



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

SEDE  
ESMERALDAS

## **DIRECCIÓN DE POSGRADO**

### **Maestría en Innovación En Educación**

#### **Trabajo de Fin de Máster:**

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA  
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE  
PRIMARIA**

**PREVIO AL GRADO ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN INNOVACIÓN EN  
EDUCACIÓN**

#### **Línea de investigación:**

**Desarrollo e Innovación Curricular**

#### **Autor:**

**Erika Vera Benítez**

#### **Asesor:**

**Msc. María de los Lirios Bernabé Lillo**

**Esmeraldas, noviembre de 2020**

Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCESE, previo a la obtención del título de MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN.

## **TRIBUNAL DE GRADUACIÓN**

### **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA**

**Autora:** Erika Vera Benítez

Mgt. María Lirios Bernabé Lillo

**ASESORA**

f \_\_\_\_\_

Mgt. Melba Cristina Marmolejo

**LECTOR 1**

f \_\_\_\_\_

Mgt. Rebeca Naranjo

**LECTORA 2**

f \_\_\_\_\_

Mgt. David Puente

**DIRECTOR DE POSGRADO**

f \_\_\_\_\_

Mgt. David Guaspha

**SECRETARIO GENERAL PUCESE**

f \_\_\_\_\_

Esmeraldas – Ecuador

noviembre, 2020

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD**

Quien suscribe, **ERIKA VERA BENITEZ**, portadora de la cédula de ciudadanía No. 0803152685, declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi exclusiva responsabilidad legal y académica.

**ERIKA GISSELLA VERA BENITEZ**

C.I. 0803152685

## **CERTIFICACIÓN**

Yo, MARÍA LIRIOS BERNABÉ LILLO, en calidad de Asesora del Trabajo Final del Máster, CERTIFICO que la estudiante ERIKA GISSELLA VERA BENITEZ, ha incorporado las sugerencias al trabajo de investigación titulada **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA**, por lo que autorizo su presentación ante el Tribunal de acuerdo a lo que establece el reglamento de la PUCESE.

MSc. MARÍA LIRIOS BERNABÉ LILLO  
**ASESORA**

## **DEDICATORIA**

La presente la dedico a mis bendiciones, Alessandro, Aisha y Oseias, quienes a su corta edad han sabido comprender y sobrellevar todos los momentos en los que mamá no ha podido compartir con ellos, han sido mi fuerza y el motivo para cumplir este reto.

Así mismo, a mis padres Edison y Teresa, les expreso mi infinito amor y deseo que se sientan orgullosos de lo que han formado como hija.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecer a mi amado Padre Celestial, por darme las fuerzas y sabiduría en este proceso no tan fácil.

A mi papi, por las veces que cuidó de mis hijos mientras yo asistía a clases, valoro desde lo más profundo de mi corazón, gracias, papá. A mi guerrera incansable, mi madre, por ser mi ejemplo por cada palabra de ánimo cuando sentía desmayar, por ser incondicional y querer a mis hijos como suyos.

Mi infinito agradecimiento a mi asesora MSc. María Lirios Bernabé Lillo, por su acertada guía en este proceso y por compartir sus conocimientos de inicio a fin de la maestría, brindándome confianza y ánimos en todo momento.

Sobre todo, mi agradecimiento, a la MSc. Betsabé de León, más que maestra desde la secundaria ha sido un ángel en mi vida, quien me impulsó a estudiar esta maestría. No tengo palabras para agradecerle por cada consejo y palabra de superación que me ha dado cuando más lo he necesitado. Gracias, madre.

## **RESUMEN**

La sociedad actual vive en constantes cambios, es mucho más tecnológica y competitiva que en otros momentos de la historia, y el aprendizaje del idioma inglés se torna cada vez más necesario de dominar, puesto que este idioma es uno de los más utilizados para comunicarse en todo el mundo. Este trabajo académico tiene como objetivo diseñar una propuesta de gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los niños del 7mo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia”. Como estudio diagnóstico se realizó una investigación de tipo descriptivo en donde se evidenció el bajo nivel de dominio del idioma inglés del grupo de estudiantes objeto de estudio. Se presenta una propuesta de gamificación para mejorar el aprendizaje hacia el idioma inglés. Esta puede desarrollarse en el curso regular o en el marco de un plan vacacional. La propuesta tiene como objetivo la adquisición de vocabulario y contenidos básicos correspondientes al nivel de la primaria, no obstante, es adaptable a otros contenidos y áreas del conocimiento.

**PALABRAS CLAVE:** gamificación - aprendizaje de inglés – innovación educativa

## **ABSTRACT**

Today's society lives in constant change, it is much more technological and competitive than at other times in history, and learning the English language is becoming more and more necessary to master. Since this language is one of the most used to communicate around the world. This academic work was focused on designing a gamification proposal as a didactic strategy to improve the learning of the English language in children of 7th year of Basic Education at Unidad Educativa Fiscal "Ramón Bedoya Navia". As a diagnostic study, a descriptive research was carried out, where the low level of English language proficiency of the group of students under study was evidenced. A gamification proposal is presented to improve learning towards the English language. This can be developed in the regular course or within the framework of a vacation plan. The objective of the proposal is to acquire vocabulary and basic content corresponding to the primary level, however, it is adaptable to other content and areas of knowledge.

**KEYWORDS:** gamification - learning English - educational innovation

# ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN.....	x
1.1.    Presentación del tema.....	11
1.2.    Planteamiento y formulación del problema.....	12
1.3.    Justificación de la propuesta.....	13
1.4.    Objetivos.....	15
1.5.    Hipótesis de acción.....	15
2.MARCO TEÓRICO.....	16
2.1.    Bases teórico-científicas.....	16
2.2.    Antecedentes.....	26
3.MARCO METODOLÓGICO (Estudio diagnóstico).....	28
3.1.    Contexto de la investigación.....	28
3.2.    Metodología de la investigación.....	28
3.3.    Población y muestra.....	29
3.4.    Objetivos del estudio diagnóstico.....	29
3.5.    Hipótesis ( <i>cuantitativo</i> ) / preguntas investigación ( <i>cualitativo</i> ).....	29
3.6.    Variables de estudio (sólo enfoque cuantitativo).....	30
3.7.    Técnicas e instrumentos utilizados.....	30
3.8.    Procedimientos para la recolección y análisis de datos.....	31
4.ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	32
4.1.    Análisis de los datos.....	32
4.2.    Discusión de los datos.....	37
5.PROPUESTA METODOLÓGICA.....	39
5.1.    Objetivos.....	39
5.2.    Temporalización.....	39
5.3.    Planificación de la propuesta de intervención.....	40
5.4.    Diseño de la evaluación de la propuesta.....	47
6.CONCLUSIONES (a la luz de los objetivos del TFM).....	49
7.LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.....	50
8.REFERENCIAS.....	52
9.ANEXOS.....	58

## ÍNDECE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Resultado de calificaciones .....	32
Gráfico 2 Resultado por Items .....	33
Gráfico 3 Resultado de pregunta #1 de la encuesta .....	34
Gráfico 4 Resultado de pregunta #2 de la encuesta.....	34
Gráfico 5 Resultado de pregunta #3 de la encuesta.....	35
Gráfico 6 Resultado de pregunta #4 de la encuesta.....	35
Gráfico 7 Resultado de pregunta #4 (Por año básico) .....	36
Gráfico de insignias.....	48

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Presentación del tema

La sociedad actual vive en constantes cambios, es mucho más tecnológica y competitiva que en otros momentos de la historia, y el aprendizaje del idioma inglés se torna cada vez más necesario de dominar. Para muchos aprender inglés resulta aburrido y un tanto complejo, en algunas ocasiones hasta lo consideran imposible, y esto es una realidad en muchos estudiantes quienes catalogan a la asignatura de inglés como una de las más complejas de aprender.

El idioma inglés abre la puerta a varias oportunidades para las personas que lo dominan, estas oportunidades se dan en el ámbito académico y en el ámbito profesional, puesto que este idioma es uno de los más utilizados para comunicarse en todo el mundo.

La presente propuesta pretende utilizar la gamificación como estrategia didáctica para motivar a los estudiantes de 7<sup>mo</sup> de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia” en el aprendizaje del idioma inglés.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados y la participación del estudiante. Espinosa y Eguia (2016) señalan que “La *gamification* (en lengua española “Gamificación” o “ludificación”) sugiere en este sentido, el poder utilizar elementos del juego, y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes” (p.7).

Existen varias investigaciones científicas como las de Ortiz, Jordán y Agredal (2018), así como Romero, Torres y Aguaded (2017) que comprueban que la aplicación de la gamificación en el aprendizaje ha tenido favorables resultados en lo que se refiere a la motivación y participación del estudiante en el proceso de

enseñanza – aprendizaje, así como en los resultados académicos, siendo estos los principales beneficios.

La gamificación se presenta como una técnica que utiliza el juego para generar conocimientos, pero no se trata solo de jugar, los juegos son elaborados especialmente para introducir el contenido de la materia y de ese modo se favorece que el estudiante aprenda.

La búsqueda y aplicación de nuevas técnicas de aprendizaje, así como de las herramientas tecnológicas a las cuales tenemos acceso actualmente, favorece el proceso de aprendizaje de los estudiantes, reforzando los conocimientos tanto conceptuales, procedimentales, y valóricos.

## **1.2. Planteamiento y formulación del problema**

Con los diferentes avances de la tecnología actualmente es más difícil captar la atención de los niños, en los hogares las madres de familia utilizan dispositivos como tabletas, celulares inteligentes, entre otros para que sus hijos se mantengan tranquilos, pero dentro del aula esa labor es mucho más difícil.

Aunque todo haya cambiado con el tiempo, a todos los niños les gusta jugar y utilizar el juego como una herramienta de enseñanza es una buena opción para los docentes, al permitir que el niño aprenda divirtiéndose.

Los niños del 7<sup>mo</sup> año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia” no han recibido la materia de inglés desde los primeros años de primaria, esto ha generado en los niños vacíos en conocimientos porque en este grado recién comenzó la enseñanza de este idioma.

Los primeros meses del año lectivo 2019 – 2020, los estudiantes recibían la asignatura de inglés, está era impartida por una docente especializada, pero las notas de los niños eran bajas, muchos no alcanzaron los aprendizajes requeridos y los que lo hicieron fue con la calificación mínima.

Por otro lado, luego de que la institución se quedara sin docente de inglés, la maestra de aula ha sido encargada de dar la materia, pero ella desconoce realmente de esta y por ello los estudiantes solo se disponen a seguir las directrices del libro y en muchas ocasiones utilizan las horas de inglés para otras actividades.

Considerando lo anteriormente expuesto, estas condiciones no permiten que los estudiantes puedan desarrollar todas sus destrezas en lo que respecta al idioma inglés, esto hace que se desmotiven y hasta cierto punto se frustren con respecto al aprendizaje de esta asignatura.

En este contexto, la pregunta que guiará este trabajo es la siguiente:

¿Cómo favorecer el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 7<sup>mo</sup> de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia” mediante la aplicación de la gamificación como técnica de aprendizaje?

### **1.3. Justificación de la propuesta**

Este proyecto innovador consiste en la implementación de la gamificación como estrategia didáctica para motivar a los estudiantes de 7<sup>mo</sup> de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia” en el aprendizaje del idioma inglés.

Para la institución esta propuesta es importante porque a través de la implementación de esta, los estudiantes podrán aprender la materia de inglés de una manera divertida y adecuada. Además, una vez implementada y sistematizada la experiencia podrá servir de motivación y referencia para que los docentes puedan usarla en las demás áreas y mejorar así el rendimiento académico de los estudiantes.

Con el uso de la gamificación se pretende motivar al estudiante en lo que a su rendimiento académico se refiere, y elevar su interés por el estudio, por aprender. La gamificación está siendo utilizada como técnica de aprendizaje en el ámbito de la educación, y muchos de los estudios realizados, muestran resultados favorables

tanto para el estudiante como para el docente. González (2017) describe como la gamificación ofrece aportes muy positivos en el aprendizaje del idioma inglés. En otra investigación. Casado (2019) a su vez comparte como convertir mediante la gamificación, el proceso de aprendizaje de inglés en el nivel de la primaria, en algo fascinante para el estudiante y también para el docente.

El uso de nuevas herramientas y la capacitación al docente permiten que este realice mejor sus labores, al impulsar la práctica de metodologías actuales de enseñanza logran identificarse mejor con la realidad del estudiante dentro del aula.

Los estudiantes al ser promovidos del 7<sup>mo</sup> año al 8vo año de educación básica tienen la necesidad de conocer el idioma inglés, como mínimo un nivel básico. En este año deberían realizar oraciones básicas en el idioma inglés y entenderlas. La malla curricular dispone de un total de 5 horas a la semana para esta materia, aunque en el caso de las instituciones que no cuentan con un docente para la materia, estas se reducen a cero.

Los beneficiarios directos de esta propuesta serán en primer lugar los estudiantes porque podrán aprender de forma dinámica y dominar otro idioma y los docentes porque mejorarán las estrategias educativas y por tanto la satisfacción por su trabajo. Indirectamente también se beneficiarán todos los miembros de la comunidad educativa, los padres de familia porque todo beneficio que es para sus hijos y representados se remite en un beneficio para ellos y las autoridades porque este proyecto puede promover el prestigio y reconocimiento académico para la institución.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

Diseñar una propuesta de gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los niños del 7mo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia”.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Profundizar en el conocimiento de la gamificación en el ámbito de la educación y su implementación en aula.
- Determinar el nivel de dominio de inglés y de motivación hacia el aprendizaje del idioma, en los estudiantes de 7º año básico de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia”.
- Definir la narrativa, dinámicas, mecánicas y herramientas necesarias en el diseño de una propuesta de gamificación orientada al aprendizaje del idioma inglés.

## **1.5. Hipótesis de acción**

Esta investigación se sustenta bajo el siguiente supuesto:

A través de la gamificación es posible que los estudiantes eleven el nivel de motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Bases teórico-científicas**

#### **2.1.1. El aprendizaje significativo**

En la actualidad, están surgiendo cambios en todos los ámbitos de la sociedad, en el campo educativo no es la excepción y de hecho es en la educación donde se manifiesta un cambio de paradigma, donde el alumno tiene total acceso a la información de los contenidos, lo que le da el poder de construir su propio conocimiento, manteniendo la participación en todo el proceso educativo. Debido a esto el docente se ha visto obligado a dejar de lado la clase magistral perdiendo ese rol protagónico como único conocedor de todo y convirtiéndose en un guía en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Estos cambios presuponen un creciente protagonismo por parte del estudiante en la búsqueda del conocimiento, para ello se debe estar claro en la forma como un estudiante adquiere dichos conocimientos y el maestro debe brindarles las herramientas apropiadas para alcanzarlo, ampliarlo y utilizarlo a medida de las necesidades en la construcción de una sociedad mejor.

Ausubel (1983) afirma que “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización” (p.1).

Es así como los maestros, hoy por hoy tienen claro que todo individuo sin importar edad, raza, sexo, o condición socio económica ni cultural trae un cúmulo de conocimientos que la sociedad le ha brindado y que la escuela dosifica, regula, dirige y amplía, para poder encajar en ella como un actor capaz de generar cambios positivos en ella.

En consecuencia, y haciendo referencia a la necesidad de establecer mecanismos efectivos para que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje y pueda

hacerlo significativo y funcional, cabe citar las palabras de Ausubel (1983), quien señala que: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averigüe esto y enséñele consecuentemente"(p.2). Esta aseveración, concluye que es muy importante que el maestro conozca y domine la estructura de los conocimientos previos del estudiante, más allá de la cantidad de saberes, sino aquellos que se relacionen con la realidad y que el maestro desea que sean parte de su necesidad cognitiva y de comprensión de su entorno.

### **2.1.2. El aprendizaje centrado en el alumno**

Rodríguez (2019) afirma que “la educación se ha visto urgida por la necesidad de introducir cambios reales y significativos, aparece un nuevo modelo educativo centrado en el aprendizaje y en el protagonismo de los estudiantes y su papel activo en el proceso de enseñanza aprendizaje” (p.17).

Al eliminar la metodología tradicional, se da paso a la construcción del propio conocimiento, manteniendo la participación activa en todo el proceso de enseñanza aprendizaje, el estudiante podrá desarrollar sus habilidades y competencias. Esta nueva forma de entender el proceso de enseñanza-aprendizaje permite adquirir capacidades de resolución de problemas, formar pensamiento crítico, aprender a aprender, y aprender a pensar, con el fin de que luego pueda transferir esos conocimientos a otros ámbitos de su vida cotidiana.

Como afirman Conde e Isarga (2019)

La Instrucción Centrada en el Estudiante [ICE] es un enfoque instruccional en el que los estudiantes influyen en el contenido, las actividades, los materiales y el ritmo de aprendizaje. Este modelo de aprendizaje coloca al estudiante (alumno) en el centro del proceso de aprendizaje. El instructor brinda a los estudiantes la oportunidad de aprender de forma independiente y unos de otros y los capacita en las habilidades que necesitan para hacerlo de manera efectiva (p.3).

Estos mismos autores señalan que “La ICE elimina las lecciones expositivas por experiencias de aprendizajes activo, desarrollando pensamiento crítico mediante resolución de problemas y actividades autónomas. Fomentando la motivación, la

retención de conocimientos y una mayor comprensión hacia la asignatura en estudio (p. 3)”.

Dentro de las necesidades de adquirir nuevos conocimientos combinado con el vertiginoso desarrollo de la ciencia y la tecnología, de las comunicaciones y de la globalización comercial, el ser humano ya no encuentra fronteras para expandir su campo de acción, por lo tanto, el aprendizaje de un nuevo idioma se ha convertido en el arma más poderosa para alcanzar dichos objetivos y aportar con sus ideas a la creación de un mundo mejor, sin importar el país en el que se encuentre.

### **2.1.3. El aprendizaje de un idioma**

En el recorrido por la literatura especializada de enseñanza-aprendizaje de idiomas, se observa que existen autores que otorgan al aprendizaje de una lengua extranjera características especiales. El alumno no solo debe adquirir nueva información sino también elementos simbólicos de la otra comunidad etnolingüística. El lenguaje es el canal de comunicación social, un sistema de códigos unidos a la identidad del sujeto, por lo que la adquisición de una nueva lengua produce efectos sobre la personalidad del aprendiz. (Rodríguez, 2012, p.2).

El contacto con otra realidad lingüístico-cultural requiere del aprendiz la modificación de esquemas adquiridos, así como la adquisición de otros. Por una parte, la aprehensión de aspectos fónicos distintos de los de la lengua materna — otra forma de pronunciación, de ritmo, de entonación, etc. (Williams y Burden, 1999, p.123).

El alumno, cuando se enfrenta por primera vez al aprendizaje de un idioma, no parte como una tabla rasa, ya posee esquemas de comportamiento mental y social anclados en su contexto nativo.

Existen factores al momento de aprender un idioma como la edad, el género, las experiencias anteriores, cognitivas, afectivas, actitud, personalidad, confianza, autoestima, estado emocional y la motivación que se muestra en la adquisición de un nuevo idioma.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés el profesor y el estudiante representan dos de los elementos de mayor importancia, de los cuales dependerá en gran medida el correcto o mal desarrollo de este proceso que tiene como objetivo primordial el fin comunicativo. (Beltrán, 2017, p.3)

Estos dos componentes desempeñan un rol fundamental. El uno depende del otro, y cuando uno de ellos no cumple correctamente con su función el proceso de enseñanza – aprendizaje no alcanza los resultados esperados.

### **2.1.3.1. El rol del profesor**

La sociedad ha evolucionado a la par de todos los procesos científicos, económicos, políticos y culturales que se han venido desarrollando a lo largo de la historia. Uno de esos procesos es la educación, la misma que también ha evolucionado adaptándose a las necesidades que exige la modernidad. Uno de los cambios más importantes hace referencia al papel, tanto del maestro como del estudiante, donde cada uno toma un rol diferente al que tenía tradicionalmente. En este nuevo rol, el maestro pasa a convertirse en guía, consejero y asesor, despertando en los alumnos el interés por aprender y la capacidad de investigar.

El interés por aprender y la capacidad de investigar son cualidades innatas que se ven deterioradas en muchas ocasiones cuando los niños se enfrentan a un proceso escolar, lo que implica que el maestro debe enseñar a redescubrir estas cualidades.

Lo expuesto aquí refuerza la importancia que tiene el maestro como garante del proceso de aprendizaje de sus alumnos, al mismo tiempo que fomenta en ellos la responsabilidad personal hacia su propio proceso de aprendizaje y la motivación hacia este.

### **2.1.3.2. El rol del estudiante**

De igual manera que la evolución de la sociedad moderna ha redirigido el rol del maestro en el proceso de enseñanza aprendizaje, también lo ha hecho con el rol del estudiante, el mismo que adquiere más protagonismo y por ende más

responsabilidades, las mismas que determinarán el éxito del proceso educativo acompañado de la motivación y guía que brinde el maestro.

Además de la guía del maestro, del interés del estudiante, del dominio de la investigación como herramientas para la búsqueda y adquisición de nuevos conocimientos, es importante contar también con la tecnología, la misma que debe adaptarse a las necesidades socioculturales del educando.

Con la incorporación de las TIC a la educación, y las posibilidades que ofrecen en la comunicación, se produce un cambio en el modelo pedagógico que comporta que los estudiantes pasen de ser meros receptores para convertirse también ellos en emisores y, por tanto, forman parte activa del proceso de enseñanza y aprendizaje. De hecho, se les considera como los verdaderos protagonistas del acto educativo, al servicio de los cuales el resto de variables determinantes en los procesos didácticos quedan pendientes: docentes, materiales de aprendizaje y medios tecnológicos. (Duart y Sangrá, 2000, p. 10)

Con la aplicación de estos principios, el estudiante deja de ser un simple receptor o un ser inanimado que solo memoriza contenidos según la venia y aprobación del maestro, sino que, busca los conocimientos que necesita según su entorno ayudado por la tecnología y los adapta a las necesidades de su entorno para solucionar problemas, convirtiéndose en un ente activo y propositivo de la sociedad.

El desarrollo de estas y otras capacidades hace que el estudiante busque aliados estratégicos, comunidades educativas que interactúen con otras comunidades y se fomenta el trabajo en equipo, elevando la calidad del servicio educativo, sea donde éste se brinde.

Para concluir cabe señalar que el aprendizaje del idioma inglés o la consolidación de su dominio son de vital importancia para los estudiantes. Su conocimiento permite la consulta de importante bibliografía como libros, documentos e información en la web, la mayoría de los cuales se encuentra en este idioma. En

diversas universidades se han establecido estructuras y se han posibilitado herramientas para un mejor aprendizaje de la lengua inglesa, mediante la inserción de asignaturas obligatorias y la aprobación de convenios y becas en el extranjero que posibiliten su aprendizaje.

#### **2.1.4. El rendimiento académico**

En los diccionarios enciclopédicos o especializados no se encuentra una definición exacta de lo que es el rendimiento académico, aunque la observación de la realidad educativa del entorno puede brindar una perspectiva de lo que este concepto refiere. En el sistema educativo ecuatoriano está basado en una medición numérica de las capacidades intelectuales, físicas, actitudinales, aptitudinales y de manejo de herramientas cognitivas, es decir que el estudiante que alcance el más alto nivel de una escala preconcebida es quien tiene el mejor rendimiento académico.

Para establecer estas escalas valorativas se utiliza como mecanismo un sistema de evaluación, el mismo que se hace por etapas de tiempo definido y con modelos estandarizados.

En consecuencia, Navarro citado por Jiménez (2003) define al rendimiento académico como el “nivel de conocimientos demostrado en un área ó materia comparado con la norma de edad y nivel académico” (p.3).

Aunque la realidad científica en lo que respecta a capacidades intelectuales aseguren lo contrario sobre las escalas valorativas que califican el rendimiento académico, el sistema educativo ecuatoriano así lo tiene previsto y de esa forma está establecido en la legislación del Ministerio de Educación, por lo tanto, los estudiantes que obtengan las más altas calificaciones serán las que han obtenido el mejor desarrollo académico.

Queda claro que, sin importar el nivel de estudios, la edad, sexo o expresiones culturales, para alcanzar la máxima expresión del desarrollo del rendimiento académico, se deben considerar una serie de aspectos relacionados con las diferencias individuales de cada estudiante, donde cada uno desarrolla sus capacidades y habilidades de forma diferente.

#### **2.1.4.1.- La motivación y su incidencia en el rendimiento académico**

Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez, (2009) definen la motivación como el interés por una actividad generado por una necesidad, es decir, un mecanismo que mueve a la persona a la acción, y que puede ser de origen fisiológico o psicológico (p. 21).

A su vez, Ospina (2006) señala que uno de los aspectos más relevantes para que se dé el aprendizaje es la motivación y cuando esta no existe, los estudiantes difícilmente aprenden. Ahora bien, en ocasiones lo que ocurre es una inconsistencia entre los motivos del profesor y los del estudiante, o bien un círculo vicioso en el que no están motivados porque no aprenden (p.1).

En su obra ` Psicología Educativa´ Woolfolk (2006), establece que desde los planteamientos conductuales se explica la motivación con conceptos como `recompensa´ e `incentivo´. Una recompensa es un objeto o evento atractivo que se proporciona como consecuencia de una conducta particular. Un incentivo es un objeto que alienta o desalienta la conducta, la promesa de una calificación alta es un incentivo, recibir la calificación es una recompensa. Por tanto, de acuerdo con la perspectiva conductual, una comprensión de la motivación del estudiante comienza con un análisis cuidadoso de los incentivos y recompensas presentes en la clase.

La actitud positiva o negativa que mueve o detiene al ser humano a aprender o realizar una actividad puede ser generada de manera interna (motivación intrínseca) o externa (motivación extrínseca).

Ospina (2006) señala que la motivación intrínseca tiene su procedencia a partir del propio sujeto y tiene como objetivo la experimentación de la autorrealización, por el logro de la meta, movido especialmente por la curiosidad y el descubrimiento de lo nuevo (p.2)

En cambio, la motivación extrínseca “es el efecto de la acción o impulso que producen en las personas determinados hechos, objetos o eventos que las llevan a la realización de actividades” pero que proceden de fuera. De esta manera, el

alumno extrínsecamente motivado asume el aprendizaje como un medio para lograr beneficios o evitar incomodidades (p.2).

### **2.1.5. La gamificación**

Existen criterios diferentes sobre lo que es la gamificación, ya que cada autor, pensador o especialista de este tema lo define según sus propias experiencias profesionales, siendo las que a continuación se exponen, las que están más acorde a la realidad que describe el presente trabajo investigativo. Según Gallego, Molina y Llorens (2014) Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos (p.1).

Una estrategia se constituye en el medio para alcanzar con éxito una acción utilizando recursos eficientes y sobre todo objetivos bien definidos. Un aprendizaje de calidad es lo que le permite al ser humano alcanzar la excelencia educativa.

En el caso del aprendizaje del inglés, como segundo idioma, implica la utilización de técnicas, estrategias, métodos y recursos dinámicos, lúdicos en la búsqueda de la motivación y la optimización en el aprendizaje de esta lengua.

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de No-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora". (Ramírez, 2014, p. 1.)

Para este autor, la gamificación es una combinación de métodos, técnicas y estrategias, que combinadas con la experiencia del docente y un correcto uso de

los recursos que se insertan en un ambiente de aburrimiento, tedio o rutina, logran la activación de la motivación, actividad cerebral, e integración con quienes le rodean y por ende con el objeto de estudio y aprendizaje, elevando la calidad de aprehensión de contenidos cada vez más significativos para su vida.

#### 2.1.5.1. Elementos de la gamificación

Para la correcta aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje es indispensable contar con varios elementos que tienen como finalidad la motivación de los docentes.

Díaz y Troyano (2013) señalan que los elementos más comunes del juego en la gamificación son:

- **La base del juego:** El propósito que se desea cumplir, los retos que se deben efectuar para motivar al juego, las normas que se deben plasmar.
- **Estética:** La imagen de presentación que llama la atención al jugador.
- **Mecánica:** Los niveles, que son estímulos que puede alcanzar el jugador.
- **Idea del juego:** La finalidad u objetivo del juego.
- **Conexión juego-jugador:** Es la responsabilidad que debe existir entre el usuario y el juego.
- **Jugadores:** Debe existir la diversidad de jugadores, debiendo iniciar con un jugador seleccionado.
- **Motivación:** Debe haber un balance en los retos, que sean los necesarios e ir complejizando a medida que avance para no caer en monotonía.
- **Resolución de problemas:** Superar las pruebas u obstáculos y llegar a la meta.

Al implementar la gamificación en el aula se necesitan de estos elementos de juego ya que estos promoverán hacer del proceso de enseñanza aprendizaje algo más divertido, lo que evidentemente permitirá la motivación y compromiso con las actividades a realizarse.

### **2.1.5.2. Beneficios de la gamificación**

En la educación, el uso de esta estrategia innovadora otorga múltiples beneficios, pero inicialmente provoca motivación por lo novedoso e interesante que les resulta a los estudiantes, aparte de que a medida que se avanza va generando concentración, compromiso y responsabilidad además de otros valores que inconscientemente van practicando los docentes.

Oliva (2016) menciona las siguientes ventajas de la gamificación para docentes y discentes:

En discentes:

1. Busca premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo.
2. El uso de la gamificación en la clase universitaria le ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje.
3. Cuando el estudiante no pone el esmero y el suficiente empeño para mejorar su rendimiento académico, la gamificación le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.
4. La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma que supone desarrollar clases gamificadas

En docentes:

1. Estimula la implementación del trabajo en equipo y de un aprendizaje colectivo que busca mejorar la dinámica de aprendizaje en el interior del aula.
2. La gamificación dosifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva al estudiante a esforzarse más por sus resultados académicos.
3. Cuando el estudiante no pone el esmero y el suficiente empeño por mejorar su rendimiento académico, la gamificación le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.
4. La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de

aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma que supone desarrollar clases gamificadas.

## **2.2. Antecedentes**

A continuación, se presentan varios resultados de investigaciones relacionadas con el tema de estudio del presente trabajo.

Conchillo (2016) realizó un estudio sobre la gamificación en un aula universitaria de Bellaterra (España), obteniendo resultados positivos ya que el aplicar esta metodología innovadora permitió motivar a los estudiantes, haciendo más interesante, atractiva y divertida las clases, mejorando además el proceso académico en ellos.

Cantador (2016) evaluó a un grupo de 60 estudiantes de Grado en Ingeniería Química en una asignatura de introducción a la informática y a la programación en ordenador, utilizó la competición como elemento de gamificación y los resultados obtenidos señalan que el 75% lograron una motivación alta y manifestaron lo útil de aplicar esta herramienta en el proceso de aprendizaje despertando el espíritu competitivo y cooperativo de la actividad en los estudiantes.

Rodríguez (2018) utilizó la gamificación en la universidad de Sábana con 3 grupos de pregrado con un total de 86 estudiantes. Los resultados de su estudio señalan que el 88% de estudiantes confirmaron que la gamificación les permitió motivarse a participar en clases y elevar el nivel de aprendizaje.

Carrión (2017) realizó una investigación dirigida a los estudiantes de séptimo de educación básica, de la Unidad Educativa del Milenio El Tambo. Los resultados manifiestan que aproximadamente el 65% del alumnado se sentía motivado a participar con la gamificación en el aula, más del 54% aseguran que permite la interacción entre estudiante y profesor, y casi el 70% de los alumnos señalan que estarían satisfechos si se implementará la gamificación en sus asignaturas.

Rodríguez (2019) intervino con estudiantes de tercero BGU de la Unidad Educativa María Auxiliadora en la materia de investigación en ciencia y tecnología mediante el uso de la herramienta gamificada Kahoot. Con esta herramienta se pudo mejorar la motivación hacia el aprendizaje en los educandos, aumentando su concentración y favoreciendo su actitud en la clase.

En lo que respecta a gamificación y aprendizaje del idioma inglés, Orozco y Pineda (2018), realizan un estudio que consiste en una experiencia de transferencia pedagógica desde la gamificación, dirigida a 101 estudiantes de un curso de inglés de nivel básico de la Corporación universitaria Minuto de Dios, donde rediseñaron las practicas docentes incorporando elementos de gamificación. Entre sus resultados cabe señalar la aceptación de los participantes de este tipo de experiencias y la relación entre el ecosistema inclusivo y tecnomediado con la actitud de los estudiantes y la producción oral y escrita en inglés.

García, García y Martín (2018) intentaron aumentar la motivación de los estudiantes mediante el uso de las TIC y la gamificación en el aprendizaje de la segunda lengua, el inglés, en niños de quinto Educación Primaria. Los alumnos pertenecientes a los grupos experimentales mostraron incrementos estadísticamente significativos frente a los alumnos del grupo de control en el grado de motivación hacia el estudio de la asignatura y en el nivel de competencia lingüística en comunicación escrita.

Cerda (2018) en su investigación con 50 estudiantes de nivel preintermedio del Programa de Suficiencia en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE extensión Latacunga comprobó la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica capaz de originar la interacción de los estudiantes, la innovación, y el desarrollo de aprendizajes colaborativos en ambientes motivados con el único propósito de que los aprendizajes fuesen significativos y aplicados posteriormente en su vida diaria.

Los antecedentes antes mencionados, sirvieron como base para la presente investigación, puesto que muestran a la gamificación como estrategia que promueve la participación y motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Contexto de la investigación**

La presente investigación se realizó en la “Unidad Educativa Ramón Bedoya Navia”, ubicada en el cantón Esmeraldas, es una institución educativa urbana con sostenimiento fiscal.

El centro cuenta con dos jornadas en las que se distribuyen la educación básica y el bachillerato. Según los archivos constan 1.100 alumnos legalmente matriculados, distribuidos en los diferentes niveles y jornadas según se expresa en el respectivo distributivo institucional.

El equipo académico está formado por 42 personas y 8 administrativos comprendidos entre profesores con responsabilidades administrativas y auxiliares de servicios, guardianía y DECE.

Los docentes trabajan con grupos de 35 a 40 estudiantes, en algunos grupos se encuentran niños con necesidades educativas asociadas y no asociadas a discapacidades, en otros también encontramos niños refugiados de Colombia y Venezuela y emigrantes peruanos.

El presente trabajo se centró en los estudiantes de 7º ciclo, concretamente en la asignatura de inglés.

#### **3.2. Metodología de la investigación**

Esta investigación fue de tipo no experimental, y respondió a un enfoque cuantitativo porque se aplicó como instrumento una prueba para diagnosticar que nivel de conocimientos del idioma inglés tenían los estudiantes. También fue de corte descriptivo puesto que según Hernández, Fernández y Baptista (2010) estas consideran el fenómeno estudiado y sus componentes, miden conceptos y definen variables. En este caso con la prueba aplicada se pudo constatar el nivel de dominio que presentan los estudiantes en cuanto al idioma inglés se refiere.

Recopilar información del nivel de idioma inglés en los estudiantes permitió diagnosticar el nivel del problema planteado y conocer de dónde partir para proponer la estrategia del uso de la gamificación como alternativa para mejorar el

rendimiento académico de los estudiantes para el aprendizaje de este importante idioma.

### **3.3. Población y muestra**

Para realizar esta investigación se consideró una población de 1.100 estudiantes, como población total de estudiantes que componen la institución. La muestra del estudio estuvo conformada por 62 estudiantes comprendidos entre hombres y mujeres de edades entre (10 y 13 años), los participantes pertenecían a los 7<sup>mos</sup> año educación básica de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia”. Considerando que este grupo de estudiantes será promovido al 8vo año y en su mayoría son cambiados a diferentes colegios y es en ese momento donde se refleja mayormente el déficit o falta de conocimientos básicos en esta área, fue el motivo de dirigir esta investigación a los séptimos años de educación básica.

### **3.4. Objetivos del estudio diagnóstico**

- Determinar el nivel de dominio de inglés de los estudiantes de 7° año básico de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia”.
- Conocer la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 7° año básico de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia”.

### **3.5. Hipótesis (cuantitativo)**

Hipótesis 1: Se espera encontrar un bajo nivel de rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de inglés, puesto que, aunque los estudiantes quisieran tener los conocimientos básicos del idioma, el contar con las improvisaciones de docentes que no son del área limita y no garantiza el aprendizaje.

Hipótesis 2: Se espera que más del 50% de los estudiantes se encuentren desmotivados ante el aprendizaje de esta segunda lengua puesto que, el no contar

con docentes especializados y la falta de metodologías apropiadas para el aprendizaje de éste conducen al rechazo y al desinterés hacia la asignatura.

### 3.6. Variables de estudio (sólo enfoque cuantitativo)

Las variables analizadas en el presente estudio son las siguientes:

- **Rendimiento académico:** Esta variable se evaluó con una prueba de 10 ítems aplicada a los estudiantes, que determina el nivel de dominio de inglés. Según Camarena, Chávez, & Gómez (1985) “El rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo”(p.3).
- **Motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés:** Esta variable se evaluó mediante la aplicación de una encuesta compuesta de 4 preguntas, para conocer el nivel de motivación en el aprendizaje del idioma inglés. Según Núñez (2009) “la motivación es un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta” (p.43).

### 3.7. Técnicas e instrumentos utilizados

Como técnica para la recogida de datos se utilizó la encuesta, y los instrumentos que se aplicaron fueron los siguientes:

- Una prueba de conocimientos para recoger el nivel de dominio de inglés que presentan los estudiantes de los 7mos año de educación básica, misma que constó de 10 ítems de tipo opción múltiple. Cada pregunta tenía el valor de 1, puntaje que significaba que el estudiante contaba con el conocimiento de la pregunta, por otro lado, si el estudiante no acertaba se calificaba sobre 0, lo que significaba el vacío o déficit del estudiante en la pregunta evaluada.

- Una encuesta comprendida de 4 preguntas de opción múltiple, aplicada a los estudiantes para conocer su nivel de motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés.

Estos instrumentos fueron elaborados por la propia autora del trabajo. Para la entrevista se revisó la consistencia interna de las preguntas y para la elaboración de la prueba se contrastó con el centro de idiomas de la PUCESE, quien valoró la pertinencia y coherencia de los ítems que componían la prueba.

### **3.8. Procedimientos para la recolección y análisis de datos**

En primera instancia, el lunes 20 de enero del 2020 se solicitó permiso a las autoridades de la institución, al señor Rector y Vicerrectora Académica, para que permitieran realizar la presente investigación en su establecimiento.

Una vez obtenido el permiso, el miércoles 22 de enero se procedió a aplicar los instrumentos de recolección de información mediante la aplicación de la prueba y de la encuesta a los estudiantes de los 7mos con el respectivo consentimiento por escrito por parte de los padres.

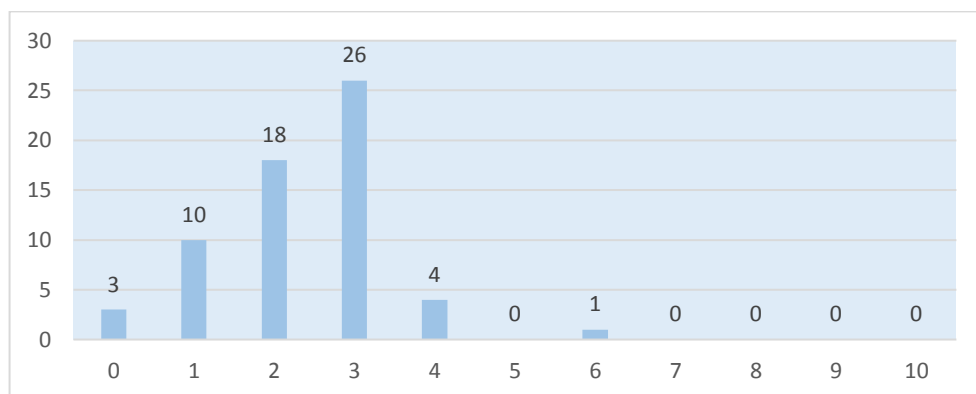
Los resultados permitieron conocer el nivel de conocimientos y el nivel de motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés.

Una vez obtenida la información, se analizaron las respuestas y se plasmaron en una matriz de Excel donde se tabularon los resultados para su posterior presentación, análisis y discusión.

## 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

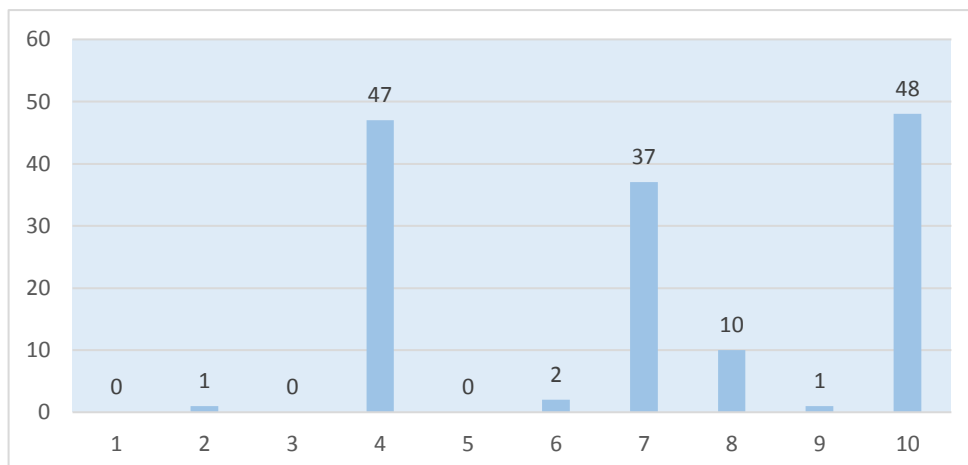
### 4.1. Análisis de los datos

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la prueba de dominio de inglés aplicada a los estudiantes seleccionados para este estudio.



**Gráfico 1: Resultado de calificaciones**

Como se puede observar en el gráfico 1, el 91% de los estudiantes están por debajo de 4 puntos sobre 10, lo que representa y confirma la deficiencia en los conocimientos básicos correspondiente al año básico que cursan en la asignatura de inglés. Y tan solo 1 estudiante de 62 alcanza como máximo la calificación de 6/10.

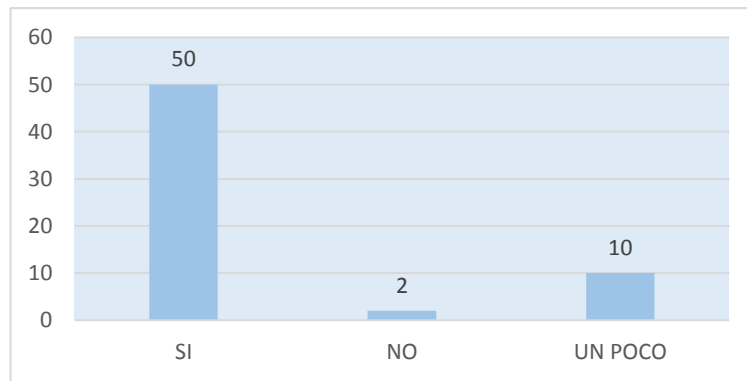


**Gráfico 2: Resultado por Ítems**

Analizando desde otra perspectiva, en el gráfico 2, los ítems 4 y 10 son los que presentan mayor acierto por parte de los estudiantes. Estos corresponden a contenidos relacionados con los (Numbers) números en inglés dando como resultado que el 77% de los estudiantes tienen sus mayores fortalezas en ese tópico. También, se destaca el ítem 7 que trataba de vocabulario (occupation) ocupaciones, se obtiene como resultado que el 60% de estudiantes respondieron de forma correcta.

Así mismo, es necesario mencionar que las mayores debilidades correspondieron a tópicos como ( Verb to be, Family Members, Prepositions of place and Indefinite Articles: A and An). En estos casos el 94% de los estudiantes no tienen conocimientos de los contenidos señalados, conocimientos básicos en los 7mos Año de Educación Básica.

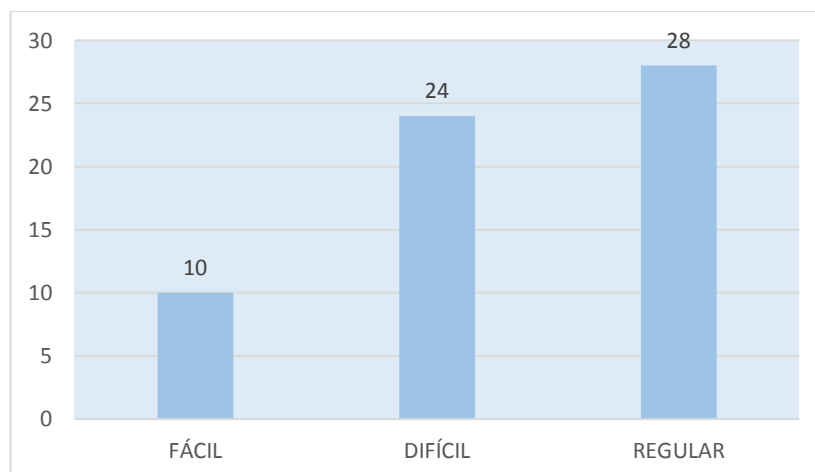
En cuanto a la encuesta aplicada, a continuación, se detalla y se analizan los resultados mediante los siguientes gráficos:



**Gráfico 3: Resultado de pregunta #1 de la encuesta. Agrado hacia el idioma inglés.**

En esta ocasión, el 81% de estudiantes expresan mostrar interés hacia el idioma inglés, el 16% manifiesta poco agrado y apenas un 3% respondieron que no les gusta la asignatura.

Estos resultados conducen a reflexionar el ¿por qué, a pesar de que la gran parte de los estudiantes manifiesta que si les gusta el inglés, no tienen buen rendimiento en esta asignatura o tienen vacíos importantes en temas básico?



**Gráfico 4: Resultado de pregunta #2 de la encuesta. Complejidad del aprendizaje del idioma inglés**

En esta pregunta, cabe señalar que al 45% de los estudiantes les resulta regular el aprendizaje del inglés, seguido de un 39% que expresan que les resulta difícil.

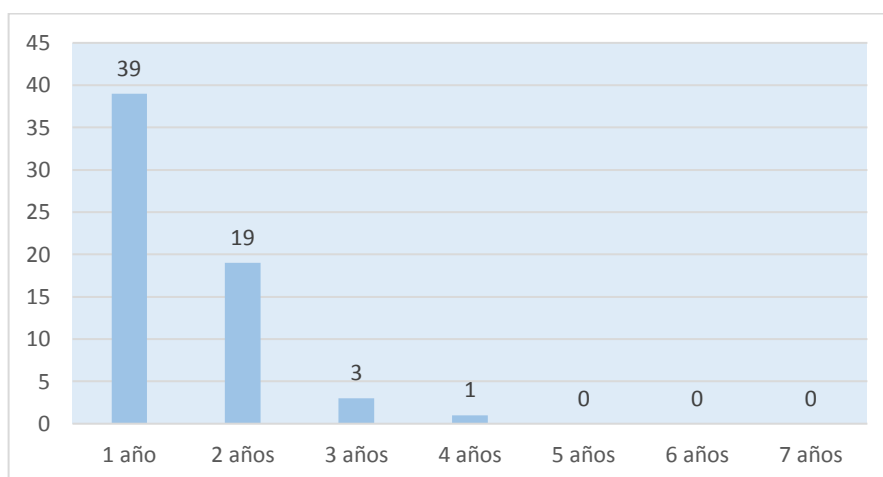
Es probable que la falta de metodología apropiada para la enseñanza del idioma inglés y el no contar con un docente especializado en esta área, incidan en estos resultados, aunque no se dispone de datos que confirmen esta posibilidad.



**Gráfico 5: Resultado de pregunta #3 de la encuesta. Importancia del aprendizaje del idioma inglés.**

El 99% considera muy importante el aprendizaje del idioma inglés y el 1% respondió que es poco importante.

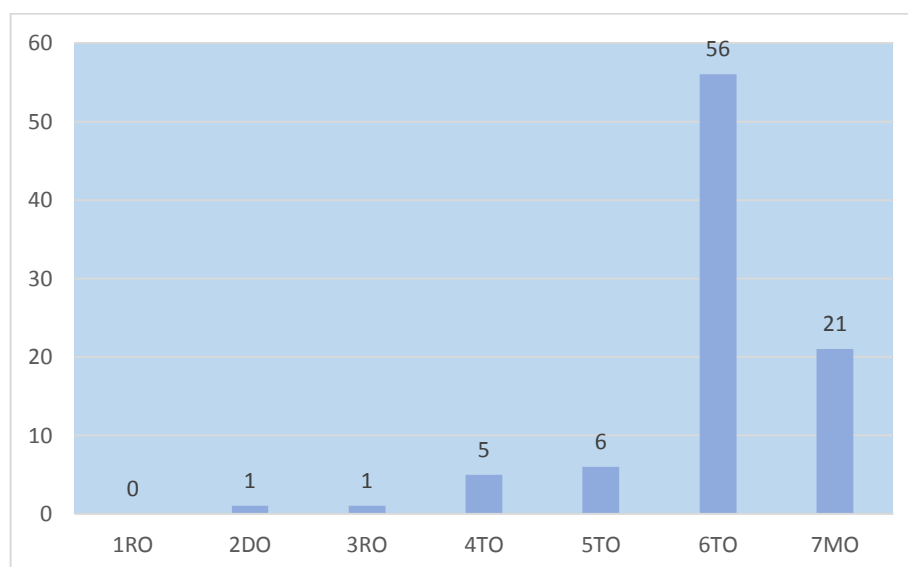
Con el presente resultado esperanzador, anima a pensar que los estudiantes les gustaría adquirir conocimientos del idioma inglés y de presentarles un proyecto que lleve a ese aprendizaje sería bien recibido por parte de ellos.



**Gráfico 6: Resultado de pregunta #4 de la encuesta. Años de vida escolar recibidos la asignatura de inglés**

Con la finalidad de conocer el antecedente de cantidad de años que han recibido la asignatura se planteó la presente pregunta, dando como resultado que el 63% de estudiantes han recibido inglés durante un solo año de educación básica. Seguido del 31% que recibieron 2 años,

Luego de analizar el presente resultado, se puede manifestar que esta sería una de las causas de las deficiencias de los estudiantes en esta asignatura, no cuentan con bases sólidas ni elementales correspondientes a su nivel



**Gráfico 7 Resultado de pregunta #4. Nivel en el que se recibió inglés.**

Desde otra perspectiva, destaca que el 90% de los estudiantes ha recibido la asignatura de inglés cuando cursaron el 6to año, mismo en el cual un quimestre se contó con la docente especializada. El 34% ha recibido en 7mo, y desde 1ro a 5to año básico únicamente el 21% recibieron.

Luego del análisis de resultados se evidencia algunos factores relevantes que han obstaculizado el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés a lo largo de la vida escolar de los estudiantes de 7mo, mismo que refleja el desconocimiento en contenidos básicos y dominio de la asignatura de inglés.

## 4.2. **Discusión de los datos**

A continuación, se presenta la discusión de los resultados obtenidos en la investigación, contrastándolos con la teoría y los objetivos planteados.

Esta investigación se centró en determinar el nivel de dominio de inglés y de motivación hacia el aprendizaje del idioma, en los estudiantes de 7° año básico de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia”. Según los resultados obtenidos, los estudiantes presentan niveles bajos en la variable de rendimiento académico. No obstante, lo más llamativo se da con los resultados en la variable que mediría el nivel de motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés, puesto que aunque no tenían un conocimiento adecuado al año básico que cursan, un porcentaje bastante alto se siente motivado y afirma gustarle la asignatura.

El primer objetivo planteado fue determinar el nivel de dominio de inglés de los estudiantes objeto de estudio. En la hipótesis planteada para este objetivo se esperaba encontrar un bajo nivel de rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de inglés. Los datos demuestran que se cumple la hipótesis, puesto que los resultados obtenidos reflejan un bajo nivel de dominio del inglés, representando que el 91% de los estudiantes no supera el puntaje de 4 /10.

El segundo objetivo planteado fue conocer la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés. En la hipótesis planteada para este objetivo se espera que los estudiantes se encuentren en su mayoría desmotivados hacia el aprendizaje de esta segunda lengua. Los datos demuestran que no se cumple la hipótesis, puesto que los resultados demuestran que el 81% de los estudiantes sienten interés por la asignatura considerando importante el aprendizaje de la misma. No obstante, aunque la mayor parte de los estudiantes sienten motivación por la asignatura, sin embargo, se refleja en un 84% que no les resulta fácil el aprendizaje del inglés.

Al presentarse el déficit del rendimiento académico en el aprendizaje del idioma inglés toma sentido la presente propuesta donde se propone a la gamificación como estrategia para elevar el aprendizaje del mismo, en concordancia con lo que señala Rodríguez (2018) quien señala en su estudio que un 88% de estudiantes confirmaron que la gamificación les permitió motivarse a participar en clases y

elevar el nivel de aprendizaje, así mismo, lo manifiesta la investigación de Conchillo (2016) quien también obtuvo resultados positivos en cuanto a motivación y rendimiento académico al aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 5. PROPUESTA METODOLÓGICA

A continuación, se presenta el diseño de la propuesta de gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

### 5.1. Objetivos

#### Objetivo General

- Mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 7mo año, mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica.

#### Objetivos Específicos

- Fomentar el vocabulario del idioma inglés en los estudiantes.
- Promover el trabajo en equipo y la solidaridad como ejes clave en la resolución de problemas y retos.
- Potenciar las destrezas del idioma inglés mejorando el nivel de conocimientos en el idioma.

### 5.2. Temporalización

La propuesta tiene una duración de dos semanas, concretamente 10 días, por lo cual esta propuesta se podría desarrollar a manera de plan vacacional, si fuese necesario.

Se requerirá de 2 semanas para iniciar, finalizar la propuesta y realizar la evaluación. Se podrá poner en ejecución en cualquier etapa del proceso educativo, puesto que está diseñado para desarrollar contenidos específicos.

ACTIVIDADES /DIAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
INTRODUCCIÓN	X									
1. “Hello, hello am”(Greetings)		X								
2. Maquetas (Prepositions of place)			X							
3. Dados (Numbers)				X	X					
4. Bingo (Numbers)					X					
5. Dramatización (Family Tree)						X				
6. Caretas (emotions)							X			
7. Mural (verb to be)								X		
8. ¿Quién quiere ser Survivors?								X	X	
EVALUACIÓN										X

### **5.3. Planificación de la propuesta de intervención**

#### **Título:**

SURVIVORS AND CAPSULE NEW LIFE (Los sobrevivientes y la cápsula nueva vida)

#### **Contexto:**

Estudiantes del 7mo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Ramón Bedoya Navia en el área de inglés.

#### **Escenario:**

Esmeraldas 2020. Unidad educativa Ramón Bedoya Navia del cantón y provincia de Esmeraldas.

La propuesta está dirigida para los estudiantes del 7mo año paralelos A, B y C de la institución antes mencionada, en la asignatura de inglés, no obstante, también puede ser aplicada en niveles inferiores puesto que se desarrollarán contenidos básicos del idioma y se facilitaría su aprendizaje desde edades más tempranas.

#### **Distress message (Mensaje de Auxilio):**

Durante la formación del lunes se anunciará que los paralelos A, B y C del 7mo año de Educación Básica, han recibido un paquete cada uno. Estos paquetes serán entregados en la hora de inglés.

Dentro de cada caja habrá:

- Un pergamino (cartulina negra de 60cm x 25cm) que cuenta la historia de Survivors and capsule new life.
- Una carta de superpower, donde invita a los estudiantes de los 7mos año de Educación Básica a luchar por su existencia y ganar la medalla de la salvación.
- Las misiones, cada una de ellas estará en un sobre manila cerrado con sus respectivas instrucciones.
- Y un diccionario de inglés – español y manual con los tópicos a abordar.

**Logros esperados:**

Una vez finalizada la aplicación de la propuesta de gamificación:

- Los estudiantes habrán adquirido un vocabulario básico en el idioma inglés.
- Los estudiantes expresarán sus propias ideas, en un clima de cordialidad, escucha y colaboración.

**Motivación-Historia:**

Hace siglos atrás, un hechicero lanzó una maldición a la tierra y está a punto de desaparecer, pero de repente, llega una esperanza y aterriza “new life” una capsula que te puede salvar, ingresando en ella es la única forma que puedan sobrevivir. Dentro de new life llega superpower quien es el encargado de entrenarlos y trasladarlos al nuevo mundo, llamado el paraíso, un lugar lleno de videogames, exquisitas comidas y muchas diversiones que seguro te encantarán.

Pero en la tierra vive “malefic” el hechicero que por equivocación está condenado a morir por un hechizo eterno que le impide salvarse, por eso hará hasta lo imposible para no dejarte subir a la capsula y te quedes con él esperando el fin de este mundo.

Superpower, deberá encontrar hombres y mujeres valientes e inteligentes que quieran vivir. Ustedes, los estudiantes de 7mo han sido los primeros elegidos para subir a la capsula de la salvación. No te asustes, que malefic no te detendrá, aquí esta superpower para ayudarte, pero deberás pasar unos cuantos desafíos con tu guía y salvador superpower y si lo logras obtendrás la medalla de la salvación y habrás vencido al temible malefic.

¿Estás listo para emprender este reto y de este modo vivir? Si es así, pasarás a llamarte aspirante a survivors. Apresúrate que nos queda poco tiempo.

Pero ustedes, aspirantes deberán ser:

- Valientes e inteligentes, porque deberán tener el coraje y la determinación suficiente para enfrentarse a los retos y desafíos que encontrarán en el proceso de transformación.

Para adquirir la medalla de la salvación, los estudiantes deberán alcanzar 23.000 puntos o más. Estos puntos irán sumándolos con el cumplimiento de varias misiones y retos que serán presentadas por los profesores.

### **Roles y avatares:**

Para cumplir los retos los estudiantes formarán grupos de 4 miembros en donde cada uno tendrá una responsabilidad.

- **Coordinador:** Se encarga de organizar a cada uno de los miembros del grupo, designándoles roles y supervisando que se cumplan las misiones.
- **Secretario/a:** Encargado de llevar el control de manera escrita de todo lo que ocurre durante la ejecución del proyecto, cada uno de los retos cumplidos, el puntaje obtenido, puntos perdidos, las reglas incumplidas y dificultades. Esta información será entregada a la tutora de la asignatura o facilitadora del plan vacacional, según el caso.
- **Logística:** Encargados de proveer todos los materiales necesarios para la ejecución de los retos.
- **Motivador:** Persona encargada de alentar al equipo en situaciones positivas o negativas.

El rol que desempeñaran todos los estudiantes será el de aspirantes a survivors.

### **Misiones-Retos:**

Las misiones y retos se desarrollan a lo largo de 8 sesiones, tal como se indica a continuación:

- **Primer reto: el reto de “hello, hello I am”**

Superpower necesitará comunicarse en su natal idioma inglés con los aspirantes a survivors y no logra entenderlos porque hablan español, entonces lo primero que deberás preparar es una presentación de quienes son (saludar, nombre, edad, donde viven, su color y deporte favorito) en inglés para ello necesitaran usar el diccionario. Una vez construida la presentación deberán practicar con sus

compañeros hasta que lo aprendan y puedan entrevistarse con superpower al día siguiente que será el gran día de su encuentro.

- **Segundo reto: el reto de las maquetas**

Malefic no permitirá que suban fácilmente a la capsula, por ello deberán conocer las prepositions of place (arriba, abajo, adentro, afuera, atrás y al lado). En este reto les vendarán los ojos a distancia de la cápsula y serán guiados por superpower hasta lograr subir a ella. Es necesario que conozcan bien estas preposiciones de lugar en inglés y para facilitar el aprendizaje diseñaran una maqueta de un metro donde tengan figuras y objetos que representen las preposiciones estudiadas.

- **Tercer reto: el reto “One, two,one two three”**

Malefic quiere seguir probándolos y asegura que no podrán conseguirlo, pero superpower confía en ellos. Deberán realizar las siguientes actividades para demostrarle que si ganarán la medalla de la salvación:

1°.- Cada grupo buscará 3 cartones medianos, los decorarán y diseñarán tres dados con números (0 al 9).

2°.-Practicarán y se aprenderán los números en inglés y realizarán una batalla entre equipos. Esta consistirá en lo siguiente: lanzarán los dados y el equipo contrario deberá decir en inglés que número se ha formado. Un miembro estará de espaldas y escuchando el número mencionado por su equipo y deberá escribirlo en una pizarra.

3°.- Crearán afiches con los números en inglés y serán pegados en lugares estratégicos de la institución.

- **Cuarto reto: el reto “bingo y te gano malefic”**

Debilitan al temible malefic y lo sorprenden con una partida de bingo en inglés. En esta oportunidad se jugarán puntos individuales por cada ganador de la partida pero la creación de las tablas de bingo será en equipo (las cartillas serán del mismo color por cada equipo)

- **Quinto reto: Dramatisation (Family Tree)**

El siguiente reto requiere que los aspirantes a Survivors dramaticen y personifiquen a los family of members creando una dramatización donde deban mencionar los miembros de la familia. Se unirán entre 2 equipos para que se puedan caracterizar a todos los miembros.

Pueden ganar puntos adicionales si crean un súper árbol de la familia y pegarlo en un espacio estratégico donde los demás estudiantes lo puedan observar.

- **Sexto reto: Emotions**

En este reto los estudiantes deberán consultar el tema de las emociones en inglés y dibujarán caretas con las diferentes emociones y competirán entre equipos mencionando el nombre de la careta que se coloque el participante.

Como actividad adicional deberán diseñar caretas gigantes guindarlas en el centro del aula en por lo menos 2 paralelos de niveles inferiores.

- **Séptimo reto: Mural To be, To be**

Estamos a punto de terminar esta travesía para que te puedas salvar y viajar a un mundo lleno de sorpresas, no te rindas. En esta prueba deberás demostrar toda tu inteligencia, potencial y deseos de vivir:

1. Leer y comprender la estructura de los personal pronouns y la conjugación con el verb to be.
2. Crear un mural lúdico con imágenes de los personals pronouns y verb to be con ejemplos de oraciones cortas utilizando las emotions.
3. Cada paralelo elegirá al mejor exponente y este en un minitaller dará una explicación de lo que se trata el mural a los alumnos y docentes de 6to.

- **Octavo reto: ¿Quién quiere ser Survivors?**

Aquí se pondrán a prueba sus habilidades y se sabrá cuan preparado están para transformarse en un Survivors y derrotar a malefic. Se enfrentarán a un combate entre miembros del mismo paralelo y demostrarán que se aprendieron la conjugación del verb to be. La profesora llevará una capsula de cartón, donde cada aspirante a Survivors sacará una pregunta que deberá responder.

Una vez finalizados los ocho retos, se suman todos los puntos alcanzados por cada uno de los grupos y aquel grupo que alcance más de 20.000 puntos conseguirá la medalla de salvación con la que podrán acceder a la capsule new life.

### **Reglas del juego:**

- 1) Trabajar en equipo.
- 2) Mantener con profesores y compañeros un clima agradable dentro y fuera de las aulas.
- 3) Cumplir los retos durante los plazos establecidos.
- 4) Los equipos que no cumplan con los retos no obtendrán puntaje alguno.
- 5) Si los equipos no siguen las reglas del juego perderán 300 puntos.
- 6) Evitar recurrir a la deshonestidad académica.
- 7) Llevar siempre consigo el diccionario
- 8) Respetar las opiniones de los demás.

Al iniciar los retos, los equipos recibirán tarjetas de puntuaciones individual y grupal, los cuales irán sumando con los puntajes obtenidos. De los puntos que obtienen se les incrementará los puntajes de los retos que se cumplan o se les quitará si no se cumple con los parámetros establecidos.

### **Recompensas**

- Cada uno de los grupos se hace acreedor de 500 puntos nada más iniciar.
- En el primer reto, si todos los miembros del equipo aprenden a presentarse en inglés, ganan 2000 puntos. Por cada miembro que no sabe hacerlo pierden 500 puntos.
- En el segundo reto, ganan 1000 puntos si elaboran la maqueta de las prepositions of place y 2000 por la elaboración de la maqueta institucional

y sus dependencias donde se destaquen las prepositions of place.

- En el tercer reto ganan 1000 puntos por la elaboración de los dados con materiales reciclados, 1000 puntos por los afiches pegados en la institución y 2000 puntos por el aprendizaje de los números con el juego de dado. En esta actividad por cada error que cometa un miembro del equipo pierden 500 puntos.
- En el cuarto reto, los grupos a los que pertenezcan los ganadores en el bingo serán acreedores a 1500 puntos
- En el quinto reto, la dramatización de los family of members tendrá la puntuación de 2000 puntos y por la elaboración del family tree 1000 puntos adicionales.
- En el sexto reto por cada acierto el equipo ganará 500 puntos, es decir un total de 2000 puntos si aciertan todos los miembros. Adicional a ello, podrán conseguir 1000 puntos más por las caretas colgantes en dos paralelos de los 6tos años.
- En el séptimo reto, el mural y exposición del verb to be será por 4000 puntos.
- Y en el octavo reto conseguirán 1000 puntos cada integrante que logre responder correctamente la pregunta extraída de la cápsula.

El máximo de puntos que puede obtener cada grupo es de 25.000 puntos. Aquellos que alcancen 23.000 puntos o más se les concederá la medalla de salvación y por tanto lograrán subir a la capsule of life.

### **¿Quién quiere ser Survivors?**

Tras cumplir todos los retos el equipo que haya alcanzado los 23.000 puntos será proclamado survivors, y serán acreedores a la anhelada medalla de la salvación. Los que no alcancen los 23.000 puntos, pero si alcancen los 20.000, obtendrán la medalla de plata que les acreditará a seguir intentándolo solo en las misiones no cumplidas a cabalidad. Aquellos grupos cuyo puntaje sea inferior a 20.000 puntos se quedarán acompañando a malefic.

**Tabla 1 Insignias utilizadas en el sistema gamificado**

INSIGNIAS	DESCRIPCIÓN
	Medalla de la salvación que será concedida a cada miembro de los equipos que consigan alcanzar los 23.000 puntos.
	Medalla de segundo intento que será concebida a los equipos que alcancen entre 20.000 y 23.000 puntos.

#### **5.4. Diseño de la evaluación de la propuesta**

Para evaluar y analizar la efectividad de la propuesta, se aplicará nuevamente el instrumento de estudio diagnóstico, mismo que permitirá conocer el aprendizaje adquirido o que se ha mejorado en cuanto la parte cognitiva o conocimientos básicos de los tópicos abordados y comparar los resultados del antes y después de la ejecución de la propuesta.

También se realizarán entrevistas grupales con cada uno de los equipos participantes, mismo que permitirá conocer el nivel de satisfacción y entusiasmo que presentaron con la ejecución de esta estrategia. La guía para la entrevista contemplará las siguientes preguntas:

- 1) ¿Repetirían la experiencia? ¿Por qué?
- 2) ¿Sintieron interés por realizar las actividades? ¿Por qué?
- 3) ¿Durante el proceso, mejoraron las relaciones interpersonales en el aula?
- 4) ¿Qué tal les pareció la estrategia de gamificación?
- 5) ¿Participar de esta actividad despertó en ustedes el gusto por el idioma inglés?
- 6) ¿Con esta manera de aprender, siguen considerando el inglés como una asignatura difícil?
- 7) ¿Qué dificultades encontraron en el desarrollo de las actividades?

- 8) ¿Les gustaría que se utilizara esta estrategia en otras materias? ¿Por qué?
- 9) ¿Qué es lo que más les gustó y qué cosas cambiarían si tuvieran que volver a realizar esta experiencia?
- 10) ¿Consideran acertada y conveniente el uso de la gamificación para facilitar el aprendizaje del idioma inglés?

Finalmente, se realizará una entrevista personal a cada una de las docentes, con el fin de valorar la experiencia. La guía para la entrevista integrará las siguientes preguntas:

- 1) ¿Repetirían la experiencia? ¿Por qué? ¿Qué valoración hacen de ella?
- 2) ¿Qué dificultades encontraron en el desarrollo de la propuesta?
- 3) ¿Qué comportamiento notaron en los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés?
- 4) ¿Qué cambiarían si tuvieran que volverlo a realizar?
- 5) ¿Consideran que la gamificación es una estrategia útil y fácil de aplicar?
- 6) ¿Cuál fue el nivel de alcance de los objetivos y logros esperados?
- 7) ¿Consideran que el uso de la gamificación facilita el aprendizaje del idioma inglés?
- 8) ¿Se animarían a adaptarla este tipo de propuestas con otras asignaturas?  
¿Por qué?

## 6. CONCLUSIONES

El proceso realizado en este Trabajo Final de Máster permite llegar a las conclusiones que se detallan a continuación:

El diseño de la presente propuesta con el uso de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar el dominio y aprendizaje del idioma inglés ha representado un grato desafío con expectativas prometedoras.

La revisión teórica realizada en torno a la aplicación de la gamificación en el ámbito de la educación y su implementación en el aula señala que el uso de esta herramienta facilita el aprendizaje, mejora el compromiso y motivación de los alumnos y por tanto resulta pertinente el uso de la gamificación como estrategia didáctica dentro del proceso educativo.

Otra conclusión a la que se llega mediante los resultados del estudio diagnóstico es que los alumnos presentan un gran déficit de conocimientos y de dominio del inglés, en cuanto a la motivación que presentan hacia el aprendizaje del idioma inglés se constata cierto agrado y predisposición para su aprendizaje, aunque no les resulte fácil.

En cuanto al diseño de la propuesta dirigida a estudiantes con bajos niveles de conocimientos de inglés, se concluye que esta contempla los componentes necesarios de un sistema gamificado y que puede ser utilizada tanto en el ámbito de la clase como en el ámbito de un plan vacacional. Se sugiere por lo tanto aplicar la propuesta y recomendar a los docentes formarse en cuanto se refiere al uso de gamificación como metodología activa e innovadora, que al ser empleada correctamente garantiza un alto rango de efectividad, favoreciendo la motivación, y participación de los estudiantes y por tanto el aprendizaje.

## **7. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA**

### **7.1 LIMITACIONES**

La principal limitación en este trabajo ha sido el tiempo, debido a las múltiples actividades adicionales que hay que cumplir.

Para ampliar y profundizar en la información recogida se sugiere entrevistar a los docentes de los paralelos que conforman la muestra de estudio para conocer de primera mano, la realidad que viven con respecto a cubrir las horas de inglés que no les corresponden.

Otra limitación que mencionar es que para el desarrollo del marco teórico se dificultó encontrar investigaciones relacionadas con la gamificación aplicadas a la enseñanza del idioma inglés y más aún en los niveles de primaria.

Finalmente, señalar que otro limitante ha sido la afectación de salud por varios meses, a causa de la situación actual que vive el mundo con la propagación del covid-19.

### **7.2 PROSPECTIVA**

Entre las posibles prospectivas que podría tener este trabajo cabe señalar:

- Tras esta investigación se plantea principalmente aplicar la propuesta. En este contexto se sugiere esperar al retorno a la presencialidad y valorar la posibilidad de hacerlo en el marco de un plan vacacional.
- Realizar un estudio cuasi experimental donde se aplique un pretest y un post test, o en su defecto, con grupos de control y experimental para validar si con la ejecución de la propuesta mejora y facilita realmente el aprendizaje del idioma inglés.
- Utilizar la gamificación para abordar otros contenidos de la asignatura de inglés, o aplicarla en otros niveles y asignaturas en la institución.

- La posibilidad de formar a los profesores en estrategias activas como la gamificación, que les permita adaptarlas a sus necesidades con el fin de facilitar y mejorar el aprendizaje, independiente del área o nivel de estudio.
- Socializar la experiencia una vez aplicada y considerar la posibilidad de ejecutarla en otras instituciones donde se presente la necesidad de aplicarla con el fin de ayudar a otros estudiantes y también para corroborar la efectividad de esta.

## 8. REFERENCIAS

- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF, 1*, 1-10. Recuperado de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38902537/Aprendizaje\\_significativo.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIA\\_DEL\\_APRENDIZJE\\_SIGNIFICATIVO\\_TEOR.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200202%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200202T012311Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=1706233b05f16129f6ef6e94141a403ca9eabe1885bed4a8e90df9bad445e9db](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38902537/Aprendizaje_significativo.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200202%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200202T012311Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=1706233b05f16129f6ef6e94141a403ca9eabe1885bed4a8e90df9bad445e9db)
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 91-98. Recuperado de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227>
- Camarena, R., Chávez, A. M., y Gómez, J. (1985). Reflexiones en torno al rendimiento escolar ya la eficiencia terminal. *Revista de la educación superior*, 53(14). Recuperado de <http://publicaciones.anuies.mx/acervo/revsup/res053/txt2.htm>
- Cantador, I. (2016). La competición como mecánica de gamificación en el aula: Una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo. *Gamificación en aulas universitarias*, 67. Recuperado de <http://arantxa.ii.uam.es/~Cantador/doc/2015/gamificacion15.pdf>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., y Villagomez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. ISSN-e 1390-8642, ISSN 1390-325X, Vol. 4, Nº. 2, 2009, págs. 20-33. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5981136>
- Carrión, A. (2017). Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas (Doctoral dissertation, Universidad Internacional de Andalucía). Recuperado de

[file:///C:/Users/User/Desktop/Gamificacion/Gamificacion en educacion primaria\\_Un\\_e.pdf](file:///C:/Users/User/Desktop/Gamificacion/Gamificacion en educacion primaria_Un_e.pdf)

Casado, C. (2019). Análisis bibliográfico de los estudios de gamificación aplicados en el ámbito educativo. Recuperado de [file:///C:/Users/User/Desktop/MAESTRIA/2%20DO%20SEMESTRE/DISEÑO%20DE%20TESIS/ARTICULOS%20DE%20APOYO/trealu\\_a2019\\_casado\\_carlos\\_analisis\\_bibliografico\\_estudios.pdf](file:///C:/Users/User/Desktop/MAESTRIA/2%20DO%20SEMESTRE/DISEÑO%20DE%20TESIS/ARTICULOS%20DE%20APOYO/trealu_a2019_casado_carlos_analisis_bibliografico_estudios.pdf)

Cerda, G. (2018). La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico-morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio del Programa de Suficiencia en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE extensión Latacunga durante el período octubre 2016–marzo 2017 (Master's thesis, Quito: UCE). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16263/1/T-UCE-0010-FIL-008-P.pdf>

Conchillo, M. (2016). ¿Cómo motivar a nuestros alumnos? La gamificación. Recuperado de [http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5911/17002\\_Como%20motivar%20a%20nuestros%20alumnos.%20La%20gamificacion.pdf?sequence=1](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5911/17002_Como%20motivar%20a%20nuestros%20alumnos.%20La%20gamificacion.pdf?sequence=1)

Conde, D., e Igarza, S. (2019). Estudio del conocimiento centrado en el alumno a través del Aprendizaje Invertido. Atlantic Review of Economics: Revista Atlántica de Economía, 2(2), 2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7093231>

Díaz, J., y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013), Recuperado de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59067/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Duart, M., y Sangrá, A. (2000). Aprender en la virtualidad. Barcelona: Gedisa. Recuperado de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/54973141/2000\\_DUART\\_Joseph\\_y\\_SAGRA\\_Albert-Formacion\\_Universitaria\\_por\\_medio\\_de\\_la\\_web-](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/54973141/2000_DUART_Joseph_y_SAGRA_Albert-Formacion_Universitaria_por_medio_de_la_web-)

[un\\_modelo\\_integrador.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DAPRENDER\\_EN\\_LA\\_VIRTUALIDAD.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200216%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200216T182638Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=11d3e8cfe65652e6660a670b0eb6e70cd62bef8b7fb773f79f0b884fb2afbeac](#)

Espinosa, S. C., y Eguia, J. L. (2016). Gamificación en aulas universitarias. *Bellaterra:*

*Institut de la Comunicació*. Recuperado de

[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/43379918/eBook\\_incomua](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/43379918/eBook_incomua)

[b\\_gamificacion.pdf?response-content-](#)

[disposition=inline%3B%20filename%3DGamificacion en aulas universitarias.](#)

[pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-](#)

[Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200216%2Fus-east-](#)

[1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200216T151723Z&X-Amz-](#)

[Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-](#)

[Signature=ceb0a8b293c2128b1f7431387bb8ca0442c86742435097dde92368bcf](#)

[0660d14](#)

Gallego, F., Molina, R., y Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando

experiencias positivas de aprendizaje. Recuperado de

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20\(def](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20(def)

[inicio%cc%81n\).pdf](#)

García, F., García, Ó., y Martín, M. (2018). La gamificación como recurso para la mejora

del aprendizaje del inglés en educación primaria. In Avances en democracia y

liderazgo distribuido en educación: Actas del II Congreso internacional de

liderazgo y mejora de la educación. Red de Investigación sobre Liderazgo y

Mejora de la Educación (RILME).

[https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/682944/RILME\\_110.pdf?sequ](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/682944/RILME_110.pdf?sequ)

[ence=1&isAllowed=y](#)

González, C. (2017). Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes

de la Universidad Politécnica del Valle de Toluca. *Revista Latinoamericana de*

Estudios Educativos (México), 47(1), 91-108. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/270/27050422005.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista P. (2010). Metodología de la investigación. Quinta edición. Recuperado de [file:///C:/Users/User/Downloads/Metodologia%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%205a%20Edici%C3%B3n%20-%20Sampieri%252c%20Fernandez%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Metodologia%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%205a%20Edici%C3%B3n%20-%20Sampieri%252c%20Fernandez%20(1).pdf)

Navarro, E. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 1(2), 0. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>

Núñez, J. (2009, September). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico. In *Trabajo presentado en el X Congreso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga, Portugal* (pp. 41-67). Recuperado de <http://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/Xcongreso/pdfs/cc/cc3.pdf>

Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118 <http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>

Ortiz, M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Recuperado de <file:///C:/Users/User/Desktop/MAESTRIA/2%20DO%20SEMESTRE/DISEÑO%20DE%20TESIS/ARTICULOS%20DE%20APOYO/Art/gamificaion%20educ.pdf>

Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4. Recuperado de <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/revsalud/article/viewFile/548/472>

Orozco, P. y Pineda, E. (2018). Ecosistemas de aprendizaje bilingües: una experiencia de transferencia pedagógica desde la gamificación. *Revista de Lenguas Modernas*, (28).recuperado de

<file:///C:/Users/User/Desktop/MAESTRIA/2%20DO%20SEMESTRE/DISEÑO%20DE%20TESIS/ARTICULOS%20DE%20APOYO/Art/gamificacion-ingles.pdf>

Ramírez C. (2014). *Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Alfaomega. Recuperado de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(d%20efinicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(d%20efinicio%CC%81n).pdf)

Rodríguez, J. (2019). *Uso de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de investigación en ciencia y tecnología* (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Maestría Innovación en Educación). <file:///C:/Users/User/Desktop/MAESTRIA/2%20DO%20SEMESTRE/DISEÑO%20DE%20TESIS/tesis%20pucese.pdf>

Rodríguez, A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41. Recuperado de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927/pdf>

Rodríguez, N. (2012). Causas que intervienen en la motivación del alumno en la enseñanza-aprendizaje de idiomas: el pensamiento del profesor. *Didáctica. Lengua y literatura*, 24, 381-409. Recuperado de [file:///C:/Users/User/Downloads/39932-Texto%20del%20art%C3%ADculo-50865-3-10-20130115%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/39932-Texto%20del%20art%C3%ADculo-50865-3-10-20130115%20(2).pdf)

Romero, L., Torres, Á., y Aguaded, I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educar*, 53(1), 109-128. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/view/v53-n1-romero-torres-aguaded/407367>

Williams, M., y Burden, L. (1999). *Psicología para profesores de idiomas: Enfoque del constructivismo social*. Cambridge University Press. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=200136>

Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa*. Pearson educación. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=PmAHE32RuOsC&oi=fnd&pg=PA7&dq=psicolog%C3%ADa+educativa+woolfolk&ots=3payeY4PVM&sig=Rz1YgosAHg7JQya->

[PoeE9aofD14#v=onepage&q=psicolog%C3%ADa%20educativa%20woolfolk&f=false](#)

## 9. ANEXOS

### Prueba diagnóstica

Name:

Date:

#### ENGLISH FINAL EXAM

Read carefully each question of the exam before to start. Each question has the value.

1. Write the correct form of the verb be.

- a) Their names \_\_\_\_\_ Mark and Clark.
- b) My name \_\_\_\_\_ Joel.
- c) I \_\_\_\_\_ Elena
- d) We \_\_\_\_\_ Diego and Doris.
- e) His name \_\_\_\_\_ Julian

2. Write the opposite gender term of the member of the family.

E.g. nephew – niece

- a) ~~grandfather~~ –
- b) ~~father~~ –
- c) ~~brother~~ –
- d) ~~uncle~~ –
- e) son –

3. Match the questions with correct answers.

- |  |  |
|--|--|
| 1. Is your sister tall? _____            | a. Yes, he is  |
| 2. Are your sisters married? _____       | b. No, she <del>isn't</del> . <del>She's</del> short   |
| 3. Is Robert tall? _____                 | c. Karen is married. Susan <del>isn't</del>            |
| 4. Is your sister single? _____          | d. No, <del>they're</del> not.                         |
| 5. Are your mother and father old? _____ | e. No, she <del>isn't</del> . <del>She's</del> married |

4. Look at the pictures. Write the correct occupation under the picture. Use the words from the box.

~~Architect~~   ~~Fireman~~   ~~Secretary~~   ~~Teacher~~   ~~Farmer~~



5. Fill in the blanks with a or an

- a) Hannah is \_\_\_ taxi driver
- b) John is \_\_\_ engineer
- c) Raul is \_\_\_ actor

6. Look at the pictures at the question four. Fill in the blanks with is or is not.

- a) Celeste \_\_\_ a secretary. She \_\_\_ a doctor.
- b) James \_\_\_ an architect. He \_\_\_ an artist.
- c) Carl \_\_\_ a teacher. He \_\_\_ a taxi driver-
- d) Bonnie \_\_\_ a farmer. He \_\_\_ a secretary.

7. Listen and write the numbers.

- a) I have \_\_\_ brothers and \_\_\_ sisters
- b) Alan is \_\_\_ and his grandfather is \_\_\_
- c) We have \_\_\_ children. Lia is \_\_\_. Mia is \_\_\_ and Raul is \_\_\_

8.-

Look at the picture. Fill in the blanks with a preposition.

ON  
IN  
BEHIND  
NEXT TO  
UNDER

1. The boy is \_\_\_\_\_ the house.
2. The cat is \_\_\_\_\_ the house.
3. The bird is \_\_\_\_\_ the house.
4. The dog is \_\_\_\_\_ the window.
5. The horses are \_\_\_\_\_ the house.

9. Complete the sentences with the correct form there is or there are. Complete the sentences with: in, on, under or next to.

- a) \_\_\_\_\_ a big kitchen. The kitchen is \_\_\_\_\_ the dining room.
- b) \_\_\_\_\_ two stairs. The seconds stair is \_\_\_\_\_ the living room.
- c) \_\_\_\_\_ a desk? The computer is \_\_\_\_\_ the desk.
- d) Are there chairs? Yes, \_\_\_\_\_ The chairs are \_\_\_\_\_ the dining room.
- e) Is there a garage? No, \_\_\_\_\_

10. Listen and write the following numbers