



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**La Gamificación como herramienta para la adquisición de vocabulario en
estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año
lectivo 2021-2022**

Autor: Albania Yakeline Quichimbo Carrillo

Director: Milica Margarita Dragosavljevich Garzón

Quito, diciembre 2021.

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: **“La Gamificación como herramienta para motivar la adquisición de vocabulario en estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022”** presentado por el maestrante ALBANIA YAKELINE QUICHIMBO CARRILLO , titular de la Cédula de Identidad N° 1714190137 para optar al Grado de Magíster en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 19 días de diciembre de 2021



Firmado por
MILICA MARGARITA
DRAGOSAVLJEVICH GARZON
1710672997
EC

Milica Margarita Dragosavljevich Garzón
C.I.1710672997
Docente de: Lingüística con Mención en Traducción Email:
mdragosav@puce.edu.ec

NOTA: Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente puntaje: 5 % índice de similitud con otras fuentes.


DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Albania Yakeline Quichimbo Carrillo, titular de la Cédula de Identidad N° 1714190137, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magister en Educación mención Gestión del aprendizaje mediado por TIC son absolutamente originales, auténticos y personales.

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

En la ciudad de Quito, a los 19 días del mes de diciembre 2021.

Firma:


Albania Yakeline Quichimbo Carrillo
C.I. 1714190137

Dirección Física del Campus
Apartado postal 17-01-2184
Telf.: (+593)0 000 0000 ext.
000
Quito - Ecuador
www.puce.edu.ec



INFORME TURNITIN

Ttfinal			
INFORME DE ORIGINALIDAD			
5%	5%	1%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
FUENTES PRIMARIAS			
1	Submitted to uvt Trabajo del estudiante		1 %
2	eprints.lancs.ac.uk Fuente de Internet		1 %
3	Submitted to University of Arizona Trabajo del estudiante		<1 %
4	Submitted to Amsterdam hogeschool voor de kunsten Trabajo del estudiante		<1 %
5	www.protectiacopilului6.ro Fuente de Internet		<1 %
6	Submitted to Ministerie van Defensie Trabajo del estudiante		<1 %
7	adoc.pub Fuente de Internet		<1 %
8	es.m.wikipedia.org Fuente de Internet		<1 %
9	revistas.uide.edu.ec Fuente de Internet		<1 %
10	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante		<1 %
11	Submitted to Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, UPTC Trabajo del estudiante		<1 %
12	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante		<1 %
13	Carolina Rivas. "Impacto del Covid19 a los Guías de Turismo del Ecuador", Ecuadorian Science Journal, 2020 Publicación		<1 %
14	documents.mx Fuente de Internet		<1 %
15	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet		<1 %
16	www.endeporte.edu.co Fuente de Internet		<1 %
17	Submitted to Universidad de Málaga - Til Trabajo del estudiante		<1 %
18	core.ac.uk Fuente de Internet		<1 %
19	www.ugr.es Fuente de Internet		<1 %
20	Juan Mario Díaz-Arévalo. "In search of the ontology of participation in Participatory Action Research: Orlando Fals-Borda's Participatory Turn, 1977-1980", Action Research, 2022 Publicación		<1 %

Dirección Física del
Campus Apartado postal
17-01-2184
Telf.: (+593) 0 000 0000 ext.000
Quito – Ecuador
www.puce.edu.ec



JESUITAS ECUADOR

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios por cuidar y bendecir mi vida y la de mi familia en una época tan difícil.

A mi familia por apoyarme y acompañarme en todo momento, son el motivo de cada proyecto que emprendo.

A la vida misma que me permitió ser parte de esta experiencia de investigación con la que puedo contribuir a mejorar la forma de enseñar, aportando con un granito de arena.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1. Formulación del problema.....	13
1.2. Objetivos de la Investigación.....	18
1.2.1 Objetivo General	18
1.2.2 Objetivos Específicos.....	18
1.3 Justificación de la Investigación.....	19
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	23
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	23
2.2. Bases Teóricas	27
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	38
3.1. Tipo de Investigación	38
3.2. Diseño de Investigación	38
3.2. Fuente	38
3.2.2 Temporalidad	39
3.2.3 Amplitud de Foco	39
3.3. Unidades de Estudio.....	39
3.3.1 Población y Muestra.....	39
3.3.2 Técnica de análisis de resultados.....	40
3.4 Operacionalización de Variables	41
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	44
4.1 PROCESAMIENTO DE DATOS.....	44
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	58
5.1 Fundamentación	58
5.2 Objetivos de la Propuesta.....	58
5.3 Temporización de la Propuesta.....	58
5.4 Metodología de la Propuesta	58
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
REFERENCIAS	84
ANEXOS.....	88

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de Variables. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	43
Tabla 2 Ítem 1.1. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	44
Tabla 3 Ítem 1.2. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	45
Tabla 4 Ítem 1.3. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	47
Tabla 5 Ítem 1.4. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	48
Tabla 6 ítem 1.5. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	49
Tabla 7 Ítem1.6. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	50
Tabla 8 Ítem 1.7. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	51
Tabla 9 Ítem 1.8. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	52
Tabla 10 Ítem 1.9. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	53
Tabla 11 Ítem 1.10 Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	54
Tabla 12 Ítem 1.11 Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	55
Tabla 13 Ítem 1.12. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	56
Tabla 14 Rúbrica de evaluación. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	66
Tabla 15 Rúbrica de evaluación. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	75
Tabla 16 Rúbrica de evaluación. Elaborado por Y. Quichimbo (2022).....	80

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Ilustración 1 Gráfico 1: Representación de forma gráfica en porcentajes	45
Ilustración 2 Gráfico 2: Representación de forma gráfica en porcentajes	46
Ilustración 3 Gráfico 3: Representación de forma gráfica en porcentajes	47
Ilustración 4 Gráfico 4: Representación de forma gráfica en porcentajes	48
Ilustración 5 Gráfico 5: Representación de forma gráfica en porcentajes	49
Ilustración 6 Gráfico 6: Representación de forma gráfica en porcentajes	50
Ilustración 7 Gráfico 7: Representación de forma gráfica en porcentajes	51
Ilustración 8 Gráfico 8: Representación de forma gráfica en porcentajes	52
Ilustración 9 Gráfico 9: Representación de forma gráfica en porcentajes	53
Ilustración 10 Gráfico 10: Representación de forma gráfica en porcentajes	54
Ilustración 11 Gráfico 11: Representación de forma gráfica en porcentajes	55
Ilustración 12 Gráfico 12: Representación de forma gráfica en porcentajes	56

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MAESTRIA
EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

La Gamificación como herramienta para motivar la adquisición de vocabulario en estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022.

Autor:

Albania Yakeline Quichimbo Carrillo

Director -Tutor:

Milica Margarita Dragosayljevich Garzón

Fecha:

Diciembre, 2021

RESUMEN

El presente proyecto de investigación busca aportar con estrategias innovadoras que motiven a profesores y estudiantes a utilizar nuevas formas de enseñar y aprender el vocabulario del idioma inglés mediante el uso de medios digitales. Con este fin se propone a la gamificación como estrategia que permite llevar la técnica del juego al aula, dinamizando el proceso pedagógico, haciéndolo más atractivo. Al combinar el uso de herramientas digitales con la didáctica del juego se propicia el aprendizaje activo y colaborativo, simplificando las tareas de enseñanza. Este trabajo se enfoca en la promoción del vocabulario de inglés adaptando temas planificados en el año lectivo 2021-2022, para el 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega. Es una investigación de tipo proyectivo, con fuentes mixtas, el objetivo general se centra en diseñar una propuesta de aplicación de recursos digitales con enfoque en la gamificación. La recolección de información se logró aplicando el cuestionario a cuarenta estudiantes de los paralelos A y B, y cinco maestros del área de inglés. Como resultado se evidencia que al enseñar los docentes usan aplicaciones de la red como videos, material de apoyo, pero no las relacionan al concepto mismo de la gamificación con la dinámica de la puntuación-recompensa- objetivo.

Palabras clave: estrategias innovadoras, gamificación, inglés, vocabulario.

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MAESTRIA
EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE
MEDIADO POR TIC**

Gamification as a tool to motivate the acquisition of vocabulary in 8th EGB students of the Jorge Mantilla Ortega Educational Unit in the 2021-2022 school year

Autor
:Albania Yakeline Quichimbo Carrillo

Director -Tutor:
Milica Margarita Dragosayilievich Garzón

Fecha:
December, 2021

ABSTRACT

This research project seeks to contribute with innovative strategies that motivate teachers and students to use new ways of teaching and learning the vocabulary of the English language through the use of digital media. To this end, gamification is proposed as a strategy that allows the game technique to be brought to the classroom, dynamizing the pedagogical process, making it more attractive. By combining the use of digital tools with the didactics of the game, active and collaborative learning is encouraged, simplifying teaching tasks. This work focuses on the promotion of English vocabulary by adapting topics planned in the 2021-2022 school year, for the 8th EGB of the Jorge Mantilla Ortega Educational Unit. It is a projective type research, with mixed sources, the general objective is focused on designing a proposal for the application of digital resources with a focus on gamification. The collection of information was achieved by applying the questionnaire to forty students from parallels A and B, and five teachers from the English area. As a result, it is evident that when teaching, teachers use network applications such as videos, support material, but they do not relate them to the very concept of gamification with the dynamics of scoring-reward-target.

Keywords: innovative strategies, gamification, English, vocabulary.

INTRODUCCIÓN

La educación camina a la par de la realidad mundial, ahora la tecnología se presenta como una gran aliada del aprendizaje. En una época compleja e inesperada donde el virus del Covid-19 cambió la realidad de la enseñanza en el aula de forma presencial por la virtual, contenidos, estrategias metodológicas, actores, tuvieron que adaptarse para mantener la continuidad del proceso.

Dado que la mayoría de los países han optado por la continuidad del proceso educativo mediante recursos en línea, el uso de Internet ofrece una oportunidad única: la cantidad de recursos pedagógicos y de conocimiento disponibles, así como las diferentes herramientas de comunicación proveen plataformas privilegiadas para acercar la escuela y los procesos educativos a los hogares y a los estudiantes en condiciones de confinamiento. (Cepal-Unesco, 2020)

Infinidad de herramientas atractivas tanto para docentes como para estudiantes inmersos en lo digital, se presentan como un reto para innovar, atraer y educar de forma distinta. El abanico de posibilidades postula a la gamificación como una excelente estrategia para lograr el aprendizaje a través del potencial que ofrecen los juegos con retos, premios y recompensas motivantes.

Conjugar el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés con una metodología lúdica y didáctica, consiguen involucrar de una forma más comprometida a los alumnos, dejando de lado la memorización, “el lenguaje se aprende mejor como un medio para interactuar y comunicarse y no como un conjunto de conocimientos que se memoriza”. (Educación, 2022)

Sin embargo, al ser un concepto nuevo, es necesario guiar, acompañar, instruir a los maestros, en esta técnica de manera que puedan intercambiar criterios, compartir experiencias con los colegas docentes para lograr que se cumplan los objetivos, así como llegar a sus educandos con propuestas frescas, nuevas y pertinentes que encanten y atraigan para motivar el aprendizaje de la lengua extranjera de forma más activa.

Este trabajo de investigación se encuentra organizado en cinco capítulos que permiten conocer con mayor profundidad el tema propuesto.

CAPÍTULO I: Se presenta el planteamiento del problema, se aborda el enfoque de esta investigación que identifica cómo docentes y alumnos trabajan. El objetivo general se construye así como los objetivos específicos, preguntas de investigación y la justificación.

CAPÍTULO II: Fundamentación teórica, es la elaboración del Marco Teórico, antecedentes y estudios que sirven de ayuda; revisión de conceptos y teorías sobre el aprendizaje del vocabulario de inglés, así como aproximaciones a la gamificación.

CAPÍTULO III: Trata sobre el diseño, el tipo de trabajo propuesto, la temporalidad, amplitud de foco y población.

CAPÍTULO IV: Se interpretan los datos obtenidos, usando gráficos procesados en la hoja de cálculo Excel y se presentan los resultados luego de hacer el análisis respectivo.

CAPÍTULO V: Se plantean las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema

El mundo dio un giro muy grande al presentarse el SARS-CoV-2, identificado como COVID-19, virus que marcó la educación con un cambio radical. En un inicio fue un reto para profesores, estudiantes y administradores educativos forzados a plantearse una nueva forma de mantener contacto entre sí al no estar cercanos de forma presencial, entonces el aprendizaje digital, las clases en línea, las aulas virtuales, se presentaron como la mejor alternativa para estar cerca evitando el contacto físico.

Debido a la pandemia, muchas instituciones se vieron forzadas a trasladar sus lecciones al entorno en línea, utilizando plataformas o administradores de aprendizaje como BlackBoard o Canvas. Esta tecnología permite al maestro subir recursos, impartir clases virtuales y darles seguimiento a sus alumnos. Delgado (2020)

Diferentes herramientas de aprendizaje en línea se han convertido en la solución ideal, videos, plataformas en línea, la mecánica de los juegos, infografías, etc., los maestros pueden escoger la más adecuada para trabajar de mejor manera los temas, es importante elegir el software adecuado para crear una experiencia de eLearning (aprendizaje digital) agradable y atrayente.

En este contexto hay que tomar en cuenta la realidad económica, el país ha decrecido significativamente al no existir un capital circulante, al perderse muchos trabajos, al detenerse el sistema productivo, el costo del servicio de internet, equipos inadecuados, son problemas que han profundizado la brecha de acceso digital. La realidad de vida de los estudiantes de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega de Quito, parte central de esta investigación, es compleja, provienen de hogares de un estatus económico bastante bajo, familias con más de

dos hijos que estudian y tienen una sola computadora, celular, Tablet o laptop, que muchas veces deben elegir quién sigue la clase por el inevitable cruce de horarios.

La mayoría de estos padres son comerciantes informales que viven de la venta del día, incluso se ha incrementado la deserción escolar porque el coronavirus ha mutilado a sus familias perdiendo al padre o madre quienes eran cabeza del hogar. Ante lo expuesto, como docentes hay que cambiar la metodología, las técnicas y estrategias con el propósito de motivar y elevar el interés de los educandos en el aprendizaje del idioma Inglés, para ello es imprescindible el dominio del vocabulario, entonces se propone a la gamificación como herramienta de fortalecimiento de las capacidades y competencias relacionadas durante el periodo de formación académica.

Hoy en día, el aprendizaje del idioma inglés es de vital importancia para los estudiantes, desde el nivel de básica elemental hasta el nivel universitario. Los investigadores Chávez, Salto, & Saltos (2017) argumentan la necesidad del idioma extranjero en todos los ámbitos, de forma imperiosa pues es una forma de comunicación universal.

Según Peña (2019) desde la dinámica pedagógica, el estudio del idioma inglés presenta una dificultad muy grande tanto en conocimientos como en el entendimiento de los estudiantes, debido a aspectos como la falta de tiempo, la desorganización en el aprendizaje, limitaciones en la memorización de nuevas palabras o frases, escasa pronunciación, deficiente conocimiento en la estructura de oraciones, etc., aspectos que al no ser profundizados repercuten en el desempeño académico y en el rendimiento.

Para Molina et al. (2021) De la investigación realizada, los resultados identifican a la gamificación como una estrategia que potencia el aprendizaje del inglés al usar al juego para captar el interés del estudiante. El aprendizaje de esta lengua es universal, se requieren de estrategias docentes más efectivas para favorecer el dominio de habilidades lingüísticas en el

estudiante y la gamificación puede convertirse en una herramienta valiosa para tal fin.

La era digital fortalece la educación a través de la introducción de herramientas y recursos tecnológicos que promueven la enseñanza mediante el acceso a la información desde cualquier dispositivo inteligente.

La creación de proyectos desde la interacción con el juego; el uso de diversas plataformas, fomentan la participación activa, el aprendizaje es flexible pues se construye desde la realidad virtual brindando la oportunidad de generar escenarios que despiertan la atención, la concentración, la orientación y coordinación; por tal razón los videojuegos se constituyen en una herramienta que ejercita la memoria, el razonamiento el desarrollo de habilidades y aptitudes.

Trabajar con medios digitales tiene muchas ventajas, entre ellas está la motivación, el estudiante siente emoción cuando los utiliza, satisfacción al aprender jugando, interactuar, comunicarse entre amigos, y sobre todo desarrolla un trabajo colaborativo potenciando el desarrollo del pensamiento crítico y la metacognición; es decir los estudiantes son responsables de la adquisición del vocabulario.

En base a lo expuesto, la presente propuesta de investigación identifica al aprendizaje lúdico como instrumento para motivar la adquisición de vocabulario en estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022.

La Institución está situada en la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Quitumbe, ofrece educación regular, tiene dos jornadas, matutina y vespertina, código AMIE 17H01377, el inmueble es propio, la institución fue creada en 1985, desde el año lectivo 2017, se convierte en Unidad Educativa por lo que se reciben a niños y niñas desde inicial

hasta tercer año de bachillerato, con una oferta de dos tipos, en la jornada matutina Bachillerato en Ciencias y en la jornada vespertina Bachillerato en Ciencias y Técnico en Contabilidad.

Cuenta con una planta de 60 docentes, 6 profesores de inglés, 4 profesores de Lengua y Literatura 2 psicólogas, 1 inspector, 1 Rectora, y 1 señora conserje, tiene un aproximado de 1500 alumnos de rango económico medio bajo, por la ubicación de la Institución, el sector tiene un alto riesgo de vulnerabilidad pues se encuentra en una vía donde se exceden los límites de velocidad, existe mucha venta de droga, y delincuencia.

1.1.1. Beneficiarios directos del proyecto:

En primer lugar, están los estudiantes de básica superior de la institución, al usar la gamificación en conjunto con programas de software, interiorizarán el vocabulario de forma más divertida, adquiriendo más habilidades prácticas. En esta nueva modalidad de trabajo se mantendrán activos dentro del sistema educativo, podrán desarrollar estrategias que mejoren su forma de comunicarse y de expresar sus ideas en el idioma extranjero, transmitirán su forma de sentir y de pensar, desarrollando nuevas habilidades importantes para el buen desarrollo académico y social.

En segundo lugar están los profesores, quienes adquieren nuevos conocimientos que facilitan su labor en el aula tanto de forma virtual como presencial, la cantidad infinita de herramientas permiten una labor investigativa rica que lleva incluso a hacer un trabajo compartido pues la distancia se acorta por la facilidad de comunicarse por medios virtuales.

Muchas herramientas nuevas les permiten dictar sus clases de forma más vivencial así como experimentar situaciones complejas fáciles de manejar en un entorno digital, visitar museos, comprobar teorías científicas por la experimentación, tener bibliotecas ricas en obras

clásicas, etc. lo que hace del enseñar una actividad llena de experiencias motivadoras, aprenderán estrategias nuevas innovadoras que refresquen su forma de enseñar, aumentarán la competitividad al tener una puerta para interactuar con el resto del mundo, así como pueden acceder a becas de estudio inclusive,

La educación está considerada como un proceso de formación continua, cuya finalidad es desarrollar en las personas conocimientos, razonamientos y destrezas, hoy más que nunca se requiere que ésta trascienda mucho más allá de la simple transmisión cognoscitiva o intelectual. Cisneros **(2018)**

Conseguir que los estudiantes puedan crear proyectos digitales que puedan responder a los retos que plantea el día a día en un mundo globalizado donde la tecnología es su aliada más grande.

1.1.2 Preguntas de investigación

Para realizar esta investigación se proponen las siguientes interrogantes:

- ¿Cuáles son las estrategias didácticas asociadas a la gamificación como herramienta para motivar la adquisición de vocabulario que han utilizado los estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022?
- ¿Cuál es la situación actual referida a la gamificación como herramienta para motivar la adquisición de vocabulario que usan los maestros de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022?

- ¿Cuáles son los factores asociados a la gamificación como herramienta para motivar la adquisición de vocabulario de los estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022?
- ¿Cómo estaría diseñada una propuesta asociada a la gamificación como herramienta para motivar la adquisición de vocabulario de los alumnos del Colegio?

1.2. Objetivos de la Investigación

1.2.1 Objetivo General

Diseñar una propuesta de aplicación de recursos digitales con enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario de los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022

1.2.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar la situación actual referida al enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario de los estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022
- Describir las estrategias didácticas referidas al enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario de los profesores de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022
- Explicar los principales factores asociados al enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario de los estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022

- Configurar una propuesta con enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario de los estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022

1.3 Justificación de la Investigación

Aprender jugando es una técnica que motiva a los educandos a integrarse en la clase, mejora los resultados pues genera retos, también permite crear un ambiente de colaboración para un trabajo en conjunto. Es una tendencia actual que utiliza las dinámicas propias del juego, puntuación-recompensa- objetivo. Si se suma a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el aula, el ambiente incentiva la participación activa de los estudiantes.

El uso de dispositivos electrónicos como celulares, laptops, Tablets, es parte de la vida misma de los alumnos, les permite estar conectados en tiempo real, manejan un mismo lenguaje con videos que comparten, tic tocs que llaman la atención e inclusive generan “tendencia” en su medio social,

Una de las posibilidades que ofrece la tecnología es el uso de dispositivos móviles dentro del aula como apoyo al proceso de aprendizaje. Mediante estos dispositivos se abre un mundo de posibilidades por explorar para alumnos y profesores. Martínez (2017)

Sumar actividades llenas de color, movimiento, sonido, audio, a juegos cambia la estructura de la clase rutinaria generando expectativas.

La tecnología presenta ventajas que pueden aprovecharse de la mejor manera, acceso rápido a la información, y a fuentes de conocimiento, estimula la creatividad, simplifica tareas,

inclusive ubica al alumno en un entorno nuevo.

Este proyecto se presenta como una nueva idea innovadora que rompe el esquema de la clase repetitiva, y busca hacer una reingeniería en la forma de enseñar el inglés. Propone cambiar el desinterés por aprender de los estudiantes de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega de Quito, la irresponsabilidad en el cumplimiento de tareas o actividades enviadas semanalmente en todas las áreas como: matemática, estudios sociales, ciencias naturales, inglés, que ha dejado como resultado el bajo rendimiento escolar.

Sin embargo, no se pueden evitar obstáculos complejos que han aparecido en esta misma realidad, estos no solo dependen del comportamiento de los alumnos, existen factores asociados, como la ubicación de la vivienda, por la distancia no hay alcance de la señal de internet; el factor económico, son padres con bajos recursos económicos y no tienen la posibilidad de contratar un servicio de conexión de calidad. Además, la realidad familiar con dispositivos electrónicos limitados dificulta el seguir las clases al requerir estar conectados todos a la misma hora.

En el caso de los maestros, muchos no manejan herramientas digitales, ni imparten clase de forma amena por lo que no atraen la atención de los alumnos, desmotivándolos aún más, Viñals (2016) postula, "El conocimiento está en red y el profesorado debe ser quien acompañe al alumnado en su proceso de aprendizaje. La tecnología por sí sola no guía; por ello, la labor del docente es hoy más importante que nunca".

Es importante incluir al aprendizaje del vocabulario del idioma inglés como parte del universo del conocimiento. Llevar a los estudiantes a ir más allá de las fronteras, tener más oportunidades de una vida mejor, este idioma está considerado el tercero más extendido en el mundo, poder participar en prácticas sociales con esta lengua desde el campo social y escrito, compartir con más personas sin importar el lugar, abre un abanico de posibilidades que

pueden generar un cambio de vida, encontrar un mejor trabajo a futuro.

El Ministerio de Educación del Ecuador para la enseñanza de la lengua extranjera ha propuesto un currículo que busca cubrir la realidad mundial, contemporánea, innovadora, un agente socializador que guía a los estudiantes a ser parte activa en un entorno cada vez más dinámico.

Plantea como objetivos

- Desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo, de otras culturas y de la suya propia y su capacidad de comunicar sus puntos de vista a través de la Lengua extranjera.
- Desarrollar las habilidades personales, sociales e intelectuales necesarias para alcanzar su potencial y participar productivamente en un mundo cada vez más globalizado que opera en otras lenguas.
- Crear un amor por el aprendizaje de idiomas a partir de una edad temprana, a través de experiencias de aprendizaje interesantes y positivas, con el fin de fomentar la motivación del alumnado para seguir aprendiendo. (Educación, 2022)

Considera que la educación es un derecho que poseen los seres humanos, esta formación académica busca favorecer la comunicación, socialización, toma de decisiones y la solución de problemas; debe estar en continua renovación para adaptarse a las nuevas realidades de acuerdo a la situación global que experimenta el mundo. Toda acción que permita su mejora se enfoca en la búsqueda del progreso.

La experiencia del trabajo en el aula identifica a los conocimientos que los estudiantes adquieren precisamente por el uso y empleo de estas dos destrezas imprescindibles la necesidad de adaptar su enseñanza al aula virtual. Los recursos digitales refuerzan, incrementan o desarrollan los conocimientos adquiridos ayudando a que la educación sea de calidad mejorando el desarrollo social y cultural de las personas.

Cuando un niño juega, su cerebro reduce la tensión neuronal, siente libertad, alegría por ser protagonista de su propia aventura, importancia pues establece estrategias para superar los retos que se le presentan, aceptación pues sus conocimientos y creatividad colaboran para que el grupo consiga resultados positivos, tiene un rol importante ya que es él quien busca el camino adecuado para llegar a la meta.

Las relaciones de compañerismo se fortalecen pues el tiempo compartido es de calidad, además de ser agradable y relajado. En el aula virtual, tiene la tecnología como aliada, por lo que sube su autoestima al ser quien controla espacios imaginarios que le ubican en un ambiente distinto al que está acostumbrando. Su creatividad se enciende tornándose en un sujeto más participativo, entiende que cualquier dispositivo que maneje requiere de pericia y mayor conocimiento la evaluación perceptiva de sí mismo es alta. El juego como una herramienta pedagógica permite que los alumnos se desarrollen de manera integral.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la Investigación

Los docentes tienen el gran reto de enfrentar la nueva realidad educativa rediseñando su forma de trabajar. Ahora las planificaciones de clase deben sumar a los contenidos, la realidad digital entendida como el tiempo de conexión adecuado de acuerdo al grupo que manejan, el número de alumnos que pueden ser contactados, las herramientas tecnológicas que tienen al alcance, computador, teléfono celular, conexión a internet, etc. teniendo en cuenta también los programas informáticos (software) más adecuados.

En este contexto es imprescindible mantener la atención de los alumnos y motivarlos a ser la parte creativa de la clase, si bien el profesor está frente a ellos a través de la pantalla, la cantidad de distractores hacen que se pierda con facilidad el tema central. En busca de herramientas adecuadas para involucrar a los educandos en el aprendizaje del vocabulario de inglés, se propone a la gamificación entendida como una estrategia basada en el juego, muy común en la vida diaria de los estudiantes, como herramienta efectiva para enseñar. Con este fin se profundiza en el concepto mismo de esta para acoplarla de forma más directa en la planificación de aula, de manera que atraiga y motive a estudiar.

En la presente investigación se considera el aporte de los siguientes autores,

En primer lugar, se considera el trabajo de los autores, García et al. (2018), “La gamificación como recurso para la mejora del aprendizaje del Inglés en educación primaria”, hacen una investigación basada en retos educativos, que mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, en conjunto con la gamificación, proponen para mejorar el aprendizaje del inglés. Incluyen una metodología basada en el enfoque experimental, indagaron a dos grupos de alumnos de quinto año de educación primaria, recogieron datos

que consideraron de importancia, establecieron parámetros de análisis e hicieron un análisis estadístico. En las conclusiones consideran el esquema del juego como recurso de aprendizaje para acrecentar el grado de motivación y la mejora de la competencia lingüística.

Su aporte al presente trabajo hace referencia a la gamificación como herramienta que incrementa significativamente el nivel de la competencia comunicativa de los educandos, que beneficia el aprendizaje, la calidad de enseñanza y la formación. “Por ello y a modo de conclusión final, destacamos que el uso de la gamificación como recurso de aprendizaje en Educación Primaria permite incrementar el grado de motivación y la mejora de la competencia lingüística.” (p.468)

Los autores Cajamarca et al. (2020) Investigaron el tema, “Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés”, tienen como objetivos determinar el impacto de la gamificación como estrategia metodológica empleada para motivar el aprendizaje del idioma inglés.

Utilizaron una técnica de tipo explicativo con diseño cuasi experimental; por medio de la plataforma Edutainment Mobbyt. Al ser este trabajo de cohorte longitudinal, usaron una encuesta inicial con la intención de conocer las estrategias favoritas de los estudiantes que motiven el aprendizaje del idioma, concretaron la experimentación haciendo actividades lúdicas en las aulas seleccionadas en base a juegos creados en Mobbyt. Al final aplicaron una encuesta con la finalidad de comprobar el impacto que causó esta didáctica en el proceso pedagógico. Concluyen que los educandos se motivan y adquieren conocimientos nuevos del idioma extranjero.

Conocimientos que contribuyen al presente estudio pues consideran que el uso de estrategias motivacionales en el aula, mejora el nivel de aprendizaje, también se constituye en una ventaja competitiva que facilitan los intercambios de conocimientos ideas y

pensamientos lo que conlleva a una educación competitiva de calidad al integrar el contenido, la práctica, el currículum y los objetivos, además de las destrezas proyectadas en la planificación educativa, “Al implementar la gamificación como una estrategia didáctica que despierte el interés por el aprendizaje del idioma extranjero, los estudiantes se motivaron a adquirir conocimientos nuevos del inglés mismos que lo utilizan en su vida cotidiana” (p.388)

El trabajo de Chaves (2019) , “Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras”, plantea como objetivo realizar un análisis exhaustivo de la literatura científica sobre el tema. Utiliza las bases de datos Dialnet, Google Scholar, Science Direct, Redalyc y ERIC. Considera que la gamificación se ha consolidado como un nuevo método de aprendizaje, permite diseñar entornos motivadores que llevan a conseguir un aprendizaje significativo; expone experiencias gamificadas digitales y analógicas, fomenta el aprendizaje cooperativo y colaborativo para mejorar la competencia lingüística del alumnado.

El aporte de esta experiencia, al presente trabajo de investigación se basa en el uso de la gamificación a través de video juegos que benefician el desarrollo cognitivo y el trabajo colaborativo del estudiantado, al fomentar, participación activa y responsabilidad en el proceso de formación, pues involucra de forma directa al alumno, “el uso de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras estimula la participación activa de los estudiantes en su propio desarrollo de aprendizaje de dicha lengua, además de motivar constantemente al alumnado y promueve la perseverancia.”(P.428)

Las autoras Molina et al. (2021) En su investigación titulada “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés”, hacen una revisión documental-bibliográfica de trabajos relacionados con esta temática, analizan contenidos, en publicaciones entre el año 2015 al 2020.

Concluyen que el aprendizaje del inglés es una necesidad, pues es la lengua universal con la que se realizan innumerables actividades del mundo, de la ciencia, negocios, etc. Señalan que se requieren estrategias docentes más efectivas que favorezcan el dominio de habilidades lingüísticas en el estudiante y la gamificación puede convertirse en una herramienta valiosa para tal fin.

Contribuyen con la presente investigación desde el estudio de la gamificación como una herramienta que empleada de forma adecuada en los entornos educativos, permite aumentar los niveles de eficacia didáctica, fomenta la adquisición de habilidades lingüísticas desde los avances tecnológicos, metodológicos y estratégicos beneficiando la creatividad de los educandos a través de la innovación y la colaboración generando un ambiente motivador.

Padilla et al. (2021) Presentan la investigación “La Gamificación como estrategia para la mejora de la gramática del idioma inglés”, plantean como objetivo central hacer una revisión conceptual sobre el término gamificación y a partir de ello, reflexionar sobre las implicaciones de su posible uso educativo en el aprendizaje de la gramática del inglés. Examinaron 24 textos especializados sobre el tema que incluyeron revistas científicas, libros o capítulos de libros, páginas web y tesis de posgrado. Los resultados permiten concluir que en los sistemas educativos contemporáneos, el empleo de estrategias educativas gamificadas pueden ser alternativas viables para el dominio del inglés.

El estudio propuesto permite considerar el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje como estrategia para la mejora de la gramática, teniendo en cuenta la relación directa con el vocabulario. La gramática proporciona los métodos y las reglas, las ideas se comunican cuando funcionan en conjunto, en las relaciones interpersonales, en la participación y control así como en las distintas actividades académicas.

La comunicación tanto oral como escrita genera interacciones positivas en cualquier idioma, abriendo un canal que permite que la información vaya de forma bidireccional, facilitando fluidez en las relaciones humanas. Tiene un espacio privilegiado por ser la fuente primaria de información en un mundo en continuo movimiento, aumenta la productividad y genera un ambiente de trabajo agradable.

Desde la visión pedagógica, las herramientas virtuales promueven el mejoramiento en la forma de transmitir el mensaje, fomentan la creatividad e incrementan la expresión del pensamiento, fortalece la adquisición de hábitos de sensibilidad, refuerza el lenguaje oral y escrito con el propósito de motivar en los aprendizajes escolares, consolidar el desarrollo social, la transmisión de creencias y elementos culturales junto con la práctica de valores; elementos que benefician en la adquisición de conocimientos, el desarrollo de las habilidades, en la resolución de problemas, la participación en la toma de decisiones mediante la reflexión y el razonamiento.

2.2. Bases Teóricas.

El uso de herramientas tecnológicas potencia la motivación, el esfuerzo y el empleo de ellas en diferentes ámbitos de aplicación diversificándolas. Se han transformado en parte importante en la vida de niños, jóvenes y adultos, tanto en mujeres como en hombres.

El tipo de producto que se consigue beneficia en la productividad y promueven la interacción personal, el entretenimiento, aprendizaje, la comunicación, etc., hace que los alumnos mantengan la atención más fácilmente, esto conlleva a entender de forma más fácil los contenidos, facilitan el autoaprendizaje.

2.2.1 Recursos didácticos digitales y gamificación para enseñar la lengua extranjera

Un recurso digital es cualquier componente que esté en modo de presentación digital (formato), pueden guardarse en un dispositivo electrónico, pueden visualizarse de manera directa o por medio del uso de las redes sociales. Se consideran, los vídeos, podcast de audio, pdf, libros digitales, animaciones, juegos, información en páginas web, etc.

Muchos de estos recursos son de gran utilidad para el aprendizaje, resultan muy útiles para los estudiantes sin importar su edad, son útiles pues facilitan la comprensión de procesos, resultan fáciles para acceder a contenidos y manejarlos. Dentro de este universo están las presentaciones en software, programas para manejar textos, hojas electrónicas, infografías, etc., como recursos.

Benefician la comunicación visual informativa, producida en medios digitales personificados por gráficos, dibujos, fotos, videos o signos distinguidos por los lectores; además establecen una combinación entre los códigos lingüísticos y los iconográficos, teniendo como finalidad describir, resaltar, construir e interpretar información de forma ilustrativa y creativa.

Plantear el uso de material activo, con color, acorde a la realidad de los educandos siempre muy relacionados a la tecnología, facilitan activar el interés y la participación, así se aprovecha al máximo el tiempo y la oportunidad. La selección de las herramientas adecuadas tiene mucho que ver con el fin que se plantea que es la mejora en el uso de la comunicación oral y escrita. Entonces el maestro debe manejar su clase desde el punto de vista del procurar el desarrollo cognitivo y lingüístico.

Para Suárez (2019), los recursos educativos digitales al ser aplicados de manera correcta, influyen independientemente de la materia que se esté impartiendo. Motivarán al

discente a la indagación, a la comprensión de procesos y sobre todo al alcance del autoaprendizaje, “La enseñanza y el aprendizaje en un entorno de aprendizaje digital abordan algunas dificultades, pero también desafíos y oportunidades para considerar todo el proceso de aprendizaje, especialmente en temas complejos”. (p.16)

La tecnología ha permitido que se dé un cambio profundo en la construcción del conocimiento y el saber práctico. Su ingreso en muchas áreas: social, cultural, económica, educativa, recreativa, produjo un acercamiento del entendimiento humano a muchos fenómenos antes solo entendidos desde una visión teórica, ahora estos pueden recrearse desde la virtualidad, “ La tecnología aplicada a la educación permite un trabajo holístico, sistémico e interdisciplinario, contextualizado a los procesos de aprendizaje que se producen, lo que permite diversificar los escenarios y actores particulares con intervenciones reales e innovadoras”. Cueva (2020)

La era digital ha revolucionado cada aspecto de nuestra vida cotidiana y la educación no es la excepción. La tecnología educativa llegó para quedarse y poco a poco ha cambiado los métodos de enseñanza dentro de las aulas, puesto que cada vez están más presentes el uso de computadoras, celulares y otros equipos de telecomunicación que permiten el almacenamiento, transmisión y manipulación de datos. Unir (2021)

Blogs, redes sociales, podcast, videos, Whatsapp, Facebook, etc. son instrumentos cotidianos en la vida de niños y jóvenes, herramientas digitales que permiten tener acceso a una cantidad muy grande de información.

No necesariamente se habla de la honestidad de lo que se publica, inclusive las redes pueden dañar, ofender, influir de forma negativa y peligrosa. Existe un gran cantidad de publicaciones que tienen un doble sentido, ciberdelincuencia, internet invisible, por ello el acompañamiento y la formación del docente se vuelven fundamentales, una guía adecuada y

oportuna también son necesarias en este entorno.

La tecnología digital tiene un enorme potencial para ampliar el alcance de la educación y mejorar su calidad, pero lo que no funciona en la educación no puede arreglarse sólo con la tecnología. Para mejorar el aprendizaje de los niños, es preciso complementar las herramientas digitales con maestros fuertes, estudiantes motivados y una firme pedagogía. Unicef (2017)

Los avances de la ciencia y el progreso en la tecnología de la información y comunicación han favorecido en las diferentes áreas del conocimiento al mejorar la eficiencia y la productividad en el aula; según Gil & Jurado (2020) afirman, de forma específica que la gamificación es una herramienta que a través del uso de juegos y videos aporta en la labor pedagógica del docente beneficiando en el idioma inglés al contribuir en las competencias Lingüísticas, productivas y receptivas mediante la interacción y el intercambio de ideas, el trabajo colaborativo, que beneficia en la comunicación y la toma de decisiones.

Desde esta visión Ortiz et al. (2018), plantean que la gamificación se utiliza dentro de la educación como un instrumento de aprendizaje en diferentes áreas, para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo, siendo parte del proyecto didáctico y pedagógico, permitiendo transmitir y vincular los aspectos del significado o interpretación de los signos lingüísticos que encaminan hacia el logro de experiencias concretas, que posteriormente serán aplicadas en los diferentes contextos.

Las nuevas tecnologías de la información hacen referencia a los desarrollos tecnológicos y el avance de la ciencia, además se relaciona con la capacidad de crear, las habilidades de compartir y la dominación de conocimiento; desde esta perspectiva las competencias digitales, se vinculan con la pedagogía, los contenidos, los escenarios reflexivos y el pensamiento crítico.

Por lo expuesto Cerda et al. (2018), señalan a la gamificación como recurso pedagógico y didáctico que incrementa la motivación en los educandos, impulsa en el cambio de hábitos, contribuye con el mejoramiento metodológico de la forma en que se enseña, motiva a la innovación en el aula con el único propósito de que los aprendizajes sean significativos y más tarde sean empleados en la vida diaria.

. Para Vidal et al. (2019), los recursos digitales son un elemento clave para la atención a la diversidad del aula, admiten al docente acoplarse a las necesidades de sus estudiantes, fomentando un trabajo autónomo e individualizado, así, contribuye con el desarrollo del pensamiento, aprovechando sus potencialidades.

Consideran que las tecnologías tienen sus pros y contras en todos los ámbitos, hay que saber cómo emplearlas, por ello, es importante y necesario que la formación del profesorado y actualización de los recursos, este en constante renovación y se actualice debido a los diversos avances que haya en la sociedad en este ámbito. (p.16)

Desde este escenario que favorece una visión actual del enfoque educativo, se propone el rol del docente más creativo, improvisador, es gestor de contenidos, mediante la selección y organización de material que ya no solo encuentra en medios comunes, como libros impresos, sino que acude ya a consultar en la WEB. La cantidad ilimitada de contenidos lo obliga a diferenciar material, aquí es fundamental una lectura responsable mediante la aplicación de conocimientos pedagógicos y técnicos que le permitan usar y diseñar materiales informáticos creativos en función de sus competencias, los contenidos, y la necesidad de los educandos.

Al mismo tiempo los alumnos tienen mayor responsabilidad, el aprendizaje requiere de un mayor análisis, procesos de metacognición, lectura, selección, desarrollo de conceptos, desde el hecho de que ellos son los responsables de su autoaprendizaje. Estar frente a la pantalla de un computador, celular, Tablet, no es muy fácil. El cansancio visual, la motivación,

clases que requieren de un nivel grande de concentración, mantener todo el tiempo su mirada fija en la pantalla, son factores que no deben ser dejados de lado. El tiempo de duración de una clase, así como sus contenidos deben ser muy bien estructurados.

Los autores Rugeles et al. (2015), señalan, que el estudiante virtual se convierte en sujeto activo de su propio aprendizaje cuyos roles, representados en autodisciplina, auto aprendizaje, análisis crítico y reflexivo, y trabajo colaborativo, permiten que su proceso educativo sea más humanizante, como un sujeto que piensa, actúa, crea y construye saberes personales y sociales.

En respuesta a la demanda educativa surge la creación de materiales a través de las tecnologías de la información y comunicación favoreciendo en la expresión la creación y el lenguaje basado en las imágenes los sonidos la interactividad componentes que refuerzan las habilidades comprensivas las destrezas creativas y la motivación de los educandos.

2.2.2. Adquisición de vocabulario

Es importante analizar diferentes formas en que los alumnos interiorizan el vocabulario, partir de la necesidad de la adquisición de la conciencia fonológica entendida como una habilidad “metalingüística” centrada en el código del idioma, que permite identificar unidades subléxicas (fonemas, sílabas, morfemas) y combinarlas para manejar segmentos orales básicos, “la Conciencia fonológica es una habilidad propia del ser humano, se estimula para ampliar o mejorar el lenguaje oral y posteriormente será la base del lenguaje escrito”. Loría (2020).

La labor del profesor se orienta a trabajar por instrucciones, debe planificar actividades relacionadas a la segmentación de sílabas, fonemas y palabras, desarrollando la habilidad para manipular los sonidos, al conseguir el manejo adecuado de los recursos puede el alumno llegar a estructurar frases.

Entonces es importante considerar el uso del léxico de los educandos, si lo que se enseña se relaciona al vocabulario activo, de uso común en el entorno, lo que se enseñe tendrá un tiempo mayor de retención pues se interiorizará. En cambio lo relacionado al registro lingüístico más culto, menos común, se ubicará en un campo más pasivo, está allí, se lo identifica pero no es común usarlo. Por último están las voces que no se conocen, entonces el proceso para adquirir el vocabulario irá de un estadio a otro hasta convertirse en activo.

Para crear espacios de aprendizaje de inglés es necesario apoyarse en los gustos e intereses de los niños para proporcionar vocabulario. Usar sus intereses y motivaciones en cualquier ambiente de aprendizaje garantiza, en cierta medida, que los niños se enganchen con cualquier ejercicio que se les proponga. Si tenemos claros sus intereses, es más fácil pensar en actividades, vocabulario y rutinas que los mantengan enfocados. British Council (2021)

Para Sancho (2015), se habla de un lenguaje personalizado, entendiendo lo que les gusta a los alumnos y adaptando lo que se quiere enseñara esta realidad. Dar protagonismo, a la generación del comprender contenidos y conceptos desde el punto de vista de los estudiantes, prendiendo la chispa del aprendizaje para que ellos lo sigan.

Combinar actividades variadas para trabajar el vocabulario, ya que la monotonía les hace perder interés por el aprendizaje. Lo ideal es realizar actividades de todo tipo, escribir, hablar, escuchar, observar, y sobre todo vivenciar el aprendizaje. (p.23)

Mantener el interés en lo que se aprende, usar estrategias relacionadas con la vida de los alumnos, palabras informales, de forma que ellos mismos miren lo agradable del uso de estos términos aplicados en diversos momentos, usar el lenguaje en entornos comunes, facilitan que las palabras se recuerden.

Por ello unir la gamificación al proceso de enseñanza despierta el gusto por el aprender pues es dirigir a una actividad común, del día a día, el juego.

Para Vergara et al. (2022), los estudiantes a través del juego y de la interacción con el contenido, adquieren conocimientos, habilidades y destrezas, que les permiten fortalecer su desarrollo cognitivo. En este sentido, se propone que desde el sector educativo se realicen esfuerzos por incluir materiales gamificados, no solo en el área de inglés, sino en las demás asignaturas.

La comunicación oral y escrita favorece la comprensión e interpretación de aquello que se escucha, se mira y se puede apreciar al detalle, involucra la interacción con las personas del entorno, maneja un lenguaje informal; desde esta visión es considerada un proceso, una gestión, una función, o un hecho basado en destrezas expresivas e interpretativas. Adquirir el vocabulario en el idioma inglés permite mantener este mismo esquema de comunicación en la lengua extranjera.

Quidel et al. (2014) Plantean el tema de la enseñanza del inglés en niños, consideran que mientras más pronto se usa el inglés de manera formal, la comprensión será mejor, argumentan, “El docente es la principal fuente de exposición del estudiantado al idioma inglés y las instrucciones y órdenes son los medios naturales de comunicación en inglés en la sala de clases”. (pág.37)

El entorno digital ofrece oportunidades que no tienen límite para la imaginación, fomentando el descubrimiento en la construcción de una nueva experiencia de conocimiento y entendimiento mediante el uso de un recurso educativo interactivo multimedia en las aulas, que integra a las inteligencias múltiples, el aprendizaje basado en proyectos y considera los estilos distintos en los que el alumnado descubre su mundo.

Al integrar las diferentes estrategias para lograr que los estudiantes interioricen el vocabulario del idioma el inglés se abre el camino ideal para hablar esta lengua.

Para identificar mejores maneras de acercar a los alumnos a la percepción del vocabulario desde la labor docente misma, Ricoy & Alvarez (2016) en su investigación, “La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas”, aportan a la construcción del tema, desde la consideración del estudio de verbos, el aprendizaje de reglas gramaticales, la adquisición de estrategias vivenciales, etc.

Usan los recursos tecnológicos para estructurar el enseñar desde un cambio del trabajo común en el aula por algo con mayor motivación, puede mejorar el gusto de los estudiantes por escuchar con mayor atención, de forma eficaz.

Rodríguez S. (2013), magister en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación, propone en el trabajo de investigación, “Uso de estrategias de aprendizaje de vocabulario para incrementar el conocimiento lexical del inglés en estudiantes de sexto grado de básica secundaria”, que si las estrategias de aprendizaje de vocabulario se emplean de manera explícita, los estudiantes no sólo incrementan su vocabulario sino que mejoran la profundidad de la comprensión del mismo, lo que les permite avanzar en su proceso y comenzar con la producción propia”. (P.124)

La autora Peña (2019) en el trabajo, “Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas”, considera la importancia de mantener una continua actualización de los profesores en la enseñanza del inglés para conseguir que los estudiantes adquieran “buenas competencias del aprendizaje”. Llevar a los alumnos siempre a buscar nuevas maneras de adquirir las destrezas necesarias para poder comunicarse con claridad.

Un maestro de inglés debe adaptarse a la forma de aprendizaje de sus alumnos para poder llegar a ellos, sobre todo en el entorno fiscal pues cada persona tiene una realidad de vida tan distinta, esta lengua no es de uso común en su diario hacer.

Entonces debe identificar cómo entiende cada uno para ajustar los contenidos de su clase, desarrollando al mismo tiempo sus habilidades de expresión oral, comprensión de lectura, auditiva y escritura, (speaking, reading, listening and writing). Partir de buscar cuáles son las fortalezas y debilidades para potenciarlas, por ejemplo crear una conversación de acuerdo a la realidad de su interlocutor así motivará a que el alumno se involucre buscando hacer que quien le escucha entienda las experiencias y el mensaje.

Trabajar el aprendizaje de la lengua extranjera organizando grupos pequeños de alumnos, permitirá que se pierda esa sensación de error, al expresar términos del idioma mismo que requieren de una vocalización nada común, sonidos distintos a los de la lengua materna, el español, que muchas veces hacen que los chicos no se sientan muy cómodos, en conclusión un maestro es un facilitador que adapta metodologías diversas para llegar con su técnica.

El futuro profesor de inglés debe estar preparado para el reto impuesto por las nuevas situaciones que esta era genera, pues presenta unas características particulares donde el profesor es un facilitador del aprendizaje, cuyo conocimiento nunca termina por la velocidad con que cambia la información, lo que implica que debe estar constantemente actualizado e involucrado en el saber. Ramírez et al. (2019)

El mundo está en continua actualización, se adapta con prontitud a nuevos saberes, por tal razón, el sistema educativo debe reconsiderar las metas, objetivos, métodos pedagógicos y didácticas para poder brindar resultados satisfactorios a las nuevas necesidades del ser humano actual; la misma tecnología facilitará el ambiente necesario

agradable, práctico y satisfactorio, así como el aprendizaje del inglés como idioma universal, juntos proponen más opciones en un entorno globalizado.

Los programas educativos, las plataformas, software que permite diseñar creativamente, sonido, imagen, contenido interactivo, proponen a la tecnología como una herramienta didáctica agradable, motivadora y actual. Es ideal para trabajar temas de contenido complejo.

Juegos, retos, actividades en equipo, color, movimiento, trabajo colaborativo, actividades agradables, es un un medio para promover la conducta social positiva, todos los niños se incluyen. “El juego brinda consuelo a los niños y puede ayudarlos a establecer una rutina, recuperar una sensación de normalidad y desarrollar resiliencia”. Unicef (2021)

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

Se propone una investigación de tipo proyectivo, la autora Hurtado de Barrera (2007) señala, “Este tipo de investigación intenta proponer soluciones a una situación determinada a partir de un proceso previo de investigación. Implica pasar por los estadios explorar, describir, comparar, explicar, predecir y proponer alternativas de cambio, mas no necesariamente ejecutar la propuesta”. (p. 151).

Desde esta perspectiva, el estudio básico o fundamental se centra en construir una propuesta de aplicación de recursos digitales con enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario. Se comienza haciendo un diagnóstico de la situación actual, para ir entendiendo la realidad que identifique las estrategias más adecuadas que se pueden aplicar para mejorar el vocabulario de los alumnos, este es el camino que propone el tipo proyectivo.

3.2. Diseño de Investigación

3.2.1 Fuente

Esta investigación usará fuentes vivas con un diseño de campo, también se hará un análisis de escritos y notas por lo que será documental, es decir es un trabajo de fuente Mixta. Hurtado de Barrera (2007).

3.2.2 Temporalidad

Esta investigación considera el tipo de diseño contemporáneo pues se recoge información de un evento actual. La autora Hurtado de barrera argumenta, “Si el propósito es obtener información de un evento actual, el diseño es contemporáneo” (Hurtado de Barrera.2010, Pág. 263). Y es transeccional, porque el trabajo se hará en un único momento. “En el diseño transeccional el investigador estudia el evento en un único momento del tiempo.” (Hurtado de Barrera.2010, Pág. 151).

3.2.3 Amplitud de Foco

Será univariable o unieventual, “En lo que respecta a la amplitud y organización de los datos, el diseño puede estar centrado en un evento único, con lo cual se denomina univariable o unieventual (Hurtado de Barrera.2010, Pág. 151)

3.3. Unidades de Estudio

3.3.1 Población y Muestra

La presente investigación está orientada a una población de cuarenta estudiantes de octavo año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega; paralelos A-B y de 5 docentes del área de inglés

3.3.2 Técnica de análisis de resultados.

Se aplica la técnica de la encuesta, con el instrumento del cuestionario dirigido tanto a los alumnos como a maestros; la información se obtuvo a través de la aplicación de una herramienta online “Google Forms”, que proporcionó una base informativa para efectuar el diagnóstico de la realidad de la población, aspecto que orientó para mejorar el proceso de enseñanza y el aprendizaje, de los estudiantes objeto de estudio. Se usó el camino de la virtualidad por la situación generada por el virus del Covid-19 que no permite tener una cercanía con otras personas por el riesgo de contagio.

Una vez recopilada la información se hace el análisis de cada pregunta utilizando cuadros de datos y gráficos correspondientes a cada uno. (Hurtado de Barrera. 2010. pág. 165)

3.4 Operacionalización de Variables

Objetivos Específicos	Variables	Definiciones Nominales	Dimensiones	Indicadores
Diagnosticar la situación actual referida al enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario de los estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022	Situación actual referida al enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario	Es el conjunto de situaciones referidas al aprendizaje del vocabulario desde la gamificación	Dimensión personal Dimensión Social/familiar Dimensión cognitiva	Motivaciones Necesidades Intereses Convivencia institucional Colaboración Conocimientos Destrezas Innovación Gamificación
Describir las estrategias didácticas referidas al enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario de los profesores de 8avo EGB de la Unidad	Las estrategias didácticas empleadas referidas al enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario	Conjunto de actividades y experiencias referidas al diseño de recursos educativos digitales para aprendizaje del vocabulario	Estrategias Didácticas	Métodos y técnicas Contenidos Actividades Mecánica de los juegos

Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022		desde la gamificación que emplean los profesores en el trabajo diario.		
Explicar los principales factores asociados al enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario de los estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022	Factores asociados al enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario.	Son aspectos que posibilitan o limitan el desarrollo de la enseñanza	Contexto Familiar Contexto Social Contexto cultural	Justificación, objetivos. Nivel socioeconómico Ambiente Valores institucionales. expectativas

<p>Configurar una propuesta con enfoque en la gamificación para motivar la Adquisición de vocabulario.</p>	<p>Propuesta de estrategias didácticas basadas en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario de los estudiantes</p>	<p>Se definen estrategias didácticas como un conjunto de actividades pedagógicas planificadas para la enseñanza, basadas en la gamificación para motivarla adquisición de vocabulario que parten de un proceso de organización, investigación, descubrimiento, asimilación que involucra un trabajo Grupal.</p>	<p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</p>	<p>Justificación, objetivos, contenidos</p> <p>Estrategias didácticas, actividades de aprendizaje, recursos didácticos digitales Software educativo</p> <p>Técnicas e instrumentos de Evaluación.</p>
--	---	---	---	---

Tabla 1 Operacionalización de Variables. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Para lograr una visión más clara de los resultados obtenidos se usará Excel, diagramas en forma de pastel, con secciones organizadas por colores para visibilizar de forma específica valores y cotejarlos. Los cuadros de comparación de resultados permitirán tener una evidenciográfica de cada respuesta.

4.1 PROCESAMIENTO DE DATOS.

Cuestionario dirigido a los profesores de inglés de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022

Tabla 1. Ítem 1.1.

Pregunta: ¿Utilizaría las TIC en su aula como herramienta para mejorar la forma de enseñar el vocabulario?

Respuestas:

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
SI	4	80%
NO	1	20%
TOTAL	5	100%

Tabla 2 Ítem 1.1. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 1: Representación de forma gráfica en porcentajes

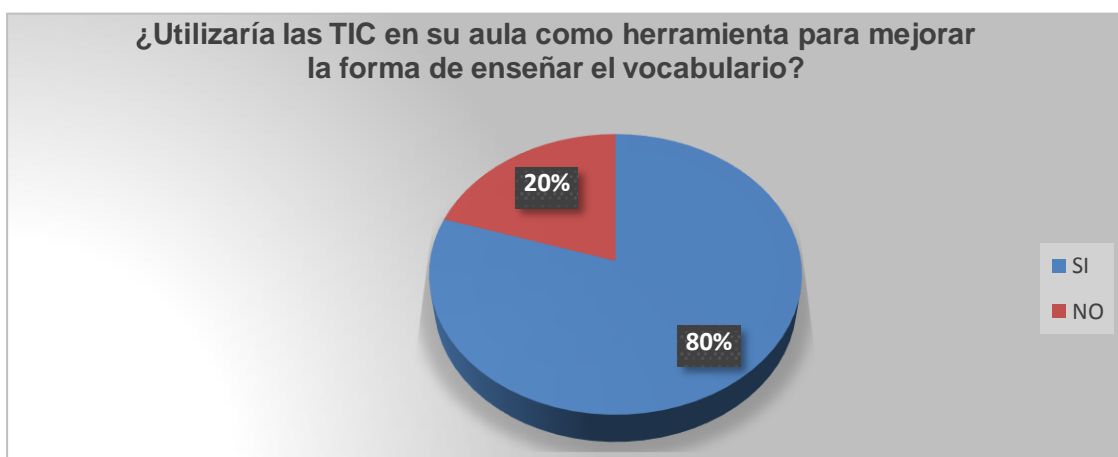


Ilustración 1 Gráfico 1: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: Los resultados obtenidos permiten apreciar que el 80% equivalente a 4 maestros respondieron que sí usan las TIC como herramienta para mejorar el vocabulario. Solamente un docente señaló que no. Este resultado permite concluir que las herramientas digitales permitieron mantener la conexión alumno docente en la pandemia.

Tabla 2. Ítem 1.2.

Pregunta: ¿Ha utilizado aplicaciones de la red para crear juegos digitales que generen retos y entreguen incentivos a los alumnos?

Respuestas:

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
SI	2	40%
NO	3	60%
TOTAL	5	100%

Tabla 3 Ítem 1.2. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 2: Representación de forma gráfica en porcentajes

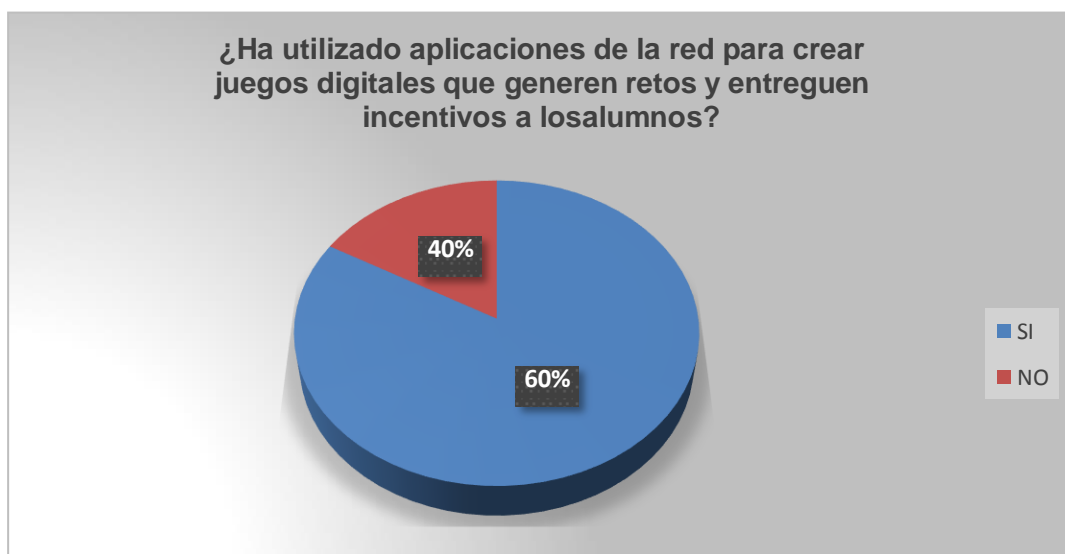


Ilustración 2 Gráfico 2: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: La tabla 2 refleja que el 60% de los encuestados no usaron juegos digitales que generen retos para el aprendizaje del vocabulario en inglés. Solamente dos profesores equivalentes en porcentaje al 40% si los usaron. Motivar al alumno a través de los juegos sobre todo que los desafíen, permite involucrarlos más pues se está usando el medio en el que se encuentran día a día, juegan en el celular continuamente, también lo hacen en la computadora, usando este mismo medio se llega de mejor manera a conseguir involucrarlos más en el trabajo de clase.

Tabla 3. Ítem 1.3.

Pregunta: ¿Desde su punto de vista, cuál es el principal objetivo de la gamificación?

Respuestas:

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Los juegos motivan y refuerzan habilidades y conocimientos.	1	20%
Jugar pues la clase no les interesa.	2	40%
Hacer grupos de amigos	2	40%
TOTAL	5	100%

Tabla 4 Ítem 1.3. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 3: Representación de forma gráfica en porcentajes



Ilustración 3 Gráfico 3: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: Se puede apreciar que el tema del juego en el campo digital no se lo relaciona al aprendizaje, más se hace referencia a un tema social, también se lo ve como un distractor, sin embargo llevando el mismo tema a una planificación adecuada del vocabulario en inglés, motivará a los estudiantes a usarlo y aprender más.

Tabla 4. Ítem 1.4.

Pregunta: ¿Considera que usar la gamificación para la enseñanza del vocabulario en inglés motiva la participación activa de los estudiantes?

Respuestas:

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
SI	4	80%
NO	1	20%
TOTAL	5	100%

Tabla 5 Ítem 1.4. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 4: Representación de forma gráfica en porcentajes



Ilustración 4 Gráfico 4: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: Configurar el vocabulario en inglés en juegos digitales de las plataformas en redes, llama la atención de los alumnos pues participan con retos entre varios compañeros, lo que genera entusiasmo, competencia y sobre todo, motivación. Si el maestro sabe cómo manejar este tema, va a llevar su clase más allá de las expectativas de sus educandos.

Tabla 5. Ítem 1.5.

Pregunta: ¿Cuál es el funcionamiento de la gamificación?

Respuestas:

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Competencia, Incentivo, Premiación, Colaboración	3	60%
Recompensa, Competición, Ganancia, Cooperación, Solidaridad	1	20%
Recompensa, Competición, Estatus, Cooperativismo, Solidaridad	1	20%
TOTAL	5	100%

Tabla 6 ítem 1.5. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 5: Representación de forma gráfica en porcentajes

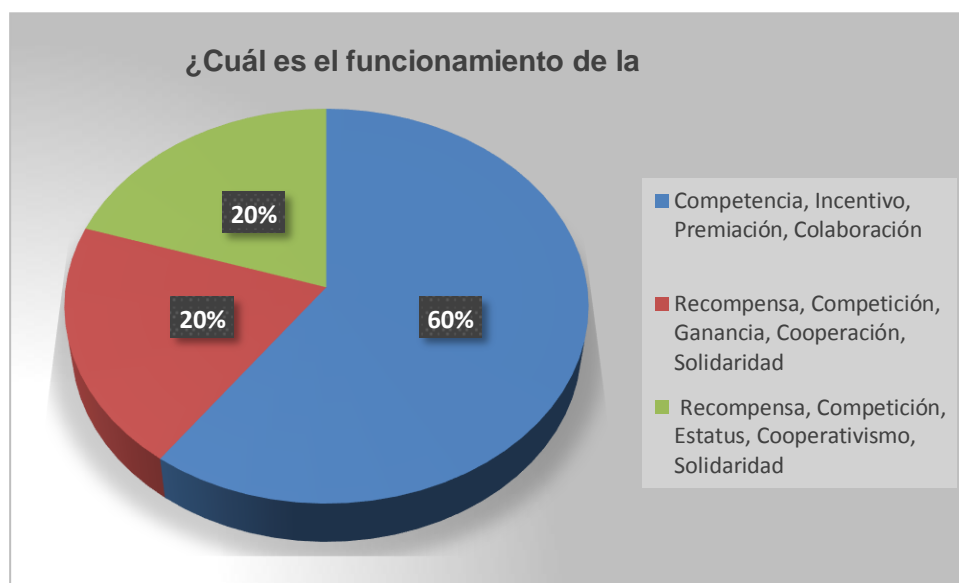


Ilustración 5 Gráfico 5: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: La gamificación sigue una serie de pasos, comienza con la competencia con el tema centrado desde la planificación, se motiva o incentiva a la participación activa, enseguida sigue la premiación o reconocimiento buscando que todos se integren, el tema central es el aprender el vocabulario en inglés se otorgan puntos, barras y se motiva a colaboración. El análisis de los datos obtenidos refleja que el 60% de los docentes entienden la dinámica del proceso, por lo que con el grupo restante se puede hacer una retroalimentación para corregir errores.

Tabla 6. Ítem 1.6.

Pregunta: ¿El uso de gamificación motiva el razonamiento y la actuación en clase de los alumnos?

Respuestas:

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	3	60%
A veces	1	20%
Nunca	1	20%
TOTAL	5	100%

Tabla 7 Ítem1.6. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 6: Representación de forma gráfica en porcentajes



Ilustración 6 Gráfico 6: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: El resultado evidencia que la mayoría de maestros consideran que usar la gamificación para la enseñanza del vocabulario, lleva a los estudiantes a un nivel más alto al motivar el razonamiento y a la vez, les lleva a actuar más en clase. Esto se da pues esta herramienta proyecta el aprender el vocabulario de inglés de forma más dinámica.

Tabla 7. Ítem 1.7.

Pregunta: ¿Considera usted que el uso de la gamificación aumentó las habilidades comunicativas fundamentales, listening, speaking, reading y writing?

Respuestas:

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Mucho	3	60%
Poco	2	40%
Nada	0	0%
TOTAL	5	100%

Tabla 8 Ítem 1.7. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 7: Representación de forma gráfica en porcentajes

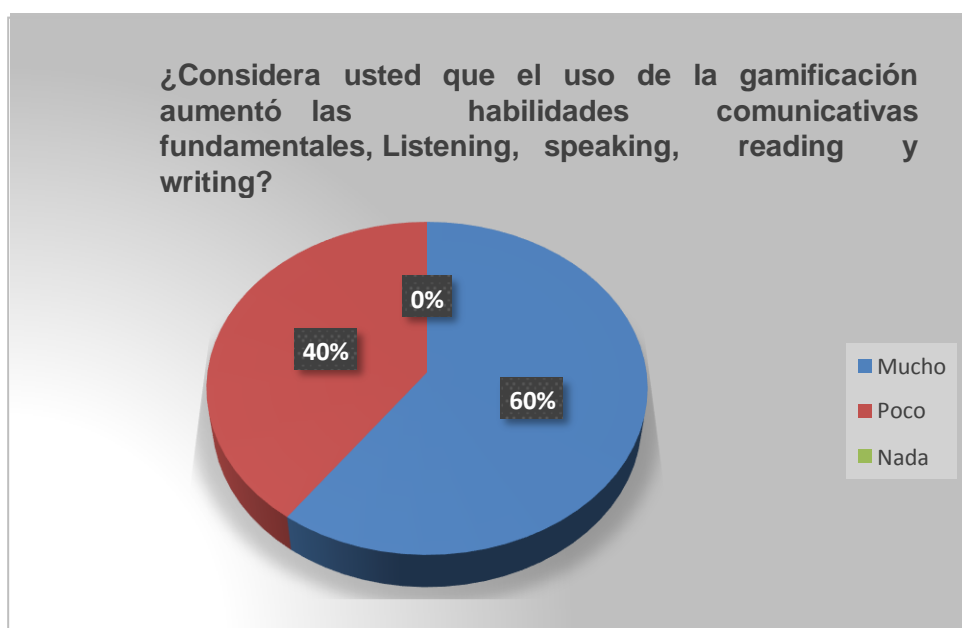


Ilustración 7 Gráfico 7: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: Al mirar los resultados de la pregunta propuesta los profesores creen que la gamificación si ayudó a que los alumnos aprendan más de las destrezas básicas que llevan a los alumnos a aumentar el vocabulario en inglés. Con aplicaciones digitales se hace más fácil que entiendan los contenidos en las diferentes dimensiones del aprendizaje del inglés.

Cuestionario dirigido a los estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022

Tabla 8. Ítem 1.8.

Pregunta: ¿Su maestro usa las TIC para enseñar el vocabulario de inglés?

Respuesta:

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
SI	22	55%
NO	12	30%
No Sabe	6	15%
TOTAL	40	100%

Tabla 9 Ítem 1.8. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 8: Representación de forma gráfica en porcentajes

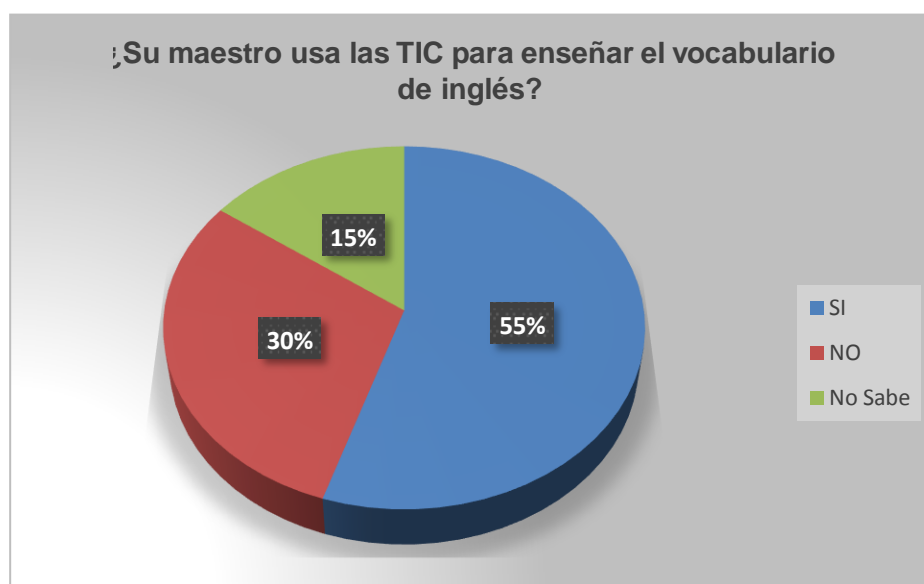


Ilustración 8 Gráfico 8: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: Haciendo un análisis de los resultando en un gran porcentaje del 55% equivalente a 22 alumnos, saben e identifican sin problema qué son las TIC, por ello identifican las herramientas digitales que su profesor usa. Un 30% equivalente a 12 alumnos usan las herramientas digitales que su maestro les facilita pero o las asocian al concepto de TIC, y un 15% equivalente a 6 alumnos desconocen sobre el tema. Esto lleva a plantear un manejo de lenguaje más técnico al trabajar en un entorno virtual.

Tabla 9. Ítem 1.9.

Pregunta: ¿Le gusta que el profesor use juegos digitales que ofrezcan retos y premios para aprender el inglés?

Respuesta:

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Porcentajes
SI	30	75%
NO	3	7%
No Sabe	7	18%
Total	40	100%

Tabla 10 Ítem 1.9. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 9: Representación de forma gráfica en porcentajes

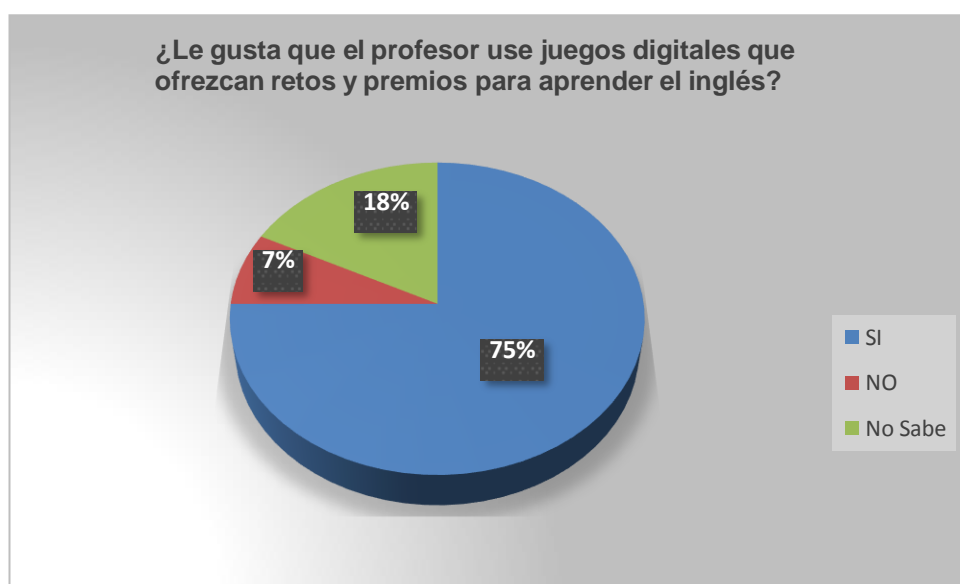


Ilustración 9 Gráfico 9: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: La contestación que los estudiantes dan a esta pregunta, señala que el 75% desearían que el profesor use juegos digitales para aprender el vocabulario en inglés. Normalmente los juegos crean un ambiente agradable muy motivador. El 18% señalan que no y solo un 7% hacereferencia al desconocimiento de este tipo de práctica.

Tabla 10. Ítem 1.10.

Pregunta: La técnica que usa la mecánica de los juegos para enseñar y aprender, ¿Cómo se llama?

Respuesta:

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Canto	6	15%
Gamificación	22	55%
Caminar	12	30%
TOTAL	40	100%

Tabla 11 Ítem 1.10 Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 10: Representación de forma gráfica en porcentajes

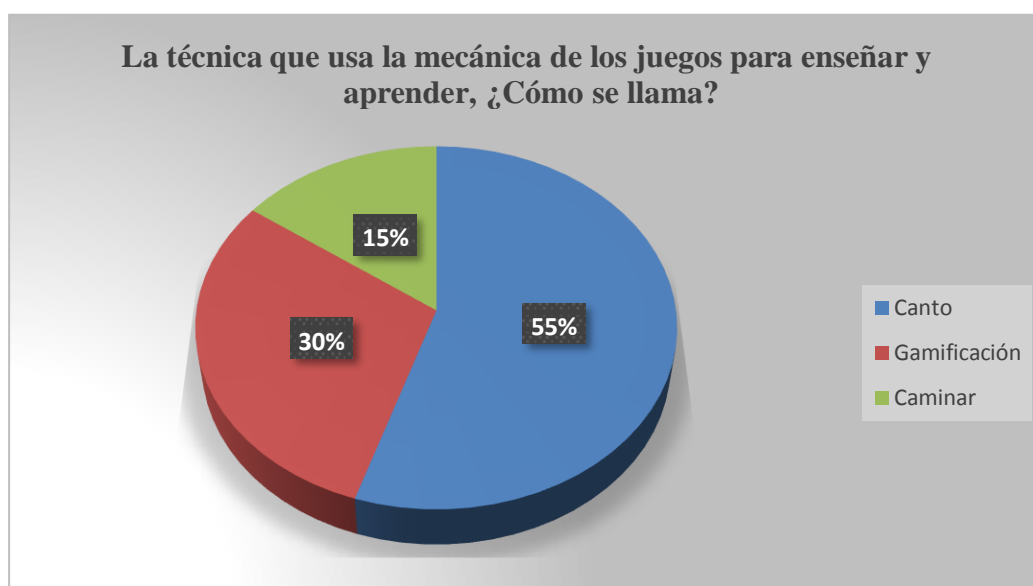


Ilustración 10 Gráfico 10: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: Al preguntar a los alumnos sobre la técnica que usa la gamificación, la mitad de los encuestados reconoce el concepto mismo, el resto lo confunde, sin embargo esta pregunta hace referencia más a la teoría que a la práctica, pues normalmente usan los juegos en sus dispositivos electrónicos.

Tabla 11. Ítem 1.11.

Pregunta: ¿La gamificación mejora su memoria, le motiva atender y aprender más?

Respuesta:

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
SI	22	55%
NO	12	30%
No Sabe	6	15%
TOTAL	40	100%

Tabla 12 Ítem 1.11 Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 11: Representación de forma gráfica en porcentajes



Ilustración 11 Gráfico 11: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: El 55% de los alumnos consideran que la gamificación les motiva a aprender, atender y recuerdan más, esto se da por la mecánica de los juegos, deja en la memoria de los alumnos, la motivación y una sensación de agrado. El 30% no sabe exactamente de qué trata el tema y el 15% restante considera que la gamificación no le produce ningún cambio en su forma de aprender.

Tabla 12. Ítem 1.12.

Pregunta: ¿Cuáles son las normas que se usan en la gamificación?

Respuesta:

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Escuchar, trabajar, presentar, desarrollar	8	23%
Colección, Puntos, Ranking, Nivel, Progresión	18	45%
Compartir, actuar, evaluar, ganar	12	32%
TOTAL	40	100%

Tabla 13 Ítem 1.12. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

Gráfico 12: Representación de forma gráfica en porcentajes



Ilustración 12 Gráfico 12: Representación de forma gráfica en porcentajes

Análisis: De acuerdo a los resultados obtenidos se puede ver que si bien la mayoría hace referencia a las dinámicas de la gamificación, no hay una idea clara del significado, los porcentajes están muy cercanos lo que lleva a concluir que no hay claridad en la definición.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1 Fundamentación

La nueva realidad producto de la pandemia del COVID-19 propuso un reto a la educación, mantener, adecuar, atraer y motivar, tanto alumnos como docentes tuvieron que reinventarse para no dejar de aprender y enseñar. En este momento el acercamiento de niños y jóvenes a prácticas agradables y motivantes se enlazó a una pantalla, puede ser la del computador o la del celular. Vivir muy cerca de un móvil significa comunicación, imágenes, movimiento, color y sonido, Malo (2006) argumenta, “el teléfono móvil ha sido una de las nuevas tecnologías mejor aceptadas por el sector de la población juvenil expandiendo su uso y disposición a unas velocidades jamás imaginadas. (pág.112).

Construir una clase desde la perspectiva del juego crea expectativas para los alumnos, genera retos, para poder ganar deben estudiar e investigar, el tema central en la propuesta es la adquisición de vocabulario en inglés, entonces se transformó en una forma de jugar con este idioma extranjero. En esta realidad los maestros deben aprender a usar herramientas tecnológicas adecuadas, de manera que la atención sobre los contenidos sea atractiva, desde el enfoque de la gamificación como una técnica dinámica usando el sistema puntuación-recompensa-objetivo.

5.2 Objetivos de la Propuesta

5.3 Objetivo general

Usar a la gamificación como herramienta para motivar la adquisición de vocabulario en inglés.

Objetivos específicos

- Incentivar el enseñar y aprender desde el uso de juegos activos.
- Usar el sistema puntuación-recompensa-objetivo en aplicaciones digitales.
- Llevar a los estudiantes a jugar y seguir adelante para lograr sus objetivos.

5.4 Temporización de la Propuesta

Se ha considerado el diseño de esta propuesta de acuerdo a la programación planteada por el Ministerio de Educación en el año lectivo 2021-2022, para trabajar con los tres módulos.

1. English

Pedagogical Module 1, ¿Who are you?

2. English

Pedagogical Module 2, ¿What are some advantages of living in a city?

3. English

Pedagogical Module 3, ¿Do you like to go shopping?

El aprendizaje lúdico se incluye desde el inicio del año lectivo de manera que los alumnos se familiaricen con la mecánica del juego. La programación se maneja acorde a la planificación del área de inglés.

5.5 Metodología de la Propuesta

Cada módulo se enfoca desde una aplicación de la plataforma digital. En el contenido English, Pedagogical Module 1, ¿Who are you? Se trabaja en: Oral Communication, What are some things that make it difficult to be an adolescent.

Con Genially se construyó una presentación interactiva. El alumno ingresa a la aplicación desde el link que se le facilita, comienza a responder las preguntas, mira la imagen de una persona que tiene en su rostro una expresión, debe asociarla con un adjetivo de una lista adjunta, y hacer click sobre la contestación; si esta es la adecuada, le permite seguir, caso

contrario, debe intentar de nuevo.

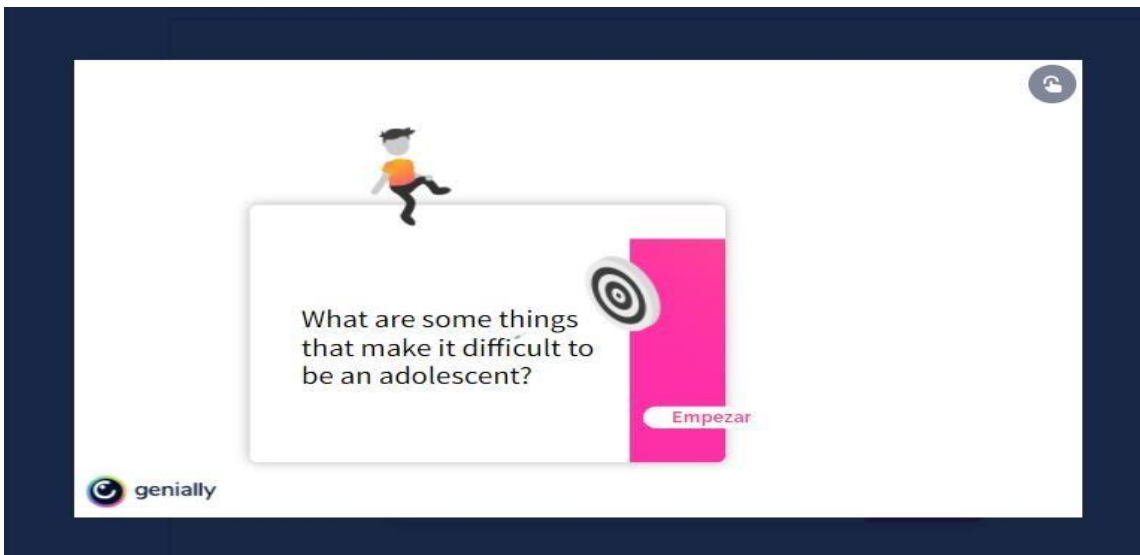
Al final puede mirar su resultado, hay un consejo que se relaciona a su trabajo. Son tres propuestas, el contenido fue tomado de la página 9 del primer libro. Genially permite dar animación, interactividad, cada estudiantes tiene la libertad de trabajar en la aplicación. Integración se trabaja con información de la red e información creadapor el mismo usuario.

1. English

Pedagogical Module 1, ¿Who are you?

Link de conexión a la Aplicación:

<https://view.genial.ly/6244e4f3370e3d00112e284a/interactive-content-quiz-dardos>



Look at the pictures and match them with the adjectives given below

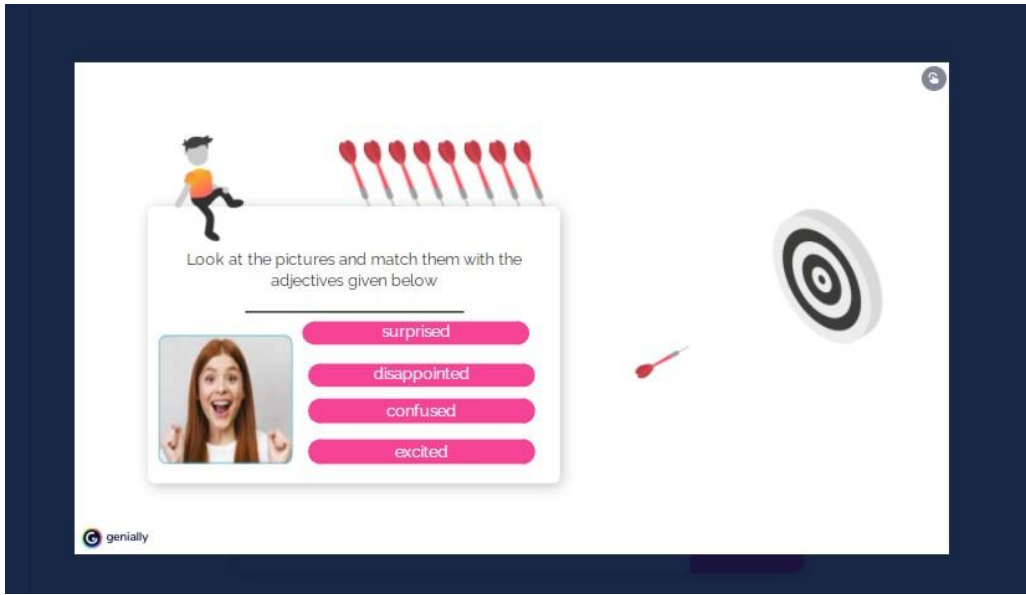
- surprised
- disappointed
- excited
- confused

genially

¡Bravo!

Siguiete pregunta

genially



Look at the pictures and match them with the adjectives given below

surprised

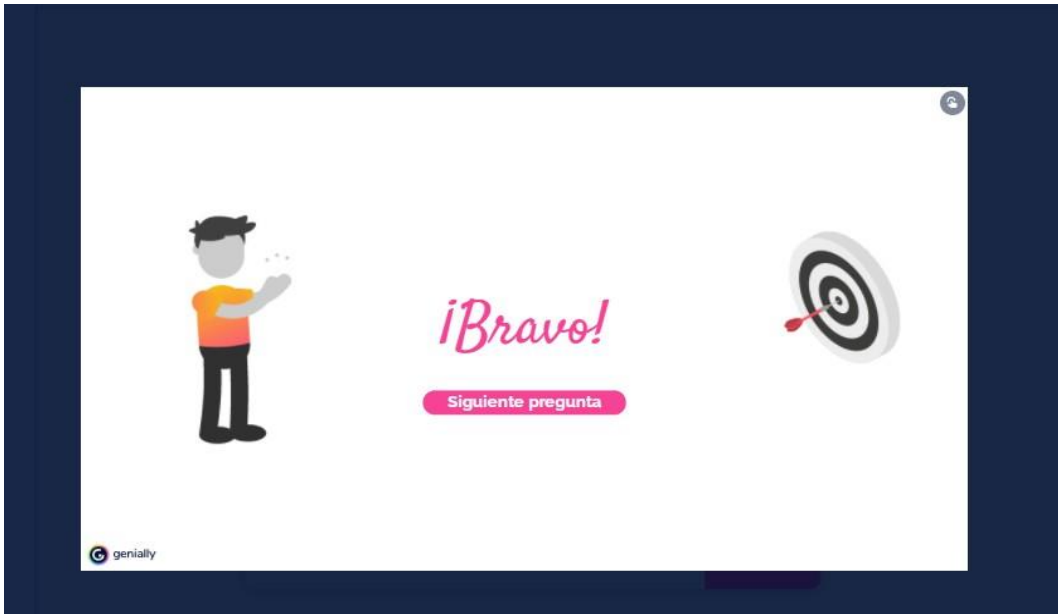
disappointed

confused

excited

genially

This is the first slide of an interactive quiz. It features a cartoon character on the left and a target with a dart on the right. A central box contains the instruction 'Look at the pictures and match them with the adjectives given below' and a list of four adjectives: 'surprised', 'disappointed', 'confused', and 'excited'. A small image of a surprised woman is also present in the box. The Genially logo is in the bottom left corner.

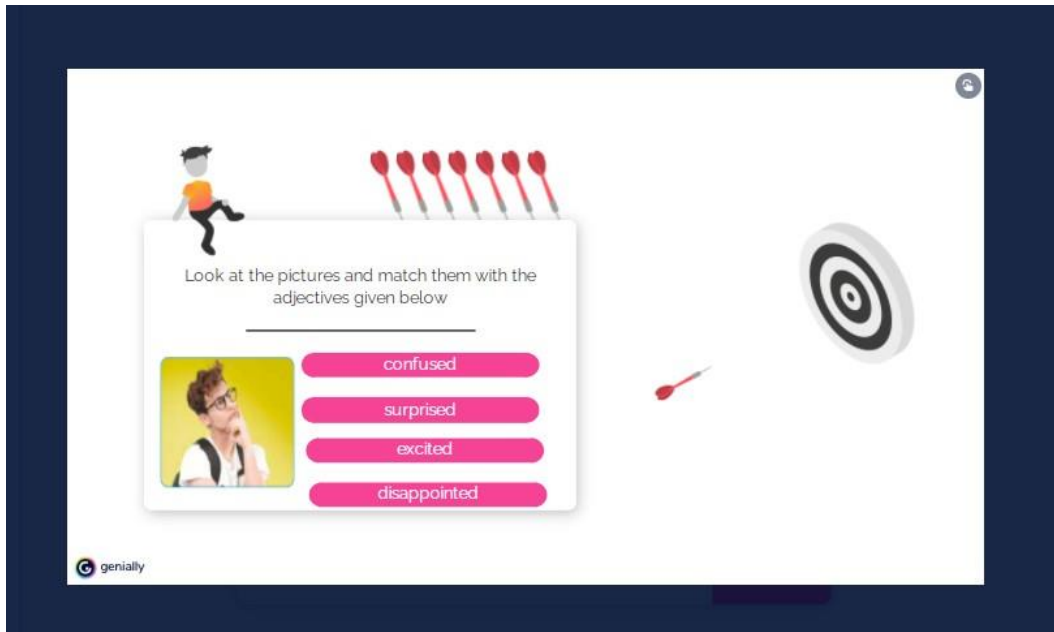


¡Bravo!


Siguiente pregunta

genially

This is the second slide of the interactive quiz. It shows the cartoon character on the left and the target with a dart on the right. The text '¡Bravo!' is displayed in a large, pink, cursive font in the center. Below it is a pink button labeled 'Siguiente pregunta'. The Genially logo is in the bottom left corner.



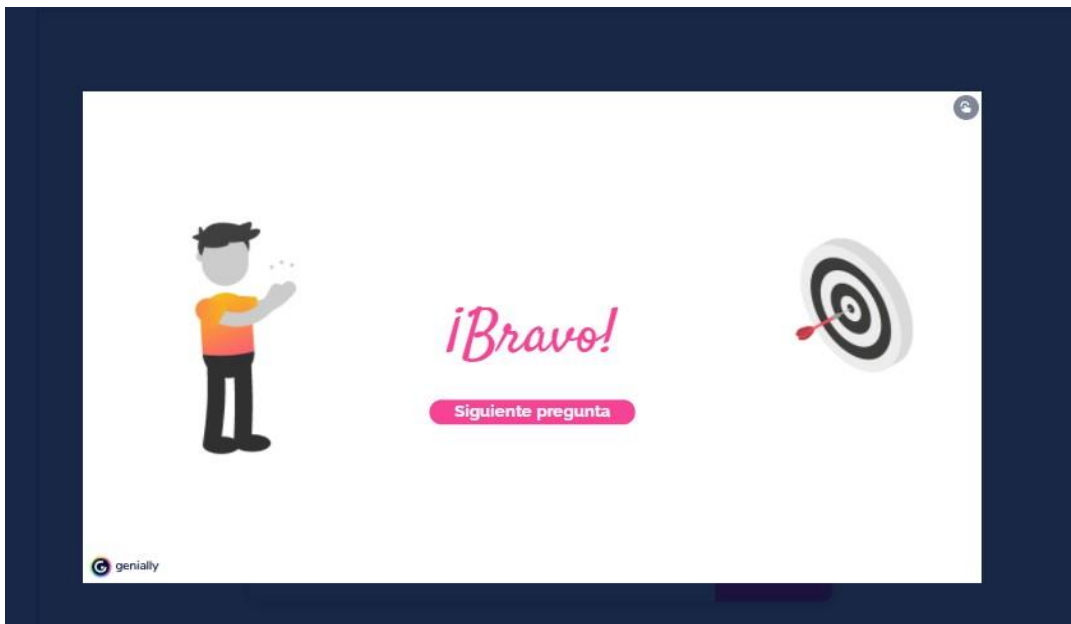
Look at the pictures and match them with the adjectives given below



- confused
- surprised
- excited
- disappointed

genially

This slide is part of an interactive quiz. It features a man with glasses looking thoughtful on the left. In the center, there are five red darts and a target on the right. Below the man's image are four pink buttons with the adjectives: confused, surprised, excited, and disappointed. The instruction at the top asks the user to match the pictures with the adjectives. The Genially logo is in the bottom left corner.



¡Bravo!

Siguiente pregunta

genially

This slide shows the result of the quiz. On the left, a man in an orange shirt is celebrating with his arms raised. In the center, the word '¡Bravo!' is written in a pink, cursive font. Below it is a pink button that says 'Siguiente pregunta'. On the right, a target has a red dart hitting the bullseye. The Genially logo is in the bottom left corner.

¿Look at the pictures and match them with the adjectives given below?

disappointed

surprised

excited

confused

genially

This slide features a central white box with a question in Spanish: "¿Look at the pictures and match them with the adjectives given below?". To the left of the box is a small cartoon character sitting on a ledge. Above the box are five red darts. To the right of the box is a target and a single red dart. Below the question is a red-bordered image of a woman with a surprised expression. To the right of this image are four pink buttons with the words "disappointed", "surprised", "excited", and "confused". The Genially logo is in the bottom left corner.

Resultados

0-1 Aciertos

2-3 Aciertos


4 Aciertos

Volver a empezar

genially

This slide features a central pink-to-orange gradient box with the word "Resultados" at the top. Below it are three white buttons with the text "0-1 Aciertos", "2-3 Aciertos", and "4 Aciertos". At the bottom of the box is a pink button with the text "Volver a empezar". A small cartoon character is sitting on the top left corner of the box. The Genially logo is in the bottom left corner.

+ Añade audio de fondo




You must review more (0-4 hits)
If you continue studying you will understand better

genially

This image shows a Genially interactive slide. At the top, there is a small text prompt '+ Añade audio de fondo'. The main content area features a stylized illustration of a person with black hair, wearing an orange and red t-shirt and black pants, standing with their arms crossed. Below the illustration, the text reads 'You must review more' in bold pink, followed by '(0-4 hits)' in smaller grey text. Underneath that, it says 'If you continue studying you will understand better'. The Genially logo is visible in the bottom left corner of the slide frame.

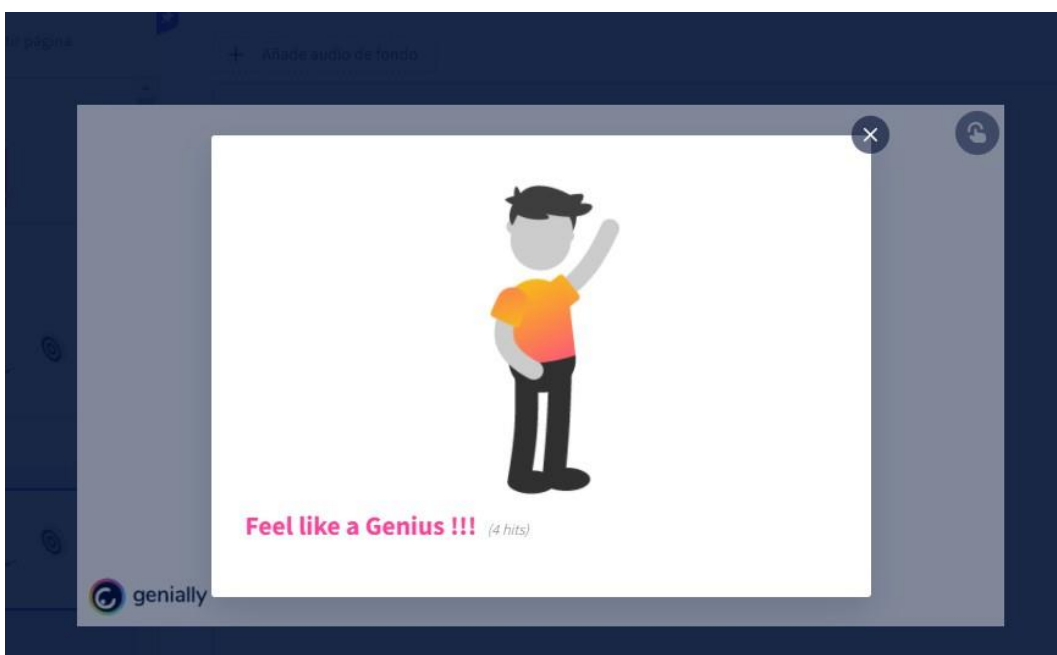
+ Añade audio de fondo



It's not bad, but don't trust yourself (5-7 hits)
Try a little harder

genially

This image shows a second Genially interactive slide. It features the same stylized illustration of a person, but now they are pointing their right hand towards the right side of the slide. Below the illustration, the text reads 'It's not bad, but don't trust yourself' in bold pink, followed by '(5-7 hits)' in smaller grey text. Underneath that, it says 'Try a little harder'. The Genially logo is visible in the bottom left corner of the slide frame.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterios de Evaluación	Regular	Bien	Muy Bien	Excelente
Demuestra interés por participar				
Comprende el vocabulario				
Relaciona correctamente palabras con Imágenes.				
Aporta al grupo				

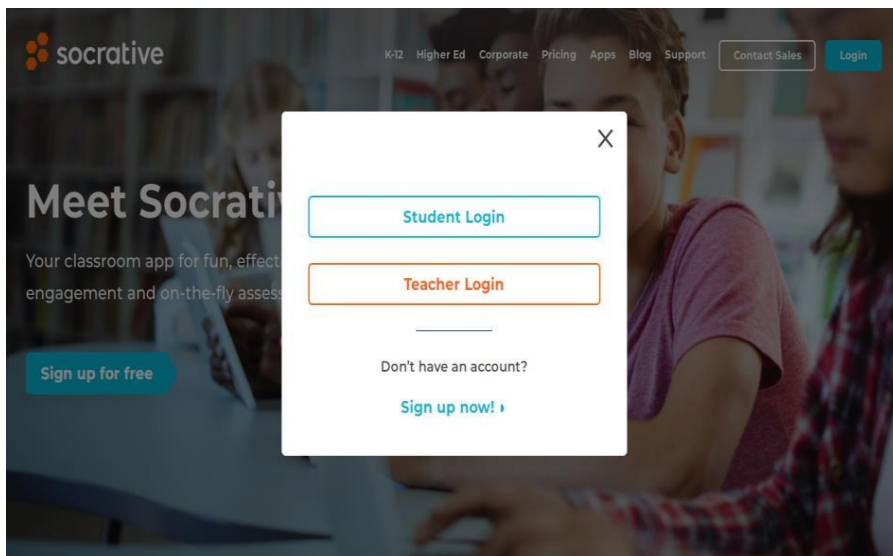
Tabla 14 Rúbrica de evaluación. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

2 English

Pedagogical Module 2, ¿What are some advantages of living in a city?

Mediante el uso de la plataforma Socrative se crea una cuenta como docente, se construye la prueba de evaluación donde están todas las indicaciones, luego se comparte el link con los alumnos, contestan las preguntas, al fallar cada pregunta recibe una retroalimentación que orienta al estudiante. El estudiante usa la opción de estudiante y el profesor de la misma manera se identifica.

Link de aplicación: <https://b.socrative.com/teacher/#import-quiz/66356157>



Quizzes

Library Deleted

 **Add** ▾

 Personal

1/5 free quizzes [Upgrade now](#)

SHARED

 TITLE

MODIFIED ▾

+ Shared Workspace **BETA**

 Pedagogical Module 2 What are some advantages of living in a city? ... 12/5/2022 ...

Create, edit, and share quizzes with your peers

Socrative


Pedagogical Module 2 What are some advantages of living in a city? Read the text page 12 find the words to answer the questions ('Copy') ('Copy')

Finish

Show Names
 Show Responses
 Show Results

NAME ▲	SCORE % ↓	1	2	3	4	5
0 Class Total						

Socrative

 Get PRO! [Learn More](#)



1 of 5

Soccer players, sports coaches, kids and pets go to to play, practice sports and relax.

A

concert halls

B

public places

C

day care centers

D

home

SUBMIT ANSWER

Socrative



✗ Incorrect

Question:

Soccer players, sports coaches, kids and pets go to to play, practice sports and relax.

Correct Answer:

public places

Explanation:

Soccer players, sports coaches, kids and pets go to to play, practice sports and relax. No matter where you live, people share public places almost every single day.

OK

Socrative



2 of 5

You can go to the beach,..... or rivers to practice water sports.

- A day care centers
- B concert halls
- C swimming pools
- D the school

SUBMIT ANSWER

Socrative



✔ **Correct!**

Question:
You can go to the beach,..... or rivers to practice water sports.

Correct Answer:
swimming pools

Explanation:
You can go to the beach, swimming pools, the beach or rivers to practice water sports.

OK

Socrative



3 of 5

We find vegetables, fish, chicken, soda, etc. at a

- A Supermarket, store
- B day care centers
- C swimming pools
- D concert halls

SUBMIT ANSWER

Socrative



✔ **Correct!**

Question:
We find vegetables, fish, chicken, soda, etc. at a

Correct Answer:
Supermarket, store

Explanation:
When you go shopping meal or food, you go to a market or supermarket

OK

Socrative



4 of 5

We find vegetables, fish, chicken, soda, etc. at a

- A Supermarket, store
- B day care centers
- C swimming pools
- D concert halls

SUBMIT ANSWER

Socrative



✔ Correct!

Question:
We find vegetables, fish, chicken, soda, etc. at a

Correct Answer:
Supermarket, store

Explanation:
When you go shopping meal or food, you go to a market or supermarket

OK

Socrative



5 of 5

Babies and toddlers don't go to school yet. They stay at a _____ When their parents work.

- A public places
- B store
- C discotheque
- D day care centers

SUBMIT ANSWER

Socrative



✘ Incorrect

Question:

Babies and toddlers don't go to school yet. They stay at a _____ When their parents work.

Correct Answer:

day care centers

Explanation:

In day care centers they take care of small children

OK

Socrative

Pedagogical Module 2 What are some advantages of living in a city? Read the text page 12 find the words to answer the questions ('Copy') ('Copy')

-
1. Soccer players, sports coaches, kids and pets go to to play, practice sports and relax.
- (A) concert halls
 - (B) public places
 - (C) day care centers
 - (D) home
2. You can go to the beach,..... or rivers to practice water sports.
- (A) day care centers
 - (B) concert halls
 - (C) swimming pools
 - (D) the school
3. We find vegetables, fish, chicken, soda, etc. at a
- (A) Supermarket, store
 - (B) day care centers
 - (C) swimming pools
 - (D) concert halls
4. We find vegetables, fish, chicken, soda, etc. at a
- (A) Supermarket, store
 - (B) day care centers
 - (C) swimming pools
 - (D) concert halls
5. Babies and toddlers don't go to school yet. They stay at a When their parents work.
- (A) public places
 - (B) store
 - (C) discotheque
 - (D) day care centers

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterios de Evaluación	Regular	Bien	Muy Bien	Excelente
Demuestra interés por participar				
Entiende el vocabulario				
Relaciona correctamente las oraciones con los significados del vocabulario requerido				
Aporta al grupo				

Tabla 15 Rúbrica de evaluación. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

3 English

Pedagogical Module 3, ¿ Do you like to go shopping?

Para esta actividad se propone a Educaplay como plataforma creativa multimedia que lleva a los maestros a construir distintos escenarios que motivan a los estudiantes a retarse e iravanzando un poco más. Como las anteriores aplicaciones, siempre hay que comenzar por ingresar e identificarse.

Link de aplicación: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4256845-ingles.html>



educaplay

Actividades **ingles** Todas las actividades Crear actividad

ingles

0
PUNTOS

00:04
TIEMPO

A	P	P	L	E	Y	T	U	H	W	O
D	S	J	X	H	D	A	V	Y	R	E
R	U	B	D	O	C	U	R	H	R	V
D	O	C	J	G	C	Q	L	V	R	I
K	R	X	Y	W	C	R	H	N	N	J
L	E	K	G	Y	X	U	W	O	C	S
U	G	W	D	T	E	N	I	H	M	V
C	N	W	Y	E	H	C	P	A	E	X
F	A	B	X	E	E	B	O	P	I	X
P	D	A	P	W	N	N	Q	P	E	L
O	U	K	K	S	O	A	H	Y	C	F

1. DANGEROUS
2. HAPPY
3. APPLE
4. SWEET
5. RUN

Mostrar palabra

educaplay

Actividades **ingles** Todas las actividades Crear actividad

ingles

0
PUNTOS

00:04
TIEMPO

A	P	P	L	E	Y	T	U	H	W	O
D	S	J	X	H	D	A	V	Y	R	E
R	U	B	D	O	C	U	R	H	R	V
D	O	C	J	G	C	Q	L	V	R	I
K	R	X	Y	W	C	R	H	N	N	J
L	E	K	G	Y	X	U	W	O	C	S
U	G	W	D	T	E	N	I	H	M	V
C	N	W	Y	E	H	C	P	A	E	X
F	A	B	X	E	E	B	O	P	I	X
P	D	A	P	W	N	N	Q	P	E	L
O	U	K	K	S	O	A	H	Y	C	F

1. DANGEROUS
2. HAPPY
3. APPLE
4. SWEET
5. RUN

Mostrar palabra

Tipos de actividades Centro de ayuda Introduce tu Game Pin Blog Premium Español

educaplay Actividades ingles Todas las actividades Crear actividad

ingles 0 PUNTOS 00:30 TIEMPO

A	P	P	L	E	Y	T	H	W	O	
D	S	J	X	H	D	A	V	Y	R	E
R	U	B	D	O	C	U	R	H	R	V
D	O	C	J	G	C	Q	L	V	R	I
K	R	X	Y	W	C	R	H	N	N	J
L	E	K	G	Y	X	U	W	O	C	S
U	G	W	D	T	E	N	I	H	M	V
C	N	W	Y	E	H	C	P	A	E	X
F	A	B	X	E	E	B	O	P	I	X
P	D	A	P	W	N	N	Q	P	E	L
O	U	K	K	S	O	A	H	Y	C	F

1. DANGEROUS
2. HAPPY
3. APPLE
4. SWEET
5. RUN

Mostrar palabra

educaplay Actividades ingles Todas las actividades Crear actividad

ingles 0 PUNTOS 01:04 TIEMPO

A	P	P	L	E	Y	T	H	W	O	
D	S	J	X	H	D	A	V	Y	R	E
R	U	B	D	O	C	U	R	H	R	V
D	O	C	J	G	C	Q	L	V	R	I
K	R	X	Y	W	C	R	H	N	N	J
L	E	K	G	Y	X	U	W	O	C	S
U	G	W	D	T	E	N	I	H	M	V
C	N	W	Y	E	H	C	P	A	E	X
F	A	B	X	E	E	B	O	P	I	X
P	D	A	P	W	N	N	Q	P	E	L
O	U	K	K	S	O	A	H	Y	C	F

1. DANGEROUS
2. HAPPY
3. APPLE
4. SWEET
5. RUN

Mostrar palabra

educaplay

Actividades **ingles** Todas las actividades [Crear actividad](#)

ingles

0 PUNTOS **01:17** TIEMPO

A	P	P	L	E	Y	T	U	H	W	O
D	S	J	X	H	D	A	V	Y	R	E
R	U	B	D	O	C	U	R	H	R	V
D	O	C	J	G	C	Q	L	V	R	I
K	R	X	Y	W	C	R	H	N	N	J
L	E	K	G	Y	X	U	W	O	C	S
U	G	W	D	T	E	N	I	H	M	V
C	N	W	Y	E	H	C	P	A	E	X
F	A	B	X	E	E	B	O	P	I	X
P	D	A	P	W	N	N	Q	P	E	L
O	U	K	K	S	O	A	H	Y	C	F

1. DANGEROUS
2. HAPPY
3. APPLE
4. SWEET
5. RUN

[Mostrar palabra](#)

educaplay

Actividades **ingles** Todas las actividades [Crear actividad](#)

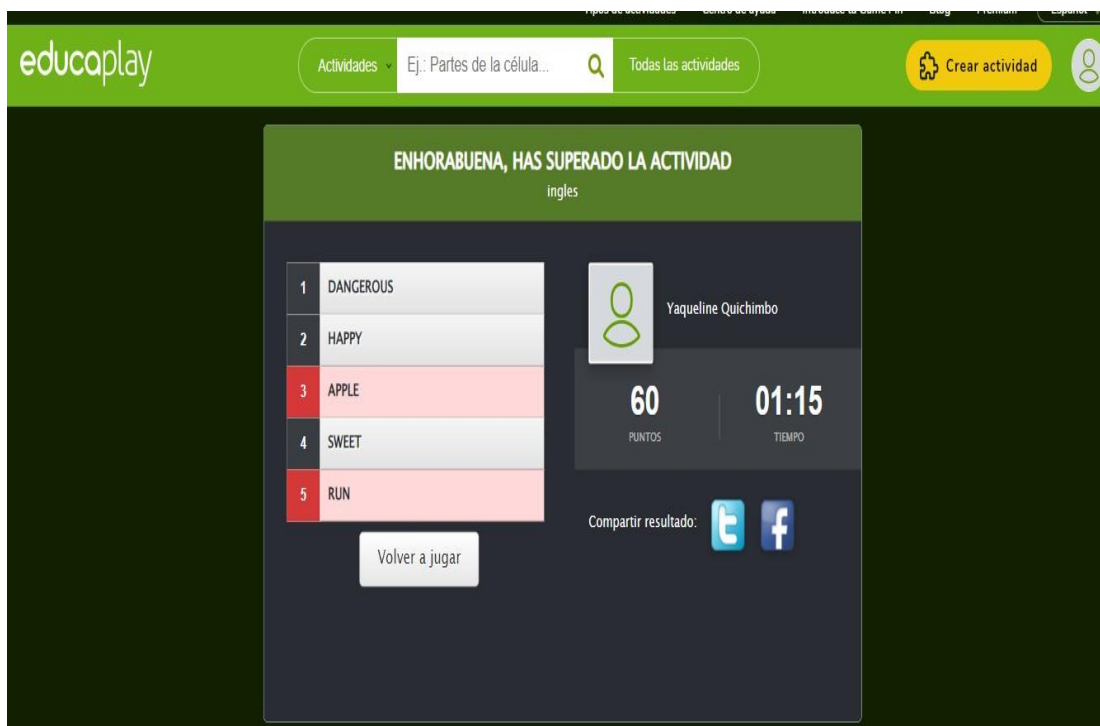
ingles

0 PUNTOS **01:34** TIEMPO

A	P	P	L	E	Y	T	U	H	W	O
D	S	J	X	H	D	A	V	Y	R	E
R	U	B	D	O	C	U	R	H	R	V
D	O	C	J	G	C	Q	L	V	R	I
K	R	X	Y	W	C	R	H	N	N	J
L	E	K	G	Y	X	U	W	O	C	S
U	G	W	D	T	E	N	I	H	M	V
C	N	W	Y	E	H	C	P	A	E	X
F	A	B	X	E	E	B	O	P	I	X
P	D	A	P	W	N	N	Q	P	E	L
O	U	K	K	S	O	A	H	Y	C	F

1. DANGEROUS
2. HAPPY
3. APPLE
4. SWEET
5. RUN

[Mostrar palabra](#)



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterios de Evaluación	Regular	Bien	Muy Bien	Excelente
Demuestra interés por participar				
Comprende el vocabulario				
Identifica las palabras propuestas en la sopa de letras				
Aporta al grupo				

Tabla 16 Rúbrica de evaluación. Elaborado por Y. Quichimbo (2022)

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al responder al primer objetivo planteado, diagnosticar la situación actual referida al enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario de los estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022, del análisis de los datos obtenidos, se puede apreciar que los docentes si usan las TIC en el aula virtual, planifican sus clases, utilizan material que existe en la red como videos, infografías, plataformas como Zoom y Teams. El uso de las aulas virtuales y las herramientas digitales mantuvieron a los alumnos en conexión con sus maestros en la época del virus del Covid-19.

Sin embargo, el uso de juegos no fue una herramienta recurrente, tal vez aplicaciones de video ya hechas en la red, fueron herramientas usadas frecuentemente por los profesores, esto no necesariamente se relaciona al concepto mismo de gamificación que reconoce el esfuerzo al trabajar con la dinámica de la puntuación-recompensa-objetivo en aplicaciones digitales.

Para hablar y entender el inglés es fundamental la adquisición del vocabulario pues este permite construir oraciones, transmitir ideas, si bien no en una forma perfecta, si permite adquirir destrezas básicas de comunicación.

Desde la construcción de la propuesta de clase con la gamificación como herramienta digital los maestros van aumentando sus conocimientos, se actualizan y manejan el mismo lenguaje de sus alumnos, esto crea un lazo que los acerca y motiva.

Los estudiantes no entienden el concepto teórico del aprendizaje basado en la mecánica de los juegos, sin embargo todo el tiempo están involucrados en el uso del celular y la computadora, la tecnología móvil los mantiene conectados, hay que mirar esta nueva realidad que en la época de pandemia se fortaleció y aprovecharla al máximo.

El juego puede ser una actividad muy social, que brinda oportunidades para aprender de los demás y sobre ellos, los alumnos buscan ser competitivos, inclusive porque son reconocidos y su esfuerzo queda latente ya no solamente a la hora de clase, mantienen su autoestima alta.

Un maestro de inglés debe adaptarse a la forma de aprendizaje de sus alumnos para poder llegar a ellos, sobre todo en el entorno fiscal pues cada persona tiene una realidad de vida tan distinta, esta lengua no es de uso común en su diario hacer.

Combinar formas de trabajo, conocimientos académicos, formación en valores, creatividad, aprendizaje basado en problemas, actualiza y mantiene a los alumnos motivados permitiéndoles que sigan siendo adaptables y resistentes en un mundo lleno de retos.

Diferentes herramientas de aprendizaje en línea se han convertido en la solución ideal, videos, plataformas en línea, la mecánica de los juegos, infografías, etc., los maestros pueden escoger la más adecuada para trabajar de mejor manera los temas, es importante elegir el software adecuado para crear una experiencia de eLearning (aprendizaje digital) agradable y atrayente.

El juego, es un medio para promover una conducta social positiva pues generan relaciones cálidas, motiva momentos agradables, consuelo a los niños en una época compleja, puede ayudarlos a recuperar una sensación de normalidad.

Los programas educativos, las plataformas, software que permite diseñar creativamente, sonido, imagen, contenido interactivo, proponen a la tecnología como una herramienta didáctica agradable, motivadora y actual. Es ideal para trabajar temas de contenido complejo.

Al integrar las diferentes estrategias para lograr que los estudiantes interioricen el vocabulario del idioma el inglés se abre el camino ideal para hablar esta lengua.

La gamificación se presenta como una herramienta que incrementa significativamente el nivel de la competencia comunicativa de los educandos, y beneficia el aprendizaje, la calidad de enseñanza y la formación.

La gamificación es una herramienta que empleada de forma adecuada en los entornos educativos, permite aumentar los niveles de eficacia didáctica, fomenta la adquisición de habilidades lingüísticas desde los avances tecnológicos, metodológicos y estratégicos beneficiando la creatividad de los educandos a través de la innovación y la colaboración generando un ambiente motivador.

REFERENCIAS

- Bustamante, G., & Mendoza, C. (2013). Estudios de Correlación. *Revista de Actualización Clínica Investiga*, 33, 12.
- Cáceres, A. (2021). *Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés, una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de educación básica*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Cajamarca, L., Herrera, D., Vizcaíno, C., & Álvarez, J. (2020). Alianza entre aprendizaje y Juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 22.
- Carneiro, R., & Toscano, D. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Metas Educativas. Obtenido de <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>
- Caro, M. (2020). *Enseñanza de la lengua extranjera inglesa en Educación Primaria: la Gamificación como recurso educativo (Masters tesis, Universidad Internacional de Andalucía)*. Universidad Internacional de Andalucía
- Carrera, P. (2017). *Importancia de la tecnología en el aprendizaje*. Quito, Ecuador: Serie Educación y Desarrollo.
- Cerda, G. (2018). La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctica 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. Universidad Central del Ecuador
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas Extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.
- Chávez, M., Salto, M., & Saltos, M. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento Del idioma inglés en la enseñanza superior. *Ciencias de la educación*, 3, 18.
- García, F., García, & 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 interna, 3.

Gil, J., & Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles*

Educativos, 42(168), 107-123. Obtenido de

http://www.perfileseducativos.unam.mx/iisue_pe/index.php/perfiles/article/view/59173/52480

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación*. (Sexta

ed.). México, México: Mc Graw Hill. Obtenido de

https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Hurtado, J. (2010). Algunos criterios metodológicos de la investigación. *Investigación*

holística, 22. Obtenido de <http://investigacionholistica.blogspot.com/2008/04/algunos-criterios-metodolgicos-de-la.html>

Martín, R., & Montes, J. (2021). La gamificación como elemento motivador en la

enseñanzaDe una segunda lengua en educación primaria.

EDUCATECONCIENCIA, 29, 62-77.

Mena, E., Fernández, M., & Gómez, V. (2020). La gamificación en el aula: análisis de

unaExperiencia en el grado de Educación Infantil. *Dykinson*, 14.

Mendoza, C. (18 de Septiembre de 2020). Tecnología en la educación ecuatoriana logros,

Problemas y debilidades. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 21.

Doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1295>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Lengua extranjera*. Obtenido

de<https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>

Molina, P., Molina, A., & Gentry, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el

Aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730.

Monje. (2011). *Metodología de la investigación cualitativa*. Universidad Sur colombiana.

Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: un panorámico sobre

El estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 1-17.

Paño, P., Rébola, R., & Suárez, M. (2019). *Procesos y Metodologías Participativas Reflexiones y experiencias para la transformación social*. Universidad de la República de Uruguay. Editorial: CLACSO – UDELAR. Obtenido de http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20190318060039/Procesos_y_metodologias.pdf

Peña V. (2019). Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas. Disponible en: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6603/1/T2833-MIE-Pe%C3%B1a-Ense%C3%B1anza.pdf>

Quidel, Ortiz, Ramón, Del Valle Rojas, & Arévalo (2014). La enseñanza del idioma inglés a Temprana edad: su impacto en el aprendizaje de los estudiantes de escuelas públicas. *Vivat Academia*, (129),34-56 Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752889005>

Ricoy, María-Carmen, & Álvarez-Pérez, Sabela. (2016). La enseñanza del inglés en la Educación básica de Personas jóvenes y adultas. *Revista mexicana de investigación educativa*, 21(69), 385-409. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662016000200385&lng=es&tlng=es.

Rodríguez S. (2013). Uso de estrategias de aprendizaje de vocabulario para incrementar el Conocimiento lexical del inglés en estudiantes de sexto grado de básica secundaria. https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/627944/Tesis_MTE_Sulay_Jennifer_Rodriguez_Bersinger.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rojas, M. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación. *REDVET*, 16(1), 1. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>

Suárez, G. (2019). *Recursos educativos digitales en el desarrollo del pensamiento lógico Matemático, diseño de una aplicación en lenguaje visual*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.

Torres, P., & Cobo, J. (18 de Enero de 2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de Los fines de la educación. *Universidad de los Andes*, 21(68).

Vidal, E., Vega, A., & López, S. (2019). Uso de materiales didácticos digitales en las aulas de Primaria. *Campus Virtuales*, 103-119.

Zárate, C., Carbajal, Y., Contreras, V., Figueredo, C., Cuba, V., & Saavedra, J. (2018). *Metodología de la Investigación*. Universidad San Martín de Porres.

Obtenido de <https://www.usmp.edu.pe/estudiosgenerales/pdf/2018-II/MANUALES/METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION.pdf>

ANEXOS

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Cuestionario

Esta herramienta busca conocer cuánto conoce sobre la gamificación.

INDICACIONES:

1. Debido a la nueva realidad que no permite un trabajo de tipo presencial se propone el recolectar la información por medio del uso de Google Forms, herramienta virtual ideal para plantear encuestas.
2. Lea con atención las preguntas y haga click sobre la respuesta que considere adecuada, si comete un error o desea cambiar su elección, nuevamente haga click en el ítem nuevo.
3. Esta información tiene fines educativos, solo se usará en esta investigación, no necesito poner su nombre.

GRACIAS.

El siguiente cuestionario tiene como finalidad recoger sus opiniones para realizar una propuesta con enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario en inglés.

Cuestionario dirigido a los profesores de inglés de 8avo EGB de la Unidad Educativa

Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022

1. ¿Utilizaría las TIC en su aula como herramienta para mejorar la forma de enseñar el vocabulario?
 SI
 NO
2. ¿Ha utilizado aplicaciones de la red para crear juegos digitales que generen retos y entreguen incentivos a los alumnos?
 SI
 NO

3. ¿Desde su punto de vista, cuál es el principal objetivo de la gamificación?
- Los juegos motivan y refuerzan habilidades y conocimientos.
 - Jugar pues la clase no les interesa.
 - Hacer grupos de amigos
4. ¿Considera que usar la gamificación para la enseñanza del vocabulario en inglés motiva la participación activa de los estudiantes?
- SI
 - NO
5. ¿Cuál es el funcionamiento de la gamificación?
- Competencia, Incentivo, Premiación, Colaboración
 - Recompensa, Competición, Ganancia, Cooperación, Solidaridad
 - Recompensa, Competición, Estatus, Cooperativismo, Solidaridad
6. ¿El uso de gamificación motiva el razonamiento y la actuación en clase de los alumnos?
- Siempre
 - A veces
 - Nunca
7. ¿Considera usted que el uso de la gamificación aumentó las habilidades comunicativas fundamentales, listening, speaking, Reading y writing?
- Mucho
 - Poco
 - Nada

MUCHAS GRACIAS.

Enlace del Cuestionario:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeDWrt5xojtQINY4sIOrQlhGOcxjEe68SKfTmOHocG0Zvr-Zw/viewform?usp=sf_link

Cuestionario dirigido a los estudiantes de 8avo EGB de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega en el año lectivo 2021-2022, se aplicó en una muestra de 40 estudiantes.

El siguiente cuestionario tiene como finalidad recoger sus opiniones para realizar una propuesta con enfoque en la gamificación para motivar la adquisición de vocabulario en inglés.

- 1) ¿Su maestro usa las TIC para enseñar el vocabulario de inglés?
 - SI
 - NO
 - No Sabe

- 2) ¿Le gusta que el profesor use juegos digitales que ofrezcan retos y premios para aprender el inglés?
 - SI
 - NO
 - No Sabe

- 3) La técnica que usa la mecánica de los juegos para enseñar y aprender, ¿Cómo se llama?
 - Canto
 - Gamificación
 - Caminar

- 4) ¿La gamificación mejora su memoria, le motiva atender y aprender más?
 - SI
 - NO
 - No Sabe

5) ¿Cuáles son las normas que se usan en la gamificación?

- Escuchar, trabajar, presentar, desarrollar
- Colección, Puntos, Ranking, Nivel, Progresión
- Compartir, actuar, evaluar, ganar

MUCHAS GRACIAS.

Enlace del Cuestionario:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd22Wm_9grkClhuduZ4-58MPos42wZvYofR9754fXC0_TiNBw/viewform?usp=sf_link

Quito, 5 de abril del 2022

Señora Magister
Norma Flores
Rectora de la Unidad Educativa "Jorge Mantilla Ortega"
Presente.

De mis consideraciones.-

La presente tiene por objeto solicitar su autorización para la participación de los profesores y estudiantes de 8vo año de educación básica superior, del colegio "Jorge Mantilla Ortega" en la investigación enmarcada en el proyecto de tesis, "La Gamificación como herramienta para motivar la adquisición de vocabulario en estudiantes de 8vo año de educación básica superior, del colegio "Jorge Mantilla Ortega presentado a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, maestría en Gestión de aprendizaje mediada por TICs., dirigido por Albania Yakeline Quichimbo Carrillo, docente de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Dicho Proyecto tiene como objetivo principal crear un nuevo camino para marcar un cambio en la forma de concebir la realidad dentro del entorno educativo considerando que cuando un maestro aplica de forma adecuada la gamificación, desarrolla muy buen uso de la didáctica y pedagogía, motivando la participación activa de todos, mejorando los resultados del aprendizaje de los alumnos.

La colaboración consistirá en realizar un cuestionario a manera de encuesta utilizando las herramientas de Google Docs este será enviado por las plataformas de WhatsApp y correo electrónico que será respondido con absoluta libertad y discreción. Dicha actividad tendrá un tiempo de duración aproximadamente de 5 minutos, y de ser necesario se repetirá el proceso de evaluación, por lo que, mediante la presente, se le solicita su consentimiento informado. Todos los datos que se recojan, serán estrictamente anónimos, de carácter privado, además, la información entregada será absolutamente confidencial y sólo se usará para los fines científicos de la investigación.

El investigador responsable del proyecto y la Universidad Católica de Ecuador aseguran la total cobertura de costos del estudio. La participación de los profesores y alumnos, no significará gasto alguno, ni involucra pago o beneficio económico de ningún tipo. Es importante que usted considere que la participación en este estudio es completamente libre y voluntaria, y que existe el derecho a negarse a participar o a suspender y dejar inconclusa la colaboración cuando así se

deseo, sin tener que dar explicaciones ni sufrir consecuencia alguna por tal decisión. Desde ya le agradecemos su participación.

Atentamente


Lic. Yakeline Quichimbo
Responsable del proyecto



MSc. NORTA PAZ
RECTORA *Autorizado*