLÉS NIVEL PRE-INTERMEDIO

Proyecto de Investigación y Desarrollo

previo a la obtención del título de Magíster en Ciencias de la Educación

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Caracterización técnica del trabajo:

Investigación y Desarrollo

Autor:

María Belén Sánchez Quishpe

Director:

Ing. Ricardo Patricio Medina Chicaiza Mg.

Ambato – Ecuador

Febrero 2018

**GAMIFICACIÓN: UNA ESTRATEGIA PARA LA
ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS
NIVEL PRE-INTERMEDIO**

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Sede Ambato
por
María Belén Sánchez Quishpe

En cumplimiento parcial de
los requisitos para el Grado de
Magíster en Ciencias de la Educación



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

Oficina de Postgrados

Febrero 2018

GAMIFICACIÓN: UNA ESTRATEGIA PARA LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS NIVEL PRE-INTERMEDIO

Aprobado por:

Concepción del Carmen Bedón Vaca, Mg.
Presidente del Comité Calificador
Coordinadora de la oficina de Postgrados

Liliana del Rocío Mena Hernández, Mg.
Miembro Calificador

Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Mg.
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Dr. Hugo Rogelio Altamirano Villarreal
Secretario General

Pontificia Universidad
Católica del Ecuador
SECRETARÍA GENERAL
PROCURADURÍA

Juan José Ramos Paredes, Mg.
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Febrero 2018

Pontificia Universidad
Católica del Ecuador
BIBLIOTECA

Ficha Técnica

Programa: Magister en Ciencias de la Educación

Tema: Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés nivel pre-intermedio

Tipo de Trabajo: Proyecto de investigación y desarrollo

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: María Belén Sánchez Quishpe

Director: Ing. Ricardo Patricio Medina Chicaiza Mg.

Líneas de investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo


Secundaria: Sistemas de información y/o nuevas tecnologías de la información y comunicación y sus aplicaciones.

Resumen ejecutivo

La transformación continua de los métodos y las técnicas de enseñanza alrededor del mundo es un reto para los educadores de esta era, en particular para quienes enseñan Inglés, ya que es una asignatura que demanda de estrategias de enseñanza innovadoras que causen un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. De acuerdo con esto, en la UDLA (Universidad de las Américas) de Quito, se detecta que los estudiantes presentan un problema de déficit de vocabulario del idioma Inglés que dificulta la precisión y fluidez de sus ideas, debido a la ausencia de nuevas estrategias que promuevan el desarrollo y enriquecimiento del léxico, por tal razón se lleva a cabo una investigación que tiene como objetivo desarrollar una estrategia de gamificación para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés de nivel pre-intermedio de los estudiantes de la carrera de Odontología de la UDLA de Quito y; a través del uso de métodos cuantitativos y cualitativos de recolección y análisis de datos, se obtiene como resultado el diseño de una estrategia de gamificación basada en las TIC (Tecnologías de la información y comunicación) para contribuir en la labor de los docentes a cargo de la enseñanza de vocabulario y la competencia léxica de los estudiantes.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, María Belén Sánchez Quishpe, portadora de la cédula de ciudadanía No. 1715972947, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.



María Belén Sánchez Quishpe

1715972947



BIBLIOTECA

Dedicatoria

A Dios por darme fortaleza y guiarme cada día para cumplir mi sueño de alcanzar esta meta profesional, a mi madre y a mi abuelita que me apoyaron con su amor, comprensión y motivación, pero sobre todo a mi querida hermana Geraldin, quien me brindó su ayuda incondicional.

Reconocimientos

A mí tutor Ing. Ricardo Patricio Medina Chicaiza por su extraordinaria labor como guía en este arduo proceso, quien con sus consejos y sabiduría me ayudó a culminar este trabajo exitosamente. Así también agradezco a los funcionarios de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato, en especial a la Oficina de Investigación y Postgrados, por la colaboración recibida en el desarrollo de este proyecto.

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo desarrollar una estrategia de gamificación basada en las TIC para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio de la carrera de Odontología de la UDLA de Quito, con el fin de proporcionar a los docentes una herramienta de trabajo que logre el fortalecimiento del léxico de sus estudiantes, a través de la gamificación como mecanismo de enseñanza basado en los elementos del juego que promueva el aprendizaje y mejore la práctica docente. La metodología de la investigación se fundamentó en el enfoque mixto con un diseño cuasi experimental, apoyado por la recopilación de la información bibliográfica y documental que permitió conocer los principales aspectos y beneficios relacionados con el tema de estudio. Se realizó un diagnóstico mediante las técnicas de la observación directa de clases y la encuesta a los estudiantes y docentes, información que fue posteriormente analizada. El análisis de los resultados obtenidos permitió establecer el desarrollo de la estrategia de gamificación como alternativa para solucionar la problemática manifestada. Se trabajó con dos grupos de estudiantes: un grupo experimental (n=30) en el que se implementó la estrategia de gamificación y un grupo de control (n=30) en el cual no se aplicó el tratamiento. Se concluye que con la aplicación de la estrategia de gamificación se obtuvo un progreso significativo en los estudiantes del grupo experimental, ya que desarrollaron su competencia léxica, mientras que en el grupo de control no se evidenciaron diferencias significativas en los resultados de aprendizaje.

Palabras clave: gamificación, TIC, estrategia, léxico.

Abstract

The purpose of this research is to develop a gamification strategy based on the ICT's to acquire English vocabulary. This is focussed on pre-intermediate level students of Dentistry at UDLA University in Quito, in order to provide a tool to the teachers that strengthens the students' vocabulary using gamification as a teaching mechanism based on game elements to promote learning and improve teaching practice. The research methodology was based on a mixed approach using a quasi-experimental design, supported by bibliographical and documentary information that made it possible to get information about the main points and benefits related to the subject under study. A diagnosis was carried out using techniques such as classroom open observation and surveys to students and teachers where the information was later analysed. An analysis of the findings enabled to develop a gamification strategy as an alternative to solve the stated problem. This work involved two groups of students: one experimental group (n=30), in which the gamification strategy was implemented; and one control group (n=30) who were not tested. It is concluded that there is a significant improvement on the experimental group after the implementation of the gamification strategy, since students developed their vocabulary skills, while the control group did not show significant differences in their learning results.

Key words: gamification, ICT, strategy, lexicon.

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	iv
Dedicatoria	v
Reconocimientos.....	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
Tabla de Contenidos	ix
Lista de Tablas	xi
Lista de Figuras.....	xii
Lista de Gráficos	xiii
Lista de cuadros	xiv
CAPÍTULOS	
1. Introducción	1
1.1. Presentación del trabajo	1
1.2. Descripción del documento	2
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	4
2.1. Información básica técnica	4
2.2. Descripción del problema	4
2.3. Preguntas básicas.....	5
2.4. Formulación de la meta.....	5
2.5. Objetivos	6
2.6. Delimitación funcional.....	6
3. Marco Teórico	9
3.1. Definiciones y Conceptos.....	9
3.2. Estudio del Arte	37
4. Metodología	42

4.1. Diagnóstico	42
4.2. Método aplicado	43
4.3. Materiales y herramientas	44
4.4. Población y muestra	46
4.5. Recopilación y procesamiento de la información	46
5. Resultados	79
5.1. Producto final del proyecto de titulación	79
5.2. Evaluación preliminar.....	107
5.3. Análisis de resultados	107
5.4. Evaluación de la Estrategia.....	111
6. Conclusiones y Recomendaciones	113
6.1. Conclusiones	113
6.2. Recomendaciones	114
APÉNDICES	
Apéndice A.....	115
Apéndice B.....	119
Apéndice C	122
Apéndice D.....	124
Apéndice E	127
Apéndice F	130
Apéndice G.....	136
REFERENCIAS	142

Lista de Tablas

1. Coeficientes alfa resultantes	45
2. Resultado de la observación de clases	47
3. Conocimiento de vocabulario idioma Inglés	61
4. Importancia del aprendizaje de vocabulario Inglés	62
5. Aprendizaje de vocabulario para comunicarse	63
6. Vocabulario facilita la comunicación en Inglés.....	64
7. Práctica del vocabulario en clases.....	65
8. Adquisición de vocabulario con estrategias de enseñanza actuales.....	66
9. Métodos tradicionales de enseñanza facilitan el aprendizaje vocabulario.....	67
10. Juegos como estrategias de enseñanza de vocabulario	68
11. Interés en el aprendizaje de vocabulario a través de juegos	69
12. Utiliza herramientas tecnológicas para el aprendizaje de vocabulario	70
13. Utiliza herramientas tecnológicas para el aprendizaje de vocabulario	71
14. Uso del celular para el aprendizaje del vocabulario.....	72
15. Codificación patrones de respuesta pregunta abierta.....	77
16. Reto y misiones del Nivel 1.....	95
17. Reto y misiones del Nivel 2.....	96
18. Reto y misiones del Nivel 3.....	97
19. Reto y misiones del Nivel 4.....	98
20. Reto y misiones del Nivel 5.....	99
21. Reto y misiones del Nivel 6.....	100
22. Sistema de puntuación.....	101
23. Tablero general de posiciones.....	103
24. Recompensas por desafío.....	104
25. Desarrollo secuencial del curso	105
26. Resultado pre-test y post-test grupo experimental.....	108
27. Resultado pre-test y post-test grupo de control	109
28. Cuadro comparativo grupos de estudio	110
29. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	112
30. Estadísticos de prueba.....	112

Lista de Figuras

1. Pirámide de los elementos de la gamificación	12
2. Fases de la estrategia de enseñanza	31
3. Estrategias enseñanza de vocabulario	35
4. Fases de la estrategia de gamificación	80
5. Registro usuario	84
6. Registro correo electrónico.....	85
7. Ingreso detalles de la cuenta	85
8. Soporte al usuario.....	86
9. Creación actividad	86
10. Ingreso de información de la actividad	87
11. Creación de las preguntas	88
12. Salvar la actividad.....	89
13. Selección del juego	89
14. Generación del código.....	90
15. Ingreso del código y nombre.....	90
16. Visualización preguntas	91
17. Visualización respuestas.....	92
18. Tabla de posiciones.....	92
19. Retroalimentación de la actividad.....	93
20. Pasos para gamificar.....	93
21. Valoración y tiempo de respuesta por Kahoot.....	102

Lista de Gráficos

1. Importancia desarrollo del léxico.....	48
2. Aporte del vocabulario a la competencia comunicativa.....	49
3. Dedicar tiempo a la enseñanza de vocabulario	50
4. Estrategias de enseñanza desarrollo léxico	51
5. Juegos como estrategias didácticas	52
6. Aprendizaje a través de juegos	53
7. TIC para la enseñanza vocabulario	54
8. Uso de dispositivos electrónicos.....	55
9. Plataformas en línea.....	56
10. Tipo de estrategias de enseñanza	57
11. Herramientas utilizadas.....	58
12. Recursos tecnológicos.....	59
13. Conocimiento de vocabulario del idioma Inglés	61
14. Importancia del aprendizaje de vocabulario Inglés	62
15. Aprendizaje de vocabulario para comunicarse	63
16. Vocabulario facilita la comunicación en Inglés.....	64
17. Práctica del vocabulario en clases	65
18. Adquisición de vocabulario con estrategias de enseñanza actuales	66
19. Métodos tradicionales de enseñanza facilitan el aprendizaje vocabulario	67
20. Juegos como estrategias de enseñanza de vocabulario	68
21. Interés en el aprendizaje de vocabulario a través de juegos	69
22. Utiliza herramientas tecnológicas para el aprendizaje de vocabulario	70
23. Aprendizaje de vocabulario con herramientas tecnológicas.....	71
24. Uso del celular para el aprendizaje del vocabulario.....	72
25. Método preferido para aprender vocabulario en Inglés.....	73
26. Herramientas utilizadas para la enseñanza de vocabulario	74
27. Dispositivos electrónicos utilizados en clases	75
28. Plataformas de aprendizaje usadas por los estudiantes.....	76
29. Integración de estrategia basada en juegos y plataformas en línea	77
30. Post-test grupo experimental.....	109
31. Post-test grupo de control.....	110

Lista de cuadros

1. Definición de Gamificación según autores.....	10
2. Definición de vocabulario según autores.....	25
3. Definición de estrategias de enseñanza según autores	29
4. Patrones de respuesta pregunta abierta	60

Capítulo 1

Introducción

La enseñanza del vocabulario se reconoce cada vez más como un aspecto crucial en la instrucción de una lengua extranjera, puesto que el lenguaje emerge principalmente por medio de palabras y expresiones. Para (Wilkins, 2006) el dominio del vocabulario de una lengua es esencial, incluso por encima de la gramática, puesto que sin gramática se puede comunicar muy poco, pero sin vocabulario nada puede ser comunicado; es decir, la falta de vocabulario limita la fluidez de ideas en la dinámica de la comunicación.

En el proceso de enseñanza del idioma Inglés, la adquisición de vocabulario es relevante, ya que sin su conocimiento la producción de esta lengua no es viable, por tal razón es necesario que se incluya en la práctica docente nuevas formas de instrucción para fomentar el aprendizaje y construcción de vocabulario en este idioma, tales como la gamificación, que según (Zichermann & Cunningham, 2011); (Kapp, 2012), es un mecanismo de enseñanza basado en los juegos que despierta interés en los estudiantes y promueve su aprendizaje.

Este proyecto de investigación tiene como objetivo desarrollar una estrategia de gamificación basada en las TIC para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés del nivel pre-intermedio de los estudiantes de la carrera de Odontología de la UDLA de Quito.

1.1. Presentación del trabajo

El presente trabajo de investigación se origina en el ámbito educativo de los estudiantes del nivel pre-intermedio de Inglés de la UDLA, en donde se detecta que la adquisición de vocabulario es deficiente por la falta de utilización de nuevas estrategias de enseñanza, lo que genera que los estudiantes no desarrollen la competencia léxica. La importancia de este trabajo recae en buscar alternativas que logren superar las deficiencias encontradas que afectan el aprendizaje de los estudiantes, así como la labor que realizan los docentes. Este estudio se ha efectuado y sustentado en base a los enfoques asumidos en diferentes investigaciones relacionadas con el presente tema.

Para el desarrollo de la investigación se procedió con la revisión de fuentes bibliográficas que permitieron conocer los principales aspectos relacionados con el tema de estudio: gamificación, vocabulario y estrategia. Para recolectar información del lugar donde se genera la investigación, se utilizó diferentes técnicas e instrumentos para su posterior evaluación. Luego del análisis de la información obtenida de las fuentes se procede a desarrollar una estrategia de gamificación basada en las TIC, como alternativa para solucionar la problemática manifestada en relación al proceso de adquisición de vocabulario, lo que se concluye luego de aplicar un *test* antes de la existencia de la estrategia y después de su implementación.

1.2. Descripción del documento

El desarrollo de la investigación titulada “Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés nivel pre-intermedio”, contiene seis capítulos estructurados de acuerdo al siguiente detalle:

El Capítulo 1 corresponde a la introducción en la que se realiza una visión general de la investigación sujeto de estudio. En el Capítulo 2 se detallan los elementos que forman parte del planteamiento de la propuesta; la información técnica del tipo de trabajo realizado, la descripción del problema respaldada por un conjunto de preguntas básicas que permiten la formulación de la meta, así como el objetivo general y los objetivos específicos que se desean alcanzar con el desarrollo de la estrategia, y la delimitación funcional del trabajo.

El Capítulo 3 incluye el marco teórico en el cual se describen temas conceptuales en relación a la adquisición de vocabulario de una lengua extranjera y la gamificación, así como el estado del arte que contiene investigaciones conducidas por diferentes autores, que sirvieron como lineamientos para el desarrollo del tema de estudio.

El Capítulo 4 se refiere a la metodología utilizada para diagnosticar el problema a través de técnicas e instrumentos de recolección de datos. Además se especifica el método aplicado para abordar la problemática investigada, las características de la población sujeto de estudio y finalmente el detalle de la recopilación y procesamiento de la información obtenida.

El producto final del proyecto de investigación se puntualiza en el Capítulo 5, el cual consiste en el desarrollo de una estrategia de gamificación para la adquisición de vocabulario conformada

por cuatro fases: diagnóstico, planificación, implementación y evaluación. Asimismo, se presentan los resultados luego de la implementación de la estrategia mediante datos tabulados, gráficos y su respectivo análisis.

El Capítulo 6 describe las conclusiones y recomendaciones del estudio efectuado en relación a la problemática y a los objetivos planteados. El trabajo finaliza con la presentación de las referencias bibliográficas y los apéndices que sirvieron como herramientas de apoyo para la investigación.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1. Información básica técnica

Tema: Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés nivel pre-intermedio

Tipo de Trabajo: Proyecto de investigación y desarrollo

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Líneas de investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Secundaria: Sistemas de información y/o nuevas tecnologías de la información y comunicación y sus aplicaciones.

2.2. Descripción del problema

En Ecuador los estudiantes universitarios requieren acreditar un nivel de dominio en el conocimiento y manejo de una lengua extranjera para egresar de una carrera. Al hablar de dominio, se entiende que el estudiante será capaz de expresar sus ideas elocuentemente con una persona nativo-hablante; sin embargo, en la actualidad los estudiantes aún enfrentan diversos problemas que obstaculizan su desempeño en el idioma Inglés tales como las carencias que en el orden de la didáctica presentan algunos docentes, por lo que es de gran importancia analizar la realidad educativa respecto a las estrategias utilizadas en la enseñanza del Inglés. Así también, existe un déficit de vocabulario en los estudiantes lo que dificulta la precisión y fluidez de sus ideas al expresarse, problemática generada debido a la falta de práctica en clases, ya que la carga horaria asignada a la asignatura es limitada, y en este tiempo el docente enfoca su instrucción no solo a la enseñanza de vocabulario, sino también en la expresión oral, escrita, comprensión auditiva y lectora. Por otro lado, los estudiantes no poseen suficientes estrategias de desarrollo de léxico o en su defecto las actualmente utilizadas son monótonas o tradicionales, escasamente motivadoras y con un uso mínimo de herramientas atractivas como las TIC que generen un impacto positivo en el aprendizaje. La temática sobre la adquisición de vocabulario del idioma Inglés en la educación superior tiene un alto sentido de interés, puesto que es necesario entender

el contexto de instrucción actual en el que se desenvuelven los estudiantes, y además proponer prácticas educativas que ofrezcan nuevas perspectivas para el aprendizaje de una lengua extranjera y permitan alcanzar los estándares de conocimiento establecidos por las instituciones reguladoras.

2.3. Preguntas básicas

¿Cómo aparece en los estudiantes la dificultad para expresarse con fluidez en Inglés?

La dificultad para expresarse con precisión y fluidez en Inglés aparece en los estudiantes de educación superior como una deficiente producción del idioma.

¿Por qué se origina la insuficiente producción del idioma Inglés?

La insuficiente producción del idioma Inglés en los estudiantes de educación superior se origina debido al uso de estrategias tradicionales en la enseñanza de vocabulario que limitan la precisión y fluidez de los estudiantes para comunicarse.

¿Qué origina que los estudiantes no produzcan el idioma Inglés?

La falta de estrategias de enseñanza que generen un impacto positivo en la adquisición de vocabulario del idioma Inglés, la escasa práctica en clases, y la limitada carga horaria para la instrucción de esta asignatura son algunos factores que originan esta problemática.

2.4. Formulación de la meta

Desarrollar una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés de nivel pre-intermedio en la UDLA de Quito.

2.5. Objetivos

Objetivo general:

Desarrollar una estrategia de gamificación para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés de nivel pre-intermedio.

Objetivo específicos:

- Fundamentar teórica y metodológicamente sobre la adquisición de vocabulario del idioma Inglés y gamificación.
- Diagnosticar la situación actual en la adquisición de vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio de la carrera de Odontología de la UDLA de Quito.
- Diseñar las fases y las actividades para la integración de la estrategia metodológica.
- Evaluar la eficacia de la estrategia de gamificación a través de la prueba de rangos signados de *Wilcoxon*.

2.6. Delimitación funcional

Pregunta 1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?

- El desarrollo de la estrategia de gamificación basada en las TIC para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés determinará la utilidad de los juegos como un recurso alternativo para el aprendizaje de una lengua extranjera.
- La estrategia de gamificación proporcionará a los docentes la oportunidad de trabajar con componentes lúdicos que fomenten el aprendizaje y construcción de vocabulario del idioma Inglés.

- Los contenidos incluirán el vocabulario del nivel pre-intermedio de Inglés correspondiente a las unidades didácticas 1, 2, 3, 4, 5 y 6 del texto *Touchstone* No. 3, estudiadas en el primer parcial.
- Las actividades que se presentarán en la estrategia serán diseñadas por el docente en un sitio en línea de acceso gratuito; el diseñador podrá elegir el nivel de dificultad en función de los contenidos que necesite enseñar.
- El docente utilizará un ordenador que cuente con conexión a internet para acceder al material previamente diseñado en la plataforma *Kahoot*, el cual será proyectado en una pizarra digital o proyector donde los estudiantes verán la actividad a ser desarrollada a través de sus dispositivos tecnológicos.
- El acceso para los estudiantes estará disponible en la plataforma *Kahoot* a través de cualquier dispositivo tecnológico tales como ordenadores, *laptops*, tabletas o teléfonos celulares, siempre y cuando cuenten con conexión a internet.
- Los estudiantes obtendrán puntajes, premios o insignias tras la superación de los retos planteados.
- Los resultados se podrán descargar y archivar para realizar el control de avance de cada uno de los estudiantes.
- La retroalimentación del resultado de aprendizaje será en tiempo real para que los estudiantes puedan colaborar, compartir y reforzar conocimientos.

Pregunta 2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?

- La estrategia de gamificación no se presenta como un componente obligatorio del plan curricular, sino como una alternativa para mejorar la práctica docente y el desempeño de los estudiantes.
- La estrategia de gamificación no estará regida por un sistema de calificaciones; es decir, no podrá ser utilizada como un medio para asignar calificaciones a los estudiantes.

- La herramienta tecnológica no otorgará calificaciones por la participación en los desafíos planteados, pero valorará a cada estudiante en base a sus aciertos otorgándole puntos.

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1. Definiciones y Conceptos

Surgimiento de la gamificación

Por décadas los juegos se han utilizado en el entorno educativo con el fin de facilitar el aprendizaje. Para (Randel, Morris, Wetzel, & Whitehill, 1992) el uso apropiado de los juegos puede tener un impacto positivo en el aula, ya que en sí, resultan más atractivos a la vista de los estudiantes en comparación con la instrucción tradicional. Es decir, la implementación de juegos en el aula puede transformar el sistema educativo actual en modelos de enseñanza y aprendizaje modernos. Una nueva forma de incorporar los juegos en el aula es la idea de la “gamificación”, término que proviene del Inglés “*gamification*”, y que consiste en el empleo de mecánicas de juego en entornos que no son de juego (Deterding, 2012).

A pesar de que la gamificación es un fenómeno contemporáneo, su posicionamiento en diferentes entornos ha ido creciendo día a día. Según una investigación conducida por la consultora estadounidense (M2 Insights, 2011), para el 2016 se esperaba llegar a más de \$2,8 de inversión en el rubro de gamificación en el gasto directo de los Estados Unidos de América. Así también, en el informe se resalta el continuo crecimiento del mercado de gamificación con sus “juegos de aprendizaje” en beneficio de la educación, puesto que gracias a la integración de los elementos propios del juego en el entorno educativo, es posible afrontar la instrucción de una manera innovadora al crear ambientes de aprendizaje divertidos y enfocados en resultados.

Definición de gamificación

La gamificación es definida por los autores (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011) como la utilización de elementos de diseño de videojuegos en contextos que no son de juego. (Sheldon, 2011) presenta una definición similar, en la que afirma que la gamificación es la aplicación de la mecánica del juego en actividades que no son juegos. Mientras que para (Kapp,

2012) es la utilización de la mecánica de juego, estética y pensamiento de juego que involucran a las personas, motivan la acción, promueven el aprendizaje y resuelven problemas. Por su parte (Cogollor, 2014) señala que la gamificación es aplicar estrategias de juegos en contextos ajenos a los juegos con el fin de que las personas adopten cierto tipo de comportamientos.

A partir del análisis de las definiciones de la gamificación dadas por los diferentes autores (Ver cuadro 1), la investigadora determina que la gamificación es una estrategia que hace uso de los elementos y características propias del juego para influir positivamente en los usuarios en entornos no lúdicos, tales como la educación, ámbito en el que los estudiantes podrían interiorizar su conocimiento a través de una disciplina de trabajo divertida; sin embargo, es preciso resaltar que los juegos en sí tienen distintas mecánicas y su aplicación en los diferentes ámbitos y usuarios puede diferir, por tal razón y con la finalidad de entender con exactitud que es la gamificación, es preciso distinguir entre lo que significa “jugar”, “juego”, “juegos serios” y el “aprendizaje basado en juegos”.

Cuadro 1. Definición de Gamificación según autores.

Autor	Año	Concepto	Observación
Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke	2011	“Utilización de elementos de diseño de videojuegos en contextos que no son de juego”.	Esta definición enfatiza el uso de los elementos de diseño de los videojuegos que en primera instancia están creados solo para fines de diversión; sin embargo, los autores señalan que en la gamificación su utilización implica a los usuarios en contextos no lúdicos.
Sheldon	2011	“Es la aplicación de la mecánica del juego en actividades que no son juegos”.	Esta definición aborda la atención sobre las mecánicas de juego que logran que las actividades no lúdicas se asimilen a un juego para incentivar la participación y compromiso por parte de los usuarios.

Kapp	2012	“Es la utilización de la mecánica de juego, estética y pensamiento de juego que involucran a las personas, motivan la acción, promueven el aprendizaje y resuelven problemas”.	El autor señala que la utilización de los aspectos del juego crea una experiencia que implica a los usuarios y fomenta su participación activa con la finalidad de cambiar la forma de concebir el aprendizaje y a la vez satisfacer alguna necesidad del usuario.
Cogollor	2014	“Es aplicar estrategias de juegos en contextos ajenos a los juegos con el fin de que las personas adopten cierto tipo de comportamientos”.	La definición destaca la aplicación de la estrategia basada en los elementos dinamizadores del juego en diferentes contextos, la cual fomenta un determinado comportamiento de los usuarios.

Fuente: elaboración propia

Aprendizaje basado en juegos

La conceptualización del aprendizaje basado en juegos surge en base a los juegos serios, la cual tiene cierta relación con la gamificación, pero que según (All, Castellar, Patricia, & Van Looy, 2016), en el aprendizaje basado en juegos, el elemento juego es el medio principal a través del cual el aprendizaje se lleva a cabo. Frente a esta proposición, la gamificación difiere considerablemente, ya que los aspectos del juego son utilizados para facilitar el aprendizaje, no es en sí el juego el medio por el cual se transmite el conocimiento.

Jugar, juegos y juegos serios

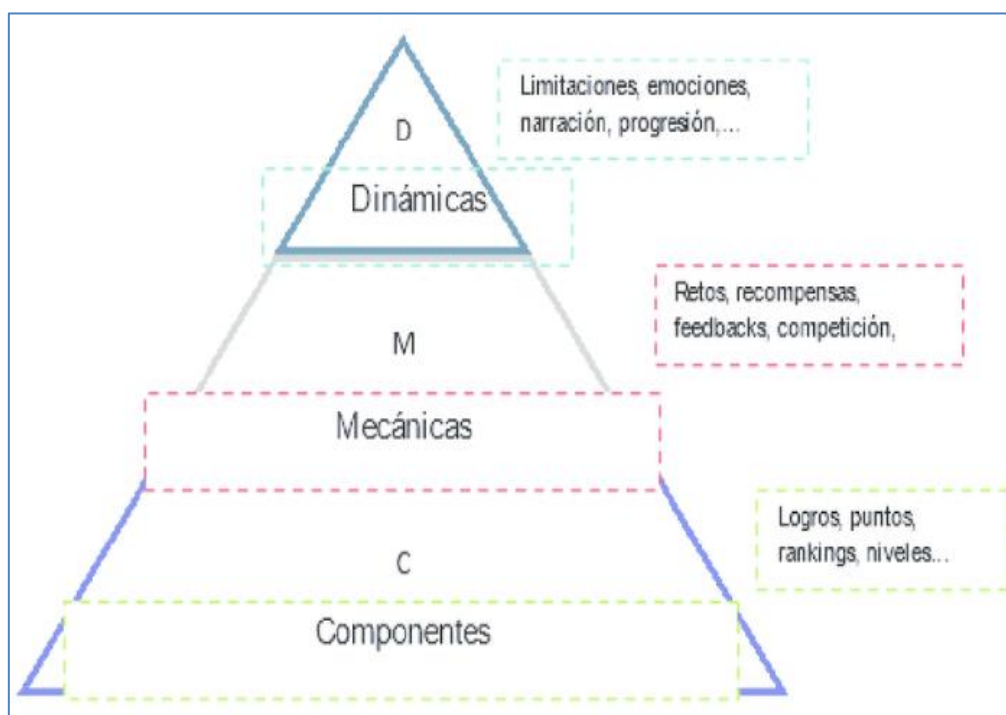
El autor (Caillois, 2001) indica que el término jugar proviene del vocablo griego “*paidia*” que significa “niño” e involucra un acto desenfadado o espontáneo, que tiene ninguna o pocas reglas. Por el contrario el término juego, viene del Latín “*ludus*”, que significa jugar atendiendo a las normas y objetivos. Por su parte, (Deterding et al., 2011) afirman que los juegos serios

pretenden ser más que un entretenimiento, tienen un propósito, es decir, hacen énfasis en el uso de los juegos para actividades de formación por encima de la diversión.

Elementos de la gamificación

Los autores (Werbach & Hunter, 2012) señalan que en la gamificación intervienen tres elementos principales que unidos crean la experiencia del juego, y estos son: las dinámicas, las mecánicas y los componentes, elementos que se colocan en la pirámide de jerarquía en orden decreciente de abstracción, ya que las mecánicas pueden evocar una o más dinámicas, y cada componente forma varias mecánicas que evocan a la vez una o más dinámicas.

Figura 1. Pirámide de los elementos de la gamificación



Fuente: (Werbach, 2012)

Dinámicas

Las dinámicas son los aspectos fundamentales o directrices de un sistema gamificado de juego por el cual este debe orientarse. Además están relacionadas con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el usuario (Herranz, 2013). Entre las principales dinámicas se encuentran:

a) Restricciones

Son las limitaciones o desventajas forzadas que de cierta forma resulta un factor motivador a la hora de establecer soluciones o estrategias que permitan desenvolverse en un entorno de libertad limitada.

b) Emociones

En un entorno gamificado es necesario mantener la atención de los usuarios, en donde sus emociones fluyan y se refuercen. Entre algunas de estas emociones se destacan la curiosidad, la competitividad, la frustración, la felicidad, entre otras.

c) Narrativa

Se refiere a la consistencia de la información del juego que se transmite a los usuarios con el fin de que esta introduzca coherencia.

d) Progresión

El usuario debe percibir la sensación de crecimiento y progreso constante durante la experiencia del juego.

e) Relaciones

Se pretende fomentar interacciones sociales que generen sentimientos de compañerismo, altruismo o generación de *status*.

Mecánicas

Según los autores (Hunicke, Leblanc, & Zubek, 2004) esta categoría describe los componentes particulares del juego, tales como los principios, reglas y mecanismos, los mismos que dirigen las diferentes acciones y comportamientos de los usuarios dentro de un contexto de juego a través de un conjunto de incentivos, *feedback* y recompensas. Es decir, que esta serie de procesos básicos impulsan la acción del usuario hacia adelante con la finalidad de generar compromiso y cierta “adicción” de su parte.

En ocasiones, estas mecánicas se entrelazan con los componentes del juego y las mecánicas de juego son una forma de lograr una o más dinámicas de juego (Werbach & Hunter, 2012). Entre los tipos más relevantes de mecánicas se encuentran:

- a) Retos
Son las tareas presentadas al usuario para que generen una solución. Por lo general, estas tareas contienen un objetivo interesante para captar su atención.
- b) Oportunidad
Son los elementos de aleatoriedad en un juego que pueden estimular la curiosidad del usuario y a la vez, mantenerlo ligado a la actividad a lo largo del evento.
- c) Competencia
Es una mecánica común e intuitiva asociada con los juegos, en donde siempre existirá un jugador o grupo que gane, mientras que otro, o incluso varios participantes, pierdan.
- d) Cooperación
Es lo opuesto de la competencia, es decir, los usuarios trabajan en conjunto para lograr un objetivo en común que a menudo es ganar el juego.
- e) Retroalimentación
Se refiere a proporcionar al jugador la información acerca de cómo realiza su trabajo, lo que desarrolla su sensación de progreso.
- f) Recopilación de recursos
Una distinción de los juegos es la necesidad de los usuarios de obtener recursos como parte del progreso de su participación, adquisición que es tan valiosa como conseguir los propios elementos.
- g) Recompensa e incentivos
Son los beneficios que el usuario recibe por completar alguna acción o alcanzar algún logro. Así también, el esfuerzo puede ser recompensado, por lo tanto es posible crear una escala de incentivos que recompense de acuerdo a lo logrado.
- h) Transacciones
Se refiere al intercambio de recursos entre los usuarios, ya sea directamente o a través de un intermediario.

i) Turnos

La participación secuencial de jugadores alternada por turnos permite que el juego avance, dicha característica es una mecánica común de los juegos.

j) Estado ganadores

Describe los objetivos que hacen a un jugador el ganador.

Componentes

Los componentes conforman el mayor número de elementos del juego, los cuales son menos abstractos que las dinámicas o las mecánicas. Son elementos reales que se pueden combinar e incorporar en la gamificación de acuerdo al entorno de interés. Estos pueden variar de tipo y de cantidad, pero aun así, se asocian con las formas concretas de conseguir los objetivos de las dinámicas y mecánicas de juego (Hunicke et al., 2004). Para (Werbach & Hunter, 2012) los componentes más importantes son: logros, avatares, insignias, luchas con el jefe, colecciones, combate, desbloqueo de contenidos, regalos, tablas de clasificación, niveles, puntos, conquista, gráficos sociales, equipos y bienes virtuales.

Se puede concluir que tanto las dinámicas, las mecánicas y los componentes son una parte esencial en los juegos, y muy a menudo importantes también en el diseño de la gamificación, en donde es necesario colocar todos estos elementos juntos para el proceso del diseño.

Tipos de jugadores

La gamificación se enfoca en satisfacer las necesidades de los usuarios o mejor conocidos como “jugadores”, para lo cual es importante definir el tipo de jugador para incluir distintos elementos que junto a la estética del juego, crearán la experiencia adecuada para los participantes. El autor francés (Caillois, 2001) señala que hay cuatro tipos de jugadores que se distinguen por como juegan y por su personalidad, los cuáles son:

a) Asesinos

Ganar no es suficiente para este tipo de jugadores, solamente están enfocados en conseguir el primer lugar, ser los mejores y demostrar superioridad.

b) Triunfadores

Ganar o ganar es su filosofía y tienen como meta acumular logros y superar retos.

c) Sociables

El interés de este tipo de jugadores se enfoca en la vinculación social con otros jugadores, por lo que juegan para formar relaciones con otros jugadores.

d) Exploradores

Los jugadores encasillados en esta categoría disfrutan explorar el ambiente que se presenta en el juego, así como descubrir cosas nuevas, enfrentarse a lo desconocido.

Identificar el tipo de jugadores que participan en un entorno gamificado, puede incrementar las posibilidades de llegar a un mayor número de usuarios, puesto que con la adaptación de las preferencias de cada tipo de jugador, será más factible determinar que mecánicas, dinámicas y componentes utilizar.

Gamificación en la educación

En los últimos años se ha incrementado la cantidad de estudios conducidos por investigadores y educadores en busca de nuevas herramientas y técnicas que puedan ser utilizadas en el ámbito educativo, tales como la gamificación, que al incluir características propias del juego, puede generar cambios en el aprendizaje, tal como lo reporta en su investigación el autor (Garland, 2015), quien hace énfasis en lo que se puede aprender de los juegos y como pueden ser aplicados en beneficio de la educación al incentivar el aprendizaje y proporcionar alternativas de enseñanza a los docentes. Sin embargo, la gamificación puede presentar posibles desventajas al mismo tiempo si la motivación de estudiante solo aumenta por las recompensas que ofrece la actividad, y en el caso del docente, si la actividad se torna demandante debido a un diseño no apropiado (Lee & Hammer, 2011).

En un estudio similar, los autores (Sauerland, Broer, & Breiter, 2015) añaden que el uso de los elementos del juego en contextos que no son de juego han contribuido en el surgimiento y posicionamiento de la gamificación en la educación, así como con la proliferación del *e-Learning* a través de dispositivos móviles. Aunque varios estudios realizados han mostrado que un sistema gamificado con el apoyo de las aplicaciones de aprendizaje ha tenido un impacto positivo entre los estudiantes en los últimos años (Bao & others, 2015), más investigaciones que examinen su

efectividad necesitan ser conducidas, en donde se demuestre que dichas aplicaciones logren alcanzar los objetivos de aprendizaje de los estudiantes.

De lo mencionado se puede inferir que la gamificación es una tendencia emergente en la educación, la cual ha tenido un impacto en la forma que se enseña y aprende, y aunque algunos educadores podrían considerarla como una técnica más de enseñanza en medio de un sinnúmero de estrategias en el área educativa, esta nueva tendencia, aún crea curiosidad e interés entre los instruidos en el medio educativo, ya que su utilización podría generar resultados diferentes a los ya obtenidos a través de la instrucción tradicional.

Beneficios y problemas de la gamificación

Entre la población existe una creencia sobre la eficacia de lo que conocen como gamificación, ya que al relacionarla con los juegos ven implícita la diversión y motivación (Hamari, 2015). Por ejemplo, en los entornos educativos el uso de los elementos del juego puede aumentar el interés de los estudiantes en las actividades de aprendizaje. No obstante, si la gamificación no se aplica de la manera adecuada a las actividades o a los participantes, se puede generar un comportamiento negativo en ellos (Nicholson, 2012).

Antes de mencionar algunos beneficios y limitaciones que se conocen de la gamificación, resultado de estudios anteriores realizados por distintos investigadores, es importante destacar lo que gamificación no es. Según lo argumentado por (Kapp, 2012) la gamificación no solo incluye el uso de mecánicas de juegos, tales como insignias, recompensas o puntos; los usuarios pueden perder el interés en estos elementos si su uso realmente no implica un logro significativo. Además discute que la gamificación no es ideal para cada situación o contexto, ya que primero se debe considerar si los elementos de diseño del juego a incluirse son necesarios, y si proporcionan los resultados deseados y enriquecen la experiencia del usuario, o por lo contrario, tienden a trivializarla.

En la revisión de la literatura sobre gamificación en educación llevada a cabo por el autor (Dicheva, 2014), la mayoría de los estudios experimentales de gamificación reportan un significativo crecimiento del compromiso de los estudiantes en las actividades de aprendizaje. Este factor es beneficioso para la educación porque los estudiantes elevan progresivamente su disposición a alcanzar el éxito en la actividad. De hecho, las primeras experiencias de gamificación tomaron lugar en los entornos comerciales, y tuvieron como objetivo principal

mantener comprometidos a sus clientes a través de incentivos, tales como descuentos, puntos, entre otros. La literatura también da a conocer que la introducción de los elementos de diseño de juegos en los ambientes de aprendizaje, pueden influir positivamente en los resultados de comportamiento de los estudiantes (Arnab et al., 2015). Por ejemplo, los estudiantes pueden acelerar sus resultados del aprendizaje, aumentar su motivación, así como también, reforzar y autoevaluar su conocimiento.

Sin embargo, algunos autores han discutido sobre el hecho de que la gamificación también puede ser perjudicial para los entornos educativos si se mal utilizan los elementos de los juegos. Por ejemplo (Nicholson, 2012), quien argumenta que al utilizar la competencia con un sistema basado solamente en recompensas, se promueve la motivación extrínseca la cual incita al aprendizaje solo cuando hay incentivos de por medio. En adición a esto, la literatura menciona que este tipo de actividades pueden estimular a los estudiantes para ser extremadamente competitivos, y debido a este comportamiento perder la objetividad de la actividad.

En síntesis, si bien la gamificación puede implicar en ocasiones resultados negativos, tales como la competitividad, el exceso de motivación externa, o la falta de resultados en el cambio de comportamiento de los estudiantes, también puede evidenciar sus efectos positivos en la educación al transformarla en entornos de aprendizaje que desarrollen un sistema capaz de incluir las bondades de los elementos de los diseños de juego, para así proporcionar ventajas significativas para los estudiantes.

Gamificación en el aula

Para gamificar la instrucción de un curso, es necesario que el educador o instructor siga una serie de pasos que le guíen a seleccionar las acciones y recursos adecuados para un buen proceso educativo gamificado. Los autores (Huang & Soman, 2013) mencionan cinco pasos fundamentales para la implementación de la gamificación en el aula, y estos son: identificación de usuarios y contexto, definición de objetivos, estructuración de la experiencia, identificación de recursos y aplicación de los elementos de la gamificación.

Paso 1. Identificación de usuarios y contexto

En este paso se pueden determinar varios elementos que impiden el progreso del aprendizaje de los estudiantes, tales como factores físicos y mentales, la atención, la motivación, los

conocimientos previos, el medio ambiente, entre otros. Por tal razón, el docente o instructor debe analizar el tipo de estudiantes con el que cuenta, así como el contexto en el que trabaja, con la finalidad de diseñar las actividades que permitan cumplir los objetivos del curso.

Paso 2. Definición de objetivos

En este paso la definición de los objetivos es elemental para lograr una experiencia de enseñanza y aprendizaje exitosa. El docente o instructor debe especificar que competencias son necesarias, así como las actividades que los estudiantes requieren hacer para alcanzar las metas de aprendizaje propuestas.

Paso 3. Estructuración de la Experiencia

En esta paso el docente o instructor prepara las secuencias de aprendizaje y cuantifica lo que el estudiante necesita aprender y lograr al final de cada etapa, es decir, debe indicar cómo y cuándo se da por superada una actividad. Del mismo modo, si los estudiantes no han progresado, el docente necesita reconsiderar las acciones tomadas y prever un impulso de motivación para que el estudiante pueda completar la etapa.

Paso 4. Identificación de recursos

Una vez que se han identificado las etapas que los estudiantes deben superar, el docente definirá que etapas puede o no gamificar. Para esto, se consideran algunos aspectos o recursos de la gamificación tales como: mecanismos de seguimiento, unidad de medida, nivel, reglas y retroalimentación.

a) Mecanismos de seguimiento

Son las herramientas para medir el progreso de los estudiantes en su etapa de aprendizaje.

b) Unidad de medida

Medidas que determinan el logro y pueden ser: puntos, tiempo, dinero, entre otras.

c) Nivel

Es el estado que el estudiante consigue de acuerdo a los logros alcanzados.

d) Reglas

Son los criterios establecidos que el estudiante debe seguir en su proceso de aprendizaje para garantizar que la experiencia sea justa para todos los participantes.

e) Retroalimentación

Son los mecanismos que el docente o el grupo de compañeros utilizarán con un estudiante para que aprenda y note su progreso.

Paso 5. Aplicación de los elementos de la gamificación

En esta etapa el docente o instructor decide que elementos de la gamificación debería aplicar, es decir las mecánicas del juego, las mismas que pueden ser individuales para promover competencia con ellos mismos (puntos, insignias, niveles, restricciones) o sociales para hacer públicos los logros (competiciones, tablas de calificaciones).

Implementación de la gamificación

El docente juega un rol muy importante en la implementación de la gamificación en el aula, ya que es el encargado de planificar la clase, elegir los contenidos a gamificar y el momento en el que los utilizará, así como también seleccionar las herramientas que acompañarán la práctica de las actividades. En este orden, el docente titular primero diseñará los ejercicios en función de los aprendizajes esperados, los cuales pueden ser tomados de diversas fuentes de información tales como libros, sitios web o incluso que provengan de su propia creación. Como herramienta puede hacer uso de las plataformas de aprendizaje basadas en las mecánicas del juego que ofrecen las TIC; por ejemplo la aplicación en línea *Kahoot* permite al docente implantar los ejercicios previamente diseñados en forma de encuestas, debates o cuestionarios dirigidos a los estudiantes. Para llevar a cabo esta actividad, el docente requiere una cuenta de acceso gratuito como usuario en *Kahoot*, un proyector, un dispositivo host u ordenador y conexión a internet en el aula; en el caso de los estudiantes no necesitan tener una cuenta en *Kahoot*, pero si contar con cualquier dispositivo móvil (teléfono celular y tableta) o *laptop* para participar en la actividades. Esta estrategia de enseñanza puede ser utilizada por los docentes para realizar evaluaciones iniciales y finales de conocimientos así como refuerzo de conceptos.

LAS TIC Y LA EDUCACIÓN

La tecnología se ha convertido en un factor indispensable en la vida de los seres humanos, incluso en los entornos educativos se hace uso de las herramientas tecnológicas tanto en procesos de aprendizaje como de enseñanza (Yaman, Şenel, & Yeşilel, 2015). En comparación con la instrucción tradicional, la tecnología proporciona diferentes herramientas que pueden ser utilizadas para que la enseñanza se torne más interactiva y atractiva para los estudiantes. Sin embargo, hay quienes claman que los atributos de la tecnología deben ser utilizados como un apoyo para la educación, no como un sustituto de las técnicas, métodos y estrategias que se han utilizado con el pasar del tiempo, y que en su momento también generaron impacto en el aprendizaje (All et al., 2016) (All et al., 2016).

***M-learning* en los ambientes de aprendizaje**

El aprendizaje móvil o conocido con sus siglas en Inglés como “*m-learning*” se ha tornado muy conocido en los ambientes de aprendizaje en los últimos años, debido al aumento de los usuarios de teléfonos celulares, tabletas o *smartphones*, así como también a los avances tecnológicos que se han visto en la últimas eras. (Hasegawa, Koshino, & Ban, 2015) sostienen que en relación a la adquisición de una lengua extranjera, hay una interrupción del aprendizaje cuando se trata de retener el vocabulario, por citar un ejemplo; esto podría ser debido al inapropiado uso de los dispositivos dentro de las aulas, pero sobre todo al diseño inadecuado de la actividad, de tal manera que los estudiantes están más enfocados en las características y beneficios del juego tales como las recompensas, y no en el aprendizaje. En este caso, el desarrollo de una herramienta de gamificada podría contribuir con la superación de estas falencias. Esta inferencia está sustentada en el estudio de las obras de Evans (2008) que señalan que el *m-learning* ha presentado un mayor efecto que los libros de texto como herramienta de revisión y autoevaluación del aprendizaje (Hasegawa et al., 2015).

Gamificación en la enseñanza de un idioma extranjero

El autor (Meyer, 2012) argumenta que la integración de juegos en la enseñanza de un idioma extranjero ha tenido una larga trayectoria, ya que su uso podría liderar a una significativa exposición con la lengua. Así también, el estudio indica que a pesar de existir un nivel de dificultad en la integración de los juegos en la enseñanza formal, el potencial de los estudiantes

para aprender un idioma extranjero a través de las características de los juegos, es mayor en comparación con otras asignaturas. Por su parte, (Lam, 2014) señala que el uso de la gamificación puede transformar el aprendizaje de un idioma en un proceso más atractivo para los estudiantes, el cual permita cautivar su atención y fortalecer su habilidades lingüísticas tales como hablar, leer, escribir y escuchar. Para los educadores un factor muy importante en el aprendizaje de un idioma extranjero es la exposición con el vocabulario, el cual debe ser muy frecuente. En dicho caso, los elementos del juego pueden ayudar a conseguir este objetivo, ya que incluyen un sinnúmero de intentos con aciertos y desaciertos que proveen una práctica concreta para los estudiantes que no solo aumentan la motivación para aprender, sino también facilitan la fluidez en el idioma (Martí-Parreño, Méndez-Ibáñez, & Alonso-Arroyo, 2016).

Gamificación y las plataformas de aprendizaje

Hay varias herramientas o plataformas virtuales que se usan con la gamificación, algunas de ellas están en sitios *web* que no requieren de instalación o de un software especial, así también permiten el acceso en cualquier momento, desde cualquier ubicación y con cualquier aparato electrónico, tales como teléfonos celulares, tabletas, computadores y *laptops* con conexión a internet. Según (González, 2016), entre las herramientas de acceso gratuito más conocidas para la gamificación de actividades de aprendizaje son: *Kahoot*, *Socrative*, *Duolingo* y *ClassDojo*.

Kahoot

Esta plataforma interactiva fomenta el aprendizaje colaborativo gracias a sus características propias del juego, además permite evaluar el conocimiento de los estudiantes a través de actividades educativas desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Las preguntas se presentan en tiempo real y con la visualización inmediata del resultado, lo que brinda una retroalimentación de los aciertos y desaciertos de cada pregunta. La característica primordial de la herramienta es el sistema de recompensas, el mismo que favorece a los participantes que hayan respondido en un menor período de tiempo y de la forma correcta. *Kahoot* brinda a los docentes la oportunidad de utilizar los recursos que han creado otros usuarios, pero también admite la personalización de los contenidos que se desee enseñar (Muñoz, 2017).

Duolingo

Se enfoca en la enseñanza de diferentes idiomas y utiliza las mecánicas y las dinámicas de la gamificación con un doble objetivo, fomentar la motivación y alcanzar un nivel de aprendizaje (González, 2016). A diferencia de *Kahoot*, Duolingo no permite la personalización de contenidos, aunque en otros aspectos se asemejan tales como la utilización de recompensas por logros, las misiones, las barras de progreso y los *rankings* que se muestran de acuerdo al nivel en el que se encuentre el usuario y cuanto le falta para pasar a la siguiente etapa.

Socrative

Es una herramienta *web* con fines educativos que puede ser utilizada a través de ordenadores, tabletas y teléfonos celulares, la cual permite a los docentes crear cuestionarios y visualizar los resultados de los estudiantes en tiempo real. *Socrative* promueve una mejor interacción entre los protagonistas de la experiencia educativa, ya que por un lado, los estudiantes tienen una participación más activa durante las horas de clases, y por otra parte, los docentes pueden evaluar a sus estudiantes tan pronto termine la actividad, así como generar una retroalimentación efectiva (Szánto, 2016). Un beneficio adicional de esta herramienta es la variedad de tipo de preguntas que se pueden crear, a diferencia de *Kahoot*, en donde solo se pueden crear preguntas de opción múltiple y de orden de palabras.

ClassDojo

ClassDojo presenta un concepto algo diferente, es una herramienta que ayuda a los docentes a mejorar el comportamiento de los alumnos en clase. En el sistema participan los estudiantes, los docentes y los padres de familia con la finalidad de hacer un seguimiento que influya en una mejoría de actitud en clase. Cada estudiante es asignado un *avatar* y de acuerdo a la interacción que haya tenido en clase, recibe recompensas o penalizaciones. Así también cuenta con otras características propias de los juegos, como tablas de clasificación, insignias, puntos, niveles y logros. Es utilizada por estudiantes de niveles escolares básicos debido a su sistema de seguimiento (González, 2016).

VOCABULARIO

En la actualidad la enseñanza de vocabulario se ha superpuesto a la gramática, ya que el conocimiento de palabras es el paso inicial para la adquisición de una lengua. Así se lo presenta en un estudio del autor (Thornbury, 2002) acerca de cómo enseñar vocabulario, quien incluye la afirmación de que el vocabulario es esencial para transmitir mensajes, y que la gramática no es suficiente en el aprendizaje de cualquier lenguaje (Wilkins, 1922), puesto que quienes carecen de vocabulario se enfrentarán a un sinnúmero de dificultades para utilizar o incluso entender un idioma.

Definición de palabra y vocabulario

Es importante diferenciar lo que “palabra” y “vocabulario” significan. La (RAE, 2016) define a la palabra como una unidad lingüística, dotada generalmente de significado, mientras que el vocabulario es el conjunto de palabras que conoce o usa alguien, o todas las palabras de un idioma pertenecientes al uso de una región.

Para el autor (Carter, 2012) una palabra se define desde dos aspectos: el ortográfico, ya que es la representación de una serie de letras que pueden incluir guiones y apóstrofes, además de ir separadas una de otra por espacios en blanco o signos de puntuación; y el semántico, pues una palabra es una unidad significativa mínima del lenguaje. Es decir, una palabra es una secuencia de letras que están organizadas en cierto orden para transmitir un significado. Por otra parte, (Scrivener, 1994) declara que el vocabulario típicamente se refiere a palabras simples o a la combinación de dos o tres palabras; sin embargo, según lo citado por (Adger, 2002), el vocabulario no solo se limita a un conjunto de palabras y su significado, sino también a la forma de estructurar el vocabulario en determinada lengua, es decir cómo se usan, se relacionan, se almacenan y se aprenden las palabras.

A partir de las proposiciones establecidas por los diferentes investigadores sobre la definición de vocabulario (ver cuadro 2), la investigadora señala que el vocabulario se refiere generalmente al conocimiento de las palabras simples o compuestas, su significado y uso, que en términos de enseñanza es una parte fundamental para manejar un idioma. La palabra por otro lado, se entiende que es una unidad que ocurre aisladamente, tiene significado y actúa como parte del vocabulario de un lenguaje.

Cuadro 2. Definición de vocabulario según autores

Autor	Año	Concepto	Observación
Scrivener	1994	“Se refiere a palabras simples o a la combinación de dos o tres palabras”.	Esta definición enmarca al vocabulario como un número específico de palabras o una estricta combinación de ellas que ocurren aisladamente.
Adger	2002	“No solo se limita a un conjunto de palabras y su significado, sino también a la forma de estructurar el vocabulario en determinada lengua, es decir cómo se usan, se relacionan, se almacenan y se aprenden las palabras”.	El autor define al vocabulario como más que el conocimiento de las palabras simples o compuestas y su significado, además su uso en términos de enseñanza es fundamental para estructurar y manejar una lengua.
RAE	2016	“Es el conjunto de palabras que conoce o usa alguien, o todas las palabras de un idioma pertenecientes al uso de una región”.	Este concepto hace referencia a las palabras que son comprendidas por una persona y que conforman un idioma que se habla en determinado territorio.

Fuente: elaboración propia

Importancia de la enseñanza de vocabulario

El vocabulario es parte fundamental de un lenguaje, dado que sin palabras sería difícil de concebirlo, en especial si el lenguaje es diferente al no materno, en dicho caso el enriquecimiento del vocabulario es aún más necesario para aprender un nuevo idioma. La autora (Campillo, 1995) afirma que en su mayoría las representaciones de conceptos se llevan de forma léxica, por tal razón el vocabulario es un elemento muy importante dentro de un lenguaje. (Uberman, 1998) concuerda con esta aseveración y añade que la adquisición del vocabulario es progresivamente considerada como parte vital para la adquisición de un lenguaje. Consecuentemente, el aprendizaje de vocabulario es el punto medio en la enseñanza y aprendizaje de un idioma.

Un lenguaje no puede ser reducido simplemente a la adquisición y construcción de vocabulario, ya que incluye otros elementos tales como la gramática, la sintaxis, la semántica, la fonología, entre otros; sin embargo, se debe considerar que a pesar de la experticia con la que cuenta un estudiante, por ejemplo en relación a la gramática, si carece de las palabras para expresar un amplio rango de significados, la comunicación no sería efectiva. Varios lingüistas aplicados (Taylor, 1990); (Willis, 1990); (McCarthy, 1990); (Nation, 2001); (Gu, 2003); (Alqahtani, 2015) por citar algunos, concuerdan con esta idea, y además señalan que a pesar de la importancia que tiene el vocabulario, ha sido uno de los elementos más descuidados en la instrucción de una segunda lengua.

La carencia de vocabulario afectaría la producción y comprensión de un lenguaje. Es así, que la construcción del conocimiento de vocabulario es parte esencial en la adquisición de un lenguaje, lo cual puede ser posible siempre y cuando los educadores tomen en cuenta la importancia de este elemento, y a su vez empleen estrategias de enseñanza efectivas que permitan desarrollar el vocabulario.

La enseñanza de vocabulario del idioma Inglés

En las últimas décadas el interés por la enseñanza de vocabulario del idioma Inglés ha emergido considerablemente en relación a la presencia que tuvo en sus inicios, tiempo en el que otros elementos lingüísticos tales como la gramática, eran considerados de mayor relevancia en la adquisición de una lengua extranjera, mientras que la atención por la enseñanza de vocabulario era limitada (Zimmerman, 1997). Además, debido al interés de los investigadores en esta área, se pudo dilucidar que las dificultades receptivas y productivas de los estudiantes en relación con el idioma, resultan de un vocabulario inadecuado que afecta sus niveles de competencia y rendimiento lingüístico (Nation, 2008). Los autores (Nunan & Press, 2010) añaden que la adquisición de un vocabulario adecuado es esencial para el uso exitoso de un idioma porque sin un amplio vocabulario, sería complicado utilizar las estructuras y funciones necesarias para comprender la comunicación.

En concordancia con estas ideas, el autor (Carter, 2012) señala además que el vocabulario debe ser considerado como una actividad de enseñanza independiente de otras, ya que la organización de palabras en la mente y su uso es una entidad autónoma en proceso que puede colaborar en el desarrollo de otras habilidades lingüísticas; sin embargo, a pesar de su autonomía, la enseñanza de vocabulario de una lengua debe ser un proceso dinámico en donde el

aprendizaje de palabras involucre una amplia gama de habilidades para su consolidación (Zimmerman, 1997), por tanto es difícil aislar un elemento lingüístico del otro.

Es así que el vocabulario ha logrado consolidarse como un elemento fundamental dentro de la instrucción de un idioma, ya que a través de una palabra o conjunto de ellas bien utilizadas en significancia y contexto, es posible que los educandos materialicen la comunicación. Por esta razón, este ha sido uno de los temas de investigación sobre la enseñanza de vocabulario de Inglés más discutido entre los investigadores entendidos en el área, quienes han buscado determinar que enfoques han sido utilizados principalmente y que resultados han tenido.

Enfoques de la enseñanza de vocabulario

A lo largo del tiempo se han utilizado en balance varios métodos para la instrucción de vocabulario en segundas lenguas por ejemplo, muchos educadores han preferido que los estudiantes aprendan y usen las palabras desde un contexto, mientras que otros se sienten más seguros con la presentación de cada palabra y su significado (Berne & Blachowicz, 2008). Entre algunos de los métodos dirigidos hacia la enseñanza de vocabulario el autor (Brown, 2007) resalta principalmente dos: la instrucción explícita e implícita.

Instrucción explícita

En este tipo de instrucción la atención se enfoca en la información que será aprendida, es decir, el docente introduce directamente el nuevo vocabulario al hacer ejercicios tales como listas de palabras o juegos de construcción de palabras a través del uso de varias estrategias (Nation, 1990). En la instrucción explícita es necesario que se identifique primero las necesidades de vocabulario de los estudiantes antes de diseñar el material, el mismo que, por un lado proveerá un aprendizaje intencional de las nuevas palabras, y por otra parte, reafirmará e incentivará el uso activo del nuevo vocabulario.

Instrucción implícita

Es aquella instrucción en la que se asume que el aprendizaje del vocabulario ocurre exitosamente cuando los estudiantes están expuestos a la lectura de textos, los cuales incluyen el nuevo vocabulario. Según (Ellis, 1994) el significado de una palabra se adquiere total e inconscientemente como resultado de la abstracción de repetidas exposiciones en un rango de

actividades realizadas en contexto. En este caso el docente enseñará al estudiante a inferir el significado de las palabras desde el contexto, así como un hablante nativo lo haría.

Técnicas tradicionales en la enseñanza de vocabulario

Existen varias técnicas que han sido utilizadas en la instrucción del vocabulario, para lo cual los educadores han tenido que tomar en cuenta que y como se espera que los estudiantes aprendan. Por ejemplo, si el docente requiere que el estudiante recuerde el nuevo vocabulario, entonces será necesario que se familiarice con el significado a través de un contexto y lo ponga en práctica. Los autores (Gairns & Redman, 1986) dan a conocer las tres técnicas más utilizadas para la presentación y revisión del vocabulario:

a) Visual

Está relacionada con la memoria visual y es utilizada para expresar el significado de las palabras a través elementos tales como la pizarra, fotografías, *flashcards*, tablas, mímica y gestos. Debido al material visual utilizado, esta técnica con mayor utilidad para la retención del vocabulario.

b) Verbal

En esta técnica se utilizan situaciones ilustrativas para explicar palabras abstractas, sinónimos, definiciones, contrastes, escalas, ejemplos y categorías.

c) Traducción

Es una técnica considera muy efectiva para transmitir el significado de las palabras porque ahorra tiempo y permite corroborar la comprensión de ser necesario; sin embargo, su uso se torna contraproducente si el docente utiliza con frecuencia la traducción para introducir el vocabulario, ya que los estudiantes podrían acostumbrarse a usar su lengua materna y perjudicar el desarrollo de sus habilidades lingüísticas en la nueva lengua.

ESTRATEGIA

La estrategia es definida como métodos específicos que se enfocan en un problema o tarea, procedimientos para alcanzar un fin específico y diseños planificados para controlar y manipular cierta información (Brown, 2007). Se podría decir entonces que en el área de la educación, las estrategias son los pasos o procedimientos a seguir para alcanzar un objetivo ya sea de aprendizaje o de enseñanza, lo cual ayudará a mejorar el proceso educativo.

Definición de estrategias de enseñanza

El autor Strasser (1964) define a las estrategias de enseñanza como un plan estructurado que incluye el comportamiento que se desea de los estudiantes, en términos de los objetivos de la instrucción, y un perfil con los pasos o tácticas necesarias para implementar la estrategia (Miressa, 2014). Para (Díaz & Fernández, 2002) las estrategias de enseñanza son un conjunto de operaciones que un docente emplea en forma consciente, controlada e intencional, y que además las utiliza como herramientas para enseñar elocuentemente y resolver problemas.

A partir del análisis de las definiciones de la estrategia de enseñanza dadas por los autores (ver cuadro 3), la investigadora establece que una estrategia de enseñanza es un método o técnica que utiliza el docente durante la instrucción con el propósito de promover un aprendizaje significativo y alcanzar un resultado en función de los objetivos planteados.

Cuadro 3. Definición de estrategias de enseñanza según autores

Autor	Año	Concepto	Observación
Strasser	1964	“Plan estructurado que incluye el comportamiento que se desea de los estudiantes, en términos de los objetivos de la instrucción, y un perfil con los pasos o tácticas necesarias para implementar la estrategia”.	El concepto alude más a la planificación de la enseñanza y su ejecución basándose en principios que permitan alcanzar ciertos comportamientos en los estudiantes.

Díaz & Fernández	2002	“Conjunto de operaciones que un docente emplea en forma consciente, controlada e intencional, y que además las utiliza como herramientas para enseñar elocuentemente y resolver problemas”.	Esta definición hace hincapié en las acciones que utiliza un docente, las cuales las adecúa a cada experiencia del educando como un medio que permita generar un aprendizaje significativo.
------------------	------	---	---

Fuente: elaboración propia

Clasificación de las estrategias de enseñanza

Los autores (Díaz & Fernández, 2002) clasifican las estrategias de enseñanza de acuerdo al momento en el que se usan y presentan en la dinámica del trabajo docente, y estas son:

a) Preinstruccionales

Se presentan al inicio con la finalidad de preparar y alertar a los estudiantes sobre el tema que estudiarán y como lo harán. Se enfocan en la activación de conocimientos que les permitan asimilar de mejor manera la nueva información. Entre las estrategias preinstruccionales se resaltan: objetivos, organizadores previos, señalizaciones y activación de conocimientos.

b) Coninstruccionales

Se presentan durante el proceso de la enseñanza para apoyar los contenidos curriculares. Sus funciones principales son: detectar la información principal, conceptualizar contenidos, delimitar la organización, estructurar e interrelacionar contenidos, conservar la motivación y atención. Entre estas estrategias se resaltan: ilustraciones, organizadores gráficos y mapas conceptuales.

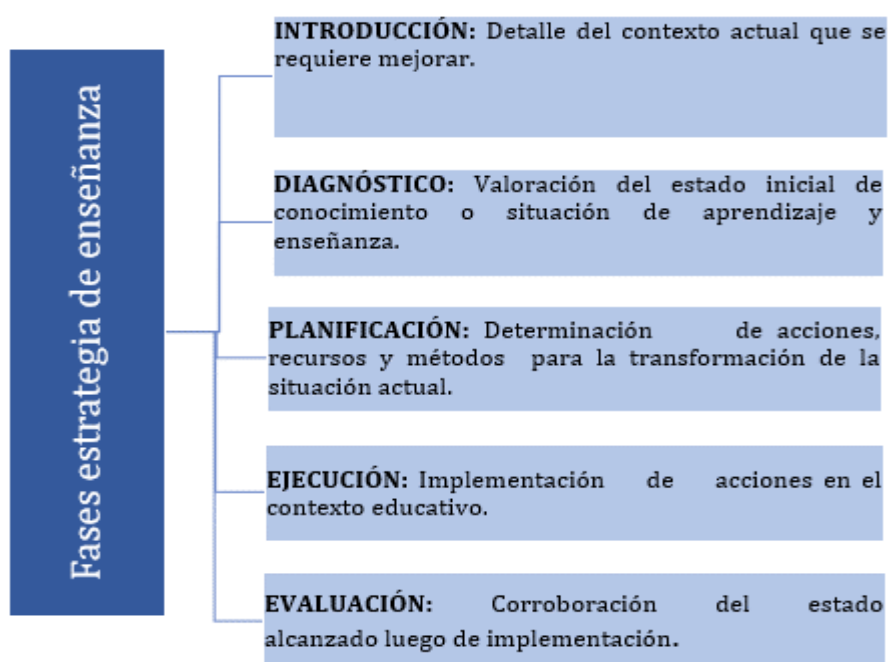
c) Posinstruccionales

Se presentan al terminar la enseñanza de determinado contenido. Su objetivo es generar en el estudiante una visión sintética y crítica sobre el material, y que además les permita valorar su aprendizaje. Entre las estrategias posinstruccionales se resaltan: promoción de enlaces, resúmenes y analogías.

Fases para el desarrollo de la estrategia de enseñanza

Para el desarrollo de la estrategia de enseñanza, la autora (Llanes Montes, 2013) propone las siguientes etapas: introducción, diagnóstico, planificación, instrumentación y evaluación, por medio de las cuales será posible definir el estado actual de aprendizaje de los estudiantes, los objetivos específicos, las acciones, la instrumentación y la evaluación del desarrollo alcanzado por los estudiantes en la habilidad sujeto de estudio, todo esto a partir de la contextualización de las actividades que se lleven a cabo.

Figura 2. Fases de la estrategia de enseñanza



Fuente: elaboración propia

Etapas de introducción

En esta fase inicial básicamente se establece en detalle el contexto actual en el que se encuentra la situación de aprendizaje de los estudiantes sujetos de estudio, el cual requiere mejorar o de ser el caso un cambio radical.

Etapas de diagnóstico

Diagnostica el estado inicial de conocimiento en los estudiantes, así como las habilidades de los docentes que están a cargo de enseñar y potencializar las capacidades de los educandos. Es

decir, en esta fase se determina el estado actual de la situación de aprendizaje y se evidencia el problema en torno al cual gira y se desarrolla la estrategia de enseñanza. Las acciones a seguir en esta fase son:

1. Determinar las características de los involucrados en el proceso.
2. Elaborar y aplicar los instrumentos para la determinación del estado inicial de los estudiantes.
3. Procesar y analizar la información diagnosticada obtenida de la aplicación de los instrumentos de evaluación diagnóstica. Los instrumentos sugeridos son: entrevistas, encuestas, *tests* y observaciones de clase, y cuyos pasos de aplicación a seguir son:
 - Aplicar el instrumento de diagnóstico previa valoración con los directivos, docentes y estudiantes.
 - Preparar previamente al grupo de estudiantes involucrados en el diagnóstico.
 - Tabular los resultados obtenidos de la prueba diagnóstica para proceder con la caracterización de los estudiantes.

Etapa de planificación

Determina la implementación de las acciones, recursos y métodos que permitirán la transformación de la situación de enseñanza y aprendizaje. Las acciones a seguir son:

1. Análisis del diagnóstico inicial aplicado a los estudiantes.
2. Reunión con los actores principales del proceso para la implementación de las acciones que se propone desarrollar en la situación de enseñanza y aprendizaje.
3. Propuesta del plan de trabajo en correspondencia con las situaciones de aprendizaje que se originan en el contexto educativo.
4. Preparación de los participantes implicados en el proceso.

Etapa de ejecución

Implementa en el contexto de la institución educativa el plan de trabajo de los estudiantes y la estrategia a seguir por los docentes para favorecer el desarrollo del aprendizaje. Las acciones a seguir en esta fase son:

1. Análisis de las acciones que no se hayan cumplido de acuerdo al plan de trabajo debido al nivel de complejidad de acuerdo a las situaciones de aprendizaje.
2. Autovaloración de las acciones planificadas en el plan de trabajo.
3. Análisis del cumplimiento del plan de trabajo.
4. Análisis del desarrollo de la situación de aprendizaje.

Etapas de evaluación

Corroborar el estado de desarrollo de la habilidad sujeta de estudio que alcanzaron los estudiantes a partir de la implementación de las acciones que integraban la estrategia. Evalúa la integración de conocimientos de los estudiantes, define los logros y obstáculos superados, así como también valora la aproximación lograda al estado aspirado. Las acciones a seguir en esta fase son:

1. Observación sistemática para la evaluación del estudiante en relación a las actividades que debe realizar, con la finalidad de tener datos que permitan una apreciación cuantitativa y cualitativa de sus resultados.
2. Aplicación de los instrumentos para la evaluación diagnóstico final.
3. Revisión de los resultados para posibles ajustes en próximas aplicaciones.
4. Autovaloración del desarrollo alcanzado y revisión de la estrategia para un posible rediseño a partir de los resultados obtenidos.

Por su parte, el autor (Calzado, 2016) señala que el desarrollo de una estrategia requiere de cuatro fases que están vinculadas entre sí, y cuyas acciones están orientadas al logro de la transformación del estado actual del contexto en el que se trabajará. Estas etapas son: diagnóstico, planeación y organización, implementación y evaluación.

Etapas de diagnóstico

En esta fase se diagnostica el estado actual del contexto en el que se presenta la problemática con la finalidad de iniciar el proceso de superación de la misma. Es el punto de partida que permite acondicionar los escenarios que garanticen el desarrollo posterior de las siguientes fases. Se llevan a cabo estas acciones:

1. Determinar el estado actual de la situación a través de revisión bibliográfica y análisis documental.
2. Elaborar los instrumentos para la evaluación diagnóstica inicial, tales como encuestas, pruebas pedagógicas, observación, entre otros.
3. Identificar las limitaciones para la implementación de la estrategia.

Etapa de planeación y organización

En esta fase se planifica y organiza el proceso que se llevará a cabo para la superación de la problemática, a partir de los resultados que revele la prueba diagnóstica inicial. Se llevan a cabo las siguientes acciones:

1. Delimitar las acciones a realizarse en el proceso de superación de la problemática.
2. Determinar el tiempo, espacio, recursos materiales y humanos que formarán parte de la estrategia.
3. Establecer las fases de ejecución y el detalle de cada una de ellas.
4. Planificar como se controlará y evaluará las acciones y actividades a desarrollarse en la estrategia.

Etapa de implementación

En esta etapa se busca el mejoramiento de la problemática a través de la ejecución de las acciones planeadas y organizadas luego de los resultados obtenidos del diagnóstico del contexto actual. Se llevan a cabo las siguientes acciones:

1. Presentar las acciones en forma material que serán utilizadas para mejorar la problemática actual.
2. Iniciar la impartición de los contenidos que forman parte de las acciones planeadas y organizadas que buscan revertir el contexto actual.

Etapa de evaluación

En esta etapa se realiza la evaluación a través del análisis de las acciones que se llevaron a cabo, lo cual permitirá determinar los logros o barreras presentadas durante el proceso, esto con la finalidad de evaluar si se llegó a transformar el estado del contexto actual al deseado, y

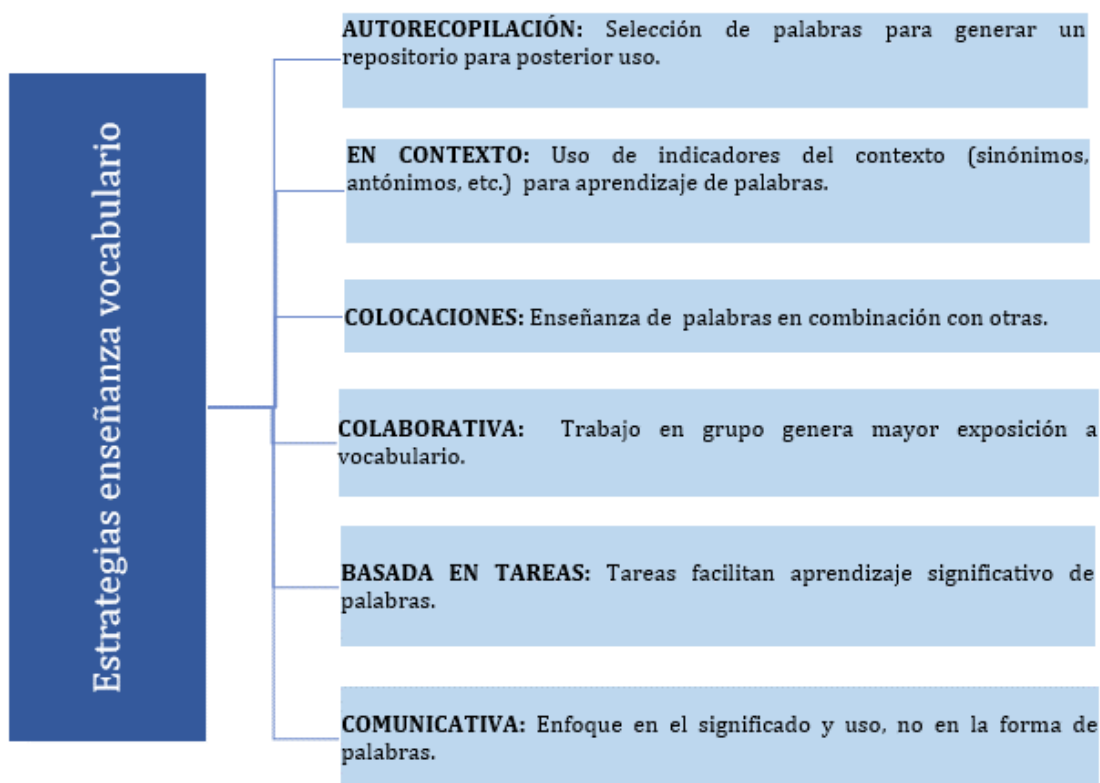
también para su perfeccionamiento y retroalimentación en futuras aplicaciones. Se lleva a cabo la siguiente acción:

1. Determinar las formas y tipos de control y evaluación para evaluar la estrategia en sus fases de diagnóstico, planificación y ejecución.

Estrategias de enseñanza de vocabulario

En relación a la enseñanza de vocabulario las estrategias son acciones conscientes ejecutadas por los educadores para presentar y practicar palabras desconocidas con la finalidad de expandir el léxico de los estudiantes (Miressa, 2014). Existe una gran variedad de estrategias de enseñanza de vocabulario que pueden ser utilizadas para que los estudiantes desarrollen su conocimiento y los guíen en cómo utilizar las palabras en combinación con otras para producir una comunicación significativa (Schmitt & McCarthy, 2008). La enseñanza de vocabulario no solo trata de proveer del significado de cientos de palabras a los estudiantes para que los memoricen, sino todo lo contrario, la instrucción debe incluir una correcta explicación, ejemplificación y oportunidades de práctica. Por lo cual, diferentes estrategias en la enseñanza de vocabulario son necesarias para motivar a los educandos, ampliar su léxico y facilitar el manejo del lenguaje.

Figura 3. Estrategias enseñanza de vocabulario



Fuente: elaboración propia

Según (Graves, 2006) una instrucción de vocabulario efectiva provee a los estudiantes con información sobre el significado de la palabra y su uso en contexto, por ejemplo en un dialogo. Además el diseño de la instrucción debe procurar que el estudiante tenga variadas exposiciones con las palabras, así como el tiempo suficiente para la práctica, lo que permitirá alcanzar un aprendizaje significativo. En relación con estas características de la instrucción de vocabulario, (Nation, 1990) describe diferentes estrategias de enseñanza que han sido utilizadas con el fin de explicar las palabras en forma y fondo, las cuales se detallan a continuación:

Estrategia de autorecopilación de vocabulario

Esta estrategia fomenta en los estudiantes la habilidad de seleccionar y estudiar las palabras que consideren importantes aprender, con la finalidad de profundizar el conocimiento de las mismas tanto en significado como en su uso en contexto. Esto permite generar un repositorio amplio de palabras basadas en las propias experiencias de los estudiantes, las cuales puedan comprender y aplicar en contextos de comunicación reales.

Estrategia de enseñanza en contexto

Esta estrategia permite que los estudiantes usen como clave de aprendizaje algunos indicadores del contexto tales como las definiciones, ejemplos, comparación, contraste, sinónimos y antónimos, con la finalidad de entender y aprender el significado de palabras desconocidas. Además es trascendental que el docente plantee un contexto interesante, plausible y que tenga relevancia en el entorno habitual de los estudiantes. A diferencia de la presentación de vocabulario como palabras aisladas, el aprendizaje en contexto permite que los estudiantes mejoren su vocabulario y a la vez, un natural desarrollo comunicativo.

Estrategia de enseñanza con colocaciones

Esta estrategia lleva a los estudiantes a un entendimiento de las palabras que va más allá del significado y adquisición de nuevo vocabulario, su principal objetivo es enseñar a los estudiantes como las palabras trabajan en combinación con otras para llevar a cabo una comunicación significativa.

Estrategia de enseñanza colaborativa

Esta estrategia es una buena opción para promover el aprendizaje de los estudiantes por medio de actividades que se llevan a cabo en grupo, y que generan mayor exposición a las palabras y oportunidades de práctica. Además ofrece a los docentes la posibilidad de crear sus clases enfocándose en las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Estrategia de enseñanza basada en tareas

Esta estrategia de enseñanza permite que los docentes faciliten a los estudiantes la oportunidad de buscar el sentido del vocabulario desconocido a través de tareas significativas que hagan uso de un lenguaje auténtico. Además provee una mayor exposición a la lengua extranjera al utilizar el nuevo vocabulario tanto en el aula como fuera de ella.

Estrategia de enseñanza comunicativa de la lengua

La enseñanza de vocabulario en esta estrategia se enfoca más en el significado que en la forma, es decir, el vocabulario no es introducido como un listado de palabras aisladas, sino a través de contextos auténticos que permitan el desarrollo efectivo de la competencia comunicativa, para lo cual el conocimiento de vocabulario es fundamental.

3.2. Estudio del Arte

Con el propósito de fundamentar esta investigación se ha analizado los enfoques asumidos por diferentes autores sobre estudios relacionados con la adquisición de vocabulario de una lengua extranjera y la gamificación, citados a continuación:

En el estudio conducido por (Miguel García, 2005) el desarrollo de la competencia léxica es considerado como uno de los pilares fundamentales para el progreso de la competencia comunicativa en una lengua extranjera, ya que la adquisición de vocabulario permite la comprensión y expresión de ideas con fluidez. El objetivo de esta investigación radica en analizar y valorar las metodologías aplicadas para la enseñanza de vocabulario de español como lengua extranjera, a partir del análisis de encuestas distribuidas a docentes de diferentes instituciones universitarias y centros privados españoles. El estudio descriptivo de los resultados obtenidos

concluye que solo un tercio del profesorado trabaja en la didáctica del léxico de una manera planificada y responsable, por tal razón los estudiantes no consolidan su conocimiento; así también, se indica que una minoría de docentes pone en práctica técnicas creativas para la enseñanza de vocabulario. El investigador resalta la necesidad de afrontar la instrucción para la adquisición de vocabulario como una tarea ineludible. Los docentes de lenguas extranjeras deben asumir la enseñanza de vocabulario como una parte imperiosa de la instrucción, puesto que independiente de la metodología que se utilice, la habilidad lingüística de los estudiantes se verá beneficiada. Por esta razón, este proyecto se enfoca en desarrollar una estrategia innovadora para la adquisición de vocabulario que se integrará a la práctica docente con la finalidad de afianzar el conocimiento de los estudiantes.

Según (Yip & Kwan, 2006) el aprendizaje de vocabulario es percibido como tedioso desde el punto de vista del alumnado, especialmente para aquellos que se han formado en la nueva era digital. En esta investigación se buscó estudiar qué utilidad tienen los elementos del juego incluidos en entornos virtuales de aprendizaje en la adquisición de vocabulario; se contó con la participación de estudiantes de pregrado de la carrera de ingeniería en un estudio cuasi-experimental de nueve semanas. En la práctica docente del grupo experimental se incluyeron actividades basadas en juegos provenientes de dos sitios *web* previamente seleccionados, mientras que con el grupo de control se mantuvo un sistema tradicional de enseñanza. En la primera y última semana se llevaron a cabo el *pre-test* y el *post-test* respectivamente. Los resultados de este estudio indican que el grupo experimental alcanzó un porcentaje más alto en el *post-test*, lo que permite inferir que la utilización de nuevos métodos de enseñanza influye en el aprendizaje positivamente a diferencia de los métodos basados en actividades convencionales. En la investigación se subraya la actitud favorable de los docentes hacia la integración de este nuevo tipo de estrategias de enseñanza; sin embargo, dejan en manifiesto la inquietud sobre el tiempo y el soporte que se requerirá de ser adoptadas como parte esencial de su enseñanza. En este proyecto se pretende superar la resistencia y dudas que pudieran surgir en los docentes a partir de la integración de la nueva estrategia para la adquisición de vocabulario, la misma que gracias a las características de la herramienta tecnológica que se utilizará, no requerirá de largos períodos de tiempo para crear las actividades y además incluirá el soporte en línea para su creación. Con esto se logrará que los docentes se incentiven a incluir a la estrategia como parte de su práctica docente diaria.

En los últimos años se ha producido una rápida proliferación de la introducción de técnicas de juego en muchos ámbitos, como el marketing, el deporte, el área empresarial y por supuesto, en

la educación. Este fenómeno definido como gamificación y que de acuerdo a los autores (Zichermann & Cunningham, 2011) es el proceso de pensamiento de juegos y mecánicas de juego para involucrar a los usuarios y solucionar problemas, sugiere el poder utilizar esta combinación de elementos para optimizar el compromiso, motivación y efectividad de los participantes. Por este motivo, se considera que incorporar las características de los juegos en contextos de aprendizaje, impulsaría a los estudiantes a realizar acciones que les lleven a aprender y persistir implicados en su proceso de aprendizaje.

En un estudio experimental realizado por (Moreno, 2015) se analiza cómo la implementación de una metodología con enfoque gamificador y el uso de herramientas digitales influye en los estudiantes universitarios de educación a distancia para desarrollar sus competencias léxico gramaticales del Inglés como lengua extranjera. En este trabajo se indagan los modelos pedagógicos tradicionales y la transformación de la instrucción en la era digital desde diferentes conjeturas. Además esta investigación da a conocer los aportes de la irrupción de nuevas estrategias de aprendizaje lúdicas basadas en las TIC en la práctica docente. Los resultados de este estudio muestran el impacto positivo de esta metodología y su contribución en la adquisición y mejora de competencias léxicos gramaticales de una segunda lengua. Este estudio señala la importancia de movilizar el aprendizaje hacia nuevos modelos pedagógicos a través de futuras réplicas de investigación que se enfoquen en desarrollar otras competencias lingüísticas y en diferentes modalidades de estudio. Con este proyecto se busca dar a la instrucción actual del léxico un cambio significativo con el apoyo de un método novedoso de enseñanza a través de las TIC, el mismo que puede solventar ciertas necesidades y carencias de la realidad educativa actual.

Para (Martínez & Pérez, 2015) la gamificación es una estrategia formativa basada en las mecánicas del juego que incrementan la motivación en el aprendizaje y el desarrollo de competencias. De esta manera se puede inferir que es viable adquirir y fortalecer los conocimientos por medio de una experiencia de aprendizaje lúdica. El objetivo de esta investigación fue analizar las actitudes de los estudiantes de pedagogía hacia el aprendizaje bajo la modalidad del juego y el uso de herramientas digitales. Para el estudio se incorporó en la práctica docente elementos propios del juego, tales como la misión, las reglas, los desafíos y las insignias, es decir, convirtieron a la experiencia de aprendizaje en un entorno gamificado interactivo. El análisis comparativo entre los sujetos de estudio generó diversos resultados, por una parte, se muestran los beneficios que brinda la gamificación al momento de adquirir conocimientos y desarrollar competencias y por otro lado, se comprueba que la gamificación es

un recurso altamente motivador; sin embargo, las herramientas digitales (*wikis*) dificultan la realización de las tareas lo que provoca cierto grado de desmotivación. En el estudio se recalca la necesidad de optimizar el uso de las herramientas digitales en la educación y seleccionar opciones que sean un aporte al momento de crear estrategias de aprendizaje. La motivación de esta propuesta es primordialmente tratar de mejorar las metodologías de enseñanza actuales a través de las TIC, pero con el análisis adecuado de los recursos digitales disponibles para este fin.

Los autores (Jaffri & Talib, 2017) mencionan que la gamificación materializada con el uso de herramientas tecnológicas promueve el aprendizaje, ya que al contener características propias del juego capta la atención de los estudiantes y los lleva a ser más eficientes en su experiencia de aprendizaje. Esta concepción se ve plasmada en el estudio conducido por los investigadores, en el cual se incorporan las mecánicas del juego en las clases de metodología de investigación de estudiantes de postgrado. El objetivo fue saber cómo la gamificación influye en el aprendizaje de contenidos que demandan concentración y en la motivación de los estudiantes. En el estudio se aplicó la metodología cualitativa para analizar el comportamiento de todo el grupo de participantes antes y después del tratamiento a través de un *pre-test* y *post-test*. Esta investigación concluyó que la estrategia de gamificación implementada es efectiva, por un lado, para adquirir los conocimientos de la asignatura de metodología de investigación considerada como desafiante, y por otra parte, para mantener a los estudiantes motivados y comprometidos durante el transcurso de la clase. Debido a lo mencionado, se hace la propuesta de este proyecto, en el cual se espera que la adquisición de vocabulario, factor crucial para el aprendizaje de una lengua, se alcance con mayor efectividad a través de una estrategia de enseñanza gamificada.

En base al análisis de los resultados y conclusiones de las investigaciones citadas a lo largo de este apartado, se determina que el desarrollo de una estrategia de gamificación basada en las TIC para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés, se proyecta como un planteamiento muy interesante en el entorno de aprendizaje de los estudiantes de nivel pre-intermedio de la carrera de Odontología de la UDLA de Quito, puesto que el dominio de una lengua extranjera se puede alcanzar a través del enriquecimiento del léxico.

Para el desarrollo de la estrategia propuesta en el presente trabajo de investigación, se tomaron por una parte, los aspectos positivos más relevantes emitidos en los estudios de los autores citados a lo largo de este apartado, entre ellos (Yip & Kwan, 2006), quienes concluyeron que una metodología de enseñanza de vocabulario que implica los elementos del juego contribuye favorablemente en la práctica docente y en la actitud de los estudiantes hacia la

adquisición del léxico; asimismo los autores (Moreno, 2015); (Jaffri & Talib, 2017) resaltaron que las estrategias de enseñanza lúdicas o gamificadoras basadas en las TIC para el desarrollo de competencias, innovan los modelos pedagógicos tradicionales que ciertamente han limitado el aprendizaje. Por otra parte, se buscó superar la falencia presentada en el estudio de (Miguel García, 2005), quien encontró que el vocabulario ha sido considerablemente relegado dentro de la enseñanza de una lengua extranjera con una práctica escasa y apenas planificada, por lo cual en esta investigación se pretende impulsar a la competencia léxica de forma regular y estructurada en el proceso de enseñanza. Así también, se hace imperante corregir la omisión presentada en la investigación de (Martínez & Pérez, 2015) sobre la elección adecuada de la herramienta basada en las TIC que se utilice en la estrategia de enseñanza.

Por tal razón, este trabajo se enfoca en desarrollar una estrategia de gamificación para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés que incluya particularidades propias del juego y que además, cuente con el apoyo de una plataforma en línea debidamente elegida para este fin. De esta manera se proyecta dar a la instrucción actual del léxico mayor presencia en la práctica docente, así como un cambio auténtico y necesario al ser uno de los aspectos más relevantes al momento de enseñar una lengua, y lo que a pesar de su contexto gamificado conllevará a un aprendizaje significativo que aporte en la adquisición de la competencia léxica.

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

A través de la práctica docente en la UDLA de Quito con estudiantes de la carrera de Odontología que cursan los niveles pre-intermedios de Inglés, se observa que los estudiantes presentan un déficit en el vocabulario lo que dificulta la precisión y fluidez de sus ideas al expresarse. A criterio del investigador, los docentes deben utilizar estrategias de enseñanza que incentiven el desarrollo del vocabulario, ya que las actualmente utilizadas son monótonas, escasamente motivadoras y con un uso mínimo de herramientas atractivas e interactivas como las TIC que generen un impacto positivo en el aprendizaje.

Para el análisis de los documentos que permitieron la comprensión de este estudio, fue necesario revisar fuentes bibliográficas de distintos autores que fundamenten la teoría propuesta. Así también, se elaboraron y validaron para su posterior aplicación técnicas e instrumentos de recolección de datos, tales como la encuesta y la observación directa. La muestra a la que se aplicó el estudio, representa a toda la población la cual la constituyeron 60 estudiantes y 2 docentes, seleccionada a criterio intencional del investigador.

Según lo señalado por (Bernal, 2007), las técnicas de recopilación de datos son procedimientos de medición mediante los cuales es posible recopilar información válida, fiable y objetiva, con el fin de resolver la pregunta sujeto de estudio. En esta investigación se utilizaron las siguientes técnicas:

Encuesta: en este caso la encuesta aplicada a estudiantes y docentes permitió conocer las características más importantes de la problemática sujeto de estudio relacionada con la adquisición de vocabulario del idioma Inglés.

Observación directa: en esta investigación, esta técnica permitió verificar las estrategias de enseñanza de vocabulario del idioma Inglés utilizadas en el aula y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes.

4.2. Método aplicado

Un problema de investigación se puede abordar desde dos perspectivas diferentes con el uso de métodos cuantitativos y cualitativos, es decir que es posible generar y verificar teorías en un mismo estudio (Morse, 1991). Este proyecto de investigación tuvo un enfoque mixto, en donde se utilizó herramientas de apoyo para la obtención de información, como la metodología cualitativa y cuantitativa, las mismas que permitieron determinar el problema que se suscita en la adquisición del vocabulario de los estudiantes del nivel pre-intermedio de Inglés de la Carrera de Odontología de UDLA de Quito.

Se utilizó la metodología documental para el análisis de documentos y una revisión minuciosa de distintas fuentes bibliográficas que respaldaron la teoría propuesta, en donde se determinó que en la actualidad solamente una minoría de docentes pone en práctica técnicas creativas para la enseñanza del vocabulario y lo asume como una parte imperiosa de la instrucción, mientras que para otros docentes carece de importancia la necesidad de que los estudiantes amplíen su léxico y así mejoren su habilidad lingüística. Además se resaltó que el uso de las herramientas que ofrecen las TIC como métodos novedosos de enseñanza, pueden solventar ciertas carencias de la realidad educativa actual.

Asimismo, se procedió con la elaboración y validación de dos instrumentos de recolección de datos para su posterior aplicación: la observación directa de clases, que permitió verificar las estrategias de enseñanza de vocabulario del idioma Inglés que se utilizan en la actualidad, y la encuesta a los estudiantes y docentes, que permitió conocer las características más importantes del problema que es objeto de estudio.

En cuanto a la observación directa, el investigador llevó a cabo dos observaciones de diferentes sesiones de clases de los estudiantes del nivel pre-intermedio de Inglés en las instalaciones de la Facultad de Odontología de la UDLA; para dicha actividad, como instrumento de verificación se contó con una lista de cotejo, que consistió en un listado de aspectos a valorar sobre la sesión de cada clase dictada, en referencia a las estrategias y herramientas utilizadas por el docente titular, resultados que fueron posteriormente analizados e interpretados.

En lo que se refiere a la aplicación de la encuesta a los alumnos y docentes del nivel pre-intermedio de Inglés, como instrumento se utilizó un cuestionario de preguntas cerradas y

abiertas sobre las actividades realizadas para la adquisición de vocabulario de Inglés que se desarrollan diariamente en las clases, lo que permitió recabar información sobre las características más importantes del problema investigado en este entorno estudiantil y cuyos resultados fueron analizados e interpretados posteriormente.

El tipo de diseño planteado para esta investigación fue el cuasi experimental, en el cual el tipo de muestro fue no probabilístico, puesto que de la población se seleccionó a grupos intactos de estudiantes nivel pre-intermedio de Inglés para el respectivo estudio. Los dos cursos seleccionados estuvieron conformados por 30 estudiantes cada uno; el paralelo ING300-30 fue considerado como grupo experimental en el que se implementó la estrategia de gamificación para la adquisición de vocabulario de Inglés, mientras que el paralelo ING300-31 se consideró como el grupo de control en el cual no se aplicó el tratamiento.

Por otra parte, a través de la metodología cuantitativa se utilizó la recolección de datos con base en la medición numérica y se efectuó el análisis estadístico de resultados para establecer patrones de comportamientos en los dos grupos de estudiantes seleccionados, para lo cual se efectuó una comparación de la situación inicial y final de ambos grupos por medio de la aplicación de un *pre-test* y *post-test*, los cuales fueron validados preliminarmente.

4.3. Materiales y herramientas

Para el caso en estudio, se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento de recolección de datos el cuestionario. Se elaboraron 2 cuestionarios a través del servicio vía *web* de hojas de cálculo, realizado en tecnología *AJAX*, conocido como *Google Forms*. Por un lado, un cuestionario fue aplicado a los 60 estudiantes del nivel pre-intermedio de Inglés de la UDLA de Quito, el mismo que constó de preguntas mixtas, 16 cerradas y 1 abierta (ver apéndice A). De la pregunta 1 a la 12 fueron tipo escala de *Likert* las cuales fueron diseñadas para permitir a los encuestados responder en grados variables a cada elemento que describe las características de su aprendizaje de acuerdo a su criterio. Del ítem 13 al 16 se incluyeron preguntas de opción múltiple, ya que no eran excluyentes entre sí. La pregunta 17 fue de tipo abierta y permitió que los encuestados escriban su propia respuesta u opinión sobre lo consultado. Por otra parte, el otro cuestionario fue aplicado a los 2 docentes que imparten la asignatura al mencionado nivel, el mismo que también constó de preguntas mixtas basadas en similares formatos, 12 cerradas y 1 abierta (ver

apéndice B). De la pregunta 1 a la 9 fueron tipo escala de *Likert*, del ítem 10 al 12 se incluyeron preguntas de opción múltiple, y finalmente la pregunta 13 fue de tipo abierta.

Con el propósito de estimar la confiabilidad de los instrumentos aplicados a los estudiantes y docentes se utilizó el coeficiente del *Alpha de Cronbach* (α), el mismo que valida el levantamiento de una escala y cuantifica la correlación que existe entre los ítems que forman parte de los cuestionarios. Según (Botello, Arredondo, Gallardo, & Caballero, 2014), en determinados contextos y por tácito convenio, se considera que valores del alfa superiores a 0,7 o 0,8 son suficientes para garantizar la fiabilidad del instrumento, y mientras más se aproximen a 1, existirá un mayor grado de fiabilidad. Como se observa en la tabla 1, la confiabilidad del cuestionario aplicado a los estudiantes establecida por medio de la prueba *Alpha de Cronbach* fue de 0,8263; por lo que se concluye que este instrumento tiene un buen grado de fiabilidad para recolectar datos. En el caso del cuestionario aplicado a los docentes, los resultados indican que el instrumento presentó una fiabilidad de 0,7824; valor que se encuentra dentro del rango establecido como aceptable, por lo tanto existe un grado de confiabilidad del cuestionario aplicado.

Tabla 1. Coeficientes alfa resultantes

Instrumento	Ítems	Alpha estadístico
Cuestionario sobre la adquisición de vocabulario Inglés aplicado a estudiantes.	16	$\alpha = 0,8263$
Cuestionario sobre la enseñanza de vocabulario Inglés aplicado a docentes.	12	$\alpha = 0,7824$

Fuente: elaboración propia

Así también, se utilizó la técnica de la observación directa y como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo (Ver apéndice C), la misma que constó de 12 indicadores que permitieron registrar la presencia o ausencia de diferentes aspectos a valorar en las sesiones de clases de los 2 docentes observados, esto en referencia al desarrollo propio de la clase, la metodología y materiales utilizados.

El objetivo de estas técnicas fue recopilar información y triangular la misma con la finalidad de obtener datos certeros sobre el diagnóstico de la situación actual de la enseñanza de vocabulario

del idioma Inglés, para que en base a ello, se tomen las medidas necesarias que permitan trabajar en la problemática sujeto de estudio.

4.4. Población y muestra

El universo lo constituyeron los docentes y estudiantes de nivel pre-intermedio de Inglés de la Carrera de Odontología de la UDLA de Quito, y la población de interés para este estudio la formaron 2 docentes y los 60 estudiantes pertenecientes a este nivel, quienes fueron asignados con anterioridad en los cursos ING300-30 e ING300-31 por parte de la misma institución educativa. Debido a que la población es finita, es decir que podemos acceder a todos los individuos que la componen, la selección de la muestra fue de tipo no probabilístico al seleccionar intencionalmente a grupos intactos de individuos que cumplan con ciertas características para el respectivo estudio, más que por un criterio estadístico de generalización (Sampieri, 2014).

4.5. Recopilación y procesamiento de la información

Luego de la recolección de datos obtenida a través de las encuestas a docentes y alumnos, así como de la observación de clases, se procedió con la respectiva revisión, clasificación y validación de dicha información. Con la ayuda del programa Excel, se tabularon los datos en una matriz numérica para el posterior análisis de los resultados y su representación en gráficos estadísticos. Se detalla a continuación la información ya procesada con su respectivo análisis:

Observación

En la visita programada a las dos sesiones de clases y con el uso de la lista de cotejo, se pudo registrar la presencia o ausencia de diferentes aspectos a valorar. Por una parte, la investigadora verificó que los docentes observados utilizaron las estrategias de repetición y contextualización para la instrucción del nuevo vocabulario de Inglés; estas metodologías tradicionales le dieron total protagonismo a los docentes y les resto participación a los estudiantes en todos los momentos de la clase, ya que gran parte de la sesión, los docentes se dedicaron a explicar literalmente el significado de las palabras. Asimismo, se pudo apreciar que los estudiantes no estaban totalmente involucrados en el proceso de aprendizaje, y que realizaban las actividades de repetición y contextualización de forma mecánica sin que esto genere interés o motivación

para aprender, además debido al corto tiempo dedicado a la práctica del nuevo vocabulario, los estudiantes no tuvieron la oportunidad de profundizar el conocimiento. Por otra parte, en relación al material y herramientas utilizadas, el principal recurso en el que los docentes apoyaron su metodología de enseñanza, fue el libro; uno de los docentes si utilizó el teléfono celular como recurso tecnológico, pero solo para realizar la evaluación al finalizar la clase.

De lo observado se puede concluir que en las dos sesiones de clases el desarrollo del léxico de los estudiantes carece de la atención necesaria y que las metodologías utilizadas actualmente por los docentes no promueven la adquisición del vocabulario.

Tabla 2. Resultado de la observación de clases

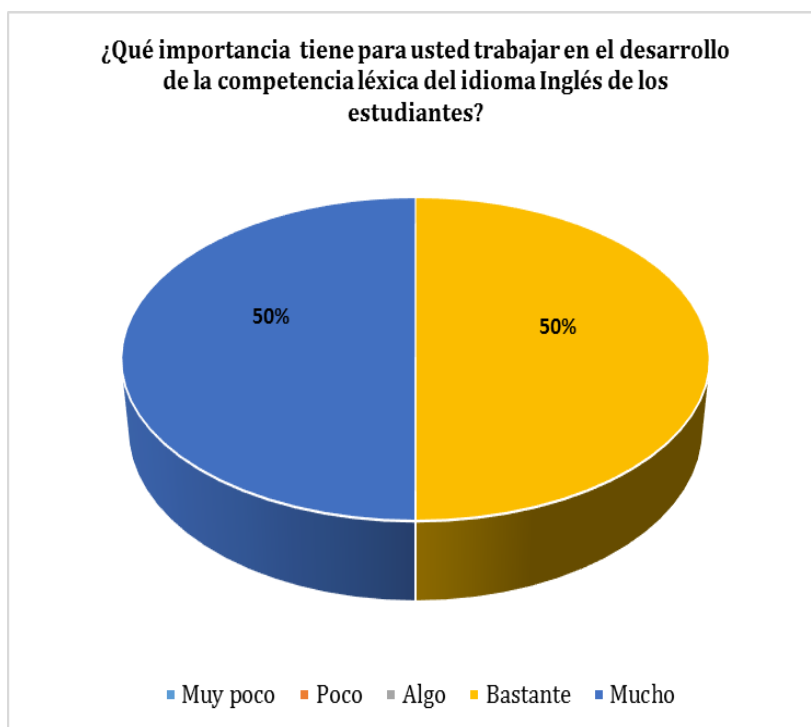
Dimensiones	Indicador	SI	NO	Total
Motivación inicial	Actividad previa para despertar el interés de los estudiantes.	1	1	2
Construcción del aprendizaje	Actividad que permite construir activamente el aprendizaje del nuevo vocabulario.	1	1	2
Metodología	Metodología interesante, motivadora y significativa para los estudiantes.	-	2	2
	Metodología proporciona oportunidades de participación en distintos momentos de la clase.	-	2	2
	Metodología promueve la adquisición del nuevo vocabulario	-	2	2
Organización y uso de recursos	Recursos tecnológicos para promover construcción vocabulario.	1	1	2
	Otros recursos (libros, texto de trabajo, imágenes, audiovisuales, etc.) para promover la construcción del nuevo vocabulario.	2	-	2
	Distribución adecuada del tiempo para instrucción vocabulario	1	1	2
Clima en el aula y participación	Tono clase emotivo, novedoso y significativo para estudiantes	-	2	2
	Estudiantes inmersos durante el desarrollo de la clase	-	2	2
Cierre y evaluación	Recursos tecnológicos o recursos materiales para el cierre y conclusiones de la clase.	1	1	2
	Evaluación para comprobar aprendizaje nuevo vocabulario	2	-	2

Fuente: elaboración propia

Encuesta a docente

La encuesta aplicada a los docentes presentó los siguientes resultados:

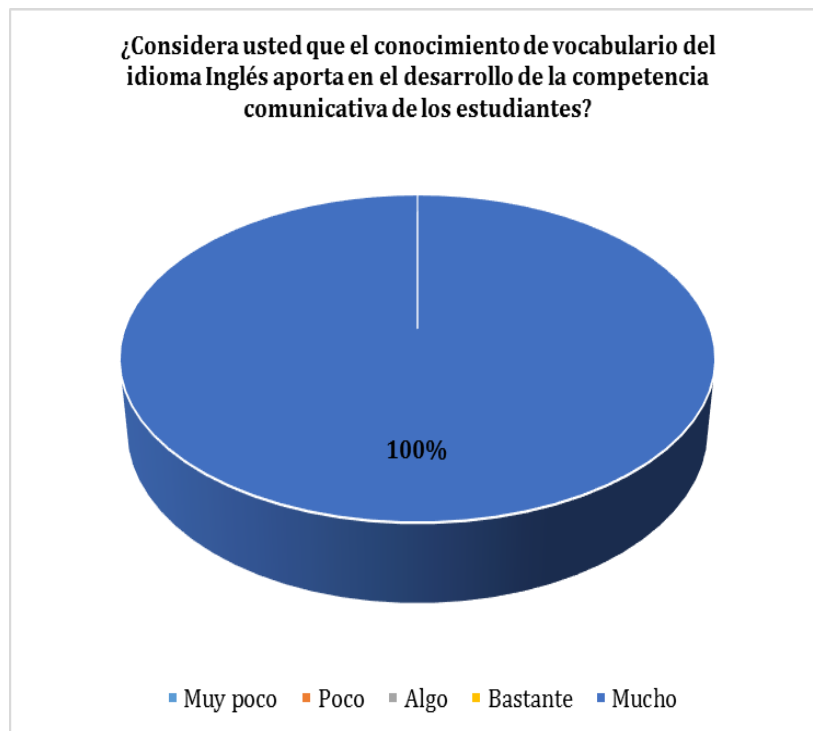
Gráfico 1. Importancia desarrollo del léxico



Fuente: elaboración propia

Los dos docentes encuestados califican, respectivamente, que el trabajar en el desarrollo de la competencia léxica del idioma Inglés es de bastante y mucha importancia. De este criterio se puede inferir que la enseñanza de vocabulario no solo debe tener el suficiente protagonismo en la práctica docente, sino también, una gran cantidad de oportunidades en la clase que permitan el desarrollo de esta competencia.

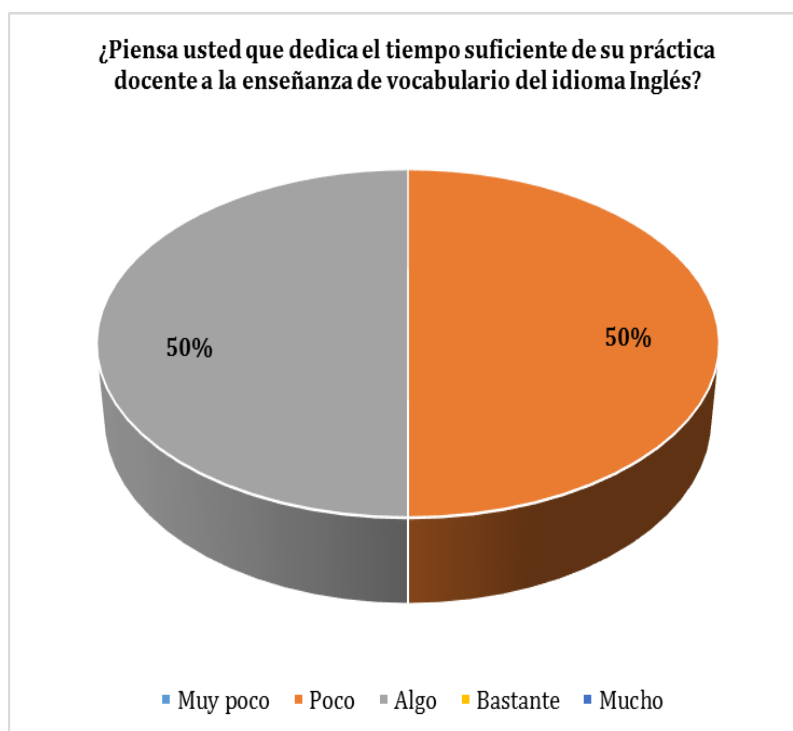
Gráfico 2. Aporte del vocabulario a la competencia comunicativa



Fuente: elaboración propia

Los dos docentes encuestados coinciden en que el conocimiento de vocabulario de Inglés aporta mucho en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes. Por consiguiente, se puede deducir que utilizar estrategias de enseñanza que promuevan la adquisición de vocabulario es necesario para que los estudiantes expresen sus ideas con fluidez y elocuencia.

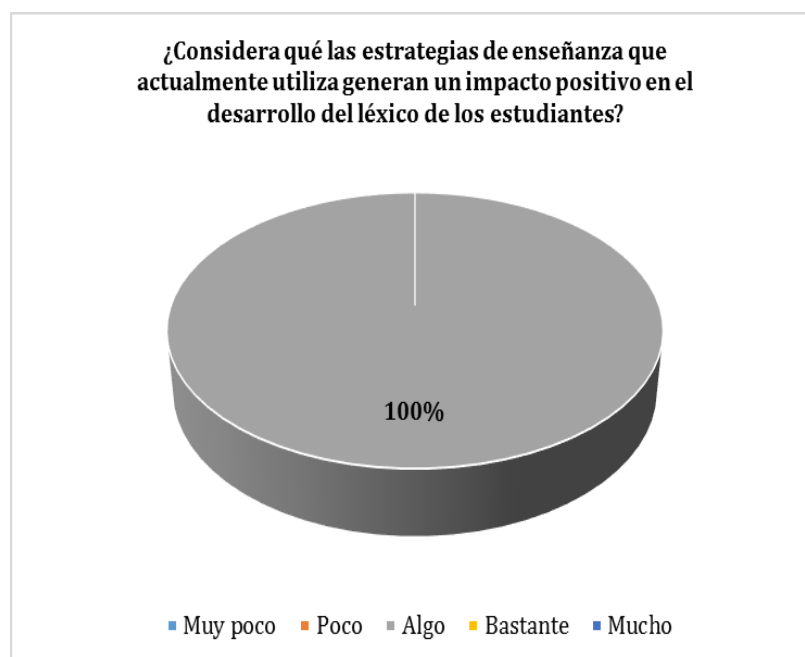
Gráfico 3. Dedicar tiempo a la enseñanza de vocabulario



Fuente: elaboración propia

Los dos docentes encuestados manifiestan, respectivamente, que durante la práctica docente únicamente dedican algo o poco de su tiempo a la enseñanza de vocabulario. Por lo tanto, es fundamental que los educadores organicen apropiadamente el proceso de enseñanza de todas las habilidades lingüísticas del lenguaje, de tal manera que la adquisición de vocabulario cuente con el tiempo suficiente para su instrucción.

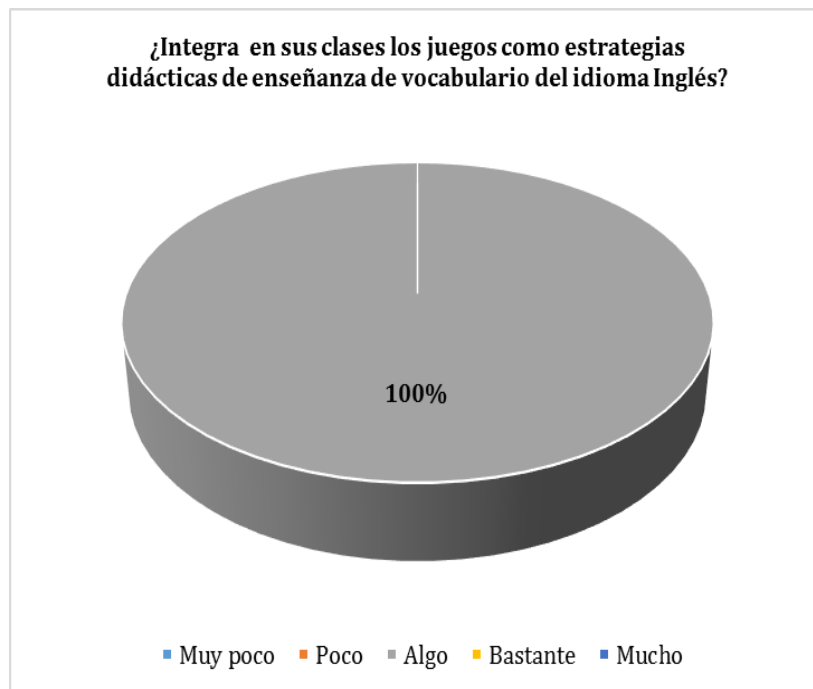
Gráfico 4. Estrategias de enseñanza desarrollo léxico



Fuente: elaboración propia

Los docentes encuestados manifiestan al 100% que las estrategias de enseñanza que comúnmente utilizan para el desarrollo del léxico, solo generan algo de impacto en el aprendizaje de los estudiantes, es decir, los educandos aún presentan carencias en lo que respecta a la adquisición de vocabulario. Por lo tanto, es necesario integrar cambios en la práctica docente tradicional que influyan positivamente en el aprendizaje de vocabulario.

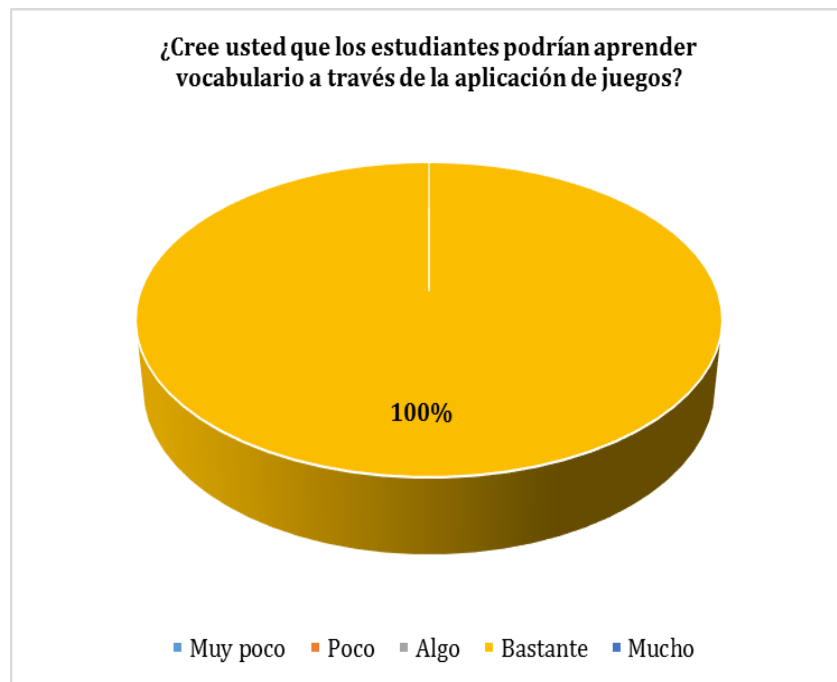
Gráfico 5. Juegos como estrategias didácticas



Fuente: elaboración propia

Los dos docentes encuestados manifiestan que una parte de su instrucción incluye a los juegos como estrategia didáctica para la enseñanza de vocabulario de Inglés. Por lo tanto, se considera primordial innovar este tipo de actividades para que se integren en la práctica docente de manera más frecuente y contribuyan en el proceso de adquisición de vocabulario.

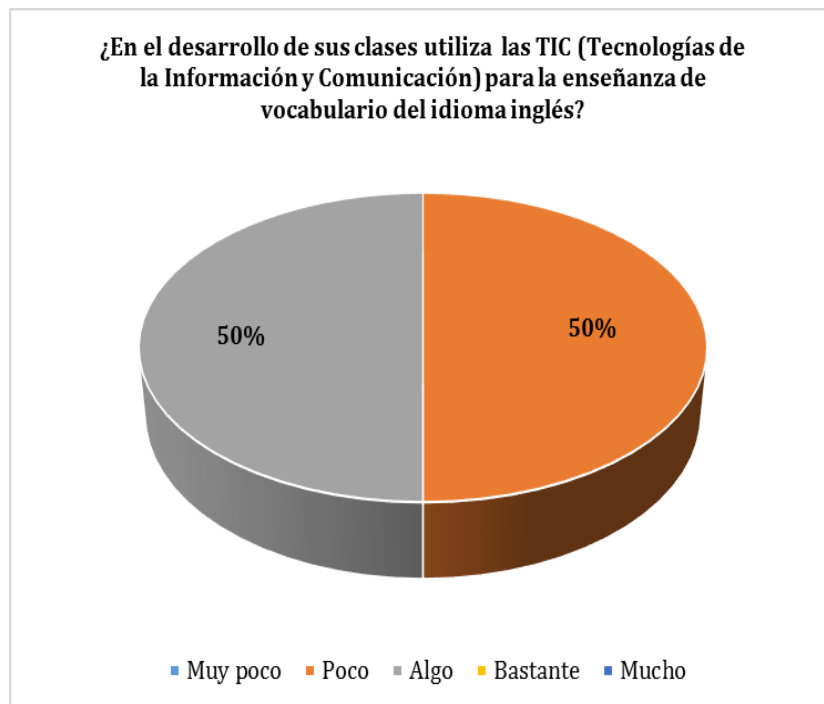
Gráfico 6. Aprendizaje a través de juegos



Fuente: elaboración propia

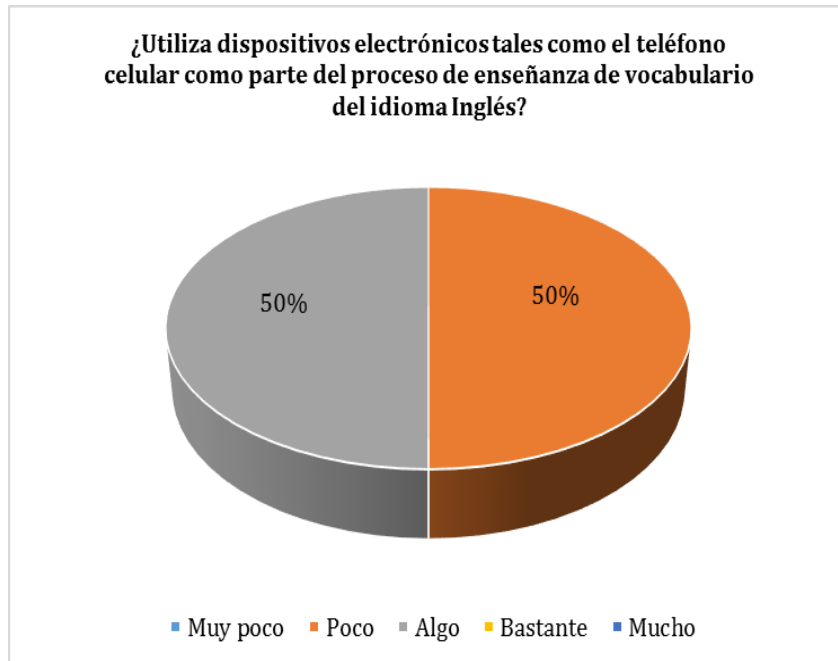
Los dos docentes encuestados están bastante de acuerdo en que los estudiantes podrían aprender vocabulario a través de la aplicación de juegos en su práctica docente. Por lo tanto, sería de gran ayuda para los docentes la implementación de una estrategia de enseñanza basada en los elementos del juego, puesto que la presentación de contenidos en forma lúdica podría facilitar la instrucción y aprendizaje de vocabulario.

Gráfico 7. TIC para la enseñanza vocabulario



Los 2 docentes encuestados manifiestan, respectivamente, que en el desarrollo de sus clases las TIC no son muy utilizadas para la enseñanza de vocabulario del idioma Inglés. Por lo tanto, es imprescindible promover el uso de las TIC de forma más continua en la práctica docente, ya que las tecnologías apoyan el aprendizaje de los estudiantes y permiten la transformación de las estrategias de enseñanza.

Gráfico 8. Uso de dispositivos electrónicos



Fuente: elaboración propia

Los dos docentes encuestados manifiestan, respectivamente, que los dispositivos electrónicos no son muy utilizados como parte del proceso de enseñanza de vocabulario del idioma Inglés. Por lo tanto, la aplicación de la tecnología en la enseñanza se torna relevante, puesto que los estudiantes están constantemente rodeados de dispositivos electrónicos y reaccionan positivamente a su uso.

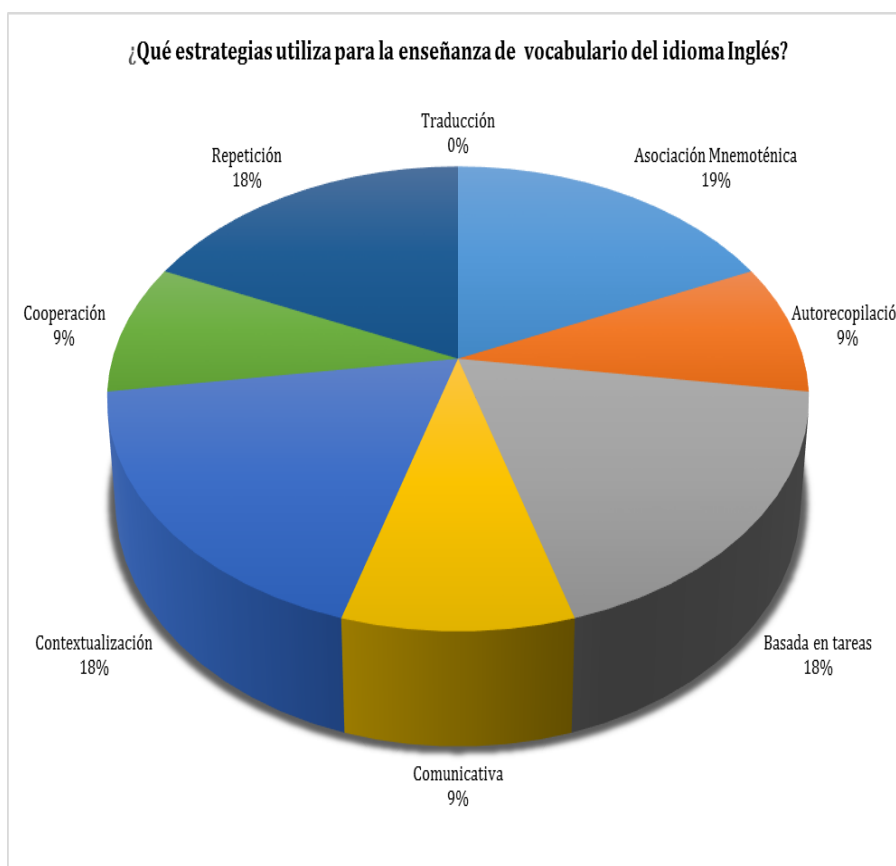
Gráfico 9. Plataformas en línea



Fuente: elaboración propia

Los dos docentes encuestados manifiestan que estarían bastante interesados en utilizar plataformas en línea a través de dispositivos electrónicos que promuevan el aprendizaje de vocabulario del idioma Inglés. Por lo tanto, se puede considerar a las plataformas en línea a través de los dispositivos electrónicos como un recurso adicional a disposición de los docentes que permita hacer una mejor distribución de tiempo, y a la vez potenciar la adquisición de vocabulario de los estudiantes.

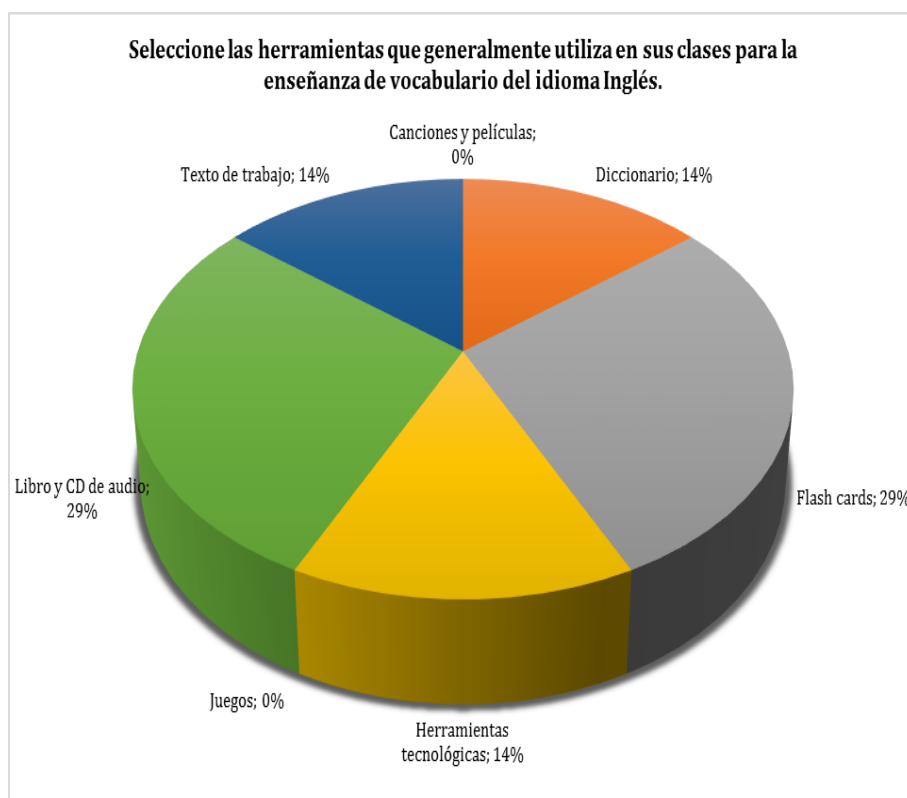
Gráfico 10. Tipo de estrategias de enseñanza



Fuente: elaboración propia

Los dos docentes encuestados revelan que las estrategias más utilizadas para la enseñanza de vocabulario son la repetición, la asociación de palabras con imágenes, la contextualización y la basada en tareas. En menor porcentaje manifiestan, respectivamente, que el trabajo cooperativo, comunicativo y de autorecopilación o selección de vocabulario también son utilizados; sin embargo, en ninguno de los casos hacen uso de la traducción como método de enseñanza. Por consiguiente, es factible la integración de una nueva estrategia que abarque varias de las actividades tradicionalmente ya utilizadas, y que además involucre las mecánicas del juego a través del uso de las TIC como recurso didáctico innovador en el proceso de enseñanza de vocabulario del idioma Inglés.

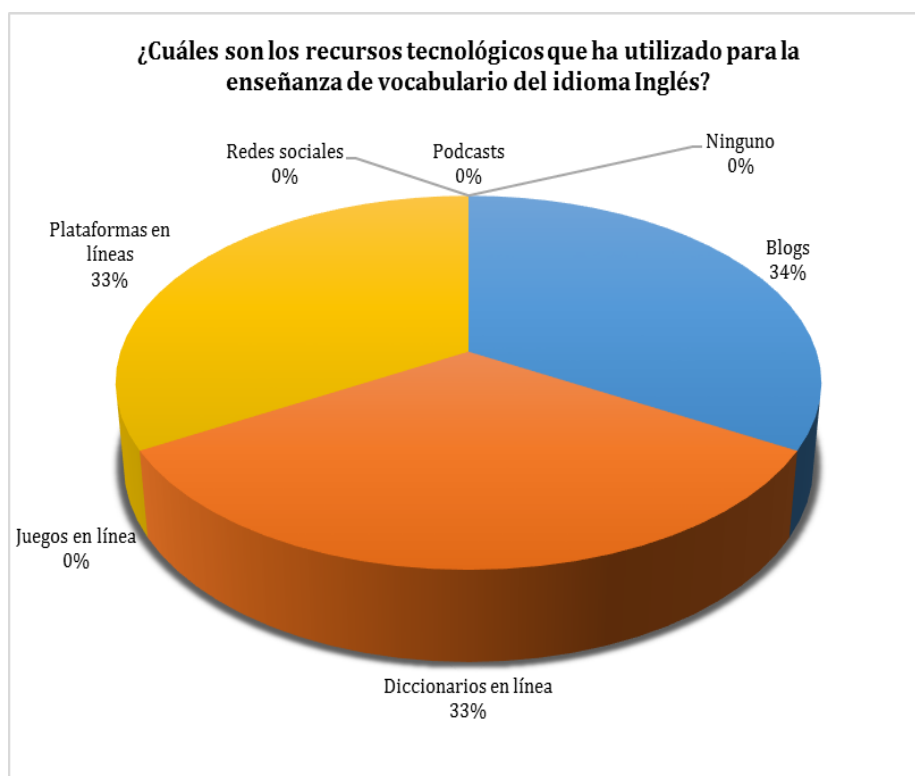
Gráfico 11. Herramientas utilizadas



Fuente: elaboración propia

Los dos docentes encuestados revelan que tanto el uso de las *flashcards* como el libro y CD de audio son las herramientas habitualmente utilizadas para la enseñanza de vocabulario. Uno de los docentes manifiesta que también hace uso del texto de trabajo, mientras que el otro apoya la instrucción con diccionarios y herramientas tecnológicas. En ninguno de los casos se menciona a los juegos como recurso didáctico, por lo cual se requiere implementar una herramienta que fomente la integración del juego en las clases y que permita transformar la enseñanza tradicional de vocabulario en un proceso efectivo y atractivo para los estudiantes.

Gráfico 12. Recursos tecnológicos



De los dos docentes encuestados se evidencia que la tecnología no es uno de los recursos más utilizados para la enseñanza de vocabulario de Inglés, es así que ninguno de los encuestados ha utilizado las redes sociales, los *podcasts* o los juegos en línea. Uno de los docentes manifiesta hacer uso de los blogs y diccionarios virtuales para la instrucción de vocabulario, el otro educador por su parte, indica que la plataforma en línea ha sido el único recurso tecnológico utilizado. Por lo tanto, se requieren tomar acciones que conlleven a incluir en mayor medida los recursos tecnológicos en la práctica docente con la finalidad de fortalecer el proceso de enseñanza y así desarrollar la competencia léxica de los estudiantes.

Cuadro 4. Patrones de respuesta pregunta abierta

Pregunta	Patrones de respuesta
¿Estaría interesado en integrar en su práctica docente una estrategia de enseñanza basada en los elementos del juego y el uso de los recursos tecnológicos para la instrucción de vocabulario del idioma Inglés? ¿Por qué?	-Interés en la integración de la estrategia
	-TIC fomentan el aprendizaje de los estudiantes
	-Amplio conocimiento de los estudiantes sobre tecnología
	-Juegos enfocados en los contenidos de aprendizaje
	-Limitado tiempo para abarcar la instrucción de vocabulario
	-Didáctica divertida igual a impacto positivo en aprendizaje

Fuente: elaboración propia

Con el propósito de identificar las percepciones de los dos docentes sobre la integración de una estrategia de enseñanza basada en los elementos del juego y el uso de los recursos tecnológicos para la instrucción de vocabulario del idioma Inglés, se planteó la última pregunta de tipo abierta, en la que se pudo recabar un punto de vista más profundo de los encuestados. Las respuestas obtenidas se agruparon en ideas principales que destacan el interés y apertura de los docentes por la integración de una nueva estrategia de enseñanza que haga uso de las TIC, y que a la vez incluya los elementos del juego, puesto que esta podría causar un impacto positivo en el aprendizaje los estudiantes de esta nueva era tecnológica. Sin embargo, indican su inquietud sobre el tiempo que tomaría la implementación de una nueva estrategia en su práctica docente, ya que actualmente el tiempo es limitado incluso para enseñar las otras habilidades lingüísticas del idioma, tanto así que la instrucción de vocabulario ha quedado rezagada. Por lo tanto los docentes consideran necesario tratar de mejorar las metodologías actuales de enseñanza de vocabulario, pero con el análisis adecuado de los recursos tecnológicos, de tal manera que no requieran largos períodos de tiempo para su implementación y los incentive a incluir a la estrategia en su práctica docente diaria.

Encuesta a los estudiantes

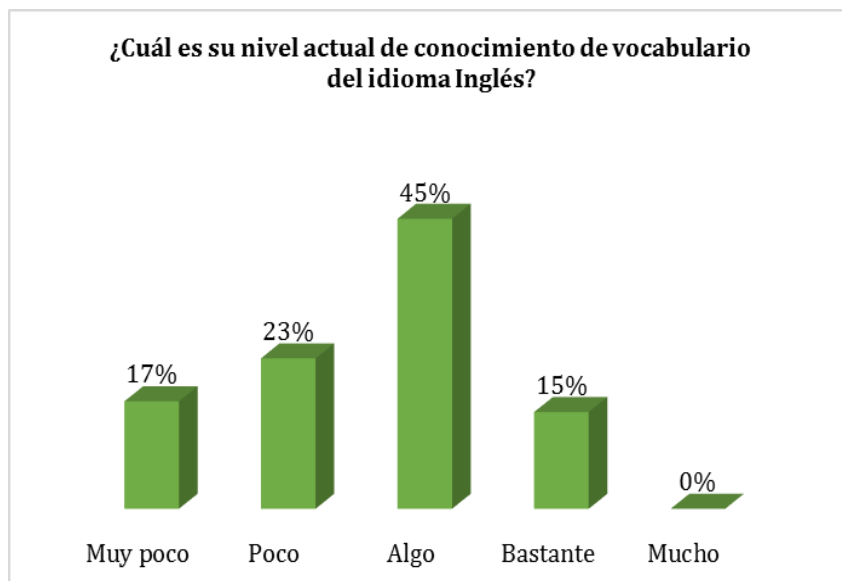
La encuesta aplicada a los estudiantes presentó los siguientes resultados:

Tabla 3. Conocimiento de vocabulario idioma Inglés

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	10	17%
Poco	14	23%
Algo	27	45%
Bastante	9	15%
Mucho	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 13. Conocimiento de vocabulario del idioma Inglés



Fuente: elaboración propia

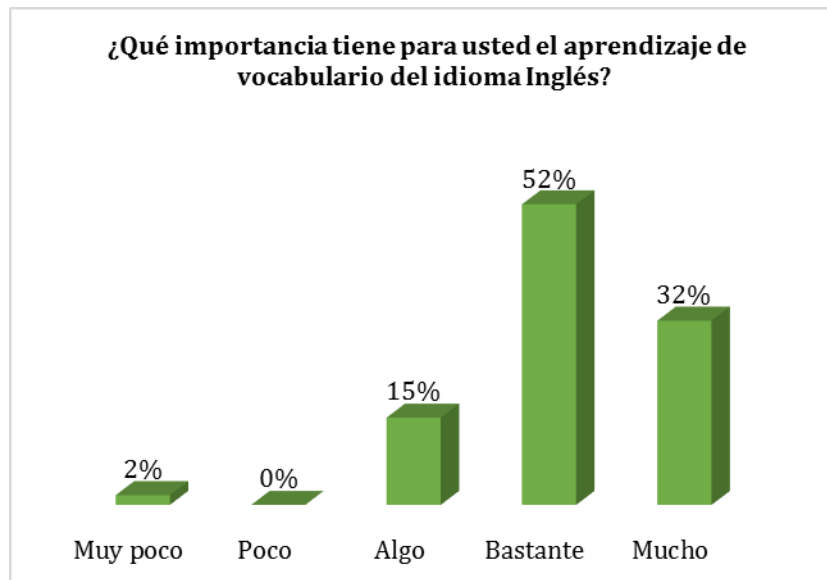
De los 60 estudiantes encuestados el 45% señala que tiene algo de conocimiento de vocabulario de Inglés, el 23% un poco y el 17% manifiesta tener muy poco conocimiento. Así también, solo un 15% indica poseer bastante conocimiento. Por lo tanto, se requieren de acciones para mejorar el proceso de adquisición de vocabulario de Inglés, de tal manera que todos los estudiantes tengan el mismo nivel de conocimiento de nuevas palabras, frases o colocaciones, y así puedan incrementar su léxico.

Tabla 4. Importancia del aprendizaje de vocabulario Inglés

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	1	2%
Poco	0	0%
Algo	9	15%
Bastante	31	52%
Mucho	19	32%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 14. Importancia del aprendizaje de vocabulario Inglés



Fuente: elaboración propia

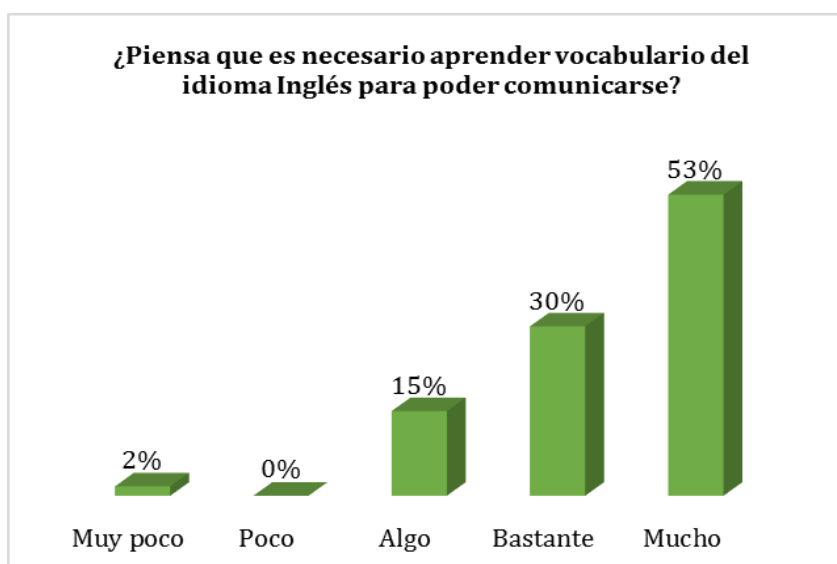
De los 60 estudiantes encuestados, el 52% opina que el aprendizaje de vocabulario de Inglés tiene bastante importancia, así también para el 32% es de mucha importancia; un mínimo porcentaje del 13% manifiesta que solo tiene algo de importancia, mientras que un 2% le resta total importancia. Por lo tanto, se puede deducir que la mayoría de los estudiantes hacen relevancia al aprendizaje de vocabulario de Inglés, por lo cual es necesario implementar estrategias que incentiven la instrucción de esta parte fundamental del idioma y generen interés en los estudiantes.

Tabla 5. Aprendizaje de vocabulario para comunicarse

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	1	2%
Poco	0	0%
Algo	9	15%
Bastante	18	30%
Mucho	32	53%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 15. Aprendizaje de vocabulario para comunicarse



Fuente: elaboración propia

De los 60 estudiantes encuestados una representación mayoritaria del 53% expresa que tiene mucha necesidad el aprender vocabulario para poder comunicarse en Inglés, un 30% lo califica como bastante necesario a la hora de comunicarse, pero el 15% piensa que solo hay algo de necesidad. Así también, y a pesar de no ser un porcentaje representativo, el 2% considera que es de muy poca importancia aprender vocabulario para tener una comunicación verbal en Inglés. De este criterio se puede inferir que la mayoría de estudiantes están conscientes de lo fundamental que es el vocabulario a la hora de comprender y sobre todo producir el idioma Inglés, por lo tanto, es viable la implementación una estrategia de enseñanza que permita afianzar el conocimiento de vocabulario.

Tabla 6. Vocabulario facilita la comunicación en Inglés

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	1	2%
Poco	2	3%
Algo	6	10%
Bastante	23	38%
Mucho	28	47%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 16. Vocabulario facilita la comunicación en Inglés



Fuente: elaboración propia

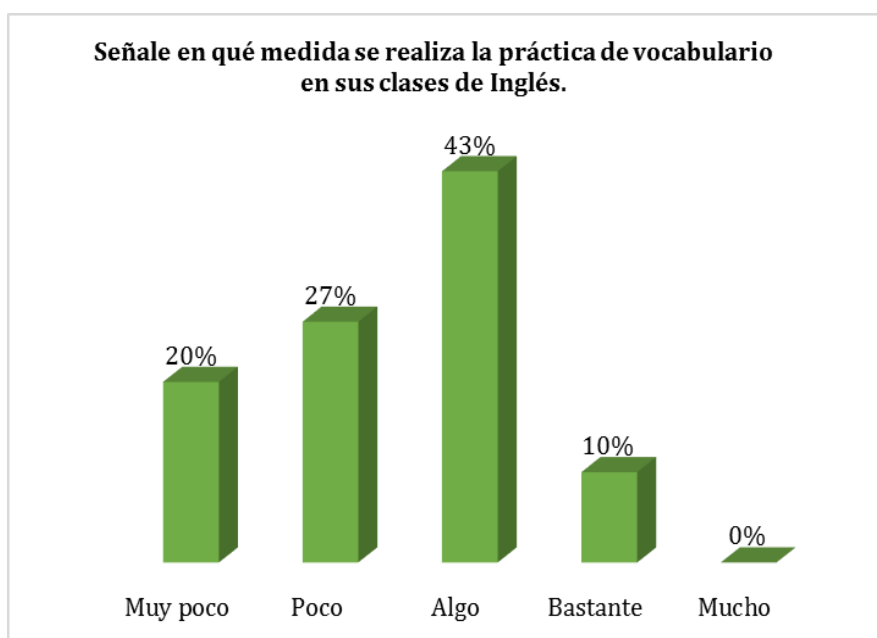
De los 60 estudiantes encuestados la mayoría que representa el 47% y 38 % respectivamente, señala que el conocimiento de vocabulario podría facilitar la precisión y fluidez de sus ideas para establecer una comunicación en Inglés. Sin embargo, solo un porcentaje minoritario de la población encuestada que representa el 3% y 2% respectivamente, no considera este notable aspecto como influencia para su comunicación en Inglés. Por lo tanto, se puede inferir que la adquisición de vocabulario es elemental, ya que un amplio léxico en los estudiantes podría facilitar la expresión de sus ideas con precisión y fluidez, lo que a la vez conllevará a la producción de una comunicación efectiva

Tabla 7. Práctica del vocabulario en clases

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	12	20%
Poco	16	27%
Algo	26	43%
Bastante	6	10%
Mucho	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 17. Práctica del vocabulario en clases



Fuente: elaboración propia

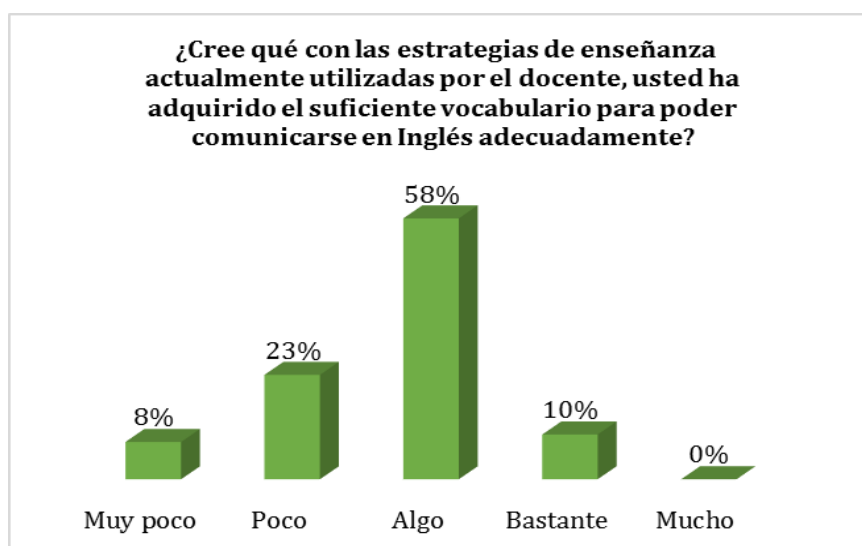
De los 60 estudiantes encuestados se evidencia que el 47% que representa a la mayoría practica poco o muy poco el vocabulario en las clases de Inglés, mientras que un 43% si practica algo de vocabulario. Únicamente un 10% manifiesta que realiza bastante práctica del léxico aprendido en clases. Por lo tanto, la integración de métodos de enseñanza para la adquisición de vocabulario en Inglés que permitan trabajar de forma más continua en clases es imprescindible, ya que sin la suficiente práctica no se puede desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Tabla 8. Adquisición de vocabulario con estrategias de enseñanza actuales

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	5	8%
Poco	14	23%
Algo	35	58%
Bastante	6	10%
Mucho	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 18. Adquisición de vocabulario con estrategias de enseñanza actuales



Fuente: elaboración propia

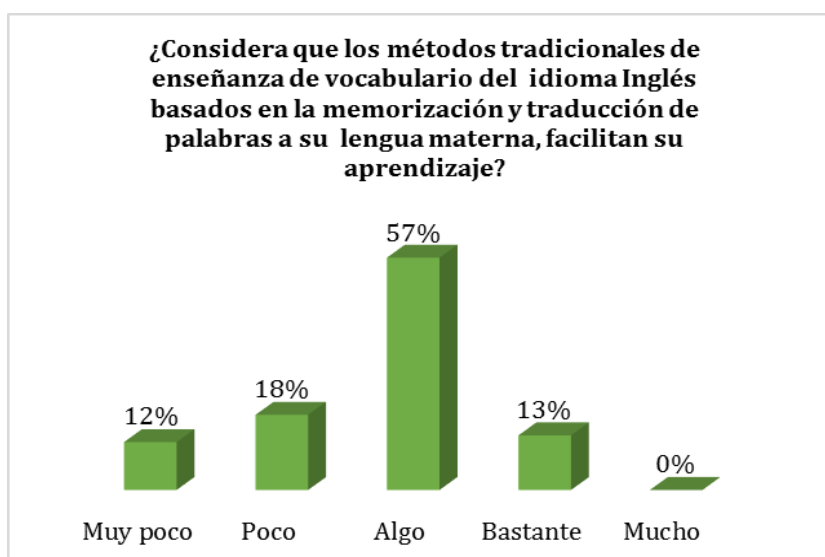
De los 60 estudiantes encuestados el 23% y 8%, respectivamente, señalan que las estrategias actualmente utilizadas por el docente para la enseñanza de vocabulario en Inglés, han aportado poco y muy poco en la adquisición de vocabulario para poder comunicarse, en cambio solo un 10% manifiesta que han sido de bastante utilidad para esta temática. Por otro lado, el 58% cree que han adquirido algo de vocabulario a través de estas estrategias, lo que puede interpretarse de forma positiva, ya que si se establecen nuevas formas de enseñanza y enfocadas en los estudiantes, la adquisición de vocabulario se podría lograr con mayor efectividad y la comunicación en Inglés sería factible.

Tabla 9. Métodos tradicionales de enseñanza facilitan el aprendizaje vocabulario

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	7	12%
Poco	11	18%
Algo	34	57%
Bastante	8	13%
Mucho	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 19. Métodos tradicionales de enseñanza facilitan el aprendizaje vocabulario



Fuente: elaboración propia

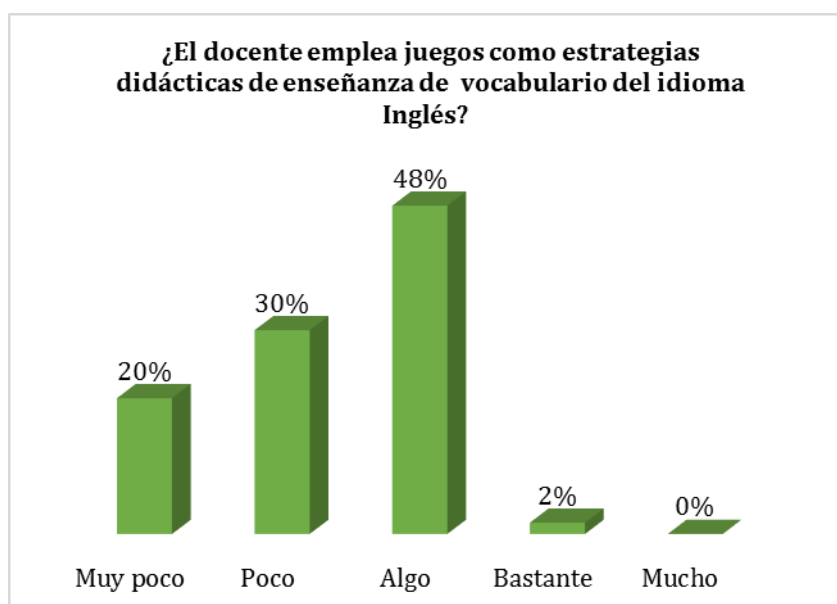
De los 60 estudiantes consultados el 57% considera que los métodos tradicionales de enseñanza basados en la memorización y traducción de palabras han logrado facilitar algo del aprendizaje de vocabulario en Inglés. En cambio el 18% y 12%, respectivamente, indica que poco y muy poco estos métodos han facilitado su aprendizaje. Solo un 13% se inclina a opinar que la memorización y traducción son de bastante ayuda para la adquisición de vocabulario. Por consiguiente, se requiere cambiar la forma actual en la que se instruye el léxico, y además se deben integrar métodos alternativos de enseñanza que permitan un aprendizaje activo de todos los estudiantes a fin de que se facilite la adquisición de vocabulario en Inglés y se consolide su conocimiento.

Tabla 10. Juegos como estrategias de enseñanza de vocabulario

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	12	20%
Poco	18	30%
Algo	29	48%
Bastante	1	2%
Mucho	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 20. Juegos como estrategias de enseñanza de vocabulario



Fuente: elaboración propia

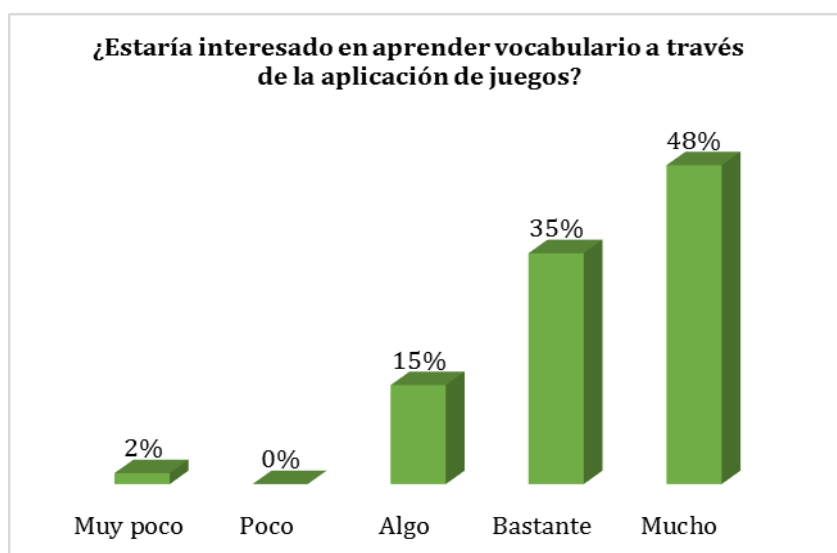
De los 60 estudiantes encuestados el 48% señala que si se emplean algo de juegos como parte de las estrategias didácticas para la enseñanza de vocabulario en Inglés. Sin embargo, la mayoría que representa el 30% y 20%, respectivamente, tiene una apreciación diferente al indicar que el docente emplea poco y muy poco los juegos para la instrucción de vocabulario. Por lo tanto, la enseñanza lúdica, que no es un método nuevo sino algo que se ha utilizado a lo largo de los años, debe considerarse como una alternativa para la enseñanza de vocabulario en Inglés para que las clases se tornen más atractivas, divertidas y despierten el interés en los estudiantes, lo que a su vez contribuirá al desarrollo no solo de la competencia léxica, sino también de la expresión oral de los mismos.

Tabla 11. Interés en el aprendizaje de vocabulario a través de juegos

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	1	2%
Poco	0	0%
Algo	9	15%
Bastante	21	35%
Mucho	29	48%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 21. Interés en el aprendizaje de vocabulario a través de juegos



Fuente: elaboración propia

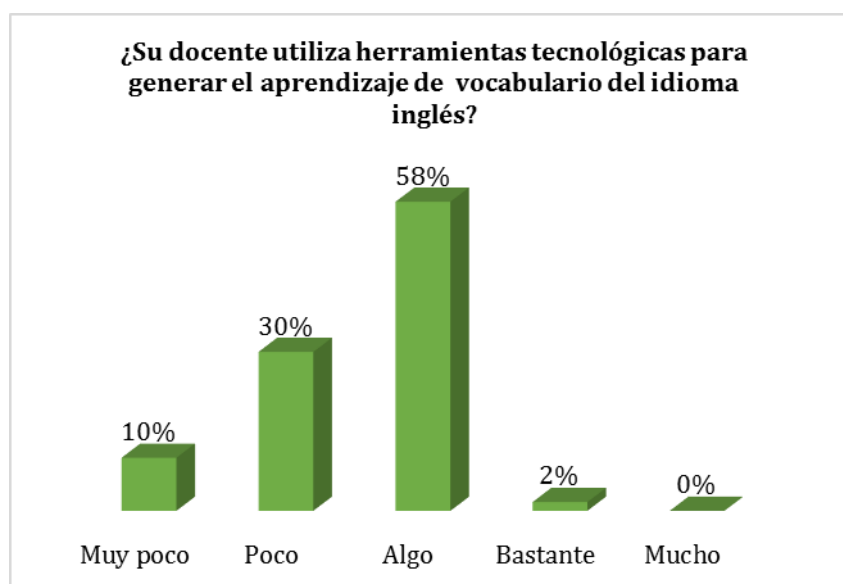
Ante la pregunta planteada el 48% de los 60 estudiantes encuestados indican tener mucho interés en el método de aprendizaje de vocabulario en Inglés a través de la aplicación de juegos. Un porcentaje considerable del 35% también expresa bastante interés en este tipo de aprendizaje, mientras que solo un 10% y 2%, respectivamente, manifiesta algo o muy poco interés en aprender vocabulario a través de la enseñanza lúdica. Por lo tanto, se requiere adaptar los juegos en dependencia del vocabulario en Inglés que se quiera enseñar y practicar, puesto que al ser un elemento de alto interés para los estudiantes podría promover altamente la adquisición de vocabulario.

Tabla 12. Utiliza herramientas tecnológicas para el aprendizaje de vocabulario

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	6	10%
Poco	18	30%
Algo	35	58%
Bastante	1	2%
Mucho	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 22. Utiliza herramientas tecnológicas para el aprendizaje de vocabulario



Fuente: elaboración propia

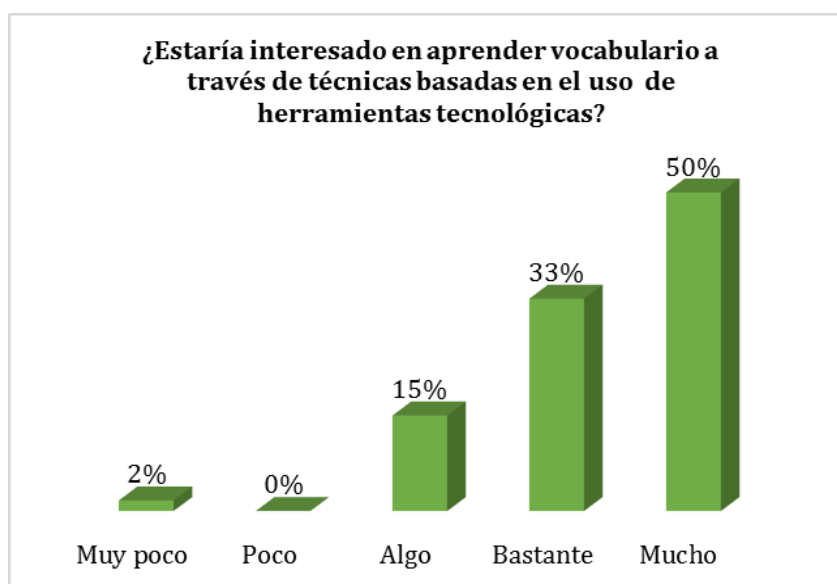
De los 60 estudiantes encuestados el 58% concuerdan que los docentes utilizan algo de herramientas tecnológicas para la enseñanza de vocabulario del idioma Inglés; un 30% y 10%, respectivamente, señalan que se utiliza poco y muy poco las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza, mientras que solo un 2% lo señala como bastante. Por lo tanto, para mejorar la adquisición del vocabulario del idioma Inglés, se requiere la integración de una estrategia de enseñanza que haga uso de la herramienta tecnológica adecuada, y que dicha estrategia sea utilizada de forma más frecuente en la práctica docente.

Tabla 13. Utiliza herramientas tecnológicas para el aprendizaje de vocabulario

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	1	2%
Poco	0	0%
Algo	9	15%
Bastante	20	33%
Mucho	30	50%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 23. Aprendizaje de vocabulario con herramientas tecnológicas



Fuente: elaboración propia

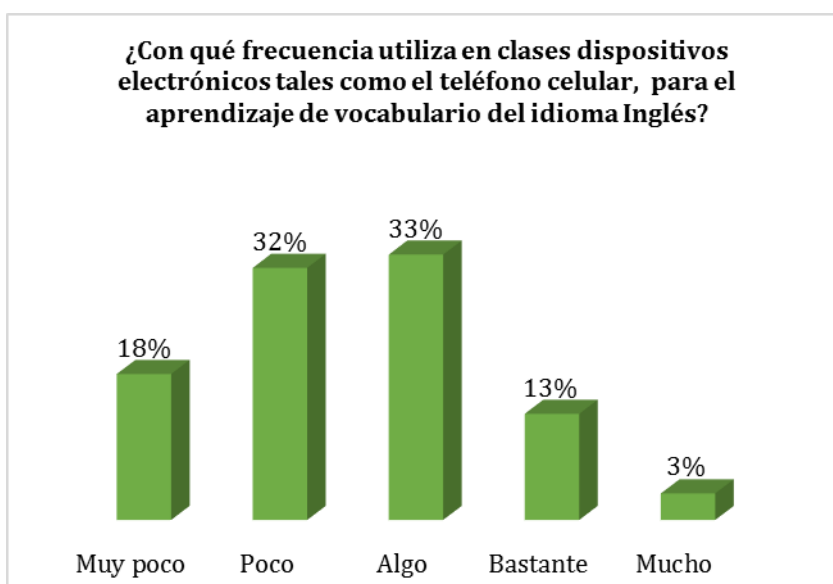
De los 60 estudiantes encuestados el 50% expresa que tiene mucho interés en aprender vocabulario a través del uso de las herramientas tecnológicas, mientras que solo un 2% de la muestra seleccionada manifiesta muy poco interés. Así también, un 33% demuestra bastante interés hacia el aprendizaje basado en las herramientas tecnológicas y el 15% algo de interés nada más. Por consiguiente, se debe dar a la instrucción actual del léxico un cambio significativo con el apoyo de las herramientas tecnológicas, que al mismo tiempo puede incrementar el interés de los estudiantes para aprender.

Tabla 14. Uso del celular para el aprendizaje del vocabulario

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	11	18%
Poco	19	32%
Algo	20	33%
Bastante	8	13%
Mucho	2	3%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

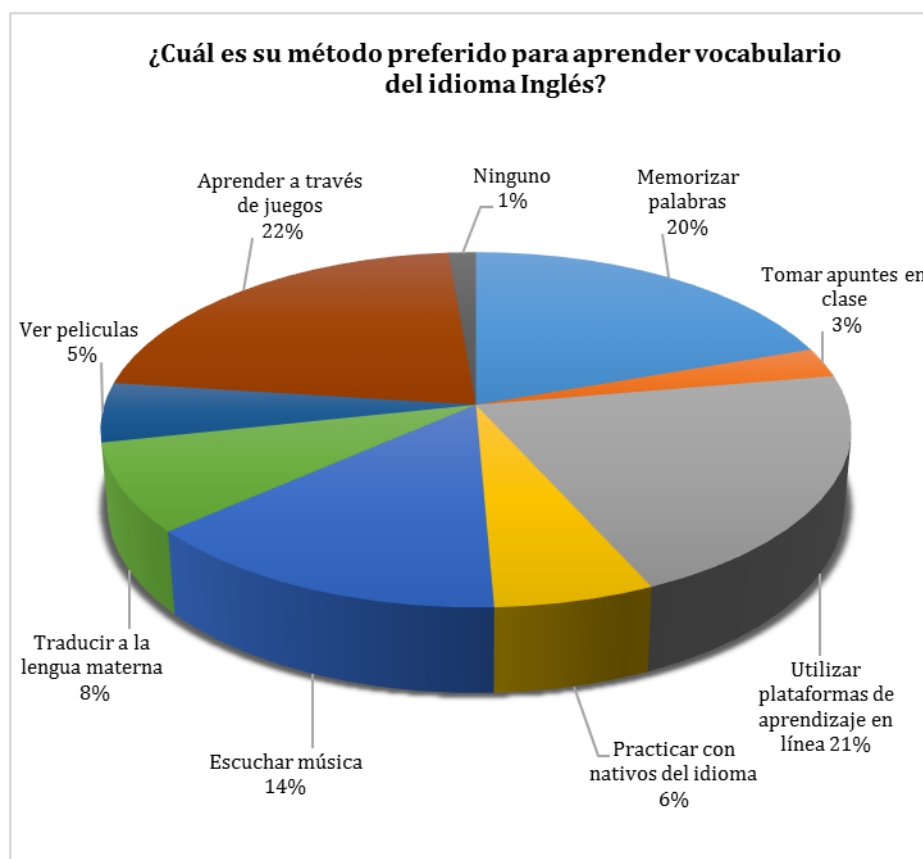
Gráfico 24. Uso del celular para el aprendizaje del vocabulario



Fuente: elaboración propia

De los 60 estudiantes encuestados el 33% y 32%, respectivamente, indican utilizar algo y poco el teléfono celular para el aprendizaje de vocabulario en Inglés en clases; un 18% manifiesta que utiliza este dispositivo electrónico muy poco, mientras que solamente un 13% y 3%, respectivamente, lo emplean con bastante y mucha frecuencia. Por lo tanto, se requiere incrementar el uso de dispositivos electrónicos tales como el teléfono celular como herramienta de aprendizaje que proporcione apoyo en la adquisición de vocabulario del idioma Inglés.

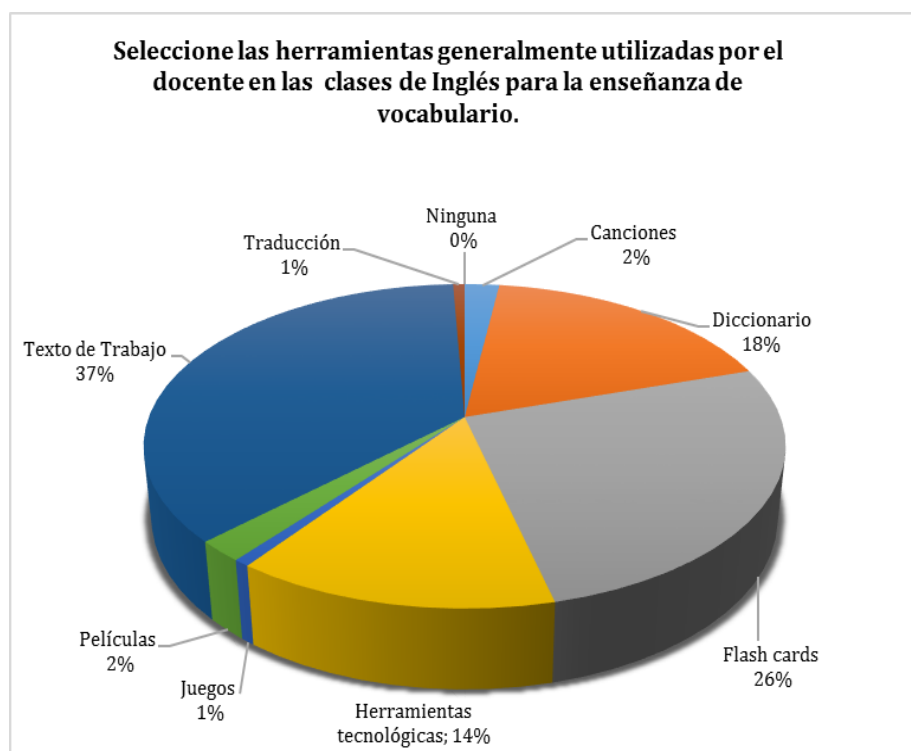
Gráfico 25. Método preferido para aprender vocabulario en Inglés



Fuente: elaboración propia

Con la finalidad de determinar el método preferido para aprender vocabulario en Inglés, se planteó esta pregunta con varias opciones de aprendizaje. De los 60 encuestados, se destacan 3 métodos con los que los estudiantes se sienten identificados en mayor porcentaje: el 22% prefiere aprender a través de juegos, el 21% utiliza plataformas en línea y el 20% aprende el vocabulario a través de la memorización. Por otro lado, un porcentaje considerable del 14% indica escuchar música para incrementar su léxico; la adquisición de vocabulario a través de películas, la traducción, la práctica con nativos y los apuntes en clases presentan el menor porcentaje como métodos preferidos de aprendizaje; sin embargo, el 1% prefiere no utilizar ningún método. Por lo tanto, es indispensable la integración de una estrategia que haga uso de las plataformas en línea y que además incluya los elementos del juego para la enseñanza de vocabulario de Inglés, ya que podría potenciar la competencia léxica y también incluir algunas de las características de otros de los métodos de aprendizaje preferidos por los estudiantes tales como la música, las películas o la memorización.

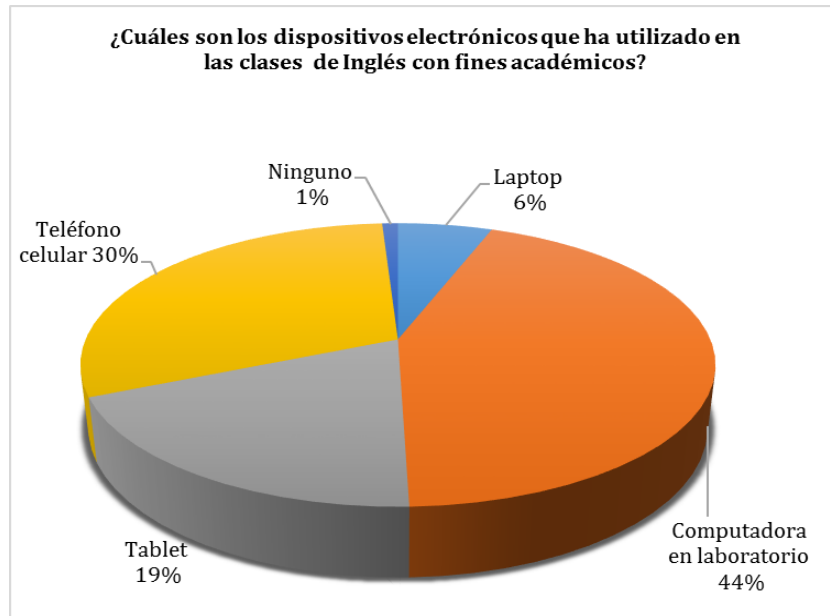
Gráfico 26. Herramientas utilizadas para la enseñanza de vocabulario



Fuente: elaboración propia

De los 60 estudiantes encuestados el 37% manifiesta que el docente utiliza el texto de trabajo para la enseñanza de vocabulario en Inglés, el 26% indica que utiliza las *flash cards* o imágenes para la interpretación de las palabras, el 18% indica que usan el diccionario y un 14% las herramientas tecnológicas. Por otra parte, las películas, las canciones, los juegos y la traducción presentan un bajo porcentaje como herramientas de apoyo en la práctica del docente, mientras que ningún estudiante señala no utilizar algún tipo de material. Por lo tanto, se requieren tomar acciones para modernizar los materiales tradicionalmente utilizados en la práctica docente tales como el texto de trabajo o el diccionario, los cuales han tornado los ambientes educativos en espacios monótonos de aprendizaje, y en su lugar es primordial implementar herramientas tales como las TIC para la enseñanza vocabulario en Inglés con la finalidad de afianzar el conocimiento de los estudiantes.

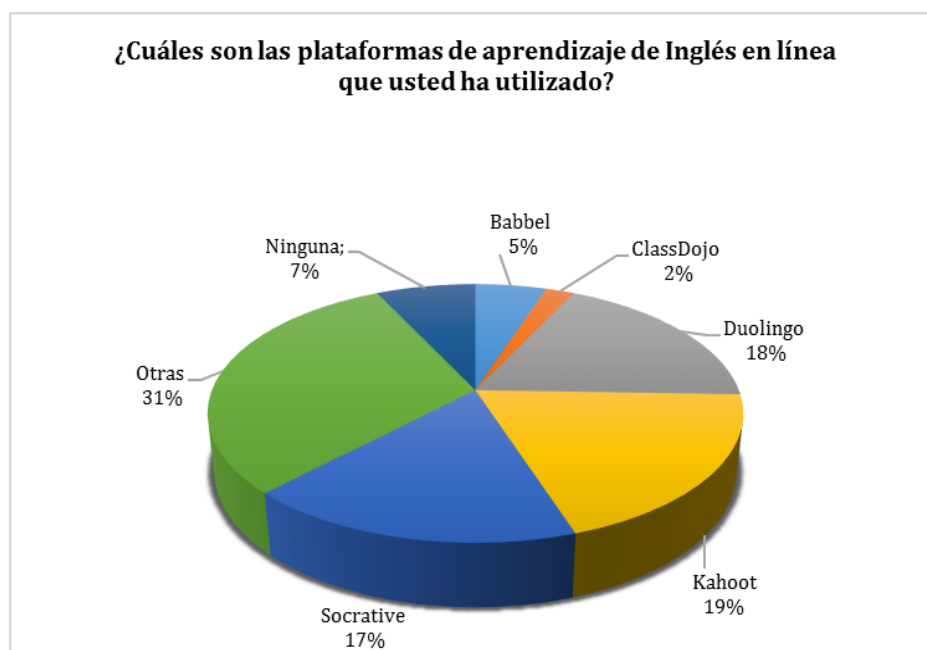
Gráfico 27. Dispositivos electrónicos utilizados en clases



Fuente: elaboración propia

De los 60 estudiantes encuestados el 44% expresa que utilizan las computadoras de laboratorio en las clases de Inglés con fines académicos, el 30% indica que el teléfono celular es utilizado para el aprendizaje, un 19% se inclina por la Tablet, mientras que un 6% señala a la *laptop* como el dispositivo electrónico utilizado. Solamente el 1% de los estudiantes manifiesta no utilizar ningún dispositivo para su aprendizaje. Por lo tanto, para lograr la transformación de la adquisición de vocabulario del idioma Inglés es imprescindible que en la práctica docente se utilicen dispositivos electrónicos o móviles tales como el teléfono celular, ya que a través de ellos la enseñanza se torna personalizada, cooperativa, interactiva, centrada en el contexto, y además presenta características particulares que no siempre surgen en la enseñanza tradicional.

Gráfico 28. Plataformas de aprendizaje usadas por los estudiantes



Fuente: elaboración propia

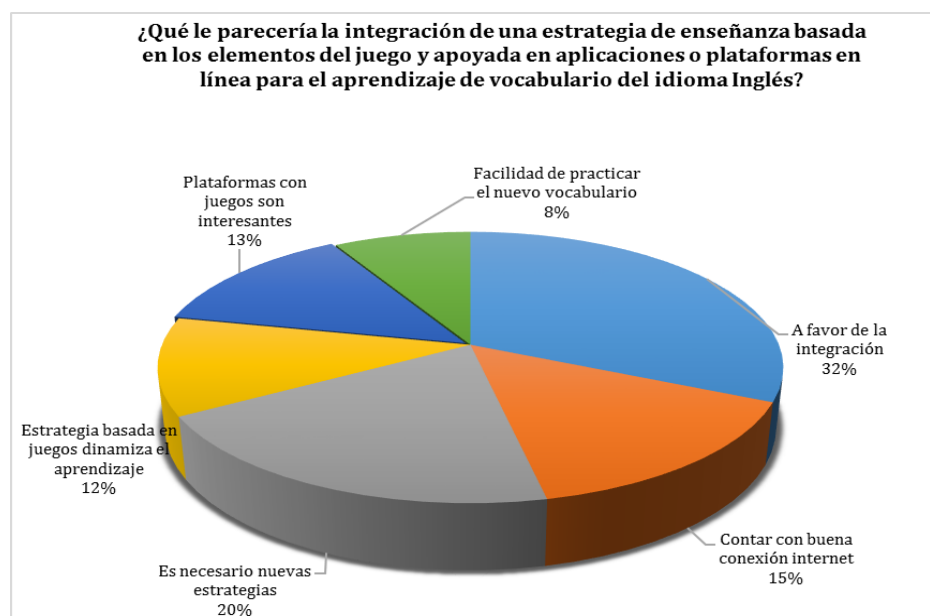
De los 60 estudiantes encuestados el 31% manifiesta haber utilizado diferentes plataformas en línea para el aprendizaje de Inglés, mientras que el 19%, 18% y 17%, respectivamente, indican haber utilizado las plataformas *Kahoot*, *Duolingo* y *Socrative*. En el caso de *Babel* y *ClassDojo* su uso presenta un menor porcentaje. Por otro lado, una representación minoritaria del 2% señala no hacer uso de ninguna de las plataformas en mención. De lo expuesto se puede concluir que los estudiantes demuestran interés en el aprendizaje del idioma Inglés a través del uso de las plataformas en línea disponibles. Por lo tanto, es viable la implementación de una estrategia de enseñanza de vocabulario que haga uso de las herramientas tecnológicas tales como las plataformas en línea, y que además incluya particularidades del juego, lo que en conjunto conllevará a un aprendizaje significativo.

Tabla 15. Codificación patrones de respuesta pregunta abierta

Patrones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
A favor de la integración	19	32%
Contar con buena conexión internet	9	15%
Es necesario nuevas estrategias	12	20%
Estrategia basada en juegos dinamiza el aprendizaje	7	12%
Plataformas con juegos son interesantes	8	13%
Facilidad de practicar el nuevo vocabulario	5	8%
TOTAL	60	100%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 29. Integración de estrategia basada en juegos y plataformas en línea



Fuente: elaboración propia

Con la finalidad de identificar las percepciones generales de los estudiantes sobre la integración de una estrategia de enseñanza basada en los elementos del juego y apoyada en las plataformas en línea para el aprendizaje de vocabulario en Inglés, se efectuó la última pregunta de tipo abierta en la que se pudo recabar un punto de vista más profundo de los 60 estudiantes encuestados. Se realizó la codificación de ideas obtenidas para agruparlas en patrones de respuesta en donde un 30% y 20%, respectivamente, manifiestan que están a favor de la implementación de este nuevo tipo de estrategias para la instrucción del léxico, ya que son necesarias para una mejor práctica docente y aprendizaje de los estudiantes. Así también, un 13% y 12%, respectivamente, expresan que las plataformas en línea basadas en los juegos generan interés al momento de aprender, y además dinamizan el aprendizaje. Por otro lado, el

15% señala que para que la integración de la nueva estrategia sea efectiva es necesario contar con una buena conectividad, mientras que un 8% opina que estas estrategias facilitarán la práctica del vocabulario tanto en las aulas como fuera del horario de clases o en sus horas libres. De esta manera se puede concluir que los estudiantes tienen un alto interés en que se apliquen nuevas estrategias de enseñanza de vocabulario del idioma Inglés que conlleven a que su aprendizaje sea más interactivo que lineal, gracias a los beneficios que ofrecen las herramientas tecnológicas y los elementos del juego.

Conclusiones del capítulo

Luego del análisis de los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los sujetos de estudio, se puede sintetizar por una parte, que si bien los docentes consideran al vocabulario como un segmento esencial para la enseñanza del idioma Inglés, no le dedican el tiempo suficiente dentro de su práctica docente y además utilizan estrategias de enseñanza tradicionales tales como la repetición, memorización y la contextualización, las cuales a su criterio no han logrado afianzar el conocimiento del léxico, el mismo que favorece al desarrollo de la competencia comunicativa. Así también, reluce su motivación por innovar su metodología a través de actividades lúdicas que actualmente son poco utilizadas en sus clases, y hacer un mayor y mejor uso de los recursos que ofrecen las TIC, de esta manera esperan solventar las carencias actualmente presentadas en la enseñanza tradicional de vocabulario para transformarla en un proceso divertido, interesante y efectivo.

Por otra parte, los estudiantes reconocen que su léxico en relación al idioma Inglés no es amplio, lo cual creen que es un factor importante al momento de comunicarse. Además señalan que si bien han adquirido algo de conocimiento a través de las estrategias tradicionales, estas no incluyen actividades lúdicas con las cuales se sienten identificados, puesto que las señalan entre uno de sus métodos favoritos para aprender vocabulario. Otro aspecto importante entre sus respuestas, es la apertura para la utilización de plataformas en línea y dispositivos electrónicos utilizados con fines académicos; sin embargo, se infiere que esto no sucede en el salón de clases, ya que indican existe una mínima utilización de herramientas tecnológicas en el aula. Por lo tanto, manifiestan su interés en que los docentes utilicen nuevos métodos que incluyan elementos del juego, herramientas tecnológicas y que se generen mayores oportunidades de práctica en clases, lo que podría conllevar a que su aprendizaje sea más significativo.

Capítulo 5

Resultados

5.1. Producto final del proyecto de titulación

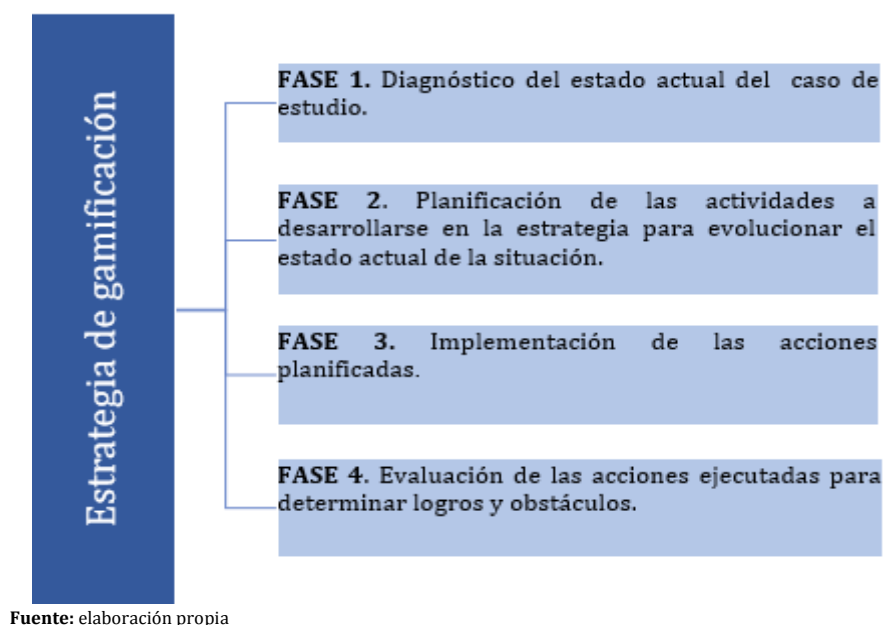
Con el propósito de solucionar el problema sujeto de estudio, el presente proyecto tiene como objetivo desarrollar una estrategia de gamificación basada en las TIC para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés del nivel pre-intermedio de los estudiantes de la carrera de Odontología de la UDLA de Quito, lo cual contribuirá en la labor de los docentes y la competencia léxica de los estudiantes.

Los beneficiarios de la presente estrategia son los estudiantes y docentes de la carrera de Odontología de la UDLA, ya que su implementación es importante para que los educandos alcancen estándares de conocimiento de vocabulario de acuerdo a su nivel de estudio, y los docentes tengan a su alcance un método alternativo que ofrezca nuevas y mejores perspectivas de aprendizaje.

Para el desarrollo de esta estrategia de enseñanza se consideró las fases propuestas por la autora (Llanes Montes, 2013) quien propone cinco etapas: introducción, diagnóstico, planeación estratégica, instrumentación y evaluación; y por (Calzado, 2016) quien señala que el desarrollo de una estrategia sólo requiere de cuatro etapas: diagnóstico, planeación y organización, implementación y evaluación.

En virtud de lo expuesto, se proponen las siguientes fases para la estrategia de gamificación para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés: diagnóstico, planificación, implementación y evaluación; tal como se detalla en el siguiente apartado con una elucidación de cada fase.

Figura 4. Fases de la estrategia de gamificación



Fase 1. Diagnóstico

Objetivo: Diagnosticar la situación actual en relación a la adquisición de vocabulario del idioma Inglés mediante herramientas de medición.

En esta fase inicial será necesario determinar dicha realidad a través de la aplicación de instrumentos como la observación directa de clases, la encuesta dirigida a estudiantes y docentes y la prueba diagnóstica inicial de conocimiento aplicada a los estudiantes.

Acciones

1. Para la observación directa se debe coordinar la visita a clases con el docente y para registrar la información de lo observado se recurre a una lista de cotejo que permita determinar las dimensiones e indicadores de como se desarrolla la interacción entre estudiantes y docentes, así como los métodos y actividades utilizadas para la adquisición de vocabulario.
2. Para las encuestas dirigidas a docentes y estudiantes se indica a los integrantes de este proceso que completen un cuestionario de preguntas en línea a partir de su práctica

docente y estudiantil, con la finalidad de recolectar información sobre aspectos relevantes en relación a la adquisición de vocabulario.

3. Para la prueba pedagógica inicial de conocimiento de vocabulario de acuerdo al nivel de estudios de los estudiantes se utiliza un formato estandarizado, cuyo objetivo es levantar información que sirva para la toma de decisiones que conlleven al mejoramiento de la situación actual.
4. Para el proceso y análisis de los datos obtenidos en la aplicación de los instrumentos se tabula la información obtenida para proceder con la caracterización de los estudiantes y docentes respectivamente.

Fase 2. Planificación

Objetivo: Planificar las acciones en el desarrollo la estrategia de gamificación para la adquisición de vocabulario de Inglés a partir de la determinación de los objetivos, los participantes, los recursos, los contenidos, las actividades de instrucción del léxico y espacio.

Acciones

1. Definir el objetivo que se desea alcanzar a través del diseño de las actividades proyectadas en el desarrollo de la estrategia de gamificación para la adquisición de vocabulario.
2. Especificar los integrantes en el desarrollo de las actividades que se incluirán en la estrategia de gamificación.
3. Establecer los recursos materiales necesarios para el desarrollo de las actividades programadas.
4. Utilizar los elementos de la gamificación para elaborar las actividades para la instrucción del vocabulario.
5. Precisar el tiempo dentro del desarrollo secuencial de los temas abarcados en el período escolar para incluir las actividades gamificadas.

Fase 3. Implementación

Objetivo: Ejecutar en el contexto educativo la estrategia de gamificación para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés.

Acciones

1. Presentación de la estrategia de gamificación a los docentes y estudiantes para la respectiva ejecución de las actividades gamificadas.
2. Iniciar la instrucción de los contenidos que forman parte de las acciones planificadas con el objetivo de revertir el contexto actual de la adquisición de vocabulario.
3. Efectuar el control y seguimiento del cumplimiento de las acciones planificadas.

Fase 4. Evaluación

Objetivo: Evaluar la estrategia de gamificación luego de la implementación de las acciones que se llevaron a cabo para la confirmación del cumplimiento de las expectativas esperadas y los posibles cambios de mejora a realizarse.

Acciones

1. Aplicación de la prueba pedagógica de vocabulario a los estudiantes para la evaluación diagnóstica final luego de la implementación de la estrategia de gamificación, con la finalidad de tener datos que permitan una apreciación cuantitativa de los resultados.
2. Autovaloración del desarrollo alcanzado en la competencia léxica a través de la estrategia de gamificación y la revisión para posibles ajustes a partir de los resultados obtenidos en la prueba pedagógica.

Estrategia de gamificación basada en las TIC para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés

Diagnóstico

Con el objetivo de diagnosticar la situación actual de la adquisición de vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes que cursan el nivel pre-intermedio de la carrera de Odontología de la UDLA de Quito, es relevante la aplicación de una prueba diagnóstica en la primera semana del primer parcial del período académico Septiembre 2017, la misma que permita determinar el nivel de conocimiento de vocabulario de los estudiantes. Para este fin, se utiliza un cuestionario de 30 preguntas preestablecido por la institución educativa (ver apéndice D) que evalúa la competencia léxica elemental del estudiante sugerida para el nivel de estudios pre-intermedio. El análisis de los resultados obtenidos en esta prueba diagnóstica otorga a los docentes información sobre el estado inicial de conocimiento de su grupo de estudiantes para que en base a ello, se realice el plan de trabajo necesario.

Asimismo, se procede con la observación de clases y la aplicación de las encuestas dirigidas a los 60 estudiantes y 2 docentes, cuyo pormenor de recolección de datos y análisis de resultados se detalla en el capítulo 4 (ver página 70), y que en síntesis proporciona las características más importantes del problema sujeto de estudio, lo que permite corroborar lo diagnosticado a través de las pruebas pedagógicas.

Planificación

Objetivo

Diseñar actividades basadas en los elementos de la gamificación por medio del uso de las herramientas que ofrecen las TIC para el fortalecimiento de la adquisición de vocabulario del idioma Inglés del nivel pre-intermedio.

Integrantes

Los docentes titulares de los dos cursos de nivel pre-intermedio de Inglés participan en el diseño de las nuevas actividades gamificadas para la adquisición de vocabulario a ser incluidas en el plan de estudios del primer parcial del período académico Septiembre 2017 de los estudiantes de la carrera de Odontología de la UDLA.

Recursos

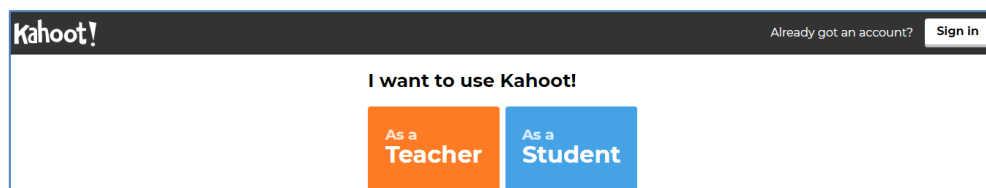
Entre los recursos necesarios para el diseño de las actividades basadas en los elementos del juego y las herramientas tecnológicas TIC están: la aplicación en línea *Kahoot*, una cuenta de acceso gratuito para el docente como usuario en esta plataforma, un proyector, un dispositivo host u ordenador y conexión a internet en el aula.

Kahoot es una plataforma en línea de acceso gratuito que admite la personalización de los contenidos que los docentes desean enseñar (Muñoz, 2017), así como evaluar el conocimiento de los estudiantes a través de actividades educativas desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Esta herramienta fomenta el aprendizaje gracias a sus características propias del juego a través de preguntas que se presentan en tiempo real y con la visualización inmediata del resultado, lo que brinda una retroalimentación de los aciertos y desaciertos de cada pregunta. La característica primordial de la herramienta es el sistema de recompensas, el mismo que favorece a los participantes que hayan respondido en un menor período de tiempo y de la forma correcta. A continuación se detallan los pasos para el funcionamiento de *Kahoot*:

1. Acceso

Para acceder a la aplicación es indispensable que el docente se registre como usuario en el sitio web <https://kahoot.com>, hacer clic en **Sign up** y escoger la opción **As a teacher**, que indica el rol que tendrá el usuario, en este caso de docente administrador.

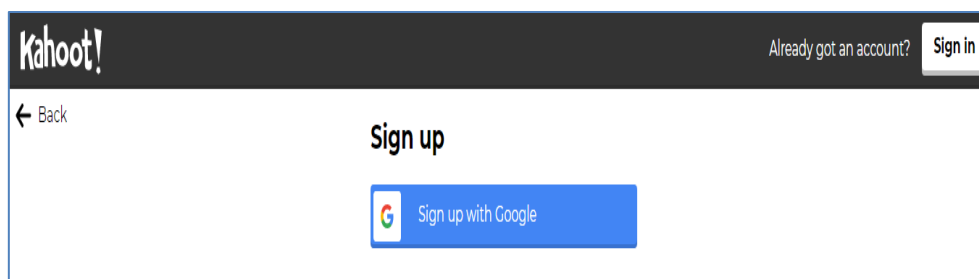
Figura 5. Registro usuario



Fuente: <https://kahoot.com>

Inmediatamente el docente deberá escoger una de las opciones de registro (*Sign up*) de acuerdo al tipo de cuenta de correo electrónico que posea.

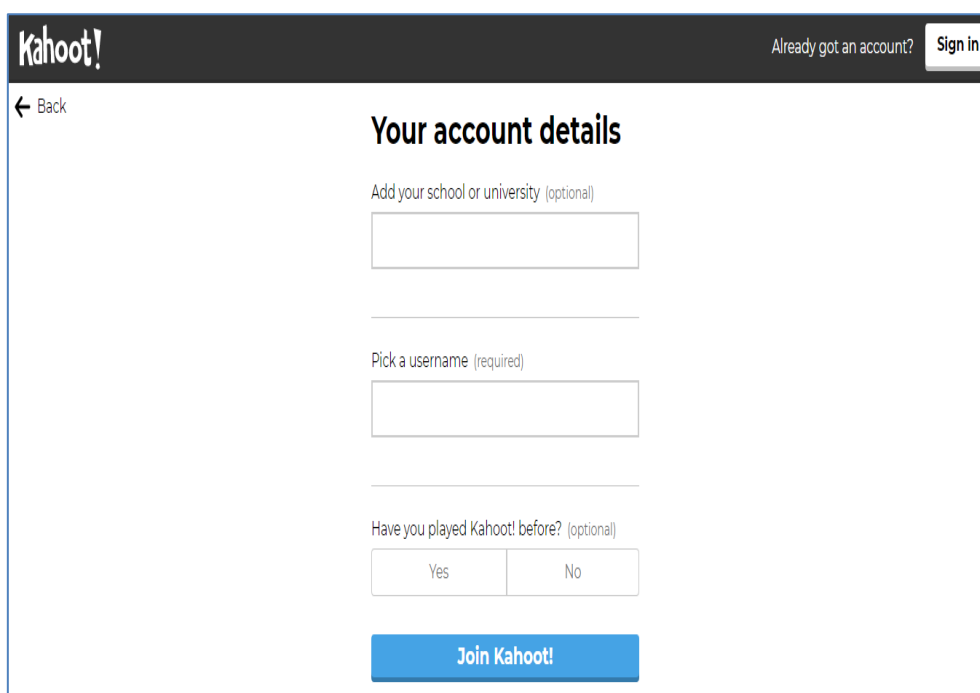
Figura 6. Registro correo electrónico



Fuente: <https://kahoot.com>

Luego ingresará la información solicitada tal como la institución educativa, el nombre del usuario y la clave para la creación de su cuenta en *Kahoot* y hará clic en **Join Kahoot!**

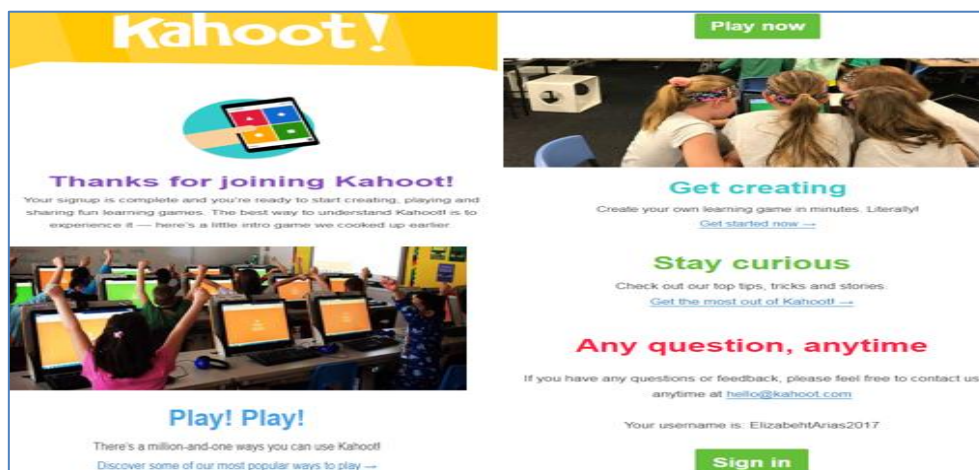
Figura 7. Ingreso detalles de la cuenta



Fuente: <https://kahoot.com>

En seguida de realizado este proceso, el docente recibe un correo electrónico de bienvenida desde *Kahoot* en el cual se muestran opciones de soporte para el usuario.

Figura 8. Soporte al usuario

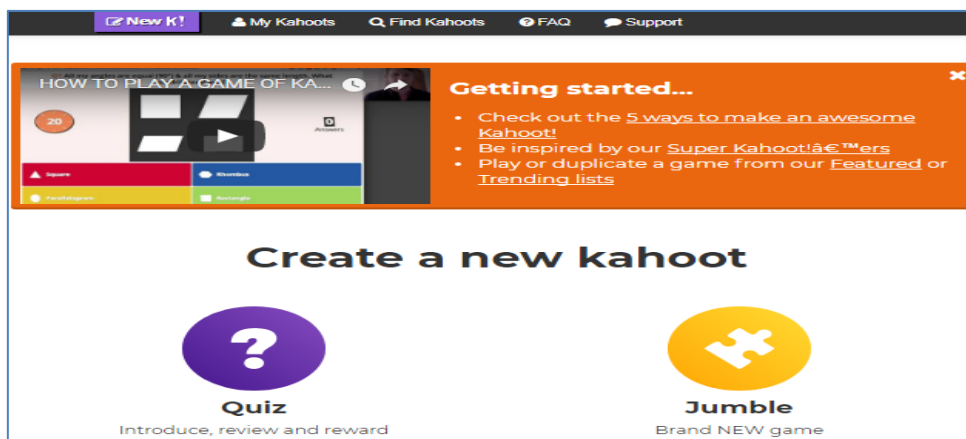


Fuente: <https://kahoot.com>

2. Creación de actividades

Luego de terminado el proceso de registro, la aplicación requiere del usuario y contraseña creados para empezar con la creación de las actividades en la plataforma. Hacer clic en **New K!**, y bajo la opción **Create a new Kahoot** hacer clic en **Quiz**.

Figura 9. Creación actividad



Fuente: <https://kahoot.com/>

Se despliega un cuadro de diálogo en el que se debe ingresar el título de la actividad (**title**), una descripción de la misma (**description**), subir una imagen (**upload image/add beta image**), seleccionar si la actividad será visible para el público o privada (**visible to**), seleccionar el idioma (**language**) y la audiencia a la que va dirigida (**audience**). Los casilleros **intro video** y **credit resources** son opcionales en los que se puede colocar un video relacionado con el tema y las

referencias de las fuentes respectivamente. Después se hará clic en **Ok, go** para continuar con el siguiente paso del proceso.

Figura 10. Ingreso de información de la actividad

The screenshot shows the 'K! Quiz' creation interface. At the top right is a green button labeled 'Ok, go'. The form contains several sections: 'Title (required)' with a text input field containing '95'; 'Description (required)' with a text area containing 'A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8'; 'Visible to' with a dropdown menu set to 'Only me'; 'Language' with a dropdown menu set to 'English'; 'Audience (required)' with a dropdown menu set to 'Please select...'; 'Credit resources' with an empty text area; and 'Intro video' with a text input field containing 'https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJu08'. A 'Cover image' section is on the right, featuring 'Add image' and 'Upload image' buttons, a 'drag & drop image' instruction, and two image thumbnails.

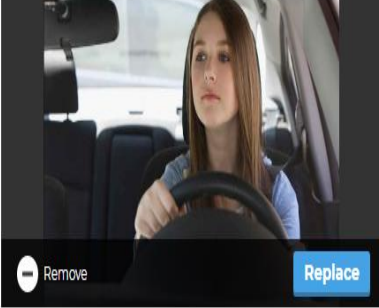
Fuente: <https://kahoot.com/>

Una vez elaborada la actividad se crea cada una de las preguntas, las cuales deben contener la redacción de la pregunta (**question required**), delimitar el tiempo de respuesta que va en un rango de 5 a 120 segundos (**time limit**), escoger la opción de otorgar puntaje al jugador en el caso de responder correctamente (**award points yes-no**), ingresar las 4 opciones de respuesta de las cuales se seleccionará al menos una como la correcta (**answer required**). Existe un campo para subir imágenes o videos (**media**) que el usuario administrador considere utilizarlos, así como el espacio para el ingreso de los créditos (**credit resources**) de la información utilizada. Finalmente hacer clic en **Next** para grabar la pregunta y continuar ingresando el número de preguntas que el docente haya planificado de acuerdo al proceso aquí descrito.

Figura 11. Creación de las preguntas

K! Question 1 Next

Question (required)
Peter drives _____ every day. He is a good driver.

Media 
Remove Replace

Time limit: 30 sec Award points: YES

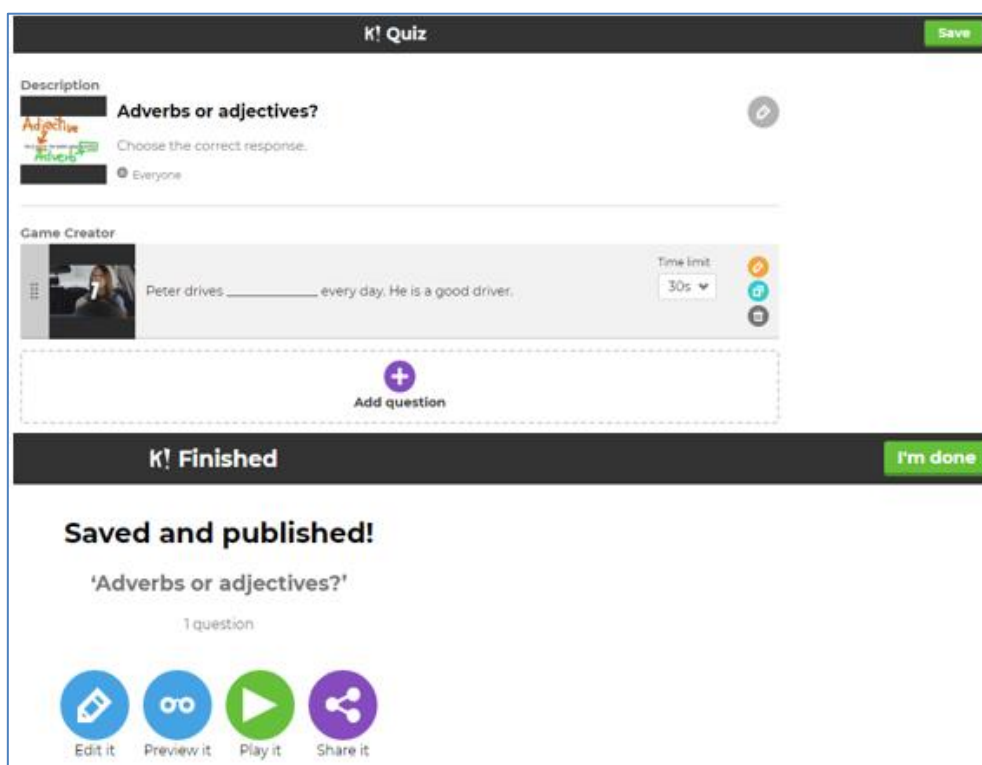
Answer 1 (required): careful ✓
Answer 2 (required): careless ✓
Answer 3: carefully ✓
Answer 4: recklessly ✓

Credit resources: Touchstone 3 Unit 1

Fuente: <https://kahoot.com/>

Luego de agregar todas las preguntas hacer clic en **Save** para grabar o salvar la actividad. *Kahoot* ofrece las opciones de edición, previzualización, ejecución y compartir antes de culminar en su totalidad el trabajo creado. En el caso que no exista ningún cambio se hace clic en **I'm done** y la actividad está finalizada y publicada en la plataforma en línea **Kahoot**, lista para su aplicación.

Figura 12. Salvar la actividad

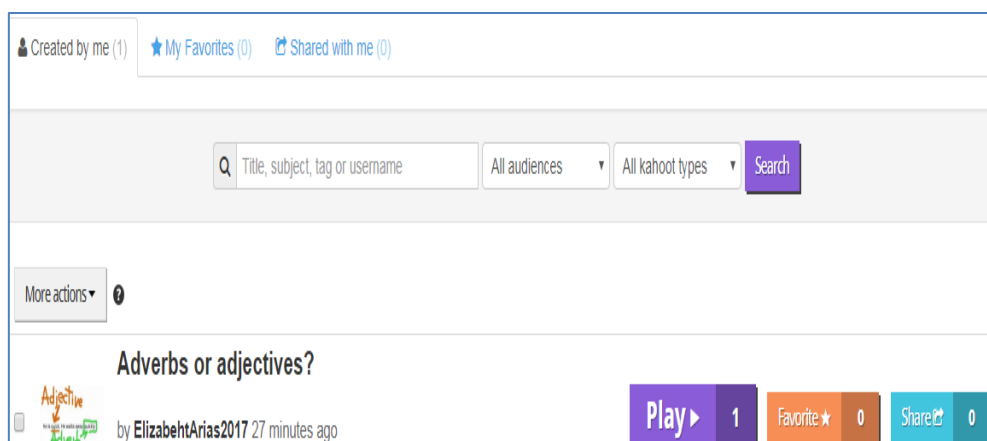


Fuente: <https://kahoot.com/>

3. Aplicación del Kahoot

Para la aplicación de la actividad, el docente selecciona la actividad previamente diseñada y hacer clic en **Play**, lo que posteriormente despliega las opciones de juego individual (**classic**) o grupal (**team mode**) de acuerdo a lo requerido por el docente.

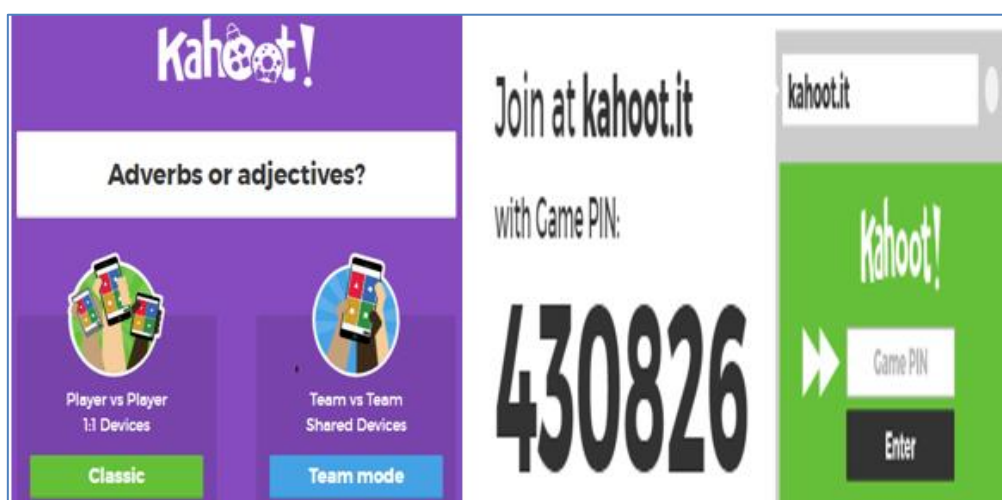
Figura 13. Selección del juego



Fuente: <https://kahoot.com/>

Una vez seleccionada la opción de juego, la aplicación genera un **PIN** o código que se muestra en la pantalla a través del proyector para que los estudiantes lo ingresen en sus dispositivos móviles. Cabe recalcar que los estudiantes requieren descargar previamente la aplicación *Kahoot!* del *Google Play* o *Apple Store*, pero no necesitan tener una cuenta, tan solo contar con cualquier dispositivo móvil (teléfono celular y tableta) o *laptop* con conexión a internet para participar en la actividades.

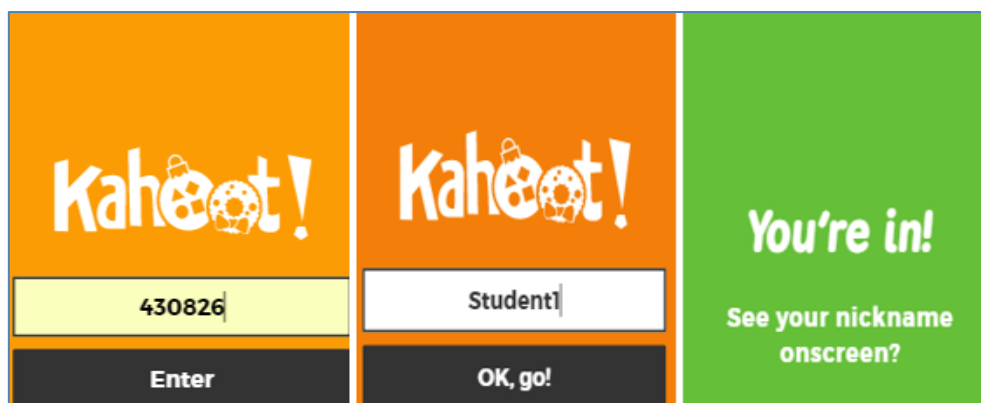
Figura 14. Generación del código



Fuente: <https://kahoot.com/>

Cuando todos los estudiantes hayan ingresado el código y su nombre aparezca en la pantalla proyectada, el docente puede hacer clic en **Start** para iniciar la actividad.

Figura 15. Ingreso del código y nombre



Fuente: <https://kahoot.com/>

En seguida, en la pantalla proyectada por el docente aparece la pregunta con las opciones de respuesta, mientras que el estudiante visualiza en su dispositivo móvil la respuesta a escoger en formas geométricas de colores.

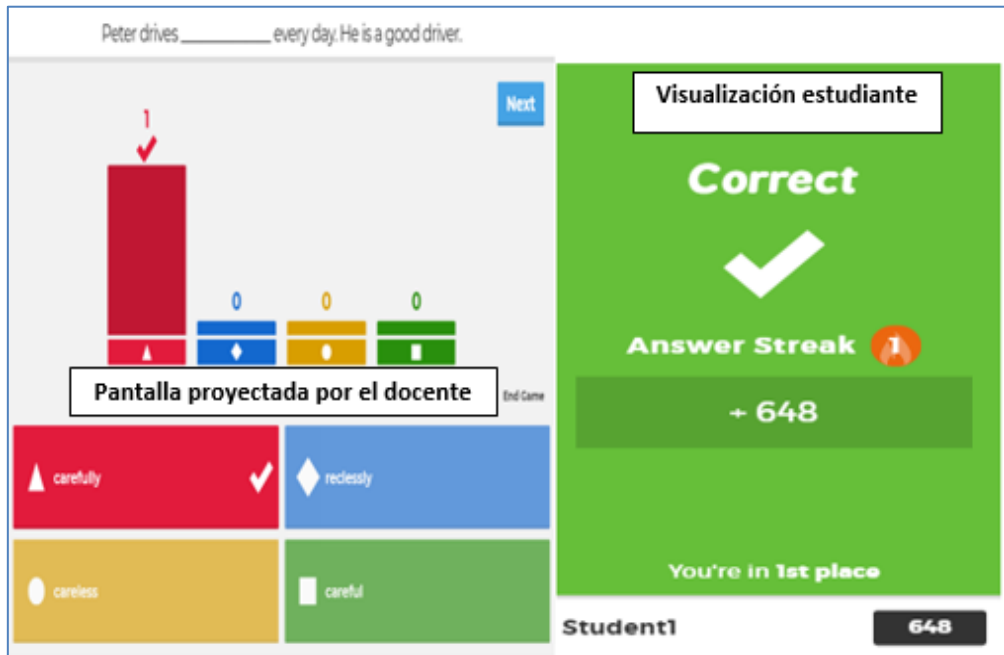
Figura 16. Visualización preguntas



Fuente: <https://kahoot.com/>

Los estudiantes responden dentro del tiempo establecido, mientras más rápido escojan la respuesta conseguirán mayor puntaje. En la pantalla del docente se refleja la respuesta correcta y los aciertos y desaciertos de los estudiantes, quienes visualizan sus resultados correctos, incorrectos o sin respuesta a manera de retroalimentación y progreso de su desempeño.

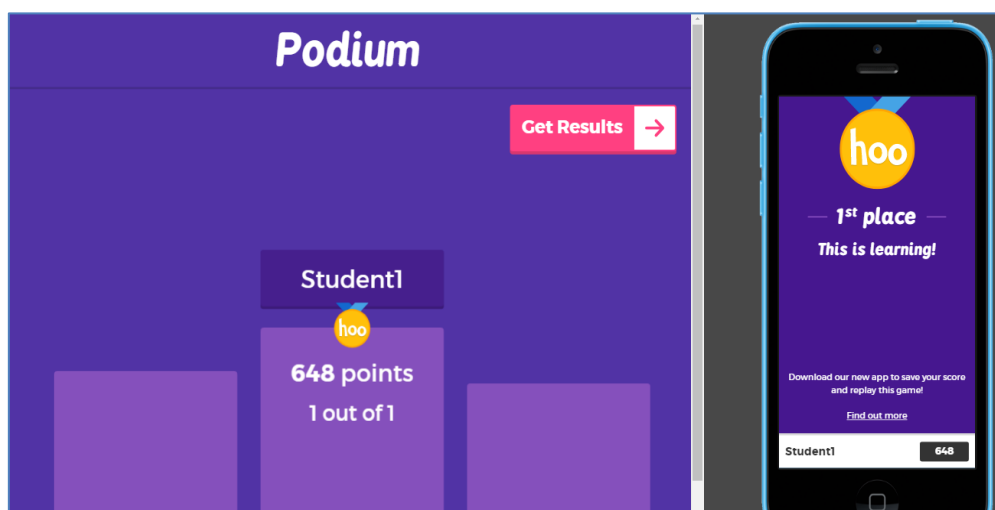
Figura 17. Visualización respuestas



Fuente: <https://kahoot.com/>

Cuando el juego ha terminado, se puede observar el podio de reconocimiento (**Podium**) para los estudiantes que obtuvieron los tres primeros lugares, así como la tabla de posiciones con sus respectivos puntajes. Para revisar los puntajes que alcanzó todo el grupo de estudiantes, el docente hará clic en **Get results** lo que permite descargar en *Excel* o guardar en *Drive* el informe detallado de los resultados finales de la actividad aplicada.

Figura 18. Tabla de posiciones



Fuente: <https://kahoot.com/>

La plataforma *Kahoot* al finalizar la actividad muestra opciones para que los estudiantes opinen (*How do you rate this Kahoot*) sobre el trabajo efectuado, lo que servirá como retroalimentación para el docente y poder tomar acciones correctivas o de mejoramiento para las próximas aplicaciones.

Figura 19. Retroalimentación de la actividad



Fuente: <https://kahoot.com/>

Diseño de actividades

Este diseño de actividades mediante la gamificación se encuentra basado en los pasos fundamentales sugeridos por los autores (Huang & Soman, 2013):

Figura 20. Pasos para gamificar



Fuente: elaboración propia

Identificación del contexto

El diseño de las actividades de gamificación a partir del diagnóstico inicial, está dirigido para la instrucción de vocabulario del idioma Inglés de nivel pre-intermedio a los estudiantes que tengan aprobado el nivel elemental II, y que cursarán el primer parcial correspondiente al período académico Septiembre 2017 en la facultad de Odontología de la UDLA.

Objetivo

Presentar los contenidos de vocabulario correspondientes a las 6 unidades del libro *Touchstone No. 3* a través de una experiencia lúdica, en la cual se lleven a cabo actividades de repaso y evaluación, con el propósito que los estudiantes fijen en su memoria lo aprendido a lo largo de las horas de clases.

Estructuración, recursos y elementos

Para la presentación y desarrollo de los contenidos de vocabulario de las unidades 1, 2, 3, 4, 5 y 6 del nivel pre-intermedio de Inglés que se instruyen en el primer parcial del período académico Septiembre 2017, el plan de estudios habitual (ver apéndice F) se convertirá en una experiencia lúdica para los estudiantes, en donde cada unidad temática pasará a ser un nivel respectivamente que permita al docente ordenar y cuantificar lo que los estudiantes necesitan aprender o finalizar en un nivel antes de pasar al siguiente; los objetivos de cada unidad serán considerados como retos, los cuales captan la atención de los estudiantes para que resuelvan tareas tales como misiones y desafíos; y los estudiantes tomarán el rol de jugadores, quienes mediante el cumplimiento de tareas, adquirirán la competencia léxica al finalizar el juego.

Niveles

Con la finalidad de que los estudiantes construyan su competencia léxica en referencia a la temática de cada unidad se plantean los siguientes niveles:

Tabla 16. Reto y misiones del Nivel 1

NIVEL 1				
Juego		<i>The way we are</i>		
Descripción		El jugador comprenderá frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de relevancia más inmediata. Además, podrá comunicarse con intercambio simple de ideas.		
No. Jugadores		30		
Lugar		Campo de estudio		
Reto		Describir la personalidad, el comportamiento y el carácter de las personas mediante el uso correcto de adverbios de manera y adjetivos.		
Reglas		Los jugadores deben cumplir 2 misiones y 1 desafío en el tiempo señalado para superar el reto de este nivel y pasar al siguiente.		
Duración		Misiones (M) y Desafíos (D)		
Período		Tiempo límite (minutos)		
Semana 1	1 hora	10'	M1	Participar en el ejercicio de lluvia de ideas sobre como describir a las personas.
		40'	M2	Mirar el video ¿A quién admiras?, luego en grupos preparar una descripción sobre una celebridad famosa y presentar el trabajo.
		10'	D1	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .
Semana 2	1 hora	10'	M3	Participar en el ejercicio de rotulación de imágenes para identificar los comportamientos de las personas a través de adjetivos.
		40'	M4	Participar en el debate sobre la temática titulada ¿Cómo eres?
		10'	D2	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .

Fuente: elaboración propia

Tabla 17. Reto y misiones del Nivel 2

NIVEL 2				
Juego		<i>Experiences</i>		
Descripción		El jugador detallará en términos simples aspectos de sus antecedentes, entorno inmediato y asuntos en áreas de necesidad inmediata.		
No. Jugadores		30		
Lugar		Campo de estudio		
Reto		Describir sus sueños y secretos mediante el uso del vocabulario correcto con la tercera forma para el tiempo perfecto simple.		
Reglas		Los jugadores deben cumplir 2 misiones y 1 desafío en el tiempo señalado para superar el reto de este nivel y pasar al siguiente.		
Duración			Misiones (M) y Desafíos (D)	
Período		Tiempo límite (minutos)		
Semana 3	1 hora	10'	M1	Participar en la actividad focal introductoria respondiendo la pregunta: ¿Tienes algún sueño secreto?
		40'	M2	Escuchar los audios de diferentes conversaciones sobre “esperanzas y sueños” para luego completar la hoja de ejercicios con las formas del tiempo perfecto simple.
		10'	D1	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .
Semana 4	1 hora	10'	M3	Ver el video “Experiencias inusuales” y tomar notas de las nuevas formas del tiempo perfecto simple.
		40'	M4	Trabajar cooperativamente para describir un caso real de experiencias inusuales y presentarlo.
		10'	D2	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .

Fuente: elaboración propia

Tabla 18. Reto y misiones del Nivel 3

NIVEL 3				
Juego		<i>Wonders of the world</i>		
Descripción		El jugador detallará en términos simples los atractivos naturales.		
No. Jugadores		30		
Lugar		Campo de estudio		
Reto		Describir los recursos naturales y sus principales características.		
Reglas		Los jugadores deben cumplir una serie de misiones en el tiempo señalado para alcanzar el reto de este nivel y pasar al siguiente.		
Duración		Misiones (M) y Desafíos (D)		
Período		Tiempo límite (minutos)		
Semana 5	1 hora	10'	M1	Participar en la actividad de rotulación de imágenes de los recursos naturales.
		40'	M2	Leer el artículo <i>Did you know...</i> y completar las tablas con los respectivos recursos naturales.
		10'	D1	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .
Semana 6	1 hora	10'	M3	Participar en la actividad de mesa redonda para discutir sobre cuáles son las 7 maravillas del mundo.
		40'	M4	En grupos leer fragmentos del artículo <i>Natural Wonders</i> y realizar la actividad del rompecabezas para construir la historia.
		10'	D2	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .

Fuente: elaboración propia

Tabla 19. Reto y misiones del Nivel 4

NIVEL 4				
Juego		<i>Family life</i>		
Descripción		El jugador detallará los puntos principales de la entrada estándar clara en asuntos familiares.		
No. Jugadores		30		
Lugar		Campo de estudio		
Reto		Describir los aspectos de la niñez con el uso de vocabulario sobre la familia y parientes.		
Reglas		Los jugadores deben cumplir 2 misiones y 1 desafío en el tiempo señalado para superar el reto de este nivel y pasar al siguiente.		
Duración		Misiones (M) y Desafíos (D)		
Período		Tiempo límite (minutos)		
Semana 7	1 hora	10'	M1	Participar en la actividad construcción de predicciones a partir las preguntas: ¿Qué es la familia y quiénes la conforman?
		40'	M2	Participar en el debate sobre la temática titulada “Familias ideales”.
		10'	D1	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .
Semana 8	1 hora	10'	M3	Participar en el cuestionario inicial a través de <i>Kahoot</i> para activar el conocimiento previo sobre los tipos de familias.
		40'	M4	Completar la actividad del texto de trabajo <i>Family memories</i> . (Opción múltiple y llenar espacios).
		10'	D2	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .

Fuente: elaboración propia

Tabla 20. Reto y misiones del Nivel 5

NIVEL 5				
Juego		<i>Food choices</i>		
Descripción		El jugador podrá departir sobre los principales tipos de comida y su consumo.		
No. Jugadores		30		
Lugar		Campo de estudio		
Reto		Describir hábitos alimenticios con el uso de cuantificadores y la cocción de platillos con el vocabulario correcto.		
Reglas		Los jugadores deben cumplir 2 misiones y 1 desafío en el tiempo señalado para superar el reto de este nivel y pasar al siguiente.		
Duración		Misiones (M) y Desafíos (D)		
Período		Tiempo límite (minutos)		
Semana 9	1 hora	10'	M1	Participar en el ejercicio de lluvia de ideas sobre como expresar cantidades de comida.
		40'	M2	Participar en el foro sobre la temática titulada “Hábitos alimenticios”, consultar hechos y presentarlos.
		10'	D1	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .
Semana 10	1 hora	10'	M3	Participar en el cuestionario inicial a través de <i>Kahoot</i> para introducir los tipos de cocción de alimentos.
		40'	M4	Escuchar el <i>podcast: A question of taste</i> y completar la tabla de ejercicios con los tipos de cocción.
		10'	D2	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .

Fuente: elaboración propia

Tabla 21. Reto y misiones del Nivel 6

NIVEL 6				
Juego		<i>Managing life</i>		
Descripción		El jugador puede describir en términos simples aspectos de su entorno inmediato y asuntos en áreas de necesidad inmediata.		
No. Jugadores		30		
Lugar		Campo de estudio		
Reto		Usar las expresiones correctas para referirse a problemas y soluciones.		
Reglas		Los jugadores deben cumplir 2 misiones y 1 desafío en el tiempo señalado para alcanzar el reto de este último nivel y así promoverse al siguiente parcial.		
Duración		Misiones (M) y Desafíos (D)		
Período		Tiempo límite (minutos)		
Semana 11	1 hora	10'	M1	Participar en el cuestionario inicial a través de <i>Kahoot</i> para introducir el uso de <i>Do</i> y <i>Make</i> .
		40'	M2	Leer el artículo <i>Life coach</i> y en grupos colaborar en la actividad de completar con las expresiones correctas.
		10'	D1	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .
Semana 12	1 hora	10'	M3	Ver el video <i>Do your best</i> y participar en la actividad <i>word web</i> de construcción de nuevas expresiones con <i>Do</i> y <i>Make</i> .
		40'	M4	Participar en el debate sobre la temática titulada "Manejo de problemas".
		10'	D2	Reforzar y evaluar el conocimiento adquirido a través de <i>Kahoot</i> .

Fuente: elaboración propia

El plan de estudios del primer parcial del nivel pre-intermedio de Inglés, que para cuestiones de la estrategia se lo llama “juego”, está compuesto por 6 niveles que constan de 4 misiones y 2 desafíos cada uno, tareas a ser realizadas en secuencia y dentro de los límites de tiempo. Para que los jugadores superen el reto establecido en cada nivel es preciso cumplir con las misiones que activan y desarrollan el conocimiento que requieren antes de enfrentarse individualmente a los desafíos planteados en formato de competencia, y la consecución de estos desafíos permitirá que cada jugador logre alcanzar la habilidad y el puntaje necesarios para pasar al siguiente nivel.

Sistema de Puntuación

Para medir el progreso de los estudiantes en su proceso de adquisición del nuevo vocabulario en cada nivel, se desarrolla un sistema de puntuación (ver tabla 22) que asignará un valor cuantitativo a cada desafío enfrentado a través de la herramienta tecnológica *Kahoot*, cuyo umbral requerido para superar el desafío es de 5000 puntos y para pasar el nivel un total de 10000 puntos.

Tabla 22. Sistema de puntuación

Tabla de puntajes para cada nivel				
Actividades concretas		Asignación de puntos automático (máximo)	Umbral de puntos establecido	Total puntos (mínimo pasar nivel)
Misión 1	Requisito para enfrentar desafío	Sin puntaje	Sin puntaje	10000
Misión 2	Requisito para enfrentar desafío			
Desafío 1	Competencia	10000	5000	
Misión 3	Requisito para enfrentar desafío	Sin puntaje	Sin puntaje	
Misión 4	Requisito para enfrentar desafío			
Desafío 2	Competencia	10000	5000	

Fuente: elaboración propia

Los desafíos diseñados a través de *Kahoot* serán presentados como cuestionarios de 10 preguntas cada uno. Una respuesta correcta equivale a 1000 puntos valorados automáticamente

por esta aplicación, además no hay penalización por respuestas incorrectas. Para obtener el puntaje máximo por desafío, es decir 10000 puntos, el jugador deberá responder correctamente cada pregunta y dentro del tiempo de respuesta establecido por *Kahoot*, o en su defecto obtendrá un puntaje equivalente a sus tiempos de respuesta y aciertos.

Figura 21. Valoración y tiempo de respuesta por Kahoot

Kahoot! Here's how points are calculated per question!

Response time in "	0,01	0,02	0,03	0,04	0,05	0,06	0,07	0,08	0,09	0,1	0,11	0,12	0,13	0,14	0,15	0,16	0,17	0,18	0,19	0,2
Question timer	0,20 seconds																			
Points per question	100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5

Fuente: www.kahoot.com

Por otra parte, si el jugador no logra obtener el puntaje mínimo requerido por desafío, la aplicación presentará la opción **Ghost Mode** para restaurar el puntaje a través de la repetición del desafío en modo individual, lo que genera un sentido de superación y competencia contra ellos mismos, y además permite reforzar lo aprendido a lo largo de las misiones.

Retroalimentación

A lo largo del desafío planteado en cada nivel, el estudiante recibirá retroalimentación diversa e inmediata sobre su desempeño o progreso, es decir, estará a su alcance la visualización de respuestas correctas e incorrectas luego de responder cada pregunta, lo que le permitirá recordar o corregir sus ideas para continuar con el cuestionario. Además el docente como administrador del juego, proveerá de aclaraciones adicionales en caso de desaciertos o los jugadores podrá debatir o colaborar entre ellos para llegar a un mejor entendimiento.

Tablero de posiciones

El marcador se presentará a medida que el cuestionario avance para desafiar al jugador a hacerlo mejor que el resto de competidores, mostrar el progreso de todos y lo que falta por lograr. Asimismo, al finalizar cada desafío, *Kahoot* mostrará el tablero de posiciones para generar el reconocimiento social de acuerdo a los puntajes alcanzados por cada jugador, en especial para

los 3 primeros lugares. Para registrar los puntajes obtenidos por desafío en cada nivel, se desarrolla un tablero general de posiciones (ver tabla 23) que reflejará el progreso y posición que logró cada estudiante, y cuyos resultados finales permitirán proclamar al estudiante con mayor puntaje como ganador del juego. Este tablero de posiciones se presentará en el campo de estudio periódicamente para que los estudiantes estén al tanto de su avance y tomen medidas de ajuste en su aprendizaje de ser necesario.

Tabla 23. Tablero general de posiciones

Tablero de Posiciones																				
Posición	Jugadores	Nivel 1			Nivel 2			Nivel 3			Nivel 4			Nivel 5			Nivel 6			Puntaje final del juego
No.		D1	D2	Total puntos	D1	D2	Total puntos	D1	D2	Total puntos	D1	D2	Total puntos	D1	D2	Total puntos	D1	D2	Total puntos	

Fuente: elaboración propia

Sistema de Recompensas

Se establece un sistema de recompensas como complemento de este contexto gamificado, sin que este llegue a ser su foco principal, sino una forma de incentivar la participación de los estudiantes, mantenerlos involucrados y rastrear su progreso a lo largo de la experiencia lúdica.

Por una parte, en cada desafío enfrentado el estudiante tiene la posibilidad de estar en el podio de reconocimiento para los jugadores que obtuvieron las 3 primeras posiciones al concluir el desafío. La aplicación *Kahoot* generará automáticamente este reconocimiento virtual que se hará público para todos los jugadores, cuyos ganadores obtendrán una recompensa tangible de acuerdo al sistema de recompensas establecido por desafío superado (ver tabla 24), el cual no solo busca premiar a los triunfadores, sino estimular al resto de jugadores a superarse en el próximo desafío

Tabla 24. Recompensas por desafío

Tabla de recompensas por desafío	
Podio	Descripción incentivo
1 posición	Extensión de tiempo para la entrega de 1 deber.
2 posición	Autorización para uso de teléfono celular por un día de clases, no aplica en día de evaluaciones.
3 posición	5 minutos para salir en una hora de clases y tomar un <i>break</i> , no aplica en día de evaluaciones.

Fuente: elaboración propia

Por otra parte, el estudiante que haya superado todos los niveles y que la sumatoria del puntaje alcanzado en cada desafío lo coloque en el primer lugar del tablero de posiciones, será declarado como ganador del juego y quien recibirá como recompensa a su esfuerzo 1.5 puntos en la evaluación final de parcial de la competencia oral, considerada por los estudiantes como una actividad con alto grado de dificultad.

Cronograma y temporalización

Las actividades gamificadas para la adquisición de vocabulario del nivel pre-intermedio de Inglés a ser incluidas en la organización curricular del primer parcial del período académico desde el 18 de Septiembre hasta el 9 de Diciembre de 2017, se establece de acuerdo con los lineamientos metodológicos del Departamento de Inglés de la UDLA de Quito. En este parcial se abarcarán los contenidos correspondientes a las 6 unidades didácticas del texto *Touchstone 3*, en cuyo desarrollo secuencial del curso (ver tabla 25) se incluye el espacio temporal para la interacción del idioma en relación al vocabulario que es cuando se llevará a cabo la experiencia lúdica.

Tabla 25. Desarrollo secuencial del curso

Planificación de unidades didácticas 1er. parcial nivel pre-intermedio de Inglés								
Unidad	Tema	Páginas	Lección	Resultados de aprendizaje	Interacción de lenguaje	Tiempo (horas)	Semana	Fechas
1	The way we are	4,5	A	Personality and character	Building vocabulary	1	1	Sep 18 - 23
		2,3	C	People in a hurry	Grammar	1	1	
		7	B	He's always wasting time./ "At least"	Vocabulary	1	2	Sep 25 - 30
		8,9	D	Meet your classmates...	Writing /Speaking	1	2	
2	Experiences	12,13	A	Hopes and dreams	Building vocabulary	1	3	Oct 2 - 7
		16,17	C	Have you been there?/ Have you?	Grammar	1	3	
		14,15	B	Unusual Experiences	Vocabulary	1	4	Oct 9 - 14
		18,19	D	Travel blogs	Writing /Speaking	1	4	
3	Wonders of the world	22,23	A	Human Wonders	Building vocabulary	1	5	Oct 16 - 21
		26,27	C	Responses with superlatives for emphasis	Grammar	1	5	
		24,25	B	Natural Wonders	Vocabulary	1	6	Oct 23 - 28
		28,29	D	World Records	Writing /Speaking	1	6	
4	Family life	34,35	A	Family Gripes	Building vocabulary	1	7	Oct 30 - Nov 4
		38,39	C	Expressions to give opinions and agree	Grammar	1	7	
		37	B	Family Memories	Vocabulary	1	8	Nov 6 - 11
		40,41	D	Barbara's Blog	Writing /Speaking	1	8	
5	Food choices	44,45	A	Healthy food	Building vocabulary	1	9	Nov 13 - 18
		48, 49	C	Expressing another person decide	Grammar	1	9	
		46,47	B	A question of taste	Vocabulary	1	10	Nov 20 - 25
		50,51	D	Snacks from around the world	Writing /Speaking	1	10	
6	Managing life	54,55	A	Making plans	Building vocabulary	1	11	Nov 27 - Dec 2
		58,59	C	Expressions for ending phone conversations	Grammar	1	11	
		56,57	B	Problems and solutions	Vocabulary	1	12	Dec 4 - Dec 9
		60,61	D	Doing less and achieving more	Writing /Speaking	1	12	

Fuente: elaboración propia

Implementación

Esta etapa se establece en función de ofrecer a los docentes un método de enseñanza diferente a los tradicionales que complemente y mejore el proceso de adquisición de vocabulario en Inglés para los estudiantes de nivel pre-intermedio de la carrera de Odontología de la UDLA, contexto educativo en el cual se implementará la estrategia de gamificación.

La presentación de la estrategia de gamificación se efectúa a través de una reunión de trabajo en donde se orienta al docente sobre el porqué de su creación, hacia donde se dirige y que se desea conseguir, así como una clara instrucción de las nuevas formas de enseñanza y los recursos a ser utilizados durante el primer parcial de estudios. Posterior a esto, el docente será el encargado de presentar e instruir a sus estudiantes la nueva modalidad de trabajo enfocándose en despertar su interés para involucrarse en el proceso.

Luego de la presentación de la estrategia, el docente inicia con la impartición de los contenidos de vocabulario correspondientes al primer parcial de estudios del nivel pre-intermedio de Inglés, de acuerdo al cronograma y planificación de actividades gamificadas previamente diseñadas para este fin, para lo cual se seguirá cada uno de los pasos establecidos y utilizará los recursos de apoyo para la instrucción del vocabulario en cada una de las sesiones de trabajo.

Finalmente se llevarán a cabo encuentros semanales con el docente para monitorear la funcionalidad de la estrategia, con el propósito de hacer un seguimiento continuo de las acciones ejecutadas, obtener información de los avances logrados, ofrecer soporte y realizar la corrección de deficiencias de presentarse a lo largo del proceso.

Evaluación

Luego de la implementación de la estrategia de gamificación es necesario evaluar lo logrado por la nueva modalidad de enseñanza, lo cual se hará a través de una prueba pedagógica al finalizar el primer parcial de estudios, que permita determinar el nivel de conocimiento de vocabulario alcanzado por los estudiantes. Se utilizará un cuestionario de 30 preguntas preestablecido por la institución educativa (Ver apéndice E) que evalúa la competencia léxica que deben poseer los estudiantes de acuerdo a lo estudiado en el nivel pre-intermedio.

A partir de los resultados de esta prueba final, se podrá observar si han surgido cambios con la aplicación de la estrategia, es decir, determinar los logros o insuficiencias presentadas. Así también, se realizará una reunión para valorar las ventajas o desventajas de la estrategia de gamificación y la revisión para posibles ajustes a partir de los resultados obtenidos en la prueba pedagógica.

5.2. Evaluación preliminar

La estrategia de gamificación ha causado un impacto positivo, ya que por una parte, se ha observado una evolución en la adquisición de vocabulario de los estudiantes mediante la experiencia lúdica. Por otra parte, la labor de los docentes se ha visto beneficiada, ya que a través de la implementación de la estrategia no solo se ha logrado que los estudiantes asimilen y aprendan el vocabulario a través de las actividades lúdicas, sino también se ha complementado su trabajo para que se facilite el desarrollo de las otras habilidades del idioma.

5.3. Análisis de resultados

En el estudio participaron dos cursos conformados por 30 estudiantes cada uno; en el paralelo ING300-30, como grupo experimental, se implementó la estrategia de gamificación para la adquisición de vocabulario de Inglés, mientras que en el paralelo ING300-31 considerado como grupo de control, no se aplicó el tratamiento. La instrucción impartida a cada grupo a lo largo del primer parcial fue similar en relación a los contenidos y el desarrollo de la clase, ya que en cada sesión se realizaron actividades para la activación del conocimiento, desarrollo y cierre o retroalimentación; sin embargo, a diferencia del grupo de control, el plan de estudios del grupo experimental se transformó en una experiencia lúdica que contenía características propias del juego tales como misiones (activación y desarrollo) y desafíos (cierre o retroalimentación) por cumplir. Un ejemplo de una clase llevada a cabo bajo esta modalidad se la puede apreciar en la última sección de este trabajo (ver apéndice G).

Otra diferencia entre ambos grupos tomó lugar diez minutos antes de concluir la clase, en donde el docente del grupo experimental realizó la actividad de cierre a través de la aplicación *Kahoot*, para lo cual los estudiantes respondieron cuestionarios en línea por medio del uso de sus

dispositivos móviles con la finalidad de reforzar y evaluar el nuevo conocimiento adquirido. Por su parte, el docente del grupo de control concluía su clase de la manera tradicional, es decir, a través de cuestionarios escritos, preguntas o discusiones.

Aplicación de tests

La comparación de la situación de conocimiento inicial y final de los dos grupos se la realizó a través de un *pre-test* (ver apéndice D) aplicado antes y un *post-test* (ver apéndice E) aplicado después de la instrucción de contenidos correspondientes al primer parcial de estudios, cuyos resultados se analizan a continuación:

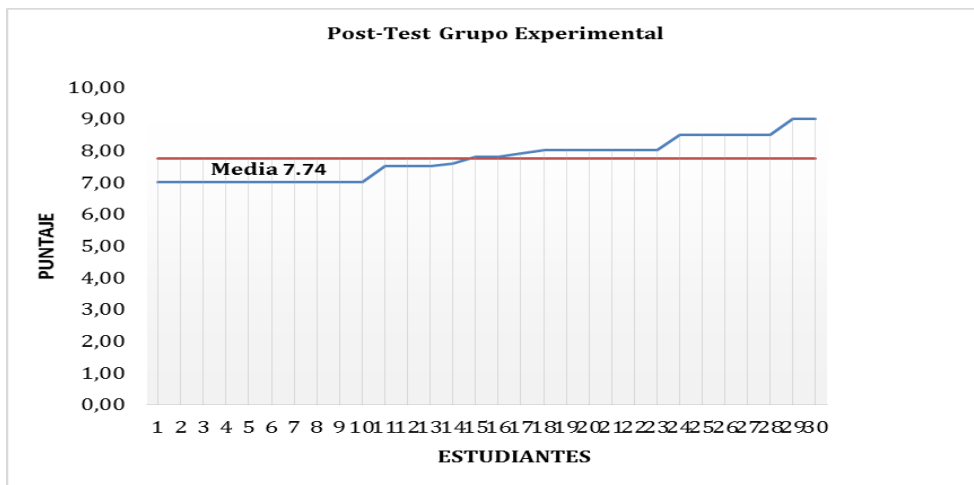
Tabla 26. Resultado pre-test y post-test grupo experimental

Estadísticos descriptivos "Grupo experimental"				
	N estadístico	Media	Moda	Desv. Desviación
Pre-test	30,00	6,10	5,00	1,07
Post-test	30,00	7,74	7,00	0,65
N válido (por lista)	30,00			

Fuente: elaboración propia

La media de calificación en el *pre-test* obtenido por el grupo experimental es de 6,10; mientras que al aplicar el *post-test* se observa una elevación del promedio de sus calificaciones a 7,74; es decir hubo un incremento del 16,40%. Así también, por medio de la moda se aprecia que la calificación más frecuente obtenida en el *pre-test* es de 5; sin embargo, para el *post-test* la calificación que más se repite sube a 7, en donde más de la mitad de los integrantes del grupo obtuvieron calificaciones que se ubican por encima de la media (ver gráfico 30).

Gráfico 30. Post-test grupo experimental



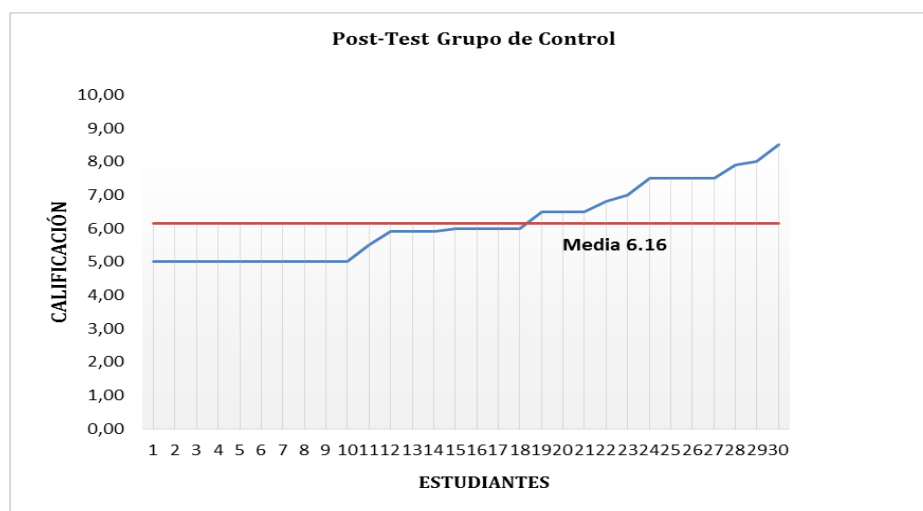
Por otra parte, como se puede observar en la tabla 27, el promedio de calificación en el *pre-test* obtenido por el grupo de control es de 6,26; mientras que en el *post-test* se nota una disminución del 1% en el promedio, ya que bajó al 6,16. Así también, por medio de la moda se aprecia que la calificación más frecuente obtenida en el *pre-test* es de 6,60; sin embargo, para el *post-test* la calificación más frecuente baja a 5, en donde la mayoría de los integrantes del grupo obtuvieron calificaciones que se ubican por debajo de la media (ver gráfico 31).

Tabla 27. Resultado pre-test y post-test grupo de control

Estadísticos descriptivos "Grupo de control"				
	N estadístico	Media	Moda	Desv. Desviación
Pre-test	30,00	6,26	6,60	1,77
Post-test	30,00	6,16	5,00	1,09
N válido (por lista)	30,00			

Fuente: elaboración propia

Gráfico 31. Post-test grupo de control



Fuente: elaboración propia

Al realizar la comparación entre las calificaciones obtenidas por ambos grupos en el *post-test*, se aprecia que a través de la instrucción tradicional, el grupo de control bajó su promedio a 6,16; mientras que el grupo experimental subió su rendimiento a 7,74; por tal razón se observa que hubo un avance significativo al aplicar la estrategia de gamificación, en la cual se incluyeron actividades lúdicas para la adquisición de vocabulario que recibieron mayor respuesta de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Tabla 28. Cuadro comparativo grupos de estudio

Cuadro comparativo post-test			
	N estadístico	Media	Desv. Desviación
Control	30,00	6,16	1,09
Experimental	30,00	7,74	0,65

Fuente: elaboración propia

De esta manera se puede concluir que en el grupo de control no se evidencian diferencias significativas en los resultados de aprendizaje, en cambio, en los 30 estudiantes del grupo experimental se evidencia que han adquirido un mejor aprendizaje del vocabulario en Inglés, lo que determina que al realizar cambios en las herramientas de enseñanza, o realizar una clase más lúdica a través de misiones y desafíos, han influido positivamente en la afianzamiento del léxico en la mente de los estudiantes.

5.4. Evaluación de la Estrategia

Con el propósito de efectuar la valoración de la estrategia de gamificación, como primer paso se procedió con la aplicación del *pre-test* y *post-test* a los 30 estudiantes del grupo experimental para cotejar el conocimiento de los sujetos de estudio antes y luego de la aplicación de la estrategia. Para el análisis de estos resultados se utilizó el software *IBM SPSS Statistics* versión 23.0 para *Windows*, programa que permitió realizar la diferencia de los valores logrados en cada cuestionario por medio de la prueba no paramétrica de rangos signada de *Wilcoxon* que estableció una medición numérica con la finalidad de comprobar la existencia de cambios entre los resultados del *pre-test* y *post-test* aplicados a los estudiantes en mención y así evidenciar la eficacia de la implementación de la mencionada estrategia para la adquisición del vocabulario del idioma Inglés.

Así también, fue necesario determinar dos hipótesis estadísticas para la evaluación de la funcionalidad de la estrategia:

Hipótesis nula H_0 = La estrategia de gamificación no ha producido cambios significativos en la adquisición de vocabulario de Inglés en los estudiantes.

Hipótesis alternativa H_1 = La estrategia de gamificación ha producido cambios significativos en la adquisición de vocabulario de Inglés en los estudiantes.

Por medio del SPSS se obtuvo la tabla de rangos que indica que los valores del *post-test* son mayores al *pre-test*, ya que los rangos positivos promedios son de 14,50 y aumentó a 406 en la suma de rangos, lo que muestra que de los 30 estudiantes que realizaron el *post-test*, 28 manifestaron un margen de progreso en su rendimiento, 2 estudiantes mantuvieron el mismo puntaje, pero ninguno bajó su promedio.

Tabla 29. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	28 ^b	14,50	406,00
	Empates	2 ^c		
	Total	30		

a. Postest < Pretest
b. Postest > Pretest
c. Postest = Pretest

Fuente: IBM SPSS Statistics

Luego de procesar la prueba estadística se obtuvo el valor de $Z = -4,650$ y con un nivel de significancia $p=0$, nuestra hipótesis bilateral se multiplica por cero ($2 \times 0 = 0$), en donde 0 es menor que el nivel de significancia 0.05, por lo tanto se declara el rechazo de la hipótesis estadística nula, a favor de la hipótesis alternativa que indica que la estrategia de gamificación ha producido cambios significativos en la adquisición de vocabulario en los estudiantes, ya que han mostrado un avance en su conocimiento luego de aplicar la estrategia de gamificación por medio de la herramienta *Kahoot*, la cual ha sido una aliada lúdica para su proceso de aprendizaje.

Tabla 30. Estadísticos de prueba

Estadísticos de prueba^a	
	Postest - Pretest
Z	-4,650 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: IBM SPSS Statistics

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

Se fundamentó bibliográficamente las teorías y metodologías que sustentan el desarrollo de una estrategia de gamificación basada en el uso de las TIC como un método diferente de enseñanza para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio, lo que se logró a través de la revisión e investigación de diferentes fuentes que permitieron evidenciar que la enseñanza lúdica apoya en la labor docente y el trabajo de los estudiantes.

El diagnóstico de la situación inicial del caso de estudio permitió evidenciar que las herramientas de enseñanza de vocabulario que los docentes utilizan en la actualidad no han proporcionado resultados satisfactorios en sus estudiantes. La estrategia de gamificación se crea con el propósito de encontrar alternativas de trabajo para cambiar la situación actual y que esta herramienta sirva de apoyo para la labor docente y permita afianzar el conocimiento y las habilidades léxicas en los estudiantes.

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

Para evaluar la eficacia de la estrategia de gamificación, se utilizó la prueba de rangos de *Wilcoxon*, para lo cual se aplicó a los estudiantes del grupo experimental las pruebas de *pre-test* y *post-test* antes y después de la implementación de la estrategia, los resultados del *post-test* demuestran su efectividad al desarrollar la clase con un método diferente. Al efectuar los cálculos para la prueba de rangos de *Wilcoxon* se concluye que la implementación de la estrategia de gamificación ha producido cambios significativos en la forma que los docentes instruyen la

competencia léxica, y además ha influido positivamente en los estudiantes, ya que ellos percibieron esta forma de aprendizaje como un método innovador y que facilita la consolidación de su conocimiento del vocabulario en el idioma Inglés.

6.2. Recomendaciones

Se recomienda al área de Inglés de la UDLA, que la socialización y ejecución de la estrategia de gamificación se lo haga con los estudiantes y docentes de los otros niveles para que esta modalidad de enseñanza sea incluida como una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza para la adquisición de vocabulario, porque ha mostrado resultados satisfactorios con su implementación.

Obtener resultados de diagnóstico sobre la funcionalidad de la estrategia de gamificación para que sea revisada periódicamente y se adapte a los nuevos cambios tecnológicos, metodologías y según las experiencias vivenciales del día a día, para tomar las respectivas acciones que perfeccionen su avance en un 100% y cambie la realidad actual de la adquisición del vocabulario en la institución.

Es responsabilidad de los directivos a cargo del área de Inglés y de los docentes fomentar la importancia de la competencia léxica y el uso de herramientas innovadoras en los estudiantes, puesto que las actividades pedagógicas relacionadas con retos, desafíos y misiones han contribuido al desarrollo de su capacidad cognitiva y otras habilidades que se relacionan con el idioma, las cuales les permitirán obtener efectos satisfactorios en su aprendizaje.

Por los resultados obtenidos a través de la prueba de *Wilcoxon* al evaluar la estrategia de gamificación, se sugiere incluirla como un recurso innovador que complemente la labor de los docentes del área de Inglés de la UDLA, otros ámbitos educativos y en diferentes áreas de estudio, puesto que demuestra que los estudiantes tienen mayor aceptación a trabajar con plataformas basadas en las TIC, que hacen que su aprendizaje sea más dinámico y beneficioso.

Apéndice A

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Maestría en Ciencias de la Educación

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES



Objetivo: Conocer la importancia que tiene para los estudiantes la adquisición de vocabulario del idioma Inglés y como lo aprenden en la actualidad.

Nivel: Elemental___ Pre-intermedio___ Intermedio___ Avanzado___

Instrucción 1: Lea atentamente cada ítem y escoja el indicador que crea que le corresponde.

No.	Pregunta	Indicador				
		Muy poco	Poco	Algo	Bastante	Mucho
1	¿Cuál es su nivel actual de conocimiento de vocabulario del idioma Inglés?					
2	¿Qué importancia tiene para usted el aprendizaje de vocabulario del idioma Inglés?					
3	¿Piensa que es necesario aprender vocabulario del idioma Inglés para poder comunicarse?					
4	¿Considera que el conocimiento de vocabulario del idioma Inglés podría facilitar la precisión y fluidez de sus ideas para comunicarse?					
5	Señale en qué medida se realiza la práctica de vocabulario en sus clases de Inglés.					
6	¿Cree que con las estrategias de enseñanza actualmente utilizadas por el docente, usted ha adquirido el suficiente vocabulario para poder comunicarse en Inglés adecuadamente?					

Ninguno ()

14 Seleccione las herramientas generalmente utilizadas por el docente en las clases de Inglés para la enseñanza de vocabulario.

Canciones ()

Diccionario ()

Flash cards ()

Herramientas tecnológicas ()

Juegos ()

Películas ()

Texto de trabajo ()

Traducción ()

Ninguna ()

15 ¿Cuáles son los dispositivos electrónicos que ha utilizado en las clases de Inglés con fines académicos?

Laptop ()

Computador en laboratorio ()

Tablet ()

Teléfono celular ()

Ninguno ()

16 ¿Cuáles son las plataformas de aprendizaje de idiomas en línea que usted ha utilizado?

Babbel ()

ClassDojo ()

Duolingo ()

Kahoot ()

Socrative ()

Otras ()

Ninguna ()

Instrucción 3: En el siguiente apartado responda a la pregunta planteada de forma clara y concisa.

¿Qué le parecería la integración de una estrategia de enseñanza basada en los elementos del juego y apoyada en aplicaciones o plataformas en línea para el aprendizaje de vocabulario del idioma Inglés?

¡Muchas gracias por su participación!

Apéndice B

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Maestría en Ciencias de la Educación

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES



Objetivo: Conocer las estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés.

Nivel: Elemental___ Pre-intermedio___ Intermedio___ Avanzado___

Instrucción 1: Lea atentamente cada ítem y escoja el indicador que crea que le corresponde.

No.	Pregunta	Indicador				
		Muy poco	Poco	Algo	Bastante	Mucho
1	¿Qué importancia tiene para usted trabajar en el desarrollo de la competencia léxica del idioma Inglés de los estudiantes?					
2	¿Considera usted que el conocimiento de vocabulario del idioma Inglés aporta en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes?					
3	¿Piensa usted que dedica el tiempo suficiente de su práctica docente a la enseñanza de vocabulario del idioma Inglés?					
4	¿Considera que las estrategias de enseñanza que actualmente utiliza generan un impacto positivo en el desarrollo del léxico de los estudiantes?					
5	¿Íntegra en sus clases los juegos como estrategias didácticas de enseñanza de vocabulario del idioma Inglés?					

6	¿Cree usted que los estudiantes podrían aprender vocabulario a través de la aplicación de juegos?					
7	¿En el desarrollo de sus clases utiliza las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) para la enseñanza de vocabulario del idioma Inglés?					
8	¿Utiliza dispositivos electrónicos tales como el teléfono celular como parte del proceso de enseñanza de vocabulario del idioma Inglés?					
9	¿Estaría interesado en utilizar plataformas en línea a través de dispositivos electrónicos que promuevan el aprendizaje de vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes?					

Instrucción 2: En las siguientes preguntas usted puede elegir las opciones más relevantes de acuerdo a su criterio.

10 ¿Qué estrategias utiliza para la enseñanza de vocabulario del idioma Inglés?

- Asociación Mnemotécnica ()
- Autorecopilación ()
- Basada en tareas ()
- Comunicativa ()
- Contextualización ()
- Cooperación ()
- Repetición ()
- Traducción ()
- Ninguna ()

11 Seleccione las herramientas que generalmente utiliza en sus clases para la enseñanza de vocabulario del idioma Inglés.

- | | |
|---------------------------|----------|
| Canciones y películas | () |
| Diccionario | () |
| <i>Flashcards</i> | () |
| Herramientas tecnológicas | () |
| Juegos | () |
| Libro y CD de audio | () |
| Texto de trabajo | () |
| Ninguna | () |

12 ¿Cuáles son los recursos tecnológicos que ha utilizado para la enseñanza de vocabulario del idioma Inglés?

- | | |
|-----------------------|----------|
| Blogs | () |
| Diccionarios en línea | () |
| Juegos en línea | () |
| Plataformas en línea | () |
| Podcasts | () |
| Redes sociales | () |
| Ninguno | () |

Instrucción 3: En el siguiente apartado responda a la pregunta planteada de forma clara y concisa.

¿Estaría interesado en integrar en su práctica docente una estrategia de enseñanza basada en los elementos del juego y el uso de los recursos tecnológicos para la instrucción de vocabulario del idioma Inglés? ¿Por qué?

¡Muchas gracias por su participación!

Apéndice C

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Maestría en Ciencias de la Educación

LISTA DE COTEJO



Objetivo: Obtener información acerca de la instrucción de vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio de la UDLA.

1. Datos informativos

Docente observado.....

Asignatura.....

Nivel.....

Lugar.....

Fecha.....

2. Indicaciones

El agente observador debe completar la lista de cotejo objetivamente. Marque con una "X" en el casillero correspondiente según lo observado. Solo se acepta una respuesta y de ser necesario, debe llenar el casillero de comentarios.

DIMENSIONES	INDICADOR	SI	NO	COMENTARIO
Motivación inicial	Realiza una actividad previa para despertar el interés de los estudiantes, la cual está relacionada con el nuevo vocabulario de la unidad.			
Construcción del aprendizaje	Realiza una actividad que permite construir activamente el aprendizaje del nuevo vocabulario previsto para la sesión de clase.			
	Utiliza una metodología interesante, motivadora y significativa para los estudiantes.			

Metodología	La metodología utilizada proporciona oportunidades de participación en distintos momentos de la clase.			
	La metodología promueve la adquisición del nuevo vocabulario			
Organización y uso de recursos	Utiliza recursos tecnológicos para promover la construcción del nuevo vocabulario.			
	Utiliza otros recursos (libros, texto de trabajo, imágenes, audiovisuales, etc.) para promover la construcción del nuevo vocabulario.			
	Distribuye el tiempo adecuadamente para la exposición de contenidos y para las actividades que los alumnos realizan en relación al nuevo tema.			
Clima en el aula y participación	El tono de la clase fue emotivo, novedoso y significativo para los estudiantes.			
	Los estudiantes están inmersos durante el desarrollo de la clase.			
Cierre y evaluación	Utiliza recursos tecnológicos o recursos materiales para el cierre y conclusiones de la clase.			
	Utiliza técnicas de evaluación para comprobar los aprendizajes logrados en relación al nuevo vocabulario.			

Agente observador.....

Apéndice D

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
Maestría en Ciencias de la Educación
PRE-TEST DE DIAGNOSTICO APLICADO A ESTUDIANTES



Objetivo: Obtener información acerca del conocimiento previo de vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio de la UDLA.

Diagnostic Vocabulary Test “Elementary”	
Student’s name _____	Score _____/10
Date _____	Level _____

Instruction: Choose the best response.

- Iin my English lessons.
A. got a good time B. have got a good time C. have a good time
- You can skiing, swimming, dancing and shopping.
A. make B. do C. take D. go
- ‘What?’ ‘I’m listening to music’.
A. are you doing B. do you do C. do you like doing
-this morning.
A. I did a coffee B. I made a coffee C. I’m doing a coffee
- What time did you.....last night?
A. come home B. come to home C. come back to home
- How..... to get to the airport?
A. long it is B. much C. long’does it take D. far
- Please can you turn the TV.....? I can’t hear it!
A. off B. on C. Down D. up
- Ivery well with my sister.
A. get out B. get on C. get up D. get over
- He goodbye.
A. told B. said me C. said

10. You can..... train, plane and bicycle.
A. catch **B. miss** **C. go by**
11. is the sixth month of the year.
A. July **B. June** **C. January** **D. May**
12. Laura's..... at the moment but she'll be back in ten minutes.
A. out **B. abroad** **C. here**
13. The driver sits at the..... of the bus.
A. side **B. beginning** **C. middle** **D. front**
14. She drives
A. good. **B. well** **C. slow** **D. fastly**
15. 'The weather's nice today'. 'Yes, it's
A. terrible **B. lovely** **C. dreadful**
16. 'Jacek is so easy-going'. 'Yes, he's always '
A. happy **B. lovely** **C. relaxed** **D. kind**
17. This house is.....
A .very quite **B. very quiet** **C. very quietly**
18. 'Kate has a husband now'. 'Yes, she's
A. single **B. widowed** **C. divorced** **D. married**
19. This is my niece- my
A. brother's son **B. brother's daughter** **C. aunt's sister.**
20. Your is not part of your leg.
A. thumb **B. toe** **C. knee** **D. foot**
21. I'ma green shirt.
A. wearing **B. having** **C. carrying**
22. He's..... He should eat more.
A. too thin **B. slim** **C. handsome**
23. Take an aspirin for
A. headaches **B. asthma** **C. hay-fever** **D. vomiting**
24. 'Sad' is the opposite of
A. hot **B. happy** **C. ill** **D. well**
25. 'I passed my exam!' ' ; ',
A. Bless you! **B. Congratulations!** **C. Cheers!** **D. Good luck!**
26. Steffi is Swiss. She's from ...
A. Switzerland **B. Holland** **C. Sweden**
27. We saw some lightening, then we heard loud

A. thunder

B. fog

C. snow

28. You can borrow books from the

A. post office

B. bookshop

C. library

D. town hall

29. A.....has lots of trees.

A. village

B. field

C. forest

D. river

30.live on a farm.

A. Snakes

B. Sheep

C. Elephants

D. Fish

Apéndice E

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Maestría en Ciencias de la Educación

POST-TEST APLICADO A ESTUDIANTES



Objetivo: Obtener información acerca del conocimiento de vocabulario del idioma Inglés alcanzado por los estudiantes de nivel pre-intermedio de la UDLA al finalizar el primer parcial de estudios.

English Vocabulary Test "Pre-intermediate"	
Student's name _____	Score _____/10
Date _____	Level _____

Instruction: Choose the best response.

1.I watered the plants, they didn't grow.

- A Also B In spite of C However D Although

2. Imissed the bus

- A unless I walked home B so I had to walk C because I had to walk home

3. A..... does not live on a farm.

- A sheep B cow C gorilla D goat

4.You when you are tired or bored.

- A yawn B shake hands C smile D nod your head

5. _ is the opposite of 'generous'.

- A mean B honest C tense D pessimistic

6. We cannot with our hands.

- A clap B point C wave D stroll

7. The suburbs are

- A in the town center B outside the town C any area D others

8. A..... is not in the living room.

- A carpet B television C cooker D sofa

9. The expression is not correct.

- A** the worth of living **B** standard of living **C** the cost of living
10.He wasin a car accident.
- A** wounded **B** beaten up **C** injured **D** shot
11. In the sentence 'Jim broke his leg', 'his' is...
- A** a personal pronoun **B** uncountable noun **C** a transitive verb **D** a d. object
12. You can add to 'appear', 'like' and 'honest' to make their opposites.
- A** dis- **B** un- **C** mis- **D** in-
- 13 You can add -able to to make it an adjective.
- A** comforting **B** pain **C** fashion **D** danger
14. cannot be both a noun and a verb.
- A** Kiss **B** Dream **C** Rest **D** Meet
15. The collocation .. is not correct.
- A** a weak accent **B** a strong coffee **C** a heavy traffic **D** hard work
16. 'Make up your mind' means.....
- A** don't worry **B** it's your decision **C** no problem **D** decide
17. The correct preposition for apologize, wait, apply and look is.
- A** to **B** on **C** for **D** from
18. does not make a fixed expression with 'by'.
- A** My own **B** Mistake **C** Hand **D** Accident
19. can be used as a reply to 'thank you'.
- A** It doesn't matter **B** Please **C** No problem **D** Sorry
20. I don't want to watch this film- ...!
- A** I don't mind it **B** I can't stand it **C** I quite like it **D** I like it
21. 'I've passed my driving test!' ''
- A** Oh, what a pity **B** Oh, that's brilliant **C** I don't mind **D** Really?
22. What time does your alarm clock in the morning?
- A** get through **B** give up **C** go off **D** go out
23. Ia shower every morning.
- A** make **B** do **C** have **D** have got
24. We have to.....a decision.
- A** make **B** do **C** take **D** have
25. You cana bus, a cold, a ball and a criminal.
- A** get **B** take **C** find **D** catch
26. You can have paper, cake and advice.
- A** a slice of **B** a box of **C** a packet of **D** a piece of

27. The expression is not correct.
A I have homework **B** I like jeans **C** I don't like modern furnitures
28. The food was
A very delicious **B** absolutely delicious **C** a bit delicious
29. The plane flew the Atlantic.
A along **B** above **C** over
30.I watered the plants, they didn't grow.
A Also **B** In spite of **C** However **D** Although

Apéndice F

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
Maestría en Ciencias de la Educación
PLAN DE ESTUDIOS NIVEL PRE-INTERMEDIO DE INGLÉS



Unidad 1: *The way we are*

Resultado de Aprendizaje	Semana	Secciones	Subtema de la unidad	Estrategias metodológicas / actividades	Tareas / Trabajo autónomo	Mecanismo de evaluación		
		Presencial		Presencial				
<p>Can understand sentences and frequently used expressions related to areas of most immediate relevance.</p> <p>Can communicate in simple and routine tasks, requiring a simple and direct exchange of information on familiar and routine matters.</p>	1	1	Adverbs like <i>extremely</i> to make adjectives and adverbs stronger. Use manner adverbs.	Filling gaps	Lesson A: People in a hurry Activity 1: Grammar and Activity 2: Grammar and Activity 3: Are you fast? Activity 4: Do you think you are Activity 5: What can you do? Activity 6: A busy day	CLT Quiz No. 1		
		2	Add prefixes to adjectives to make	Brainstorming	Lesson B: Personality and character Activity 1: Personality words Activity 2: What are they like? Activity 3: About you Activity 4: He's unfriendly. Activity 5: All or nothing Activity 6: My older brother Activity 7: The kindest person I			
		3	Use "always" with a continuous verb to describe individual habits.	Role play	Lesson C: He's always working. Activity 1: They're always... Activity 2: Individual habits Activity 3: Complaints, Activity 5: My mother Activity 6: It's my first day.			
		2	4	Use "at least" to point out the positive side of a situation.	Free Talk		Activity 1: Think about it... Activity 2: Rai's biography Activity 3: She's admirable.	Oral Task No. 1
				Listening and Writing: I didn't...	Problem solving		Read Page 9. Do exercises A and B.	LMS -Test No.1
				Workbook Unit 1-LMS activities			Activity 1: LMS - Review Unit 1	
							Debate	Comments about the forum

Unidad 2: Experiences

Resultado de Aprendizaje	Semana	Secciones	Subtema de la unidad	Estrategias metodológicas / actividades	Tareas / Trabajo autónomo	Mecanismo de evaluación
		Presencial		Presencial		
Can describe in simple terms aspects of his / her background, immediate environment and matters in areas of immediate need.	3	5	Use present perfect with regular and irregular verbs. / Answering questions beginning with Have you ever...?	Filling gaps	Lesson A: Hopes and dreams	CLT Quiz No. 2
					Activity 1: My friend Steve	
					Activity 2: He loves to drive.	
					Activity 3: My teacher	
					Activity 4: What's something	
					Activity 5: Thomas likes that	
	Activity 6: Planning my vacation					
	6	Use simple past to give specific answers to questions in the present perfect.	Brainstorming	Lesson B: Unusual experiences		
				Activity 1: Wow! You're brave!		
				Activity 2: At the zoo		
				Activity 3: Trying new foods		
				Activity 4: Have you ever been to Disney World?		
Activity 5: Have you ever?						
4	7	Talk about experiences you have or haven't had.	Role play	Lesson C: I have heard it's good		
				Activity 1: Tell me more!		
				Activity 2: I went on a roller		
				Activity 3: Extreme sports		
				Activity 4: I play some jazz.		
	Activity 5: I want to hear more!					
	8	Use Do you?, Did you, or Have you? to show interest.	Free Talk	Lesson D: Travel blogs		
				Activity 1: Think about it.		
				Activity 2: Gisele in Chile		
				Activity 3: Amazingly...		
Activity 4: Fortunately,...						
Listening and Writing: A traveler's adventures	Problem solving	Read Page 19. Do exercises A and B.	LMS -Test No.2			
Workbook Unit 2-LMS activities		Activity 2: LMS - Review Unit 2	Progress chart			

Unidad 3: Wonders of the world

Resultado de Aprendizaje	Semana	Secciones	Subtema de la unidad	Estrategias metodológicas / actividades	Tareas / Trabajo autónomo	Mecanismo de evaluación					
		Presencial		Presencial							
Can deal with most situations likely to arise while travelling in an area where the language is spoken. Can produce simple connected texts on familiar topics which are familiar or of personal interest.	5	9	Use the superlative form of adjectives. / Use superlatives with nouns.	Completing the chart	Lesson A: Human wonders Activity 1: That's famous! Activity 2: It sure is! Activity 3: The cheapest place to Activity 4: Ricky tells great Activity 5: My trip to Africa	CLT Quiz No. 3					
		10	Answering questions about measurements with How + adjective...? / Talk about human and natural wonders.	Gaming	Lesson B: Wonders of the earth Activity 1: Wonders of the earth Activity 2: The Grand Canyon Activity 3: How...? Activity 4: Discover New Activity 5: How high is it? Activity 6: Niagara Falls						
		6	11	Use short responses to show you are a supportive listener.	Matching and Multiple choice		Lesson C: This is the most Activity 1: Really? Activity 2: The best and the Activity 3: It is the best! Activity 4: My vacation Activity 5: Carmen's vacation Activity 6: Italy is the best				
			12	Use superlatives for emphasis.	Free Talk		Lesson D: Is that a fact? Activity 1: Think about it... Activity 2: The coldest continent Activity 3: A large continent Activity 4: Thy dry facts Activity 5: The dry facts	Oral Task No. 3			
							Listening and Writing: Travel Talk		Problem solving	Read Page 27 and 29.	LMS -Test No.3
							Workbook Unit 3-LMS activities			Activity 3: LMS - Review Unit 3	Progress chart

Unidad 4: Family life

Resultado de Aprendizaje	Semana	Secciones	Subtema de la unidad	Estrategias metodológicas / actividades	Tareas / Trabajo autónomo	Mecanismo de evaluación
		Presencial		Presencial		
Can communicate in simple and routine tasks, requiring a simple and direct exchange of information on familiar and routine matters. Can understand the main points of clear standard input on familiar matters encountered at work, school, leisure, etc.	7	13	Use let, make, help, have, get, want, ask, and tell to talk about rules and discipline. / Use used to and would to talk about memories.	Unscrambling game	Lesson A: Family gripes	CLT Quiz No. 4
					Activity 1: Family obligations	
					Activity 2: Gripes and grumbles	
					Activity 3: A really competitive	
					Activity 4: Getting good grades	
		Activity 5: Your mom is the				
	14	Talk about family, relatives, and childhood.	Role play	Lesson B: Family memories		
				Activity 1: Kelly's family tree		
	8	15	Give opinions with expressions like: it	Filling gaps	Lesson C: If you ask me...	
					Activity 1: Factor or opinion?	
					Activity 2: What's your opinion?	
					Activity 3: Don't you agree?	
Activity 4: Too much						
Activity 5: Family vacations						
16	Use expressions like definitely, absolutely, etc., to agree.	Free Talk	Lesson D: Childhood memories			
			Activity 1: I think about it...			
			Activity 2: Gripes from a			
			Activity 3: Gripes from a			
Listening and Writing: Family activities	Problem solving	Read Page 41. Do exercises A and B.	LMS -Test No.4			
			Workbook Unit 4-LMS activities	Activity 4: LMS - Review Unit 4	Progress chart	

Unidad 5: Food choices

Resultado de Aprendizaje	Semana	Secciones	Subtema de la unidad	Estrategias metodológicas / actividades	Tareas / Trabajo autónomo	Mecanismo de evaluación
		Presencial		Presencial		
Can communicate in simple and routine tasks, requiring a simple and direct exchange of information on familiar and routine matters.	9	17	Talk about food using expressions like a bottle of, a quart of, a loaf of, etc. /Use quantifiers like a little, a few, very little, and very few.	Role play	Lesson A: Healthy food	CLT Quiz No. 5
					Activity 1: A bag and a can	
					Activity 2: At the supermarket	
					Activity 3: A lot or a little?	
					Activity 4: Very few apples	
					Activity 5: Countable or	
	Activity 6: Need anything at the					
	18	Use too, too much, too many, and enough.	Filling gaps	Lesson B: A question of taste		
				Activity 1: Prepared foods		
				Activity 2: Smoked bread?		
				Activity 3: Too much rice		
				Activity 4: Do you eat a lot of		
Activity 5: Too much food						
10	19	Talk about eating habits and different ways to cook food. / Responses to suggestions by letting the other person decide.	Matching and Multiple choice	Lesson C: Whatever you're		
				Activity 1: Either way is fine.		
				Activity 2: Whatever you want.		
				Activity 3: Would you like more		
				Activity 4: Let's have some...		
				Activity 5: Do you want to go		
20	Refuse offers politely using expressions like No, thanks, I'm fine.	Free Talk	Lesson D: The world's favourite			
			Activity 1: What works?			
			Activity 2: Double duty			
			Activity 3: Food adventures			
Listening and Writing: Snack habits	Workbook Unit 5-LMS activities	Problem solving	Read Page 51. Do exercises A and B.			
			Activity 5: LMS - Review Unit 5			
				Oral Task No. 5		
				LMS -Test No. 5		
				Progress chart		

Unidad 6: Managing life

Resultado de Aprendizaje	Semana	Secciones	Subtema de la unidad	Estrategias metodológicas / actividades	Tareas / Trabajo autónomo	Mecanismo de evaluación					
		Presencial		Presencial							
Can describe in simple terms aspects of his / her background, immediate environment and matters in areas of immediate need.	11	21	Use will, going to, the present continuous, and the simple present to talk about the future. / Talk about future plans, facts, predictions, and schedules.	Gaming	Lesson A: Making plans Activity 1: Plans Activity 2: Let me check my Activity 3: What are you doing Activity 4: Can you come? Activity 5: Before you go on	CLT Quiz No. 6					
		22	Use ought to, have got to, would rather, had better, and going to have to. / What's advisable? What's necessary? What's preferable?	Filling gaps	Lesson B: Problems and Activity 1: Chicken or fish? Activity 2: Make or do? Activity 3: Let's ask Daphne for Activity 4: I've got to make up Activity 5: Big decisions Activity 6: Meet the parents.						
		12	23	Use expressions with make and do.	Role play		Lesson C: I've got to get going. Activity 1: I can't talk right now. Activity 2: Let's talk later! Activity 3: After work Activity 4: Bye! Activity 5: About the weekend	Oral Task No. 6			
			24	End phone conversations and use informal expressions to say good-bye.	Free Talk		Lesson D: Cluttered lives Activity 1: Think about it... Activity 2: Getting organized Activity 3: What was that? Activity 4: Making room Activity 5: Saving money				
							Problem solving		Listening and Writing: What should I do with these?	Read Page 61. Do exercises A and B.	LMS -Test No.6
									Workbook Unit 6-LMS activities	Activity 6: LMS - Review Unit 6	Progress chart

Apéndice G


PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR




Maestría en Ciencias de la Educación

EJEMPLO DE UNA CLASE DE GAMIFICADA DE VOCABULARIO



NIVEL 1	
Juego	<i>The way we are</i>
Descripción	<p>Al iniciar la clase, el docente indicó a sus estudiantes que el juego de ese día se titulaba “<i>The way we are</i>”, y los retó a descubrir nuevas formas de describir la personalidad, el comportamiento y carácter de las personas mediante el uso de expresiones que se irían revelando a lo largo del juego.</p>
No. Jugadores	30 estudiantes del curso ING300-30 aceptaron el reto y a partir de ese momento tomaron el rol de jugadores.
Lugar	La primera parte del juego duró una hora y se desarrolló en el aula de
Reto	El reto consistía en descubrir la forma correcta de usar adjetivos para describir a otras personas.
Reglas	Como regla del juego se estableció el cumplimiento de 2 misiones, las cuales eran requisitos fundamentales para poder participar en el desafío final, el mismo que de ser cumplido con un puntaje mínimo de 5000 puntos les permitiría pasar a la segunda parte y continuar en

	competencia para pasar el nivel. Tanto las misiones como el desafío tuvieron que ser alcanzados dentro de un tiempo previamente establecido.
Semana 1	Misiones / Desafíos
Duración	
10' Etapa de activación	<p>La primera misión consistía en participar en un ejercicio de lluvia de ideas en donde los jugadores aportarían con su conocimiento previo sobre palabras o adjetivos que sean útiles para describir a las personas, de cuyas ideas tomaron notas para uso posterior, las compartieron con el resto de jugadores en el aula de clases y recibieron retroalimentación del docente. El tiempo máximo para esta misión fue de 10 minutos.</p> <div style="text-align: right; margin-right: 50px;"> <h2>MISSION 1</h2> <h3>BRAINSTORMING</h3> </div> 
40' Etapa de desarrollo	<p>Una vez concluida la primera misión, los jugadores fueron retados a cumplir la segunda misión, la cual demandó más concentración y atención de su parte. Primero miraron el video <i>¿Who do you admire the most?</i>, el mismo que mostraba claros ejemplos del nuevo vocabulario en relación a los adjetivos, y que además contó con la retroalimentación del docente durante su reproducción. Luego entre dos jugadores debían elegir un personaje famoso para realizar un ensayo sobre la descripción de su personalidad que debía incluir las nuevas palabras aprendidas, y una vez terminado el trabajo lo presentarían ante el resto de jugadores. El tiempo máximo para esta misión fue de 40 minutos.</p>

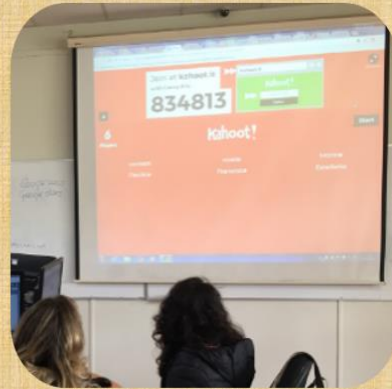
	<p>a. WATCH THE VIDEO MISSION 2</p>  <p>b. DESCRIBE A FAMOUS CELEBRITY</p>  <p>MISSION 2</p> 
<p>10' Etapa de cierre / retroalimentación</p>	<p>Una vez que todos los jugadores cumplieron con la segunda misión, llegó el momento de enfrentarse al desafío y finalizar la primera parte del nivel a superar; el desafío consistió en contestar a través de la plataforma en línea <i>Kahoot</i>, un cuestionario de 10 preguntas relacionadas con las nuevas palabras aprendidas, que con ayuda de sus dispositivos móviles y la red <i>Wi-Fi</i> fue posible el acceso. El tiempo máximo para este desafío fue de 10 minutos.</p>

CHALLENGE

Description

CHALLENGE: Personality and Character

Choose the best response




Question 1

You think you are the best.

17

0 Answers



selfish creative

arrogant smart

Question 2

Winning is very important to you.

19

0 Answers



reliable selfish


competitive arrogant

Question 3

People can always count on you.

17

0 Answers



creative disorganized


talented reliable

Question 4

You are not relaxed with people.

16

0 Answers




selfish easygoing

shy helpful

Question 5

You give a lot of time or money.



17


Skip

0 Answers

<input type="radio"/> selfish	<input checked="" type="radio"/> easygoing
<input type="radio"/> generous	<input type="radio"/> laid-back

Question 6

You can do a lot of things very well.



19


Skip

0 Answers

<input type="radio"/> shy	<input checked="" type="radio"/> laid-back
<input type="radio"/> talented	<input type="radio"/> considerate

Question 7

You never cheat or steal.



18


Skip

0 Answers

<input checked="" type="radio"/> honest	<input type="radio"/> shy
<input type="radio"/> selfish	<input type="radio"/> reliable

Question 8

You handle small problems well.



17

Skip

0 Answers

<input checked="" type="radio"/> practical	<input checked="" type="radio"/> generous
<input type="radio"/> honest	<input type="radio"/> Down-to-earth

Question 9

You like to have fun with people.



19


Skip

0 Answers

<input checked="" type="radio"/> outgoing	<input type="radio"/> unfriendly
<input type="radio"/> laid-back	<input type="radio"/> shy

Question 10

You are relaxed about life.



18

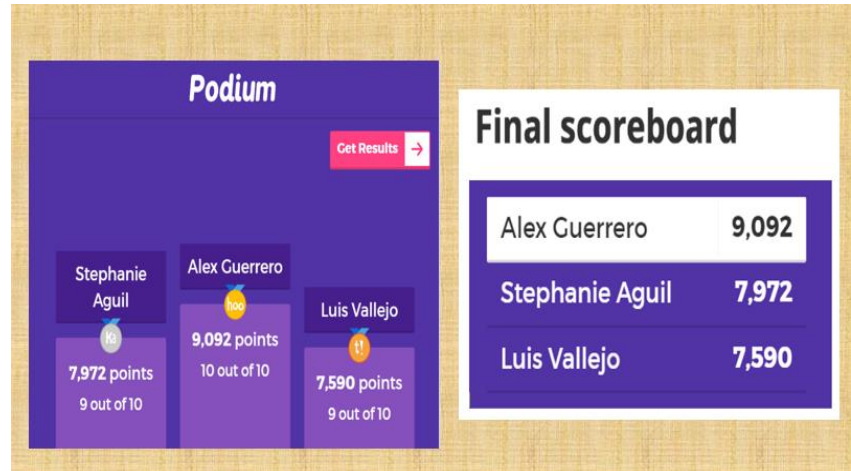
Skip

0 Answers

<input checked="" type="radio"/> easygoing	<input type="radio"/> laid-back
<input type="radio"/> outgoing	<input type="radio"/> practical

Al finalizar el juego, los jugadores que respondieron correctamente y en menor tiempo ocuparon los 3 primeros lugares de acuerdo al podio y a la tabla de posiciones que la plataforma en línea proporciona una vez

terminado el desafío.



Los 27 jugadores restantes alcanzaron a cumplir con el puntaje mínimo de 5000, lo que implica que a través de las misiones y desafío lograron retener el vocabulario nuevo y a su vez reforzar lo aprendido a lo largo del juego, así también consiguieron pasar a la segunda parte que les permitirá competir para superar el primer nivel del juego. Por otra parte, los jugadores ganadores de este desafío accedieron al sistema de recompensas establecido para incentivar la buena y continua participación.



Referencias

- Adger. (2002). Adger, C.T. (2002). What teachers need to know about language.
- All, A., Castellar, N., Patricia, E., & Van Looy, J. (2016). Assessing the effectiveness of digital game-based learning: best practices. *Computers & Education*, 92-93(doi:10.1016/j.compedu.2015.10.007),90-103.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2015.10.007>
- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21-34.
- Arnab, S., Lim, T., Carvalho, M. B., Bellotti, F., de Freitas, S., Louchart, S., ... De Gloria, A. (2015). Mapping learning and game mechanics for serious games analysis: Mapping learning and game mechanics. *British Journal of Educational Technology*, 46(2), 391-411.
<https://doi.org/10.1111/bjet.12113>
- Bao, X., & others. (2015). *Chingual: applying gamification into a language learning application*. fi=Lapin yliopisto| en= University of Lapland|. Recuperado a partir de <http://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/62003/Chingual-whole+thesis-05-26.pdf?sequence=2>
- Bernal, C. (2007). *Metodología de la investigación*. Mexico: Prentice Hall Mexico.
- Berne, & Blachowicz. (2008). What Reading Teachers Say About Vocabulary Instruction: Voices From the Classroom. En *The Reading Teacher*. (Vol. 62, pp. 314-323). Blackwell Publishing Ltd. Recuperado a partir de <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1598/RT.62.4.4/full>
- Botello, F. O., Arredondo, A. G., Gallardo, P. C., & Caballero, R. D. L. (2014). Identificación De Estilos De Aprendizaje En Estudiantes De Ingeniería. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 19(61), 401-429.
- Brown, H. D. (2007). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson Education.
- Caillois, R. (2001). UI Press | Roger Caillois | Man, Play and Games.
- Calzado, L. (2016). *Estrategia para la superación de los profesores de Educación Física dirigida al desarrollo de la psicomotricidad en niños del primer ciclo con parálisis cerebral*.
- Campillo, R. M. L. (1995). Teaching and learning vocabulary: an introduction for english students. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (10), 35-50.
- Carter, R. (2012). *Vocabulary: Applied Linguistic Perspectives*. Routledge.

- Cogollor, J. L. R. (2014). *Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Alfaomega.
- Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *interactions*, 19(4), 14–17.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification». En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Díaz, F., & Fernández, G. (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación constructivista. Constructivismo y Aprendizaje significativo* (2.ª ed.). Mexico: McGraw Hill.
- Dicheva. (2014). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study on JSTOR.
- Ellis, N. C. (Ed. . (1994). *Implicit and explicit learning of languages*. London: Academic Press ((Ed.) (1994).). Academic Presss.
- Gairns, R., & Redman, S. (1986). *Working with words : a guide to teaching and learning vocabulary / Ruth Gairns and Stuart Redman*. Cambridge [Cambridgeshire] ; New York : Cambridge University Press, 1986.
- Garland, C. (2015). Gamification and Implications for Second Language Education: A Meta Analysis. *Culminating Projects in English*.
- González, J. M. (2016). *Gramificación: hagamos que aprender sea divertido*. Universidad Pública de Navarra.
- Graves, M. F. (2006). *The Vocabulary Book: Learning & Instruction* ((Language and Literacy Series)). Teacher College Press.
- Gu, P. Y. (2003). Vocabulary Learning in a Second Language: Person, Task, Context and Strategies, 7(2).
- Hamari, H. (2015). Do badges increase user activity? A field experiment on the effects of gamification. *Computers in Human Behavior*, 71, 469-478. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.036>
- Hasegawa, Koshino, & Ban. (2015). *An English vocabulary learning support system for the learner's sustainable motivation*. © Hasegawa et al.; licensee Springer.
- Herranz, H. (2013). Eduardo Herranz - Gamificación: un agente de cambio (Techfest 2013).
- Huang, Y., & Soman, D. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification of Education | Team Building. En *Research Report Series Behavioural Economics in Action*.
- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. Presentado en In Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence.

- Jaffri, H., & Talib, R. (2017). Using Gamification to Increase Students' Motivation: Our Experience in Teaching Research Methodology Class. *The scholarship of teaching and learning 2017*.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.
- Lam, S. L. (2014). *Use of Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study in Macau. Alternative Pedagogies in the English Language & Communication Classroom. National University of Singapore*.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.
- Llanes Montes, A. (2013). Estrategia didáctica para el desarrollo de la habilidad registrar hechos económicos en la especialidad contabilidad.
- M2 Insights, I. (2011). M2 Insights - Gamification. Recuperado 16 de septiembre de 2017, a partir de <http://m2research.com/Gamification.htm>
- Martínez, L. V., & Pérez, M. D. M. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 0(27), 13-31.
- Martí-Parreño, J., Méndez-Ibáñez, E., & Alonso-Arroyo, A. (2016). The Use of Gamification in Education: A Bibliometric and Text Mining Analysis. *J. Comp. Assist. Learn.*, 32(6), 663–676. <https://doi.org/10.1111/jcal.12161>
- McCarthy, M. (1990). *Vocabulary*. OUP Oxford.
- Meyer, B. (2012). Game-based language learning for pre-school children: a design perspective. En *Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning: ECGBL* (p. 332). Academic Conferences Limited.
- Miguel García, L. de. (2005). La enseñanza del léxico del español como lengua extranjera. Resultados de una encuesta sobre la metodología aplicada en el aula.
- Miressa, A. (2014, junio). *An Assessment Of The Practice Of Vocabulary Teaching Strategies In EFL Classes: Kellem Secondary School Grade 9 And 10 English Teachers In Focus* (Thesis). Jimma University.
- Moreno, A. I. (2015). La gamificación para (auto) evaluar las competencias léxico-gramaticales en el aula de Inglés como segunda lengua en el contexto de la enseñanza a distancia: un estudio de caso. *Verbeia: Revista de Estudios Filológicos*, (0), 75–99.
- Morse, J. M. (1991). Approaches to qualitative-quantitative methodological triangulation. *Nursing Research*, 40(2), 120-123.

- Muñoz, M. (2017). *Las TIC en educación: «kahoot!» como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15536.35846>
- Nation, I. S. P. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. Heinle & Heinle.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. (2008). *Teaching Vocabulary: Strategies and Techniques*. Heinle.
- Nicholson, S. (2012). A user-centered theoretical framework for meaningful gamification. *Games + Learning + Society*, 8(1). - Google Scholar.
- Nunan, D., & Press, A. U. (2010). *Teaching English to Young Learners*. Anaheim University.
- RAE, (primero). (2016). Real Academia Española. Diccionario Usual. Recuperado 17 de septiembre de 2017, a partir de <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=MaS6XPk>
- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The Effectiveness of Games for Educational Purposes: A Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 23(3), 261-276. <https://doi.org/10.1177/1046878192233001>
- Sampieri, H. (2014). *Metodología De La Investigación 6ta Edición - McGraw Hill (2014 Sexta Edición)*. McGraw Hill.
- Sauerland, W., Broer, J., & Breiter, A. (2015). Motivational impact of gamification for mobile learning of Kanji (pp. 1518-1527). Presentado en EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology, Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Recuperado a partir de <https://www.learntechlib.org/p/151428/>
- Schmitt, N., & McCarthy, M. (2008). *Vocabulary: Description, Acquisition and Pedagogy Edited by*. Scrivener. (1994). *Learning Teaching: A Guidebook for ELT*. UK: Macmillan Publishers Ltd, UK.
- Sheldon, L. (2011). *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework As a Game* (1st ed.). Boston, MA, United States: Course Technology Press.
- Szánto, L. (2016). *Gamification in Education* (Master's thesis). Masaryk University, Faculty of Informatics.
- Taylor, L. (1990). *Teaching and learning vocabulary*. Prentice Hall.
- Thornbury. (2002). *How to teach vocabulary*. England: Longman.
- Uberman. (1998). The use of games for vocabulary presentation and revision. *English Teaching Forum*, 36(1). Vol 36 No 1, January - March 1998 Page 20.
- Werbach, K. (2012). Figura 2. Pirámide de los Elementos de Gamificación. Adaptado de Kevin... Recuperado 17 de septiembre de 2017, a partir de https://www.researchgate.net/figure/280021580_fig2_Figura-2-Piramide-de-los-Elementos-de-Gamificacion-Adaptado-de-Kevin-Werbach-2012

- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Wilkins, L. A. (1922). *La enseñanza de lenguas modernas en los Estados Unidos: conferencias dadas en el «Centro de estudios históricos» y en el «Ateneo», de Madrid, en el «Instituto de idiomas» de la Universidad de Valencia y en el «Consell de pedagogía de la mancomunitat de Catalunya» durante el otoño de 1921*. Instituto de las españas en los Estados Unidos.
- Willis. (1990). Willis, D. 1990 The lexical syllabus.
- Yaman, I., Şenel, M., & Yeşilel, D. B. A. (2015). Exploring the extent to which ELT students utilise smartphones for language learning purposes. *South African Journal of Education*, 35(4), 01-09. <https://doi.org/10.15700/saje.v35n4a1198>
- Yip, F. W. M., & Kwan, A. C. M. (2006). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. *Educational Media International*, 43(3), 233-249. <https://doi.org/10.1080/09523980600641445>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media, Inc.
- Zimmerman. (1997). *Historical trends in second language vocabulary instruction. Second language vocabulary acquisition*. Cambridge University Press.