



**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 Innovación en Educación

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS GAMIFICADO PARA DESARROLLAR  
LA COMPETENCIA COMUNICATIVA ORAL EN INGLES EN ESTUDIANTES DE  
CUARTO DE BÁSICA.

**Autor:** Tiffany Liliana Padilla De la Torre

**Director - Tutor:** Dra. Morales Hidalgo Paulina de los Ángeles

Quito, 2025.



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

|   |    |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN .....  | 2  |
| CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....              | 5  |
| 1.1 Formulación del problema .....                        | 5  |
| 1.2 Objetivos de la Investigación .....                   | 9  |
| 1.2.1. Objetivo General.....                              | 9  |
| 1.2.3 Objetivos Específicos.....                          | 9  |
| 1.3 Justificación de la Investigación .....               | 9  |
| CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....                  | 12 |
| 2.1. Antecedentes de la Investigación.....                | 12 |
| 2.2. Bases Teóricas. ....                                 | 14 |
| CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....        | 22 |
| 3.1. Tipo de Investigación.....                           | 22 |
| 3.2. Diseño de Investigación.....                         | 23 |
| 3.2.1 Según la fuente.....                                | 23 |
| 3.2.2 Según la temporalidad.....                          | 23 |
| 3.3.3 Según la amplitud de foco.....                      | 23 |
| 3.3. Unidades de Estudio.....                             | 23 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 24 |
| 3.5. Técnica de Análisis de Datos .....                   | 25 |
| 3.6. Operacionalización de Variables.....                 | 26 |
| CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS .....       | 39 |
| CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA .....            | 65 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....                       | 88 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....                           | 91 |
| ANEXOS .....  | 94 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla 1. Operacionalización de Variables</b> .....                   | 26 |
| Tabla 2 Uso de técnicas interactivas en clase .....                     | 39 |
| Tabla 3 Incorporación de recursos didácticos innovadores. ....          | 41 |
| Tabla 4 Fomento de la confianza en el uso del inglés oral .....         | 42 |
| Tabla 5 Evaluación y retroalimentación sobre la participación oral..... | 43 |
| Tabla 6 Frecuencia de recompensas .....                                 | 44 |
| Tabla 7 Motivación por recompensas .....                                | 45 |
| Tabla 8 Interés por actividades gamificadas. ....                       | 46 |
| Tabla 9 Retroalimentación inmediata .....                               | 47 |
| Tabla 10 Colaboración en juegos.....                                    | 48 |
| Tabla 11 Actividades divertidas.....                                    | 49 |
| Tabla 12 Desarrollo fonológico .....                                    | 50 |
| Tabla 13 Desarrollo semántico .....                                     | 51 |
| Tabla 14 Competencias comunicativas iniciales en inglés .....           | 52 |
| Tabla 15 Idioma funcional en contexto. ....                             | 54 |
| Tabla 16 Justificación .....  | 55 |
| Tabla 17 Objetivos.....   | 56 |
| Tabla 18 Destrezas .....  | 57 |
| Tabla 19 Actividades pedagógicas.....                                   | 59 |
| Tabla 20 Actividades pedagógicas.....                                   | 60 |
| Tabla 21 Recursos didácticos.....                                       | 62 |
| Tabla 22 Evaluación .....   | 64 |

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

|  |    |
|--|----|
| Gráfico 1 Uso de técnicas interactivas en clase .....                      | 40 |
| Gráfico 2 Incorporación de recursos didácticos innovadores. ....           | 41 |
| Gráfico 3 Fomento de la confianza en el uso del inglés oral .....          | 42 |
| Gráfico 4 Evaluación y retroalimentación sobre la participación oral ..... | 43 |
| Gráfico 5 Frecuencia de recompensas .....                                  | 44 |
| Gráfico 6 Motivación por recompensas .....                                 | 45 |
| Gráfico 7 Interés por actividades gamificadas.....                         | 46 |
| Gráfico 8 Retroalimentación inmediata .....                                | 47 |
| Gráfico 9 Colaboración en juegos.....                                      | 48 |
| Gráfico 10 Actividades divertidas .....                                    | 49 |
| Gráfico 11 Desarrollo fonológico .....                                     | 50 |
| Gráfico 12 Desarrollo semántico .....                                      | 51 |
| Gráfico 13 Competencias comunicativas iniciales en inglés.....             | 53 |
| Gráfico 14 Idioma funcional en contexto. ....                              | 54 |
| Gráfico 15 Justificación .....   | 55 |
| Gráfico 16 Objetivos.....  | 56 |
| Gráfico 17 Destrezas.....  | 58 |
| Gráfico 18 Actividades pedagógicas .....                                   | 59 |
| Gráfico 19 Actividades pedagógicas .....                                   | 61 |
| Gráfico 20 Recursos didácticos .....                                       | 62 |
| Gráfico 21 Recursos didácticos .....                                       | 64 |

**APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS GAMIFICADO PARA DESARROLLAR  
LA COMPETENCIA COMUNICATIVA ORAL EN INGLES, EN ESTUDIANTES  
DE CUARTO DE BÁSICA**

**Autor:**

Tiffany Liliana Padilla De la Torre

**Director -Tutor:**

Dra. Paulina de los Ángeles Morales Hidalgo

**Fecha:**

Febrero 2025

**RESUMEN**

Desarrollar la competencia comunicativa oral en el idioma inglés, es sin duda un desafío en la educación general básica, sobre todo en estudiantes de cuarto grado. Este trabajo investigativo propone el uso del Aprendizaje basado en proyectos (ABP) con elementos de la gamificación, esto para fomentar la además de la interacción entre compañeros, la participación oral y a la vez mejorar la fluidez en el idioma. Para esto se diseñó una propuesta pedagógica llevada a cabo en la Unidad Educativa Particular Letort en Quito – Ecuador, durante el año lectivo 2024-2025.

Mediante una metodología de enfoque cuantitativo y un diseño de campo, se aplicaron encuestas tanto a estudiantes como a docentes de la materia de inglés para analizar el impacto que genera la aplicación de estrategias innovadoras en la motivación para participar en los estudiantes. Los resultados demostraron que utilizar ciertos elementos de la gamificación como puntos, recompensas y retos, promueve un entorno de aprendizaje más estimulante y efectivo. Por su parte, el ABP brinda a los estudiantes la posibilidad de poner en práctica el idioma en escenarios reales, lo cual favorece en su confianza y espontaneidad al momento de comunicarse oralmente. La investigación fue de carácter proyectiva y gracias a los análisis de datos, se pudo evidenciar la necesidad de aplicar estas dos metodologías como una solución innovadora para el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés.

**Palabras clave:** Educación básica, aprendizaje basado en proyectos, gamificación, competencia comunicativa oral

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

**GAMIFIED PROJECT-BASED LEARNING TO DEVELOP ORAL  
COMMUNICATIVE COMPETENCE IN ENGLISH IN FOURTH GRADE  
STUDENTS**

**Autor:**

Tiffany Liliana Padilla De la Torre

**Director -Tutor:**

Dra.Paulina de los Ángeles Morales Hidalgo

**Fecha:**

Febrero 2025

**SUMMARY**

Developing oral communicative competence in the English language is undoubtedly a challenge in basic general education, especially in fourth grade students. This research work proposes the use of Project-Based Learning (PBL) with elements of gamification, in order to promote, in addition to interaction between peers, oral participation and at the same time improve fluency in the language. For this purpose, a pedagogical proposal was designed and carried out at Letort Private School in Quito - Ecuador, during the 2024-2025 school year.

Using a quantitative approach methodology and a field design, surveys were applied to both students and teachers of the English subject to analyze the impact that the application of innovative strategies generates in the motivation to participate in students. The results showed that using certain elements of gamification such as points, rewards and challenges promotes a more stimulating and effective learning environment. For its part, PBL gives students the opportunity to put the language into practice in real-life scenarios, which fosters their confidence and spontaneity when communicating orally. The research was projective in nature and thanks to the data analysis, it was possible to demonstrate the need to apply these two methodologies as an innovative solution for the development of oral communication competence in English.

**Keywords:** Basic education, project-based learning, gamification, oral communication competence

## INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo ecuatoriano, la enseñanza de lenguas extranjeras, particularmente el inglés, se enfrenta a diversos desafíos, entre los cuales destacan la falta de motivación de los estudiantes, la escasa práctica del idioma en contextos reales y la limitada capacitación de los docentes en métodos innovadores. A pesar de los esfuerzos por implementar el inglés como asignatura obligatoria desde los primeros años de educación básica, los estudiantes aún muestran dificultades en el desarrollo de competencias comunicativas, especialmente en la competencia oral, que es esencial para interactuar de manera efectiva en situaciones cotidianas. En este marco, la necesidad de renovar y enriquecer las estrategias pedagógicas se vuelve una prioridad.

El aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica (EGB) constituye una fase crítica en su desarrollo académico y socioemocional. En esta etapa, los niños y niñas comienzan a consolidar competencias cognitivas, sociales y afectivas que no solo sientan las bases para los aprendizajes más complejos en los niveles educativos superiores, sino que también les permiten entender y experimentar el mundo de una forma más amplia y profunda. El proceso de enseñanza - aprendizaje de una lengua extranjera, como el idioma inglés, muestra retos significativos, dado que los estudiantes de esta edad suelen caracterizarse por una curiosidad innata y un entusiasmo por explorar nuevas ideas, pero también por una mayor necesidad de interacción social y de un aprendizaje que sea significativo y relevante para ellos.

No obstante, en el proceso de escolarización ecuatoriana, el manejo de lenguas extranjera, específicamente el inglés ha sido establecido como una asignatura obligatoria dentro del currículo escolar, lo que subraya la importancia de la competencia comunicativa en este idioma para el desarrollo integral de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos educativos por promover su enseñanza, muchos estudiantes enfrentan obstáculos relevantes para desarrollar habilidades comunicativas efectivas, especialmente en la expresión oral. Las metodologías convencionales, basadas en la repetición mecánica de estructuras gramaticales o la memorización de vocabulario aislado, no logran promover y captar el interés de los estudiantes ni generar la motivación necesaria para una participación activa en el proceso de aprendizaje. En este sentido, es imperativo repensar las estrategias pedagógicas aplicadas en el

aula y explorar enfoques innovadores que logren transformar la enseñanza del inglés en una experiencia significativa y participativa. En este punto es sumamente importante comprender el grado de relevancia que posee la gamificación, entendida como recurso pedagógico y enfocada en el uso de elementos propios de los juegos dentro de contextos educativos, empleados para promover la motivación intrínseca de los estudiantes y su participación activa en el proceso de aprendizaje. Es decir, ésta permitirá integrar dinámicas de juego, como puntos, recompensas, misiones y desafíos, para convertirlas en actividades de aprendizaje que permiten a los estudiantes abordar contenidos de manera divertida y comprometida. Por todo lo expuesto, transformar el aula en un espacio dinámico y colaborativo, en donde se propicie un aprendizaje contextualizado, accediendo al idioma de forma auténtica y espontánea; resulta especialmente pertinente en el caso de los niños de cuarto grado, quienes se encuentran en una etapa de desarrollo en la que el juego y la interacción social son componentes indispensables para su proceso de formación.

Además, es imprescindible comprender que la competencia comunicativa oral en inglés, constituye uno de los aspectos más complejos del aprendizaje, y puede verse enriquecida mediante la implementación de estrategias gamificadas, así como en un aprendizaje basado en proyectos. Esto gracias a que, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar el inglés en contextos reales, sin el temor al error o al juicio, lo que favorece la construcción de su confianza y fluidez oral. De esta forma, la gamificación no solo potencia el aprendizaje del idioma, sino que también facilita el desarrollo de competencias cognitivas y sociales, como la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad.

Así, el objetivo de este estudio es analizar el contexto educativo actual para poder diseñar e implementar una propuesta que responda a las necesidades socio - educativas, además que esté integrada dentro de un enfoque basado en proyectos; en donde se busca examinar cómo los elementos lúdicos pueden generar un entorno de aprendizaje más motivador y participativo, que fomente el compromiso de los estudiantes y facilite el uso efectivo del idioma en contextos reales. Asimismo, esta investigación pretende explorar los beneficios adicionales que la gamificación puede proporcionar en términos de desarrollo social, emocional y cognitivo, fundamentales para el crecimiento integral de los estudiantes.

Considerando todo este contexto, este trabajo investigativo se centró en diseñar una propuesta con el aprendizaje basado en proyectos gamificado para el desarrollo de la

competencia comunicativa oral en el idioma inglés, dirigida a niños de cuarto de básica de la Unidad Educativa Particular Letort, Quito-Ecuador, en el año lectivo 2024-2025.

La presente propuesta pedagógica, está distribuida en los siguientes capítulos: El Capítulo I, detalla la formulación del problema, las preguntas de investigación, así como las evidencias que justifican la oportunidad de realizar este trabajo, y su pertinencia.

En el capítulo II, se detalla la fundamentación teórica con los antecedentes más relevantes acerca del estudio del aprendizaje basado en proyectos (ABP) y la gamificación y su importancia para la enseñanza del idioma inglés, pues las metodologías activas permiten un mejor desarrollo de la competencia comunicativa oral en este idioma; además, se revisa los entornos virtuales en los que se puede llevar a cabo esta propuesta.

En el capítulo III de la Metodología, se desarrolla el diseño, tipo de investigación, así mismo la población, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y la vitalidad de la operacionalización de variables, se detalla en este apartado.

En el Capítulo IV, se realiza una revisión de los datos con sus respectivos análisis e interpretación de las dimensiones investigadas. En el capítulo V, se presenta la propuesta del diseño del ABP gamificado para el desarrollo de la competencia comunicativa oral en el idioma inglés, dirigida a estudiantes de cuarto año de educación básica, de la Unidad Educativa Particular Letort, en el año lectivo 2024-2025.

## CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Formulación del problema

El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, en el siglo XXI, se ha convertido en un desafío constante en el contexto educativo, sobre todo en la educación básica general media. Una de las destrezas más difíciles de desarrollaren este idioma, es la competencia comunicativa, ya que, las metodologías aplicadas por los docentes son un tanto tradicionales y enfocadas en actividades de memorización y repetición, por lo que no logran captar la atención y motivación delos estudiantes, ni garantizan su uso práctico en contextos reales. Tal como lo mencionan Granda y Merino (2017), los estudiantes consideran que la competencia comunicativa más conocida como speaking, es para ellos la parte más difícil de aprender una lengua extranjera porque deben desarrollarlo en tiempo real, lo que significa que, no tienen el tiempo necesario para organizar sus ideas y formular lo que quieren decir, como consecuencia, ellos no sienten la confianza ni la seguridad para realizar intervenciones orales dentro de la clase.

Latinoamérica es una de las regiones que ha evidenciado un declive en el dominio de inglés en términos generales, es decir, que, todas sus destrezas tienen un bajo (Wall Street English, 2023); Ecuador por su parte, se encuentra en el puesto número ochenta y uno de cien países a nivel mundial que participaron en la evaluación *English Proficiency Index* (EPI) de la empresa *Education First* (EF) en el año 2021. Por su parte, en el informe que se presenta, Quito, durante ese año, obtuvo un puntaje de 480 sobre 1000, quedando por debajo de Cuenca, que obtuvo 485 puntos de 100. Adicionalmente, existe una brecha bastante notoria entre colegios particulares y públicos con respecto al nivel de inglés, ya que, en estos últimos, el Ministerio de Ecuación redujo las horas semanales de esta materia a únicamente dos, mientras que en las instituciones educativas particulares las horassemanales ascienden a siete e incluso a diez (Quillupangi, 2021).

En varias escuelas de educación básica, los estudiantes demuestran una notable falta de interés hacia el aprendizaje del idioma inglés, y aunque si bien es cierto, una calificación no define a un estudiante, los resultados reflejan una baja participación y rendimiento académico. Constantemente, los alumnos perciben sus clases de inglés como aburridas y principalmente desconectada de sus intereses y necesidades comunicativas reales. Una razón fundamental para obtener esta percepción es que las clases se limitan a trabajar con ejercicios de gramática aislados que no se ponen en práctica

oportunamente para que los niños puedan entender su uso y función. Esta situación no solo afecta a su rendimiento académico, sino también reduce las futuras oportunidades educativas y profesionales, dado que, en los últimos años, ha aumentado el requerimiento del idioma inglés en los entornos ya mencionados.

El escenario descrito, tiene efectos inmediatos y también a largo plazo. Para empezar, los estudiantes revelan una falta de compromiso en todo sentido, al realizar sus tareas, trabajos en grupo o individuales, por lo tanto, reflejan un nivel mínimo de producción del idioma inglés lo que va a dificultar su proceso de enseñanza-aprendizaje en los próximos años de primaria e incluso secundaria. A largo plazo, el futuro de los principales actores de este proceso, los alumnos, se puede ver afectado, debido a que, al no desarrollar la habilidad comunicativa, estarían en desventaja en el ámbito competitivo, tanto profesional como laboral, esto quiere decir que, existen ciertas instituciones educativas nacionales e internacionales que exige un mínimo nivel de dominio de inglés para poder acceder a ellas, los estudiantes pueden enfrentarse a barreras para obtener becas en programas académicos avanzados. De la misma manera, la falta de dominio de este idioma puede cerrar puertas de una buena remuneración a los futuros profesionales, ya que, muchas de las empresas solicitan un perfil de nivel de inglés adecuado para interactuar con clientes, colegas, y socios.

Es ampliamente reconocido en la literatura educativa que las prácticas pedagógicas influyen considerablemente en el aprendizaje y desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes. Según Díaz (2023), en su tesis de maestría, nombrada *Speaking En La Enseñanza Del Inglés En El Aula*, indica que un enfoque orientado a la práctica e interacción comunicativa es crucial para lograr una mejora en la habilidad comunicativa en un segundo idioma. En este sentido, la enseñanza de cualquier idioma debe ir más allá de la enseñanza de un conjunto de reglas gramaticales y vocabulario; debe ser un proceso interactivo que promueva la práctica oral y la comunicación en el idioma objetivo. Es importante, de la misma manera, considerar que los estudiantes aprenden de formas diferentes, y que se necesita un enfoque personalizado y diversificado para satisfacer sus necesidades individuales.

En este contexto, se plantea que una solución prometedora a este problema sea la implementación de la metodología de aprendizaje basado en proyecto (ABP) integrado con gamificación. Por un lado, uno de los precursores del ABP, John Dewey, quien a finales de los años ochenta, establece que la mejor forma en que los estudiantes aprendan es mediante

la experiencia, ya que, esta experiencia del mundo real va a provocar que los niños se enfrenten a un problema y encuentran soluciones novedosas poniendo en desarrollo su pensamiento (Luy, 2019). Por otro lado, Tenesaca y Criollo (2020), afirman que la gamificación supone que los estudiantes adquieren su conocimiento a través de actividades lúdicas que garantizan la diversión y la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La combinación de estas dos metodologías proporciona una alternativa viable e innovadora para mejorar la enseñanza del idioma inglés y a la vez preparar a los estudiantes para un mundo globalizado y competitivo.

El objetivo del presente trabajo investigativo es examinar como la propuesta del aprendizaje basado en proyecto (ABP) gamificado influye en el desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés en estudiantes de educación básica. Adicionalmente, se busca conocer la manera en la que la aplicación de estas dos metodologías genera un impacto en la motivación y participación de los estudiantes, mejorando así, su capacidad para comunicarse en este idioma de forma efectiva.

Este trabajo se centra en la destreza de producción comunicativa oral (speaking) en el idioma inglés. Este aspecto, como ya se mencionó anteriormente, es considerado uno de los más desafiantes, ya que implica la producción del idioma en tiempo real y de forma espontánea. Se procura determinar que el ABP puede abordar las dificultades que existen en las metodologías tradicionales en el aprendizaje de esta habilidad a través de la integración de elementos lúdicos que favorecen un ambiente más dinámico e interactivo.

El grupo de estudio está conformado por estudiantes de cuarto de educación básica de la Unidad Educativa Particular Letort. También se consideran las perspectivas y prácticas utilizadas por los docentes que están a cargo del proceso de enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera en este nivel educativo. Todo esto permitirá una comprensión integral de la problemática y de las estrategias didácticas actuales en este centro educativo.

La investigación se llevará a cabo durante el año lectivo 2024-2025, esto va a permitir evaluar no solo la situación actual sino también el progreso que se va a lograr con la implementación del ABP gamificado. El periodo mencionado es clave para poder observar cambios en la motivación y competencia comunicativa de los estudiantes, así como identificar los elementos específicos de la gamificación que resulten más efectivos.

El contexto de estudio es el centro educativo particular Letort que opera en la ciudad de Quito, Ecuador. En esta institución, al igual que muchas otras enfrentan desafíos en el

aprendizaje del idioma inglés, especialmente en el ámbito de competencias comunicativas. Asimismo, esta situación refleja la brecha existente en la calidad educativa y oportunidades que tienen las instituciones públicas y privadas en cuanto a la enseñanza de lenguas extranjeras.

### **Preguntas de investigación**

¿Cómo estaría diseñada una propuesta de aprendizaje basado en proyectos gamificado para el desarrollo de la competencia comunicativa oral, en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025?

¿Qué elementos específicos de la gamificación efectivos para incrementar la participación de los estudiantes de cuarto de básica en el desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés en la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025?

¿Cuáles son las estrategias didácticas utilizadas por los docentes para desarrollar la habilidad comunicativa oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025?

## **1.2 Objetivos de la Investigación**

### **1.2.1. Objetivo General**

Diseñar una propuesta de aprendizaje basado en proyectos gamificados para el desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025

### **1.2.3 Objetivos Específicos**

Determinar los elementos específicos de la gamificación efectivos para incrementar la participación de los estudiantes de cuarto de básica en el desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés en la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025.

Diagnosticar el nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025.

Describir las estrategias utilizadas por los docentes para desarrollar la habilidad comunicativa oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025.

## **1.3 Justificación de la Investigación**

El aprendizaje de una lengua extranjera, como es el inglés, se ha vuelto imprescindible y necesario, dado que, el mundo es un contexto globalizado; esta realidad incluye también a Ecuador, contexto en el cual dominar un nivel mínimo requerido de este idioma aumenta las posibilidades de acceder a mejores y enriquecedoras oportunidades en el campo profesional y laboral (Chavez et.al, 2023). Si bien es cierto, todas las habilidades de inglés son cruciales para lograr un desarrollo adecuado del idioma, sin embargo, las habilidades comunicativas y de escritura son las más esenciales para poder desenvolverse en un contexto real. A pesar de los esfuerzos tanto de los docentes como del Ministerio de Educación, la habilidad comunicativa es una de las habilidades que presenta más desafíos en los estudiantes a nivel general (primaria, secundaria e incluso universidad) (Peña, 2024). El presente trabajo de investigación, titulado “Aprendizaje basado en proyectos gamificado para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés en estudiantes de séptimo de básica”, es un reto de carácter urgente a través de una metodología innovadora y eficaz.

Como es de conocimiento público, el inglés es el idioma que se maneja en las ramas de la ciencia, tecnología, negocio y comunicación, internacionalmente hablando. Con este antecedente, en Ecuador, la educación básica, cumple un rol vital en la formación de las habilidades lingüísticas necesarias para desarrollar de manera adecuada el manejo de este idioma, ya que, construye las bases para su aprendizaje en los años posteriores. No obstante, y como se mencionó en capítulos anteriores, las metodologías que persisten siendo tradicionales, centrada en la memorización, aislamiento y repetición, no ha contribuido al adecuado desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes (Beltrán et.al, 2022). En este sentido, la implementación de un aprendizaje basado en proyectos con gamificación oferta una solución que resulta prometedora al incorporar elementos de interactivos y que son motivacionales, logrando una transformación de la enseñanza de inglés.

La necesidad de realizar este proyecto de investigación es mejorar la habilidad comunicativa en los estudiantes de cuarto de básica. Varios estudios que se presentaron concluyen que gracias los resultados emitidos por empresas internacionales y locales, los ecuatorianos presentan dificultades significativas al poner en práctica la habilidad oral en situaciones reales. Como punto de partida, resulta crucial diagnosticar el nivel actual que los estudiantes de la unidad educativa poseen en cuanto al desarrollo de esta competencia comunicativa, esto con el objetivo de medir el impacto que tendrá la intervención de la propuesta. Por eso, el aprendizaje basado en proyectos, ha demostrado ser una metodología eficaz para fomentar la participación activa y relevante, y el aprendizaje de esta lengua extranjera, además, al complementar esta metodología con la gamificación, se pueden aprovechar ciertos beneficios de este, como el sistema de recompensas, retroalimentación inmediata y elementos lúdicas que aumentan el compromiso y motivación en los estudiantes, características esenciales para desarrollar habilidades comunicativas.

La Unidad Educativa Letort, al ser una institución que maneja el bachillerato internacional, siempre está en la búsqueda de metodologías y estrategias que propicien la mejora de la calidad de la enseñanza de inglés para así lograr que sus estudiantes accedan a excelentes ofertas académicas en el extranjero. La adopción de estas dos metodologías permite experimentar con enfoques que permiten tanto a los planteles educativos como docentes superar las limitantes que presentan los métodos tradicionales en la enseñanza de inglés. Aunque es fundamental una transformación en el contexto educativa, hay una contradicción bastante notable entre la innovación y la resistencia a adaptar nuevas formas de educación, que continuamente se puede observar en las prácticas pedagógicas ya establecidas. Es estudio,

persigue poner en evidencia los beneficios de la metodología propuesta; de la misma manera procura ofrecer datos concretos que puedan convencer a las instituciones educativas a arriesgarse a emplear enfoques significativos y novedosos en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

La elección del tema de investigación está orientado y motivado por el interés de una mejora educativa, en especial por elevar el nivel de competencia de las habilidades comunicativas en los estudiantes ecuatorianos. Desde el punto de vista de docente e investigador, la motivación personal se enfoca en contribuir a una educación adaptada a las nuevas habilidades y necesidades que se presenta en el siglo XXI. En otras palabras, las nuevas tendencias pedagógicas buscan impulsar el aprendizaje activo en el que los estudiantes sea el centro de este proceso con su participación significativa. En este contexto, es relevante de detallar las estrategias que actualmente son utilizadas por los docentes para lograr mejores resultados en el desarrollo de la competencia comunicativa oral, lo cual brindará la oportunidad de realizar una comparación entre metodologías tradicionales y la propuesta del ABP gamificado.

El aprendizaje basado en proyecto prepara a los estudiantes para enfrentar problemas de cotidianos que se pueden presentar en cualquier momento de su vida, fomenta el desarrollo de su pensamiento crítico y enseña a trabajar colaborativo a sus participantes, ya que cada miembro de grupo adopta un rol específico. Para incrementar el nivel de efectividad de la combinación de estas dos metodologías, es valioso determinar los elementos específicos de la gamificación que resultan más eficaces para aumentar la participación de los estudiantes de cuarto de básica, promoviendo así, una mejora palpable en sus habilidades de comunicación. Además, al integrar el ABP con gamificación, se garantiza que los niños trabajen divertidos, sin sentirse presionados a realizar actividades que no disfruten y, por lo tanto, no recordarán en un futuro.

## **CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.1. Antecedentes de la Investigación**

Con respecto a la gamificación como estrategia para desarrollar la competencia comunicativa oral en inglés, el estudio de Pérez y Torres (2021), titulado: Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de grado décimo de la IED Betulia Tena Cundinamarca, tuvo como objetivo principal evaluar cómo la implementación de la gamificación como estrategia fortalece la competencia comunicativa en inglés en alumnos de décimo año. La investigación estuvo centrada en una población compuesta por 30 estudiantes entre 14 a 16 años. El enfoque de la investigación es cualitativo, por lo que se realizó un estudio de caso que permitió analizar los resultados recolectados mediante entrevistas, diarios de campo, y observaciones. Una de las conclusiones más significativas de este estudio fue la importancia de implementar la gamificación con el apoyo de la tecnología porque aumenta la motivación, participación, socialización entre pares y despierta el espíritu competitivo de los estudiantes.

Aprendizaje basado en proyectos y destreza oral en inglés de estudiantes universitarios fue realizado por Mantilla et,al (2020), su objetivo fue determinar la eficacia del método aprendizaje basado en proyecto para desarrollar la habilidad oral del idioma inglés como lengua extranjera. La metodología fue de tipo explicativo, con un diseño cuasi experimental en un grupo de 54 estudiantes de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, a quienes se les aplicó una pre y post prueba. Los resultados indican que la aplicación del ABP para fortalecer la habilidad comunicativa oral es efectiva, esto se pudo evidenciar al momento en que los estudiantes de nivel superior no sienten temor de expresar sus ideas innovadoras, al mismo tiempo tienen más confianza de usar el idioma con entusiasmo a pesar de cometer errores. Aunque este estudio se enfocó en estudiantes de tercer nivel, puede adaptarse a niños de educación general básica aportando de manera significativa su proceso de aprender a comunicar en una lengua extranjera.

Por su parte, Vergel (2022) en su trabajo de investigación titulado: Estrategias mediadas por la gamificación, uso de TIC y ABP para fomentar la motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera, su objetivo principal fue incrementar la motivación de los estudiantes al estudiar una lengua extranjera mediante el aprendizaje basado en proyectos en conjunto con la gamificación y tics; este estudio se enfocó específicamente en fortalecer la habilidad de

lectura. El trabajo se realizó con 80 estudiantes pertenecientes al sexto grado, la metodología fue cualitativa, porque se utilizó la observación y encuestas dirigidas a los estudiantes para evaluar la aceptación de estas estrategias como técnicas de recolección de datos. Los resultados demostraron que, al integrar el juego con el ABP, con base a un libro designado, los estudiantes pudieron poner en práctica, aparte de su habilidad lectora, otro tipo de habilidades como las tecnológicas. Si bien, esta investigación consideró la mejora de la habilidad de escritura, su aporte es interesante para reforzar su uso en el desarrollo del resto de habilidades del idioma inglés.

Adicionalmente, en la investigación titulada: Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar el aprendizaje activo en los estudiantes, realizada por Villacis et.al (2022), el propósito principal fue diseñar una propuesta metodológica (manual) de la aplicación del ABP enlazada con actividades de gamificación para optimizar el aprendizaje de los estudiantes. La población seleccionada con la que los autores trabajaron 25 docentes y 90 estudiantes pertenecientes al quinto año de educación básica. La metodología fue cualitativa, el instrumento aplicado fue el cuestionario dirigido a los docentes para obtener datos reales y tangibles. Los resultados que esta investigación proporcionan que al implementar el ABP con ayuda de entornos virtuales de gamificación, los estudiantes tienen la oportunidad de además de realizar indagaciones sobre determinado tema, aprenden a resolver problemas, creando posibles y creativas soluciones a través del aprendizaje colaborativo, el cual incluye el uso de TICs, para generar un ambiente divertido que beneficiará el rendimiento de los estudiantes. Se puede observar en esta investigación que se utilizó los entornos virtuales de gamificación para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes y aunque no en todos los establecimientos educativos es permitido que los niños trabajen con celulares, tablets o computadores, es un referente para poder adaptar estas dos metodologías sin necesidad de usar la tecnología.

En la investigación titulada Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación, elaborada por Zepeda et.al (2022), el objetivo principal fue evaluar la eficacia de implementar estrategias didácticas en la clase para enfrentar problemas como la falta de interés, dificultad para trabajar en equipo, confusión en los contenidos, a través de una propuesta que combina dos metodologías como son el ABP y la gamificación (escape room). La población con la que se trabajó fue de 50 estudiantes del Instituto Politécnico Nacional. La metodología fue de enfoque cuantitativo con alcance descriptivo; el instrumento empleado fue un cuestionario basado en la escala de Likert. Los resultados de esta investigación señalan que, al integrar estas dos metodologías, los estudiantes

desarrollan habilidades interpersonales, de autocontrol, y resolución de conflictos, mismas que más adelante se convertirán en habilidades para la vida personal, académica y profesional.

## **2.2. Bases Teóricas.**

### **2.2.1 Competencia comunicativa oral**

La competencia comunicativa oral, sea en la lengua materna o en una lengua extranjera consiste básicamente en la capacidad que tienen los seres humanos para crear mensajes hablados (Suardí y Martos, 2023). Para que una persona desarrolle de manera correcta y efectiva esta competencia oral, es importante que aparte de considerar la fonología, la fonética, la gramática, el léxico, los estudiantes están sometidos a ciertos factores individuales que influyen el desarrollo de esta competencia como la personalidad, la motivación, los intereses y los estilos de aprendizaje (García, 2020). Adicionalmente, considerando a Ortiz (2024), la competencia comunicativa oral no se limita a solamente conocer un conjunto de reglas gramaticales, también consiste en saber cómo y cuándo utilizar todos estos elementos, en otras palabras, el dominio oral de una lengua extranjera es un saber hacer y saber ejecutar.

Para lograr que esta competencia se desarrolle de forma exitosa, es crucial brindar a los estudiantes oportunidades en las que puedan practicar el idioma en situaciones reales y contextos globales con el fin de que haya una mejora en este proceso (Moreira y Venegas, 2020). Además, Moreira y Venegas (2020), afirman que, para lograr una competencia comunicativa oral completa, es vital que los estudiantes la adquieran a través de la interacción y en contextos variados, en otras palabras, las estrategias deben estar orientadas a la comunicación de los estudiantes en contextos significativos.

## **3.1 Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**

### **3.1.1 definición del Aprendizaje Basado en Proyectos**

Según el estudio realizado por Santamaría et al (2021), el aprendizaje basado en proyectos tuvo origen en los años 1871 – 1965, William Kilpatrick es considerado el principal inventor de esta metodología que en sus inicios fue llamada “Método de Proyectos”. Kilpatrick destacó la importancia de que los estudiantes experimentan una motivación interna, en lugar de aquella externa durante su proceso de aprendizaje. También consideraba que el aprendizaje no debe ser una obligación, sino que las estrategias usadas por los docentes deben despertar el interés en los niños y adolescentes, logrando que este proceso sea más ameno y estimulante, lo que a su vez incrementa la motivación.

El aprendizaje basado en proyectos es un modelo de enseñanza-aprendizaje cuyo objetivo es permitir a los estudiantes que se vean inmersos en un proyecto que tenga aplicación en el mundo real, es decir, que vaya más allá del aula (Martínez, 2023). En este sentido, los estudiantes se convierten en protagonistas de su aprendizaje, y son ellos quienes investigan, diseñan, implementan y evalúan los proyectos, que, con orientación de sus docentes deben ser desarrollados.

Con este método, como señalan Sánchez y Ruvalcaba (2023), los estudiantes pueden proponer soluciones a una problemática, mediante un proyecto, en el que pueden trabajar en equipo desde el principio, planificando el producto final, distribuyendo tareas, investigando, desarrollando el plan establecido, enfocándose en el éxito de su trabajo. Además, Flores (2022), afirma que es una metodología activa donde los estudiantes predominan su aprendizaje: investigan, crean, adquieren conocimientos, aplican lo aprendido en situaciones reales, comparten sus experiencias con otros y evalúan los resultados. En lo posible, ellos escogerán el problema que desean abordar, que puede seleccionarse entre varias opciones o de forma libre, dependiendo del nivel, y trabajarán en equipo para encontrar una solución.

### **3.1.2. Fases y Estructura del ABP**

Para implementar el ABP en la clase, es importante entender y reconocer cuáles son sus fases. Con base a Sotomayor et. Al (2021), se establece que el ABP tiene 4 fases que son activación, investigación, desarrollo y presentación o difusión. Las fases serán brevemente descritas a continuación

#### **Activación:**

La fase de activación es una de las más cruciales de esta metodología, en esta etapa, los docentes introducen el problema o desafío principal para que los estudiantes puedan conectar estas preguntas con sus conocimientos previos. Esta etapa es importante para lograr que ellos se sientan motivados y despierten su curiosidad (Schwartz, 2021). En este contexto, esta fase no solo facilita el aprendizaje, sino que también promueve una mayor conexión emocional con el contenido, lo que resulta esencial para un aprendizaje significativo y duradero.

#### **Investigación:**

En esta etapa, los estudiantes investigan, recopilan datos y profundizan el tema o problema que se les ha planteado. Aquí se fomenta el pensamiento crítico, la capacidad de tomar decisiones basadas en evidencia y la capacidad de indagación (Krajcik & Blumenfeld, 2020). En esta fase se vuelve esencial tanto para el desarrollo de habilidades cognitivas clave, como para incentivar la autonomía en el aprendizaje, ya que los estudiantes aprenden a manejar

información de manera activa y reflexiva, construyendo su propio conocimiento.

### **Desarrollo:**

En la etapa de desarrollo o realización, los estudiantes aplican lo que aprenden para desarrollar un producto, prototipo o solución al problema al que se enfrentan. Durante esta etapa ellos ponen en práctica sus habilidades, trabajan en equipo y se enfrentan a retos reales (Kolb & Kolb, 2020). Tomando en cuenta al autor mencionado en este apartado, Kolb clasificó los estilos de aprendizaje que cada alumno posee en: alumnos activos o divergentes, alumnos reflexivos o asimiladores, alumnos teóricos o convergentes, y alumnos pragmáticos o acomodadores; esta clasificación es importante para justificar el uso del ABP en las clases porque al ser realizado en equipo, cada estudiante con su forma particular de aprender, puede aportar de diferente forma al proyecto que se deba ejecutar.

### **Presentación**

La fase de presentación es donde los estudiantes comparten los hallazgos, productos o soluciones que como grupo encontraron ante el problema. Esto lo pueden compartir con sus compañeros, docente e incluso con una audiencia más amplia. En esta etapa también hay espacio para la reflexión, la retroalimentación y la consolidación del aprendizaje (Nicol, 2020).

Figura 1

Imagen de las fases de Aprendizaje Basado en Proyectos



*Nota.* Adaptado de *Fases del ABP*, por Solana et.al, 2021.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=785222>

## **3. 2 Gamificación**

### **3.2.1 Definición de la gamificación**

De acuerdo con Castillo et.al (2022), la gamificación puede definirse como la integración de elementos propios de los juegos en el entorno educativo, con el objetivo de ofrecer a los estudiantes la posibilidad de actuar con autonomía, demostrar sus habilidades y aprender en interacción con sus compañeros. Estos componentes lúdicos representan un lenguaje conocido por niños y jóvenes, y pueden convertirse en una herramienta adicional para que los docentes se comuniquen de manera más efectiva con sus estudiantes.

La gamificación puede presentarse como un reto para los estudiantes, porque tiene sus bases en el establecimiento de reglas para ciertas actividades académicas. En este espacio, el estudiante se encarga de ganarse su calificación, respetando las normas e instrucciones del juego (Acosta, 2022).

### **3.2.2 Beneficios de la gamificación en el aprendizaje**

Los niños al estar sumergidos en el mundo de la tecnología y los videojuegos, encuentran varios beneficios al utilizar los juegos para potenciar su aprendizaje, entre estos están la toma de decisiones, sentimiento de progreso, asumir nuevos retos, participar en un entorno social más abierto, recibir retroalimentación inmediata y recibir reconocimientos por sus logros (Hernández et.al, 2020).

Según el estudio realizado por Reyes et.al (2020), manifiestan que una gran cantidad de docentes reconocen que el uso de la gamificación en el aula brinda el contexto adecuado para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo y la cooperación. Además, se enfatiza en el aumento de la motivación, porque mejora el ambiente en el aula y reduce el nivel de conflictos que puedan darse dentro de la misma. En consecuencia, las clases se vuelven más agradables para los estudiantes, haciendo que dediquen su tiempo y energía en seguir participando.

### **3.2.3 Herramientas de gamificación**

#### **3.2.3.1 Quizziz**

Según Zambrano et al, (2022) Quizziz es una plataforma en la que los docentes trabajen con el contenido de las asignaturas que ellos imparten. En esta herramienta de gamificación los docentes tienen la oportunidad de realizar preguntas a los estudiantes sobre un tema que han revisado en clase a manera de concurso, de esta manera, los estudiantes pueden autoevaluar su conocimiento al involucrarse en los retos que los docentes proponen. Además, esta plataforma brinda fácil acceso a los docentes a las respuestas de los estudiantes de forma inmediata y a la vez los estudiantes reciben una retroalimentación al visualizar sus errores en cuanto cumplen

con las actividades que el docente requiere (Ramírez et al., 2024).

### **3.2.3.2 Educaplay**

Es la plataforma más completa en cuanto a gamificación, posee una amplia variedad de actividades que pueden ser usadas de forma gratuita y en cualquier momento de la clase (Vásquez, 2021). Los docentes pueden crear sus actividades a su vez pueden compartir juegos existentes con sus estudiantes. De la misma manera que en quizizz, tanto docentes como estudiantes obtienen los puntajes de forma inmediata, facilitando así, la retroalimentación.

### **3.2.3.3 Kahoot**

Kahoot es una herramienta tecnológica, similar a la de quizizz, en la cual los docentes pueden crear cuestionarios en forma de tests. Esta herramienta permite que las respuestas puedan incluir imágenes, videos, diagramas, haciendo más divertido el proceso de enseñanza-aprendizaje. Adicionalmente, los estudiantes pueden observar las respuestas a manera de estadísticas y también pueden ver la respuesta correcta, posteriormente, la página presenta una tabla de posiciones de los cinco mejores jugadores (Gastaminza et al, 2022).

### **3.2.3.4 Fun English Games**

En este sitio web existen numerosos recursos educativos gratuitos ideales tanto para estudiantes de inglés como para docentes en búsqueda de inspiración para sus clases. Estos recursos permiten a los estudiantes mejorar sus competencias lingüísticas mediante una variedad de juegos interactivos que abordan temas fundamentales como la lectura, la escritura, la gramática y el vocabulario. Además, incluyen videos explicativos, canciones didácticas dirigidas a los más jóvenes y hojas de trabajo imprimibles sin costo, que facilitan la práctica continua. Los estudiantes también pueden evaluar su progreso a través de cuestionarios especializados en temas específicos del idioma.

### **3.2.3.4.5 WordWall**

Esta aplicación en línea, gratuita, permite diseñar diversidad de juegos interactivos sobre cualquier tema bajo la modalidad de prediseños los cuales, los docentes pueden modificar de acuerdo a sus necesidades, estas actividades pueden ser compartidas tanto con los estudiantes como con colegas (Brown y Rojas, 2022). Tal como lo indica wordwall en su página oficial (2022, párr 1) una de las ventajas de esta aplicación es que las actividades se pueden encontrar y realizar en línea, pero también son imprimibles.

### **3.2.3.6 Spell Up**

Es un juego interactivo para navegadores, específicamente optimizado para Chrome, que busca potenciar habilidades lingüísticas como el vocabulario, la pronunciación, la comprensión lectora y la ortografía. La dinámica consiste en que el usuario realice actividades

como deletrear, pronunciar, completar o escribir palabras correctamente para construir una torre que crece con cada nivel superado. A medida que el jugador avanza, los niveles presentan un incremento progresivo en la dificultad, incentivando un aprendizaje continuo y desafiante (Martínez, 2020), este enfoque está diseñado para combinar el entretenimiento con el desarrollo de competencias lingüísticas de forma efectiva y accesible.

### **3.2.3.7 Galaxy**

Con base en la investigación presentada por Martínez (2020), esta aplicación fue diseñada por la Universidad de Oxford, enfocada en estudiantes de primaria, la cual contiene una variedad de actividades interactivas para practicar la gramática, aprender nuevas palabras y entrenar la habilidad de escucha a través de seis galaxias, dentro de las cuales los niveles de dificultad van aumentando.

## **3.3 Modelo constructivista del aprendizaje**

El modelo constructivista tiene sus inicios en el siglo XVII, con el filósofo alemán que perteneció a la ilustración, Immanuel Kant. Con este antecedente, se puede definir a este modelo pedagógico como aquel que considera como protagonista al conocimiento previo de los estudiantes (Algar Editorial, 2020). En la misma línea, Chicaiza y Tapia (2023) mencionan que el constructivismo:

Hoy en día se basa en la idea de que el conocimiento no es algo que se adquiere inmediatamente, sino que se forma cuando el alumno interactúa con el entorno y critica la experiencia aprendida, por lo tanto el proceso de enseñanza debe estar diseñado para responder a las necesidades y características individuales de cada estudiante y así promover su participación, con este fin, la actividad no solo puede transmitir información, sino que también es una actividad crítica, reflexiva y analítica que permite a los estudiantes generar ideas fácilmente e implementarlas en sus vidas, aprender de esta manera adquiere un significado cada vez más profundo y duradero porque se basa en la experiencia y la reflexión personal (p. 32).

Por tanto, este enfoque describe una pedagogía centrada en el estudiante, lo cual fomenta la autonomía y prepara a los estudiantes en contextos reales para desarrollar habilidades necesarias para el siglo XXI, tales como la capacidad para reflexionar, analizar de forma crítica, y aplicar el conocimiento que han enriquecido en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera creativa.

Para Ausbel, uno de los psicólogos que, en 1983, aportó a la teoría del modelo

constructivista, aprender significa que los conocimientos nuevos, se deben anclar con los conocimientos anteriores que los estudiantes han experimentado (Chicaiza y Tapia, 2023). Para que este proceso ocurra con éxito, es importante también, que los estudiantes tengan establecidos conceptos, es decir, ideas previas, mismas que les van a permitir interactuar de forma efectiva con la nueva información recibida.

### **3.4 Principios del modelo constructivista**

Con base en la investigación realizada por Palma (2017), titulada Los principios didácticos constructivistas como practicas inclusivas en el aula de primaria, establece cinco, descritos a continuación:

**3.4.1 Aprendizaje cooperativo:** Hace referencia a la conformación de pequeños equipos heterogéneos, con el objetivo de potenciar y maximizar su aprendizaje, a través de la interacción de los miembros del grupo, misma que proporciona diferentes perspectivas y a su vez favorece a al desarrollo de habilidades sociales necesarias en el siglo XXI (Pérez, et al, 2022).

**3.4.2 Enseñanza explícita:** La enseñanza explícita es la que permite conocer de forma clara y literal lo que se requiere realizar. Es una práctica en la que los profesionales explican específicamente qué debe hacer el estudiante y para qué lo debe hacer, lo cual, va preparar a los protagonistas de este proceso para las actividades a las que serán expuestos dentro de la clase (Lugo, 2022).

**3.4.3 Activación de conocimientos previos:** Es el proceso de activar conocimientos previos que implica recordar y emplear experiencias y aprendizajes anteriores que sean relevantes al nuevo contenido que se abordará. Este paso resulta clave, ya que facilita que los estudiantes puedan establecer vínculos entre lo que ya conocen y lo que están por aprender, enriqueciendo así su comprensión (Escuela de Profesores de Perú, s.f).

**3.4.4 Modelaje cognitivo:** El modelaje cognitivo se refiere a la acción de un docente o estudiante de demostrar en voz alta cómo resuelve una actividad o utiliza una estrategia, detallando los pensamientos y pasos seguidos para completar una tarea (Palma, 2017).

**3.4.5 Metacognición:** La comprensión de los propios procesos cognitivos implica ser consciente y estar atento a cómo se construye el conocimiento. Se relaciona con la capacidad del individuo para reconocer lo que está aprendiendo, por qué lo aprende y cómo se siente respecto a dicho aprendizaje. La metacognición, por su parte, abarca el control intencional y consciente de procesos como la atención, la memoria y la comprensión, permitiendo una regulación efectiva del aprendizaje (Palma, 2017).

### **4.1 Integración de ABP y gamificación para el desarrollo de la competencia comunicativa**

## **oral**

Como ya mencionaron anteriormente ciertos autores como Moreira y Venegas (2020), para que los estudiantes logren desarrollar una competencia comunicativa oral adecuada, resulta enriquecedor generar espacios diferentes y reales, a los que ellos podrían enfrentarse y en los que puedan utilizar los conocimientos que están adquiriendo. Implementar el ABP como una práctica para que los estudiantes interactúen entre ellos, resulta un escenario que está más cerca a la realidad, esto porque la expresión oral se torna espontánea y pueden contemplar diferentes soluciones a problemas, ya sean planteados por el docente o por los mismos estudiantes. Además, integrar la gamificación en estos proyectos, puede generar más seguridad y motivación en los estudiantes, debido a que, aparte de tener un poco de diversión, se olvidan de la presión social a la que pueden verse sometidos por utilizar el idioma de forma oral.

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

La presente investigación se plantea diseñar una propuesta con el uso del Aprendizaje Basado en Proyectos junto con la gamificación, para desarrollar las habilidades comunicativas orales en el idioma Inglés, dirigida a estudiantes de 4to de educación general básica, de la Unidad Educativa Particular Letort, durante el año lectivo 2024-2025. A su vez, se busca optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta habilidad tan importante en el área de lengua extranjera, por la naturaleza de la investigación, se la define con un enfoque cuantitativo, ya que se utilizarán datos números para el análisis de la información recolectada y posterior toma de decisiones al momento de establecer las estrategias basadas en las metodologías mencionadas; en el artículo Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa, se define al enfoque cuantitativo: “Desde la visión cuantitativa de un proceso de investigación, su diseño obedece a una forma de verla realidad como algo concreto y objetivo, resultado del comportamiento de las varianzas, ya sean estos de forma independiente o dependiente; por tanto, los resultados de este proceso pueden ser repetibles y generalizables para otros contextos y otras realidades” (Calle, 2023) pag. 1876.

Este proyecto adopta un diseño de campo, utilizando fuentes confiables para recopilar y analizar la información. El objetivo radica en establecer soluciones basadas en los hallazgos de la investigación y obtener datos directos que permitan proponer alternativas adecuadas a la realidad educativa. Según Pérez (s.f) “La investigación de campo permite a los investigadores obtener información detallada y específica sobre los fenómenos que estudian, y en muchos casos, es la única forma de obtener datos precisos y relevantes.”

### **3.1. Tipo de Investigación**

El nivel y tipo de investigación es de carácter proyectiva, debido a que, se presentará una propuesta sobre las estrategias utilizadas en el ABP gamificado, que pueden ser aplicadas dentro de la institución educativa, para mejorar el proceso de aprendizaje de la habilidad comunicativa oral, es importante mencionar que esta propuesta puede ser o no ejecutar, tal como lo determina Hurtado (2012), citado en el libro Elaboración de trabajo de titulación basados en investigaciones proyectivas, por Francisco y Dávila (2023) “En las investigaciones proyectivas, se trabajan relaciones de causa y efecto; por lo tanto, si se quiere diseñar una propuesta que permita modificar una situación problemática, el investigador debe

primero explicar por qué y cómo ocurre tal situación, dando cuenta de las potenciales causas que lo originan”.

El carácter del presente trabajo investigativo es proyectivo, según Hurtado de Barrera (2024) “Es un tipo de investigación que se ocupa de generar propuestas, diseños, planes de acción e inventos, entre otras cosas, para dar solución a una problemática o mejorar un proceso” p. 14.

### **3.2. Diseño de Investigación**

#### **3.2.1 Según la fuente**

La investigación conforme al lugar donde se produce el fenómeno a estudiar, en el desarrollo de la habilidad comunicativa oral, en el idioma inglés, dirigía a los estudiantes de 4to de educación general básica, de la Unidad Educativa Particular Letort, Quito, por lo tanto, el diseño de esta investigación es de campo, en relación a la fuente de la información mencionada; y coincide con lo que indica Rus (2020) “La investigación de campo recopila los datos directamente de la realidad y permite la obtención de información directa en relación a un problema”.

#### **3.2.2 Según la temporalidad**

Con respecto al diseño de investigación según su temporalidad, es un diseño contemporáneo transaccional, esto debido a que, el instrumento de recolección de datos, se aplicara en un solo momento del proceso de investigación tomando en consideración lo que sucede en la actualidad con el evento de estudio, de acuerdo al interés del investigador.

#### **3.2.3 Según la amplitud de foco**

El diseño de la investigación, con base en los elementos de estudio analizados, son multivariantes, debido a los diversos elementos que se analizarán, a través de la realización de este trabajo, mismos que se extrajeron de los objetivos específicos; componentes de una propuesta pedagógica mediante el apoyo del ABP gamificado y requerimientos de aprendizaje sobre estrategias didácticas utilizadas en el desarrollo de la habilidad comunicativa oral.

### **3.3. Unidades de Estudio**

#### **3.3.1 Población**

El lugar donde se lleva a cabo la recolección de datos para esta propuesta es la Unidad Educativa Particular Letort, específicamente en la sección primaria elemental, con enfoque en los estudiantes de cuarto de básica. Este término está definido por Baena (2017), citado en el trabajo de investigación de Morales (2022) como: “El escenario en el que tendrá lugar la

investigación, es decir, el contexto en el que se lleva a cabo. En el ámbito educativo los escenarios más comunes suelen ser las aulas, sin perjuicio de que la investigación transcurra en otros contextos” p. 45.

Los informantes clave de esta investigación son los estudiantes de la Unidad Educativa Particular Letort, que están cursando el cuarto de básica. Este concepto es definido como “esa unidad corresponde a los informantes clave, los cuales son aquel grupo que ha sido seleccionado como muestra para la aplicación de las técnicas y los instrumentos elegidos para la recolección de los datos necesarios” (Hernández Sampieri et al. (2014)

### **3.3.2 Muestra**

La Unidad Educativa Particular Letort, cuenta con dos paralelos en cada nivel, en el paralelo A, hay 15 estudiantes y en el paralelo B hay 18, sumando un total de 33 estudiantes. Dado que la población es menor a 100, se optó por un muestreo no probabilístico intencional, el cual, tal como lo menciona Arias (2021):

“Se caracteriza por seguir los criterios personales del investigador, ejemplo: si la población se constituye por estudiantes de una institución educativa, el investigador puede aplicar criterios de inclusión y exclusión para elegir a aquellos que estén matriculados o no, que tengan buen rendimiento académico o elegir a la población total, es decir, la población censal” p. 117.

Así mismo, se consideró el grupo de docentes de la sección primaria, es decir, de segundo a séptimo de educación general básica, específicamente de las materias de tronco común (Language, Humanities, Stem) en inglés. Este equipo está conformado por una población total de 6 docentes, y de la misma forma, se optó por un muestreo no probabilístico intencional por las razones anteriormente mencionadas.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La técnica de estudio seleccionada para este estudio, es la encuesta por su utilidad para recolectar datos de manera eficiente y realizar un análisis estadístico de los mismos. Además, permite identificar las necesidades de los participantes clave, facilitando de esta manera, la elaboración de propuestas alineadas a la realidad observada. “La encuesta como técnica, permite la recogida de los datos por medio de la interrogación que se realiza al encuestado con el propósito de que brinden información requerida para la investigación” (Arias, 2021)

Para la aplicación de la encuesta, se utilizará un instrumento diseñado por medio de la operacionalización de variables, esto con el objetivo de garantizar que ningún aspecto relevante quede fuera, esto permitirá una recolección completa de información. El instrumento de recolección de datos se puede definir como:

“Un conjunto de preguntas presentadas y enumeradas en una tabla y una serie de posibles respuestas que el encuestado debe responder. No existen respuestas correctas o incorrectas, todas las respuestas llevan a un resultado diferente y se aplican a una población conformada por personas” (Arias, 2021, p. 82).

### **3.5. Técnica de Análisis de Datos**

Se realizará un análisis estadístico de datos al momento de tabular las encuestas, para así, obtener información precisa y clara de los aspectos necesarios para plantear estrategias. “Las investigaciones cuantitativas buscan un conocimiento certero y objetivo de la realidad, un conocimiento que sea observable, medible y cuantificable” (Huamán et.al, 2022), p. 30. De esta manera, mediante los datos es posible plantear una propuesta real, para que cuando requiera ser aplicada, pueda ajustarse a las necesidades de la población y brinde de forma eficaz una solución al problema.

Se aplicará un cuestionario dirigido a los estudiantes de cuarto de básica, cuyo propósito central es recolectar información sobre el proceso pedagógico, relacionados con la conexión con el aprendizaje basado en proyectos gamificados como recurso empleado para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia comunicativa oral en el idioma inglés.

Este instrumento estará conformado por preguntas con diversas alternativas de respuesta, entre estas están: selección múltiple y basadas en escalas de estimación Likert. Por medio del análisis de estadística descriptiva, cada ítem del instrumento, será examinado teniendo en cuenta la interpretación de los hallazgos obtenidos al momento de su aplicación. Estos resultados se presentarán conjuntamente con tablas de frecuencia y representaciones gráficas, como diagramas de barras para reflejar la distribución numérica y porcentual de las respuestas. Asimismo, dicha interpretación se vinculará con los indicadores del problema, los objetivos y los ejes temáticos de este trabajo investigativo.

A continuación, se presenta la operacionalización de variables donde se consideran las dimensiones de la investigación de acuerdo a los objetivos, los indicadores y las preguntas a aplicar.

### 3.6. Operacionalización de Variables

Tabla 1. Operacionalización de Variables

| OBJETIVOS ESPECÍFICOS   | VARIABLE   | DEFINICIÓN NOMINAL  | DIMENSIONES                   | INDICADORES                                    | PREGUNTAS  | Escala de Likert según grado de importancia |
|---|--|---|-------------------------------|--|--|---|
| Diagnosticar el nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025. | Desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés. | Es la capacidad de comprender y producir mensajes orales básicos en inglés, demostrando competencias en comprensión auditiva, producción oral, interacción grupal y uso funcional del idioma en contextos reales. | Adquisición del idioma inglés | Desarrollo Fonológico.                         | ¿Con qué frecuencia los estudiantes articulan correctamente los sonidos básicos en inglés?                 |   |
|   |  |   |                               | Desarrollo Semántico.                          | ¿Qué nivel de comprensión muestra el estudiante respecto al significado de las palabras básicas en inglés? |   |
|   |  |   | Desarrollo del idioma inglés  | Competencias comunicativas iniciales en inglés | ¿Con qué frecuencia los estudiantes comprenden mensajes simples en inglés durante las actividades?         |   |
|   |  |   |                               | Idioma funcional en contexto.                  | ¿Qué tan regularmente los estudiantes interactúan en inglés en   |   |

|   |  |   |  |   | situaciones cotidianas del aula?  |  |
|---|--|---|--|---|---|--|
| <p>Describir las estrategias utilizadas por los docentes para desarrollar la habilidad comunicativa oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025.</p> | <p>Estrategias Didácticas en el Desarrollo de Competencias Comunicativas en Inglés</p> | <p>Conjunto de métodos, técnicas, recursos y actividades diseñados e implementados por los docentes para promover el aprendizaje del inglés</p> | <p>Estrategias para la Adquisición del idioma inglés</p> | <p>Uso de técnicas interactivas en clase</p>                      | <p>¿Con qué frecuencia durante la semana haces juegos o actividades divertidas en inglés durante la clase?</p>  | <p>Escala de Likert según grado de frecuencia.</p> |
|   |  |   |  | <p>Incorporación de recursos didácticos innovadores.</p>          | <p>¿Con qué frecuencia tu profesor usa imágenes, videos o canciones en inglés para aprender?</p>                |  |
|   |  |   | <p>Estrategias para Desarrollo del idioma inglés</p>     | <p>Fomento de la confianza en el uso del inglés oral</p>          | <p>¿Con qué frecuencia tu profesor te anima a hablar en inglés, incluso si cometes errores?</p>                 |  |
|   |  |   |  | <p>Evaluación y retroalimentación sobre la participación oral</p> | <p>¿Tu profesor te da consejos para hablar mejor en inglés después de que participas en una actividad oral?</p> |  |

|   |  |  |   |   |  |                                |
|---|--|--|---|---|--|--------------------------------|
| <p>Determinar los elementos específicos de la gamificación efectivos para incrementar la participación de los estudiantes de cuarto de básica en el desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés en la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025.</p> | <p>Elementos de la gamificación para el desarrollo de competencia comunicativa en inglés</p> | <p>uso de elementos de juegos (como puntos, recompensas, competencia, niveles, y desafíos) para motivar y aumentar la participación activa de los estudiantes en actividades de aprendizaje.</p> | <p>Motivación a través de la gamificación</p> | <p>Frecuencia de recompensas.</p>           | <p>¿Con qué frecuencia recibes premios o puntos por participar en las actividades en inglés?</p> <p>Nunca<br/>A veces<br/>Casi siempre<br/>Siempre</p> | <p>Preguntas de selección.</p> |
|   |  |  |   | <p>Motivación por recompensas.</p>          | <p>¿Qué haces cuando hay premios por completar las actividades en inglés?</p> <p>Participo más<br/>Participo igual que siempre<br/>No participo</p>    |                                |
|   |  |  |   | <p>Interés por actividades gamificadas.</p> | <p>¿Te gustan más las actividades de inglés cuando hay juegos o premios?</p> <p>Sí, me gustan mucho<br/>Me gustan un poco<br/>No me gustan</p>         |                                |

|  |   |   |                                    |                              |  |                         |
|--|---|---|------------------------------------|------------------------------|--|-------------------------|
|  |   |   | Interacción y participación activa | Retroalimentación inmediata. | ¿Tu profesor te dice si lo hiciste bien o mal después de hablar en inglés?<br>Sí, siempre<br>A veces<br>No   |                         |
|  |   |   |                                    | Colaboración en juegos.      | ¿Qué haces cuando juegas en inglés con tus compañeros?<br>Hablo y ayudo a mi equipo<br>Escucho y hablo un poco<br>No hablo   |                         |
| Diseñar una propuesta de aprendizaje basado en proyectos gamificados para el desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025 | Componentes Fundamentales de la Propuesta Pedagógica. | conjunto de actividades estructuradas y dinámicas, basadas en principios de aprendizaje por proyectos gamificados. Estas actividades están diseñadas para promover el desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés, fomentando la interacción oral, el uso práctico del lenguaje en contextos significativos, y la integración de estrategias motivadoras que estimulen la participación activa de los | Planificación                      | Justificación.               | ¿Qué aspectos considera más relevantes para justificar la implementación de una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés?<br>Opciones:<br><br>Incrementar el vocabulario en | Preguntas de selección. |

|  |  |                                  |  |            |  |
|--|--|----------------------------------|--|------------|--|
|  |  | estudiantes de cuarto de básica. |  |            | <p>inglés.<br/>Mejorar la claridad y fluidez al expresarse.<br/>Fomentar habilidades de interacción social.<br/>Fortalecer la confianza y seguridad al comunicarse.</p>  |
|  |  |                                  |  | Objetivos. | <p>¿Cuáles de los siguientes objetivos considera más relevantes para diseñar una propuesta pedagógica basada en gamificación para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés?<br/>Opciones:</p> <p>Incrementar la expresión oral mediante el uso adecuado del vocabulario.<br/>Promover el uso de oraciones</p> |

|  |  |  |           |            |   |
|--|--|--|-----------|------------|---|
|  |  |  |           |            | <p>coherentes en el lenguaje oral.<br/> Fomentar la comunicación de ideas, emociones y experiencias.<br/> Facilitar la producción de mensajes efectivos para interactuar con los demás.<br/> Mejorar la articulación correcta de los fonemas en inglés.</p> |
|  |  |  | Ejecución | Destrezas. | <p>De las siguientes destrezas, ¿cuáles considera esenciales para incluir en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés?</p> <p>Incorporar palabras nuevas al vocabulario al</p>         |

|  |  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|--|---|
|  |  |  |  |  | <p>comunicarse.<br/> Participar en conversaciones manteniéndose en el tema.<br/> Describir oralmente imágenes gráficas y digitales.<br/> Reproducir composiciones literarias como rimas, trabalenguas y retahílas.<br/> Expresarse utilizando oraciones cortas y completas.<br/> Responder preguntas relacionadas con un texto.</p> |
|--|--|--|--|--|---|

|  |  |  |  |                     |   |
|--|--|--|--|---------------------|---|
|  |  |  |  | <p>Actividades.</p> | <p>De las siguientes actividades, ¿cuáles considera más relevantes para integrar en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica?<br/>Opciones:</p> <p>Actividades de conversación en parejas o grupos pequeños.<br/>Juegos de roles para simular situaciones cotidianas en inglés.<br/>Pronunciar oraciones completas en inglés durante juegos.<br/>Actividades de repetición y memorizar frases clave.</p> |
|--|--|--|--|---------------------|---|

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  | <p>Crear historias o diálogos en inglés como parte de un juego.</p> <p>Participación en competencias de pronunciación en inglés.</p> <p>Juegos interactivos que involucren hablar en inglés (e.g., Kahoot, Quizizz).</p> <p>Actividades de narración de cuentos en inglés.</p> <p>Juegos de preguntas y respuestas en inglés para practicar la interacción oral.</p> <p>Ejercicios de pronunciación enfocados en sonidos específicos del inglés.</p> |  |
|--|--|--|--|--|--|--|

|  |  |  |  |           |   |
|--|--|--|--|-----------|---|
|  |  |  |  | Recursos. | De los siguientes recursos didácticos, ¿cuáles considera más relevantes para integrar en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica?<br>-Plataformas de juegos colaborativos:<br>-Simulaciones de proyectos en grupos:<br>-Retos en equipos<br>-Tableros de retos gamificados<br>-Rúbricas de evaluación gamificadas:<br>-Encuestas y votaciones interactivas: |
|--|--|--|--|-----------|---|

|  |  |  |            |                                       |  |
|--|--|--|------------|---------------------------------------|--|
|  |  |  | Evaluación | <p>Cualitativa.</p> <p>Formativa.</p> | <p>De los siguientes instrumentos de evaluación formativa, ¿cuáles considera más adecuados para ajustar en una propuesta pedagógica basada en ABP gamificado para evaluar el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés (speaking) en estudiantes de cuarto de básica?</p> <p><b>Técnicas de evaluación informal:</b></p> <p>-Evaluación mediante actividades de gamificación: como juegos interactivos en los que los estudiantes tienen que responder preguntas orales en inglés o participar en debates.</p> |
|--|--|--|------------|---------------------------------------|--|

|  |  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|--|---|
|  |  |  |  |  | <p>-Diarios de reflexión: donde los estudiantes reflexionen sobre su desempeño en actividades orales dentro de un proyecto, utilizando inglés para describir sus experiencias.</p> <p><b>Técnicas semiformales:</b></p> <p>-Evaluación a través de tareas y proyectos grupales: donde los estudiantes deben presentar sus proyectos orales en inglés, fomentando la colaboración y el uso de habilidades comunicativas.</p> <p>- Retroalimentación continua durante juegos de rol: en los que los estudiantes interactúan en inglés dentro de un contexto</p> |
|--|--|--|--|--|---|

|  |  |  |  |  |   |  |
|--|--|--|--|--|---|--|
|  |  |  |  |  | <p>gamificado y reciben retroalimentación sobre su desempeño oral.</p> <p>-Listas de verificación de participación en actividades orales: que permitan evaluar la frecuencia y calidad de la participación de los estudiantes en discusiones y presentaciones orales en inglés.</p> <p><b>Técnicas formales:</b></p> <p>-Rúbricas de evaluación del desempeño oral: para medir la fluidez, la pronunciación y la coherencia en la expresión oral durante las actividades gamificadas.</p> |  |
|--|--|--|--|--|---|--|

## CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

### 4.1 Resultados de la encuesta

En este capítulo, es necesario realizar una presentación y análisis de datos, en donde se describe los hallazgos de cada una de las preguntas aplicadas a los estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Particular Letort, Quito, durante el año lectivo 2024-2025.

Se trabajó con una muestra de 34 estudiantes, empleando el muestreo no probabilístico intencional y los resultados se presentan en tablas de frecuencia y en gráficos de barras. Esto permitirá en primer lugar, analizar los datos más relevantes y, en segundo lugar, la interpretación proporcionada por los indicadores a los que corresponden las preguntas o ítems. Todo esto en relación a la operacionalización de variables. Así se inicia con el análisis de las preguntas y la información proporcionada.

**Pregunta N° 1** ¿Con qué frecuencia durante la semana haces juegos o actividades divertidas en inglés durante la clase?

| <b>Alternativas</b>  | <b>Frecuencia absoluta</b> | <b>Porcentaje</b> |
|----------------------|----------------------------|-------------------|
| <b>Nunca</b>         | 1                          | 2,94%             |
| <b>Rara vez</b>      | 11                         | 32,35%            |
| <b>Algunas veces</b> | 12                         | 35,29%            |
| <b>Casi siempre</b>  | 10                         | 29,41%            |
| <b>Siempre</b>       | 0                          | 0,00%             |
| <b>Total</b>         | 34                         |                   |

Tabla 2 *Uso de técnicas interactivas en clase*

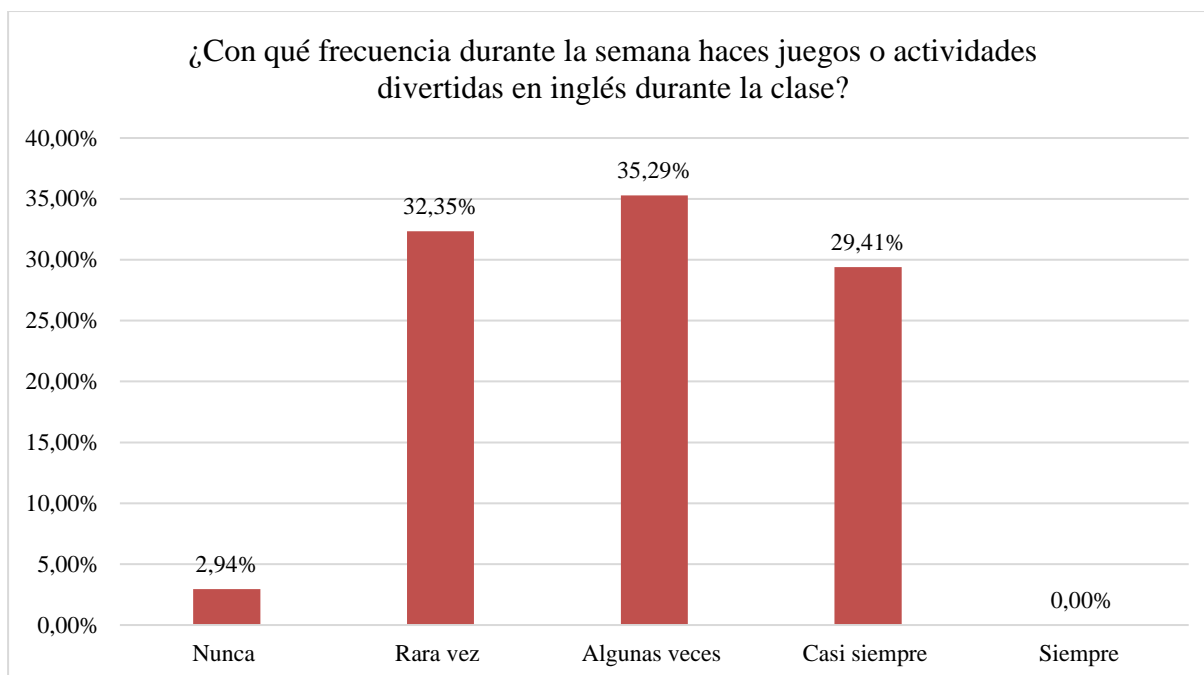


Gráfico 1 *Uso de técnicas interactivas en clase*

En la pregunta número 1, el 35.29 % de los encuestados, plantea que algunas veces realiza actividades divertidas en la clase de inglés, mientras que 32.35 % rara vez las realiza, también que el 29.41 % casi siempre ejecuta actividades de esa índole, y el 2.94 % afirma que nunca ejecuta actividades divertidas. Las estrategias lúdicas son métodos o enfoques educativos que incorporan el juego, la diversión, la interactividad y la participación como herramientas para facilitar el aprendizaje. Estas estrategias están diseñadas para hacer que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más dinámico, motivador y efectivo (Candela y Benavides, 2020).

**Pregunta N° 2** ¿Con qué frecuencia tu profesor usa imágenes, videos o canciones en inglés para aprender?

| Alternativas         | Frecuencia absoluta | Porcentaje |
|----------------------|---------------------|------------|
| <b>Nunca</b>         | 0                   | 0,00%      |
| <b>Rara vez</b>      | 1                   | 2,94%      |
| <b>Algunas veces</b> | 5                   | 14,71%     |
| <b>Casi siempre</b>  | 7                   | 20,59%     |
| <b>Siempre</b>       | 21                  | 61,76%     |

|              |    |      |
|--------------|----|------|
| <b>Total</b> | 34 | 100% |
|--------------|----|------|

Tabla 3 *Incorporación de recursos didácticos innovadores.*

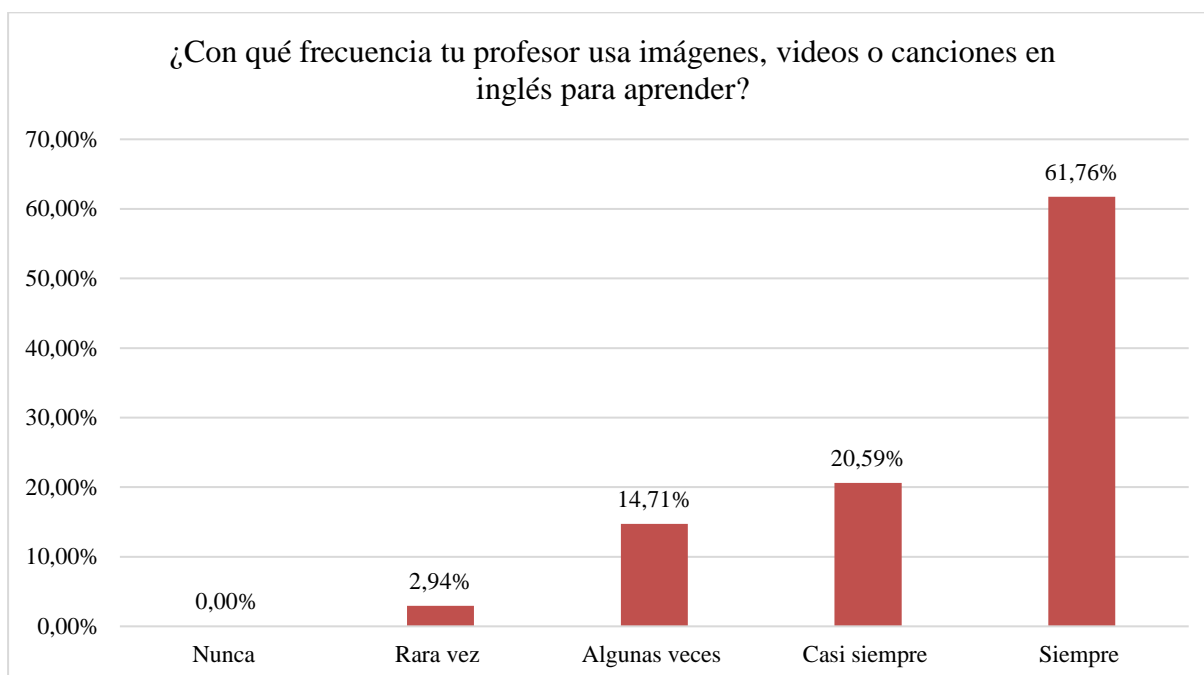


Gráfico 2 *Incorporación de recursos didácticos innovadores.*

En la pregunta número 2, el 61.76 % de los encuestados, expone que el docente siempre emplea recursos digitales en la clase de inglés, mientras que 20.59 % casi siempre, además el 14.71 % expresa que en algunas ocasiones se presentan vídeos, y canciones, el 2.94 % afirma que nunca se emplea. Para Palacios y Bravo (2022), el material didáctico facilita la adquisición de conceptos, habilidades y destrezas, esto debido a que se trabaja la estimulación de los sentidos, es decir, este material puede ser reconocido de forma táctil y visual por los estudiantes, por lo tanto, es importante que este se ajuste a las necesidades de los estudiantes que van aprender otro idioma.

**Pregunta N° 3** ¿Con qué frecuencia tu profesor te anima a hablar en inglés, incluso si cometes errores?

| Alternativas         | Frecuencia absoluta | Porcentaje |
|----------------------|---------------------|------------|
| <b>Nunca</b>         | 1                   | 2,94%      |
| <b>Rara vez</b>      | 6                   | 17,65%     |
| <b>Algunas veces</b> | 4                   | 11,76%     |

|                     |    |        |
|---------------------|----|--------|
| <b>Casi siempre</b> | 5  | 14,71% |
| <b>Siempre</b>      | 18 | 52,94% |
| <b>Total</b>        | 34 | 100%   |

Tabla 4 *Fomento de la confianza en el uso del inglés oral*

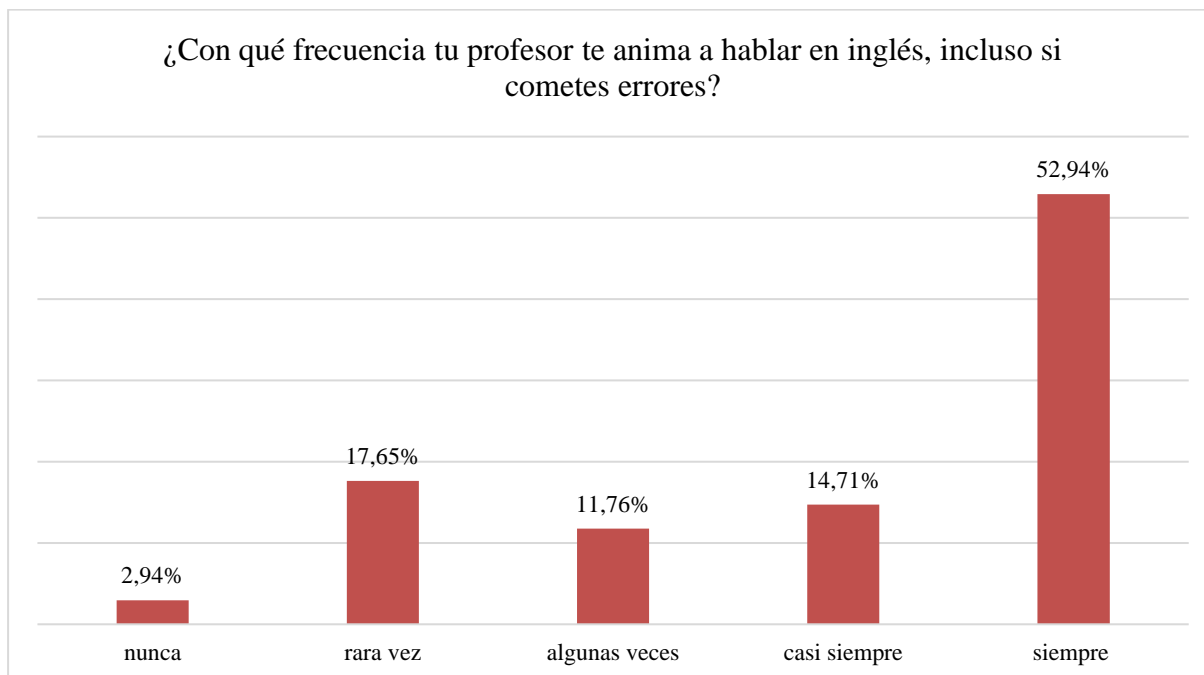


Gráfico 3 *Fomento de la confianza en el uso del inglés oral*

En la Pregunta número 3, ¿Con qué frecuencia tu profesor te anima a hablar en inglés, incluso si cometes errores?, se observa que el 2,94% de los encuestados indicó Nunca, el 17,65% respondió Rara vez, el 11,76% manifestó Algunas veces, el 14,71% eligió Casi siempre y el 52,94% afirmó Siempre, sumando un total del 100%. La motivación extrínseca, tiene su núcleo en las recompensas o incentivos que pueden ser premios, esto produce que los alumnos aprendan el idioma para recibir aplausos de otros, tales como familia, amigos, compañeros, o para demostrar su capacidad de aprender otro idioma como el inglés (Álvarez y Rojas, 2021).

**Pregunta N ° 4** ¿Tu profesor te da consejos para hablar mejor en inglés después de que participas en una actividad oral?

| <b>Alternativas</b> | <b>Frecuencia absoluta</b> | <b>Porcentaje</b> |
|---------------------|----------------------------|-------------------|
| <b>Nunca</b>        | 1                          | 2,94%             |
| <b>Rara vez</b>     | 0                          | 0,00%             |

|                      |    |        |
|----------------------|----|--------|
| <b>Algunas veces</b> | 7  | 20,59% |
| <b>Casi siempre</b>  | 13 | 38,24% |
| <b>Siempre</b>       | 13 | 38,24% |
| <b>Total</b>         | 34 | 100%   |

Tabla 5 *Evaluación y retroalimentación sobre la participación oral*

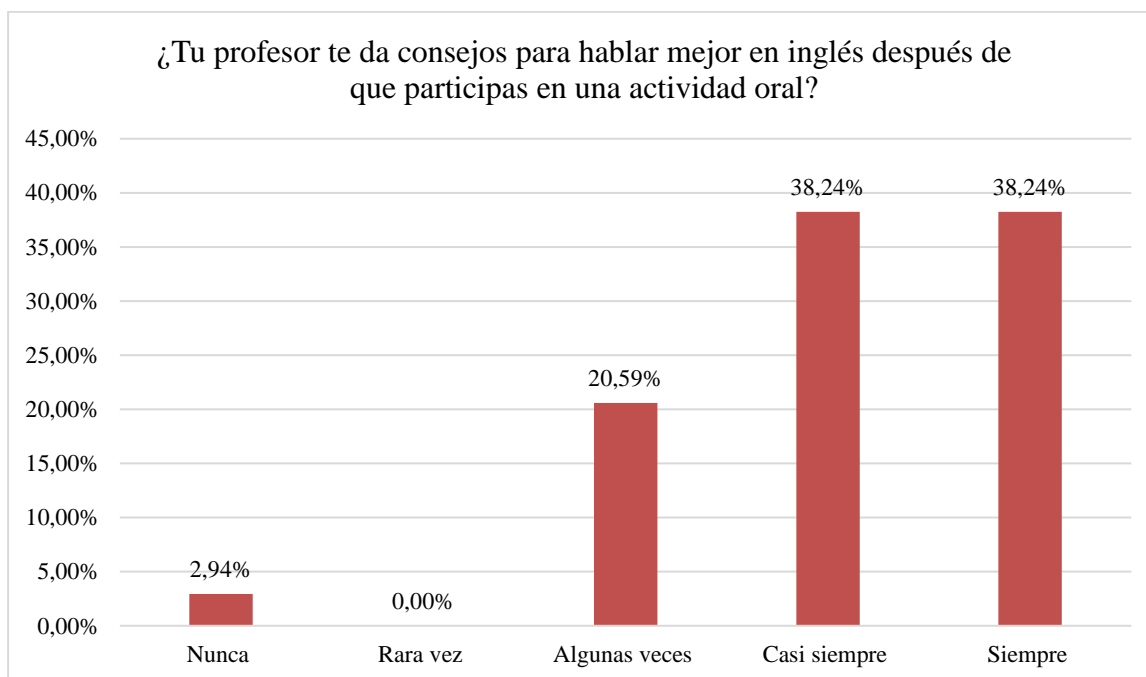


Gráfico 4 *Evaluación y retroalimentación sobre la participación oral*

En la Pregunta número 4, ¿Tu profesor te da consejos para hablar mejor en inglés después de que participas en una actividad oral?, se observa que el 2,94% de los encuestados indicó Nunca, el 0,00% respondió Rara vez, el 20,59% manifestó Algunas veces, el 38,24% eligió Casi siempre y otro 38,24% afirmó Siempre, sumando un total del 100%. A este respecto, la retroalimentación tiene un impacto positivo sobre los factores afectivos y promueve las prácticas de retroalimentación para lograr mejores resultados en el proceso de aprendizaje, haciendo énfasis en autoestima, motivación y la reducción de ansiedad (Narvaez y Verdezoto, 2021).

**Pregunta N° 5** ¿Con qué frecuencia recibes premios o puntos por participar en las actividades en inglés?

| Alternativas         | Frecuencia absoluta | Porcentaje |
|----------------------|---------------------|------------|
| <b>Nunca</b>         | 4                   | 11,76%     |
| <b>Rara vez</b>      | 0                   | 0,00%      |
| <b>Algunas veces</b> | 16                  | 47,06%     |
| <b>Casi siempre</b>  | 8                   | 23,53%     |
| <b>Siempre</b>       | 6                   | 17,65%     |
| <b>Total</b>         | 34                  | 100%       |

Tabla 6 *Frecuencia de recompensas*

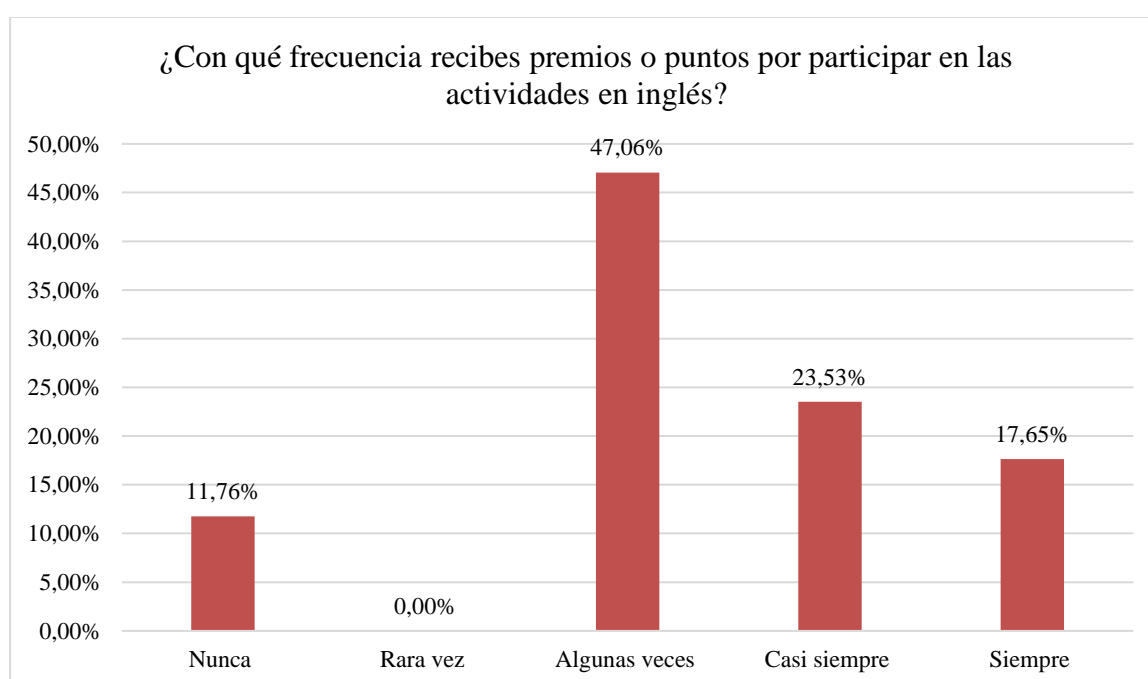


Gráfico 5 *Frecuencia de recompensas*

En la Pregunta número 5, ¿Con qué frecuencia recibes premios o puntos por participar en las actividades en inglés?, se observa que el 11,76% de los encuestados indicó Nunca, el 0,00% respondió Rara vez, el 47,06% manifestó Algunas veces, el 23,53% eligió Casi siempre y el 17,65% afirmó Siempre, sumando un total del 100% de las respuestas. Desde este punto de vista, para Caraballo (2023), “los estudiantes se sienten inspirados y motivados para superar obstáculos y alcanzar metas, ya que se encuentran inmersos en un entorno lúdico que les brinda recompensas y reconocimiento por sus logros”.

**Pregunta N ° 6 ¿Qué haces cuando hay premios por completar las actividades en inglés?**

| Alternativas                       | Frecuencia absoluta | Porcentaje |
|------------------------------------|---------------------|------------|
| <b>Participo mas</b>               | 22                  | 64,71%     |
| <b>Participo igual que siempre</b> | 10                  | 29,41%     |
| <b>No participo</b>                | 2                   | 5,88%      |
|                                    | 34                  | 100%       |

Tabla 7 *Motivación por recompensas*

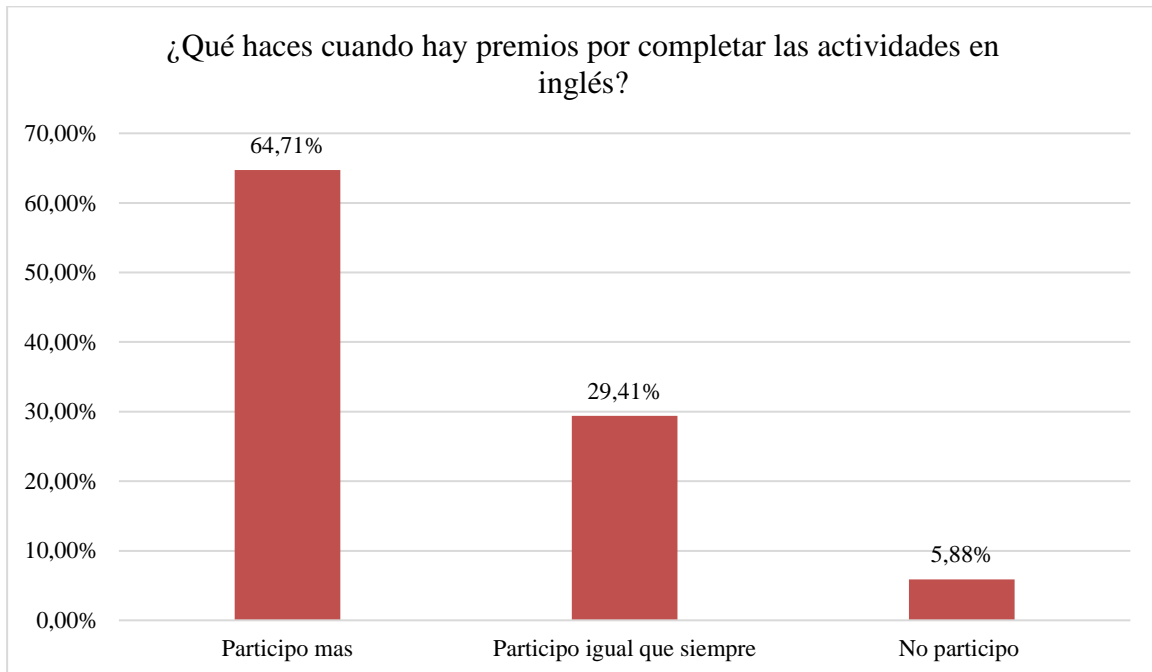


Gráfico 6 *Motivación por recompensas*

En la Pregunta número 6, ¿Qué haces cuando hay premios por completar las actividades en inglés?, la mayoría de los encuestados, un 64,71%, mencionó que participa más. Por otro lado, un 29,41% señaló que su nivel de participación se mantiene igual, mientras que un 5,88% indicó que no participa, dando un total 100%. Los elementos

y mecánicas de los juegos utilizado en clase, son útiles para potenciar el aprendizaje en los estudiantes, esto porque permite crear un ambiente motivador y participativo promoviendo de esta manera el desarrollo de habilidades blandas como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en equipo (Caraballo, 2023).

**Pregunta N° 7** ¿Te gustan más las actividades de inglés cuando hay juegos o premios?

| Alternativas               | Frecuencia absoluta | Porcentaje |
|----------------------------|---------------------|------------|
| <b>Si, me gustan mucho</b> | 33                  | 97,06%     |
| <b>Me gustan un poco</b>   | 1                   | 2,94%      |
| <b>No me gustan</b>        | 0                   | 0,00%      |
| <b>Total</b>               | 34                  | 100%       |

Tabla 8 *Interés por actividades gamificadas.*

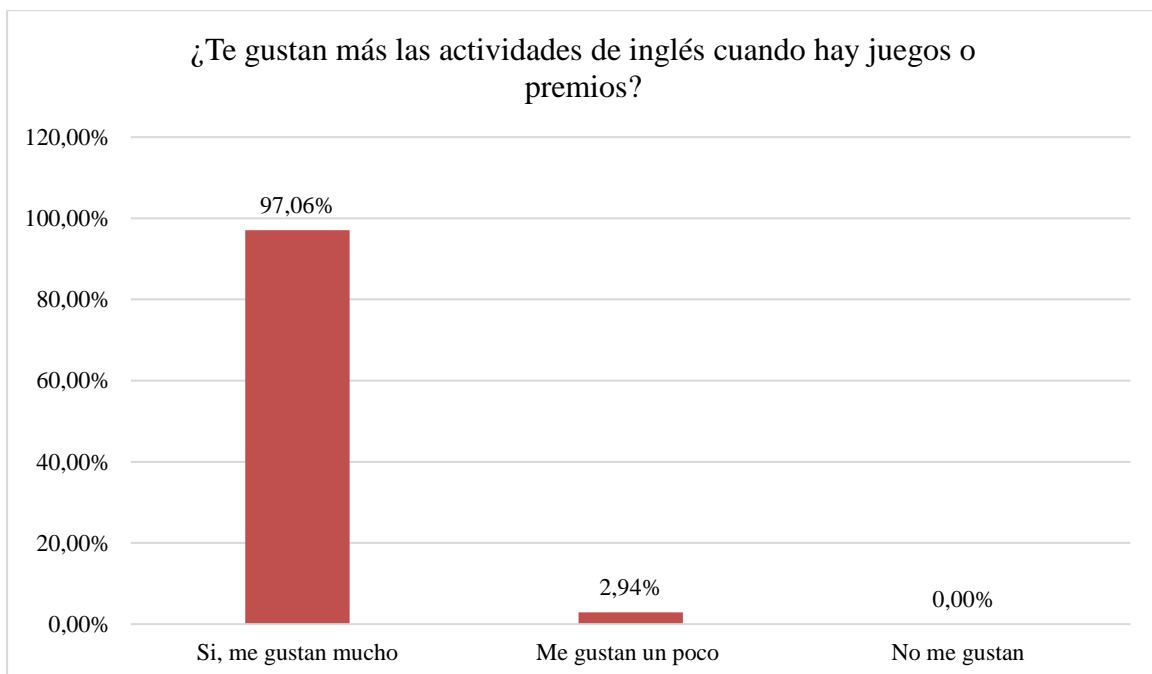


Gráfico 7 *Interés por actividades gamificadas.*

En la Pregunta número 7, ¿Te gustan más las actividades de inglés cuando hay juegos o premios?, la gran mayoría de los encuestados, un 97,06%, respondió que les gustan mucho. Un 2,94% indicó que les gusta un poco, mientras que nadie seleccionó la opción de que no les gusta. Dando un total del 100%. Considerando esto, Coronado (2024) establece que los juegos permiten que los niños desarrollen y estimulen áreas de aprendizaje, que exploten su creatividad, que desarrollen de forma efectiva el trabajo en equipo, que sigan instrucciones y pongan en práctica cualidades como la responsabilidad y respeto.

**Pregunta N° 8** ¿Tu profesor te dice si lo hiciste bien o mal después de hablar en inglés?

| Alternativas       | Frecuencia absoluta | Porcentaje |
|--------------------|---------------------|------------|
| <b>Si, siempre</b> | 23                  | 67,65%     |
| <b>A veces</b>     | 11                  | 32,35%     |
| <b>No</b>          | 0                   | 0,00%      |
| <b>Total</b>       | 34                  | 100%       |

Tabla 9 *Retroalimentación inmediata*

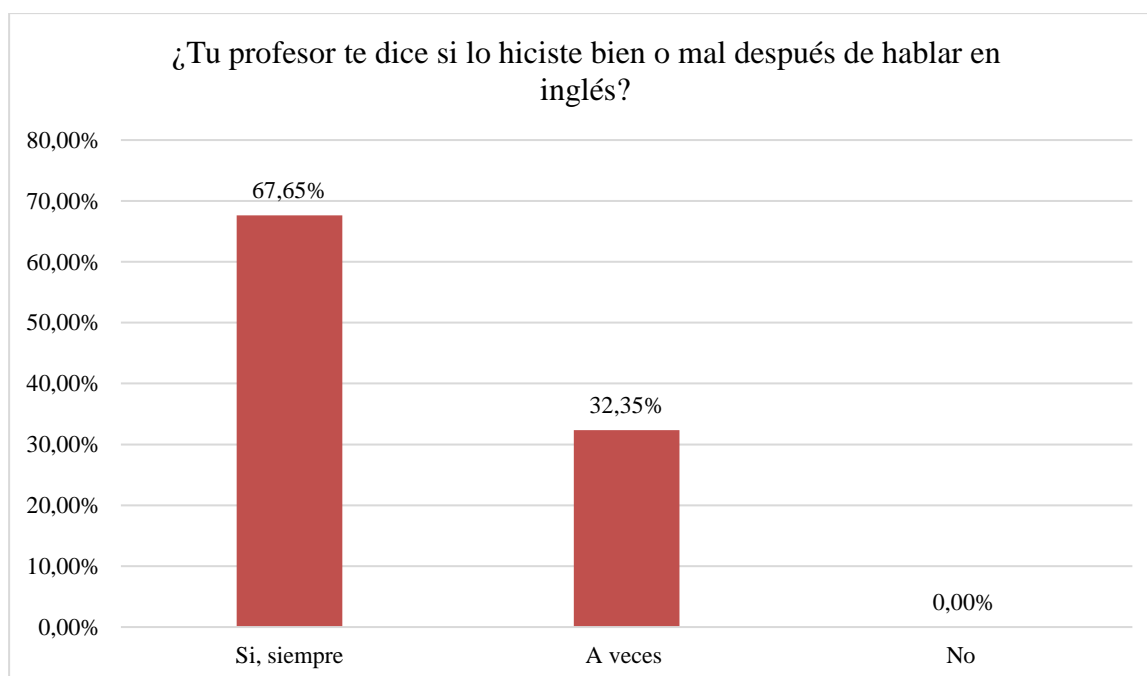


Gráfico 8 *Retroalimentación inmediata*

En la Pregunta número 8, ¿Tu profesor te dice si lo hiciste bien o mal después de hablar en inglés?, el 67,65% de los encuestados afirmó que siempre recibe retroalimentación, mientras que un 32,35% indicó que la recibe solo a veces. Ningún encuestado señaló que no recibe retroalimentación. Sumando un total del 100%. “La retroalimentación es una de las estrategias más efectivas e inmediatas en el progreso del aprendizaje porque permite que el docente conduzca a sus estudiantes a obtener, de manera autónoma, información de cómo optimizar su desempeño futuro y sus estrategias de aprendizaje” (Morales et.al, 2023).

**Pregunta N° 9** ¿Qué haces cuando juegas en inglés con tus compañeros?

| Alternativas                     | Frecuencia absoluta | Porcentaje |
|----------------------------------|---------------------|------------|
| <b>Hablo y ayudo a mi equipo</b> | 28                  | 82,35%     |
| <b>Escucho y hablo un poco</b>   | 6                   | 17,65%     |
| <b>No hablo</b>                  | 0                   | 0,00%      |
| <b>Total</b>                     | 34                  | 100%       |

Tabla 10 *Colaboración en juegos*

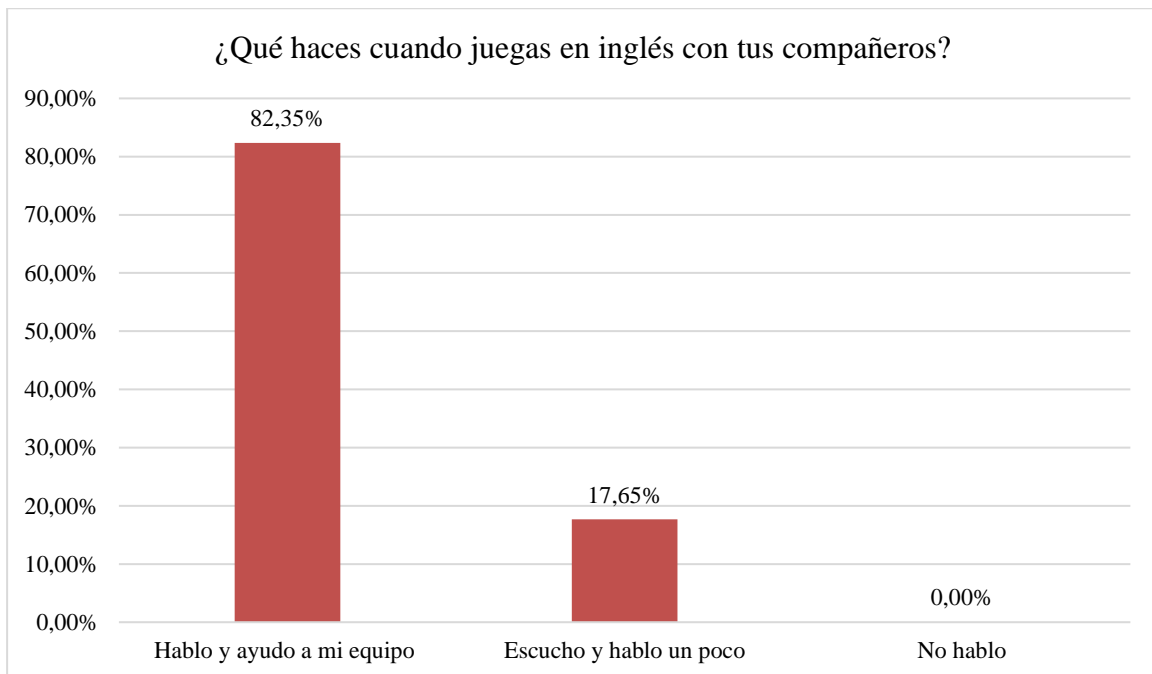


Gráfico 9 *Colaboración en juegos*

En la Pregunta número 9, ¿Qué haces cuando juegas en inglés con tus compañeros?, el 82,35% de los encuestados mencionó que habla y ayuda a su equipo, mientras que un 17,65% indicó que escucha y habla un poco. Ningún encuestado señaló que no habla. Dando un resultado de 100%. Uno de los beneficios más importantes de emplear la gamificación en el aula es que una gran variedad de juegos involucra el trabajo en equipo con el fin de lograr un objetivo común, lo que puede ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de comunicación en inglés (Mejías, 2023).

**Pregunta N° 10** ¿Qué actividad en inglés te divierte más durante las clases?

| Alternativas                  | Frecuencia absoluta | Porcentaje  |
|-------------------------------|---------------------|-------------|
| Jugar juegos en equipo        | 12                  | 35,29%      |
| Cantar canciones              | 0                   | 0,00%       |
| Hacer dibujos o manualidades  | 22                  | 64,71%      |
| Actuar o hacer presentaciones | 0                   | 0.00%       |
| <b>Total</b>                  | <b>34</b>           | <b>100%</b> |

Tabla 11 *Actividades divertidas*

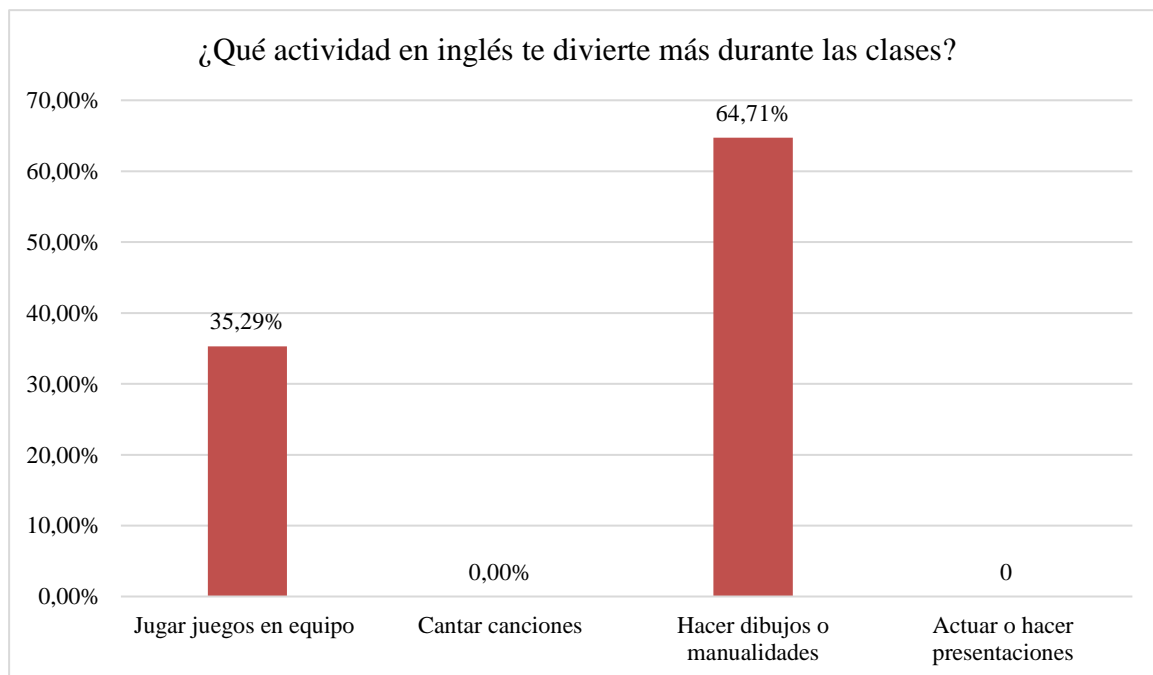


Gráfico 10 *Actividades divertidas*

En la Pregunta número 10, ¿Qué actividad en inglés te divierte más durante las clases?, el 64,71% de los encuestados señaló que hacer dibujos o manualidades es la actividad más divertida, mientras que un 35,29% prefirió jugar juegos en equipo. Ningún encuestado mencionó que cantar canciones o hacer presentaciones sea lo más divertido. Sumando un total

del 100%. “Los niños consideran que el juego aparte de proporcionarle diversión, les permite relacionarse con sus compañeros y posee gran importancia, debido a que, ayuda a su desarrollo físico, mental, emocional y social” (Chimarro, 2023).

### Preguntas dirigidas a docentes

Pregunta N°1 ¿Con qué frecuencia los estudiantes articulan correctamente los sonidos básicos en inglés?

| Alternativas         | Frecuencia absoluta | Porcentaje |
|----------------------|---------------------|------------|
| <b>nunca</b>         | 0                   | 0,00%      |
| <b>rara vez</b>      | 1                   | 20,00%     |
| <b>algunas veces</b> | 3                   | 60,00%     |
| <b>casi siempre</b>  | 1                   | 20,00%     |
| <b>siempre</b>       | 0                   | 0,00%      |
| <b>TOTAL</b>         | 5                   | 100%       |

Tabla 12 *Desarrollo fonológico*

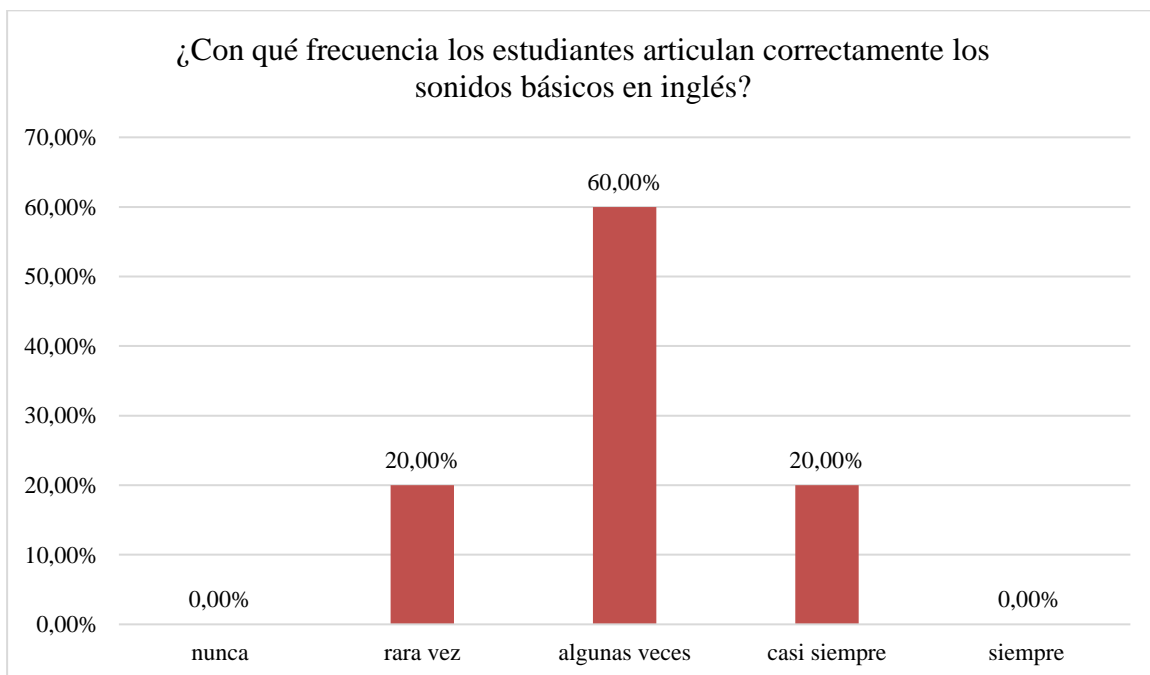


Gráfico 11 *Desarrollo fonológico*

En la Pregunta número 1, ¿Con qué frecuencia los estudiantes articulan correctamente los sonidos básicos en inglés?, el 60% de los encuestados indicó que lo hacen algunas veces, mientras que un 20% mencionó que lo hacen rara vez y otro 20% señaló que lo hacen casi

siempre. Ningún encuestado respondió que nunca o siempre articulaba correctamente los sonidos básicos. Sumando un total del 100%. Este hallazgo coincide con Granda & Merino, (2017), quien establece que para los estudiantes la competencia comunicativa oral es la parte más complicada para ellos, por lo que solamente algunas veces articular de forma correcta sonidos en inglés.

**Pregunta N°2** ¿Qué nivel de comprensión muestran los estudiantes respecto al significado de las palabras básicas en inglés?

| Alternativas             | Frecuencia absoluta | Porcentaje  |
|--------------------------|---------------------|-------------|
| Nunca comprenden         | 0                   | 0,00%       |
| Rara vez comprenden      | 0                   | 0,00%       |
| Algunas veces comprenden | 2                   | 40,00%      |
| Casi siempre comprenden  | 3                   | 60,00%      |
| Siempre comprenden       | 0                   | 0,00%       |
| Nunca comprenden         | 0                   | 0,00%       |
| <b>TOTAL</b>             | <b>5</b>            | <b>100%</b> |

Tabla 13 *Desarrollo semántico*

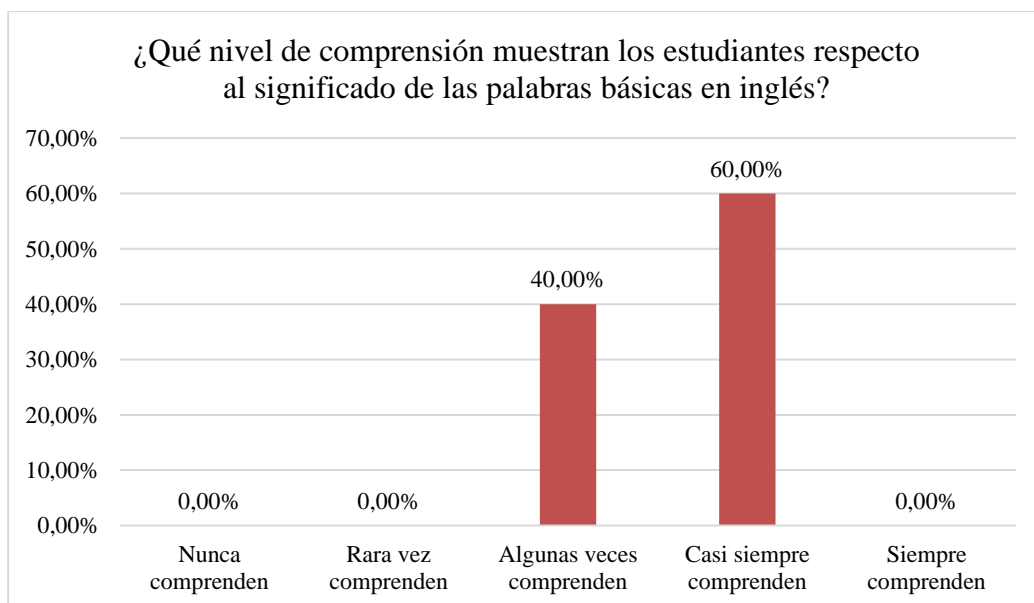


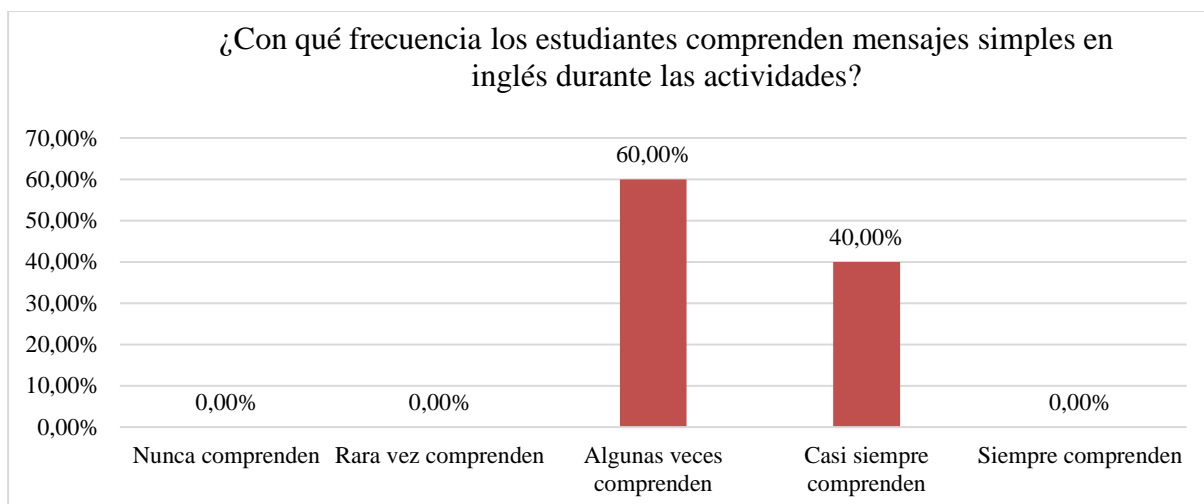
Gráfico 12 *Desarrollo semántico*

En la Pregunta número 2, ¿Qué nivel de comprensión muestran los estudiantes respecto al significado de las palabras básicas en inglés?, el 60% de los encuestados indicó que casi siempre comprenden, mientras que un 40% mencionó que algunas veces comprenden. Ningún encuestado respondió que nunca o siempre comprende el significado de las palabras básicas. Dando como resultado 100%. De ahí, Arispuro et, al (2020) establece que, los estudiantes pueden llegar a comprender el significado de las palabras debido a que cuentan con conocimientos previos, ya sea en años anteriores o por clases particulares que ellos reciben.

**Pregunta N° 3** ¿Con qué frecuencia los estudiantes comprenden mensajes simples en inglés durante las actividades?

| <b>Alternativas</b>             | <b>Frecuencia absoluta</b> | <b>Porcentaje</b> |
|---------------------------------|----------------------------|-------------------|
| <b>Nunca comprenden</b>         | 0                          | 0,00%             |
| <b>Rara vez comprenden</b>      | 0                          | 0,00%             |
| <b>Algunas veces comprenden</b> | 3                          | 60,00%            |
| <b>Casi siempre comprenden</b>  | 2                          | 40,00%            |
| <b>Siempre comprenden</b>       | 0                          | 0,00%             |
| <b>TOTAL</b>                    | 5                          | 100               |

Tabla 14 *Competencias comunicativas iniciales en inglés*



**Gráfico 13** *Competencias comunicativas iniciales en inglés*

En la Pregunta número 3, ¿Con qué frecuencia los estudiantes comprenden mensajes simples en inglés durante las actividades?, el 60% de los encuestados indicó que algunas veces comprenden, mientras que un 40% señaló que casi siempre comprenden los mensajes simples. Ningún encuestado respondió que nunca o siempre comprenden. Sumando un total del 100%. Siendo así, “Las competencias lingüísticas incluyen los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas y sintácticas.” (Lara et al, 2022).

**Pregunta N° 4** ¿Con qué frecuencia los estudiantes interactúan en inglés en situaciones cotidianas del aula?

| <b>Alternativas</b>       | <b>Frecuencia absoluta</b> | <b>Porcentaje</b> |
|---------------------------|----------------------------|-------------------|
| Nunca interactúan         | 0                          | 0,00%             |
| Rara vez interactúan      | 4                          | 80,00%            |
| Algunas veces interactúan | 0                          | 0,00%             |
| Casi siempre interactúan  | 1                          | 20,00%            |
| Siempre interactúan       | 0                          | 0,00%             |
| <b>TOTAL</b>              | <b>5</b>                   | <b>100</b>        |

Tabla 15 *Idioma funcional en contexto.*

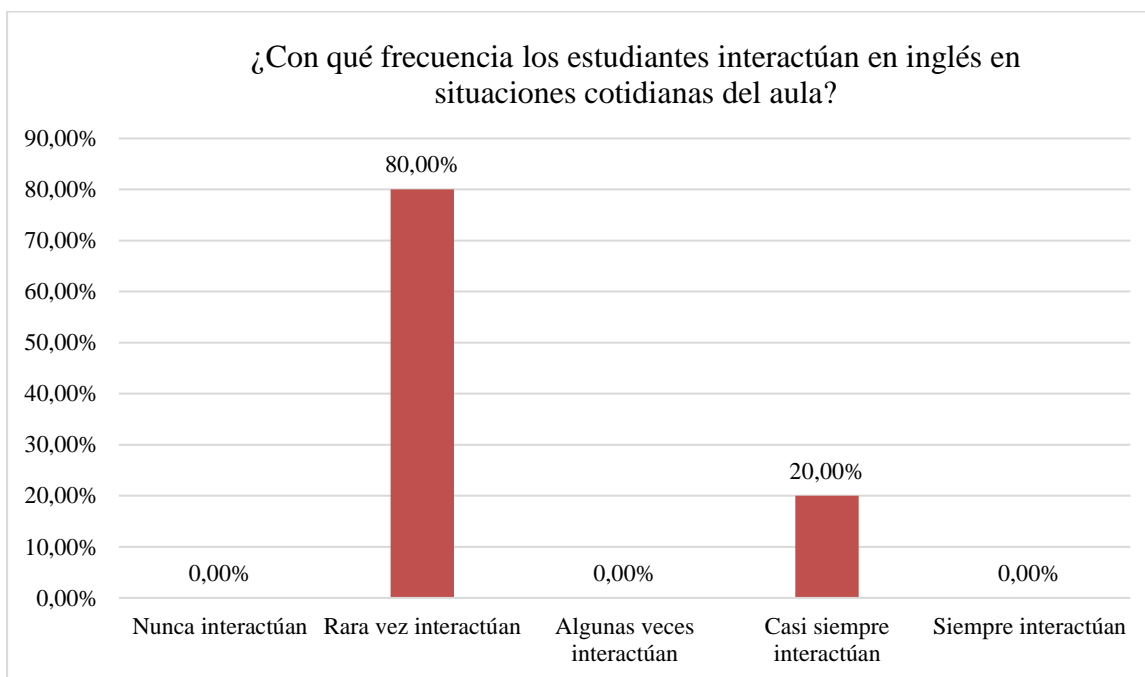


Gráfico 14 *Idioma funcional en contexto.*

En la Pregunta número 4, ¿Con qué frecuencia los estudiantes interactúan en inglés en situaciones cotidianas del aula?, el 80% de los encuestados indicó que rara vez interactúan en inglés, mientras que un 20% señaló que casi siempre lo hacen. Ningún encuestado respondió que nunca o siempre interactúan. Dando un total del 100%. Para Mendieta (2021), en la educación básica, con dos horas semanales de enseñanza de este idioma, los estudiantes no obtienen la aptitud necesaria y el manejo de este. Por lo cual no resulta trascendente en la vida estudiantil y profesional de las personas.

**Pregunta N° 5** ¿Qué aspectos considera más relevantes para justificar la implementación de una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés? (Puede marcar más de una opción)

| Alternativas                               | Frecuencia absoluta | Porcentaje |
|--|---------------------|------------|
| Incrementar el vocabulario en inglés       | 2                   | 40%        |
| Mejorar la calidad y fluidez al expresarse | 3                   | 60%        |
| Fomentar habilidades de interacción social | 2                   | 40%        |
| Fortalecer la confianza y seguridad al     | 2                   | 40%        |

|   |   |     |
|---|---|-----|
| comunicarse   |   |     |
| Desarrollar las clases más activas y participativas | 2 | 40% |
| <b>TOTAL</b>  | 5 | 100 |

Tabla 16 *Justificación*

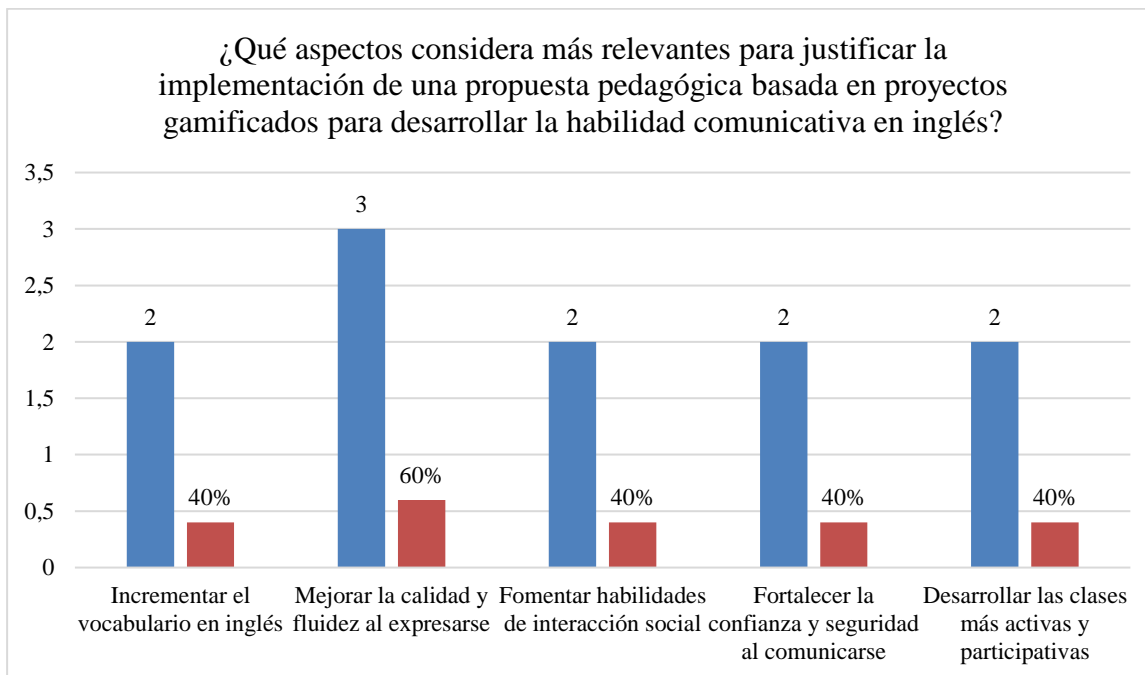


Gráfico 15 *Justificación*

**En la Pregunta número 5,** ¿Qué aspectos consideran más relevantes para justificar la implementación de una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés?, el 60% de los encuestados destacó la importancia de mejorar la calidad y fluidez al expresarse. Además, un 40% señaló aspectos como el incremento del vocabulario en inglés, el fomento de habilidades de interacción social, el fortalecimiento de la confianza y seguridad al comunicarse, y el desarrollo de clases más activas y participativas. De ahí, Orihuela (2019), señala que: “una de las estrategias de aprendizaje que puede contribuir a mejorar la motivación, concentración, e involucración que se necesitan los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera es la Gamificación.

**Pregunta N° 6** ¿Cuáles de los siguientes objetivos considera más relevantes para diseñar una propuesta pedagógica basada en gamificación para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés?

| Alternativas   | Frecuencia absoluta | Porcentaje  |
|--|---------------------|-------------|
| Incrementar la expresión oral mediante el uso adecuado del vocabulario       | 2                   | 40,00%      |
| Promover el uso de oraciones coherentes en el lenguaje oral                  | 1                   | 20,00%      |
| Fomentar la comunicación de ideas, emociones y experiencias                  | 1                   | 20,00%      |
| Facilitar la producción de mensajes efectivos para interactuar con los demás | 1                   | 20,00%      |
| Mejorar la articulación correcta de los fonemas en inglés                    | 0                   | 0%          |
| <b>TOTAL</b>   | <b>5</b>            | <b>100%</b> |

Tabla 17 *Objetivos*

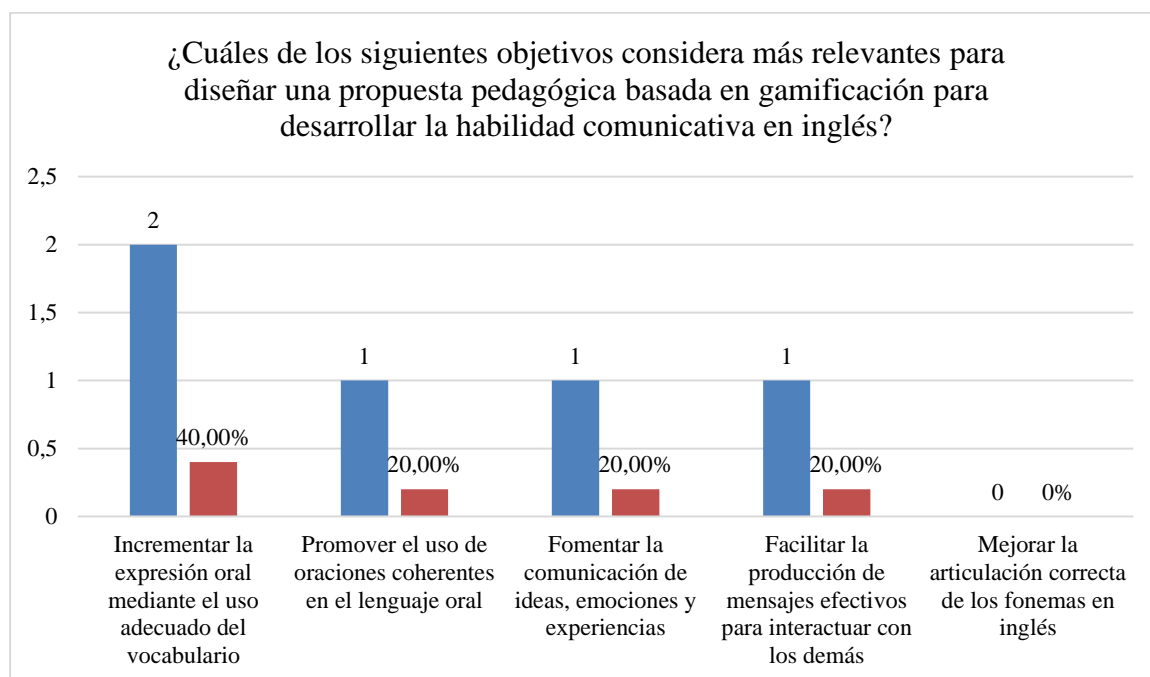


Gráfico 16 *Objetivos*

En la Pregunta número 6, ¿Cuáles de los siguientes objetivos consideran más relevantes para

diseñar una propuesta pedagógica basada en gamificación para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés?, el 40% de los encuestados destacó la importancia de incrementar la expresión oral mediante el uso adecuado del vocabulario. Además, un 20% señaló como relevantes la promoción del uso de oraciones coherentes en el lenguaje oral, el fomento de la comunicación de ideas, emociones y experiencias, y la facilitación de la producción de mensajes efectivos para interactuar con los demás. Ningún encuestado eligió la mejora en la articulación de los fonemas en inglés. De esta manera, García et al. (2021), determina que los elementos y técnicas propias de los juegos es muy útil en contextos donde los estudiantes no encuentran suficiente motivación intrínseca para aprender.

**Pregunta N° 7** De las siguientes destrezas, ¿cuáles considera esenciales para incluir en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés? (Puede marcar más de una opción)

| <b>Alternativas</b>  | <b>Frecuencia absoluta</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--|----------------------------|-------------------|
| Incorporar palabras nuevas al vocabulario al comunicarse                 | 3                          | 60,00%            |
| Participar en conversaciones manteniéndose en el tema                    | 2                          | 40,00%            |
| Describir oralmente imágenes gráficas y digitales                        | 3                          | 60,00%            |
| Reproducir composiciones literarias como rimas, trabalenguas y retahílas | 0                          | 0,00%             |
| Expresarse utilizando oraciones cortas y completas                       | 3                          | 60%               |
| Responder preguntas relacionadas con un texto                            | 2                          | 40,0%             |
| <b>TOTAL</b>   | <b>5</b>                   | <b>100%</b>       |

Tabla 18 *Destrezas*

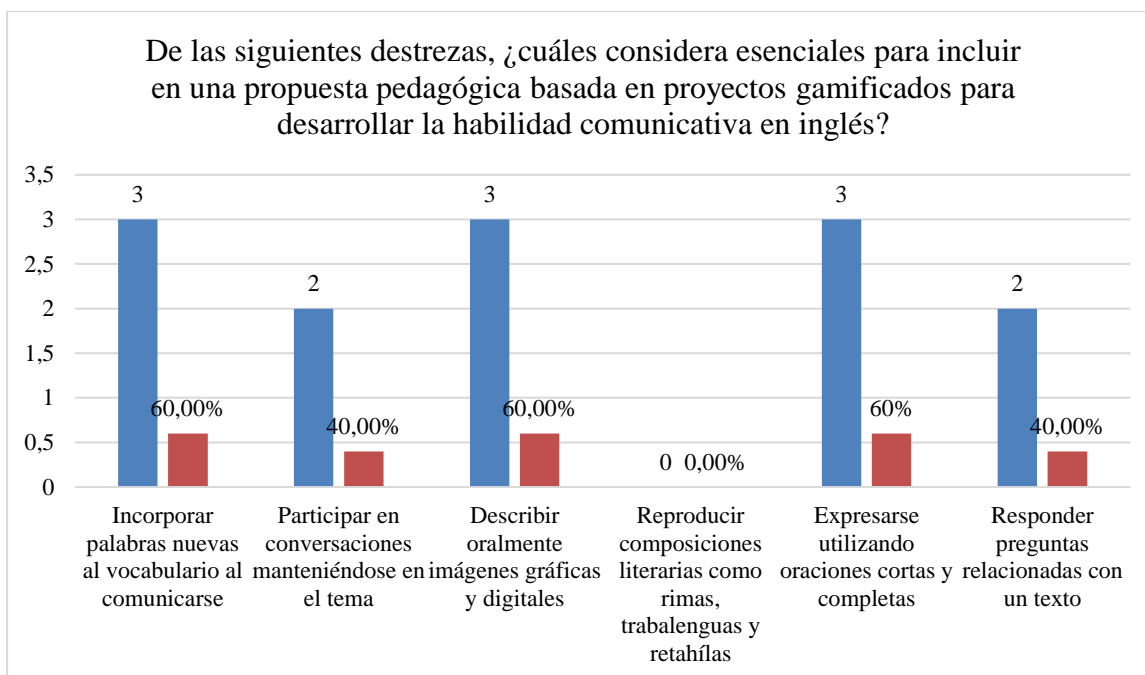


Gráfico 17 Destrezas

En la Pregunta número 7, ¿Cuáles de las siguientes destrezas consideran esenciales para incluir en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés?, el 60% de los encuestados destacó la importancia de incorporar palabras nuevas al vocabulario al comunicarse, describir oralmente imágenes gráficas y digitales, y expresarse utilizando oraciones cortas y completas. Además, un 40% representó relevante participar en conversaciones manteniéndose en el tema y respondiendo preguntas relacionadas con un texto. Ningún encuestado seleccionó la opción de reproducir composiciones literarias como rimas, trabajos en lenguas y retahílas. De acuerdo con Marín et. al (2024), la metodología de aprendizaje basado en proyectos facilita la interacción, la práctica del idioma y, por ende, se promueve el aprendizaje al igual que el desarrollo de las cuatro habilidades (listening, reading, writing, speaking). Adicionalmente, según Pérez y Torres (2021) “La gamificación como estrategia de aprendizaje de los tiempos verbales en el idioma inglés, favorece la creación de ambientes agradables para que el estudiante aprenda mejor y adquiera cambios de hábitos pasando de ser actores pasivos a activos” (p, 31).

**Pregunta N° 8** ¿De las siguientes actividades, ¿cuáles considera más relevantes para integrar en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para promover la interacción oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica? (Puede marcar más de una opción)

| Alternativas  | Frecuencia absoluta | Porcentaje |
|---|---------------------|------------|
| Actividades de conversación en parejas o grupos pequeños                      | 2                   | 40%        |
| Juegos de roles para simular situaciones cotidianas en inglés                 | 4                   | 80%        |
| Juegos de preguntas y respuestas en inglés para practicar la interacción oral | 2                   | 40%        |
| Crear historias o diálogos en inglés como parte de un juego                   | 2                   | 40%        |
| Actividades de narración de cuentos en inglés                                 | 2                   | 40%        |
| Actividades de conversación en parejas o grupos pequeños                      | 2                   | 40%        |
| <b>TOTAL</b>  | <b>5</b>            | <b>100</b> |

Tabla 19 *Actividades pedagógicas*

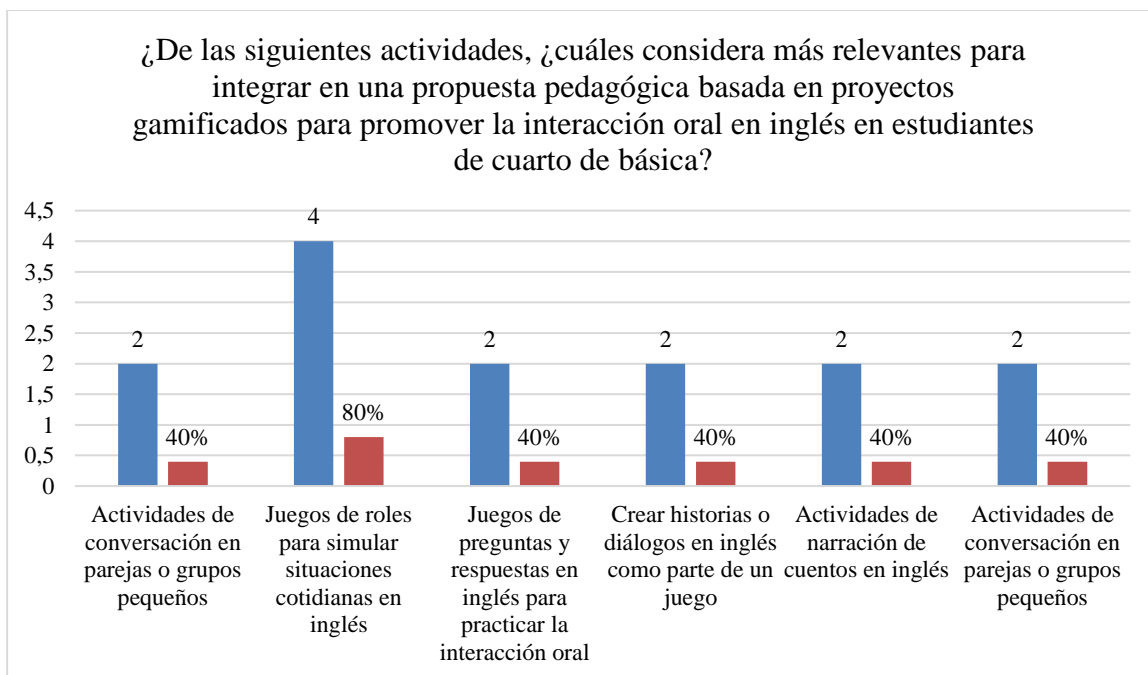


Gráfico 18 *Actividades pedagógicas*

En la Pregunta número 8, ¿Cuáles consideran más relevantes para integrar en una propuesta

pedagógica basada en proyectos gamificados para promover la interacción oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica?, el 80% de los encuestados destacó los juegos de roles para simular situaciones cotidianas en inglés como la actividad más relevante. Además, un 40% consideró importantes las actividades de conversación en parejas o grupos pequeños, los juegos de preguntas y respuestas, la creación de historias o diálogos en inglés y la narración de cuentos, son las herramientas más sofisticadas para el desarrollo del idioma. Con base en Pérez y Torres (2021), en las estrategias gamificadas, el docente se convierte en un diseñador de actividades lúdicas promotoras del aprendizaje, por otro lado, el estudiante asume un rol activo y participativo en su proceso de fortalecimiento de la competencia comunicativa del inglés.

**Pregunta N° 8.1** ¿De las siguientes actividades, ¿cuáles considera más relevantes para integrar en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para mejorar la pronunciación y fluidez oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica? (Puede marcar más de una opción)

| <b>Alternativas</b>   | <b>Frecuencia absoluta</b> | <b>Porcentaje</b> |
|---|----------------------------|-------------------|
| Pronunciar oraciones completas en inglés durante juegos                     | 4                          | 80%               |
| Actividades de repetición y memorizar frases clave                          | 1                          | 20%               |
| <i>Participación en competencias de pronunciación en inglés</i>             | 3                          | 60%               |
| Ejercicios de pronunciación enfocados en sonidos específicos del inglés     | 1                          | 20%               |
| Juegos interactivos que involucren hablar en inglés (e.g., Kahoot, Quizizz) | 4                          | 80%               |
| <b>TOTAL</b>  | <b>5</b>                   | <b>100</b>        |

*Tabla 20 Actividades pedagógicas*

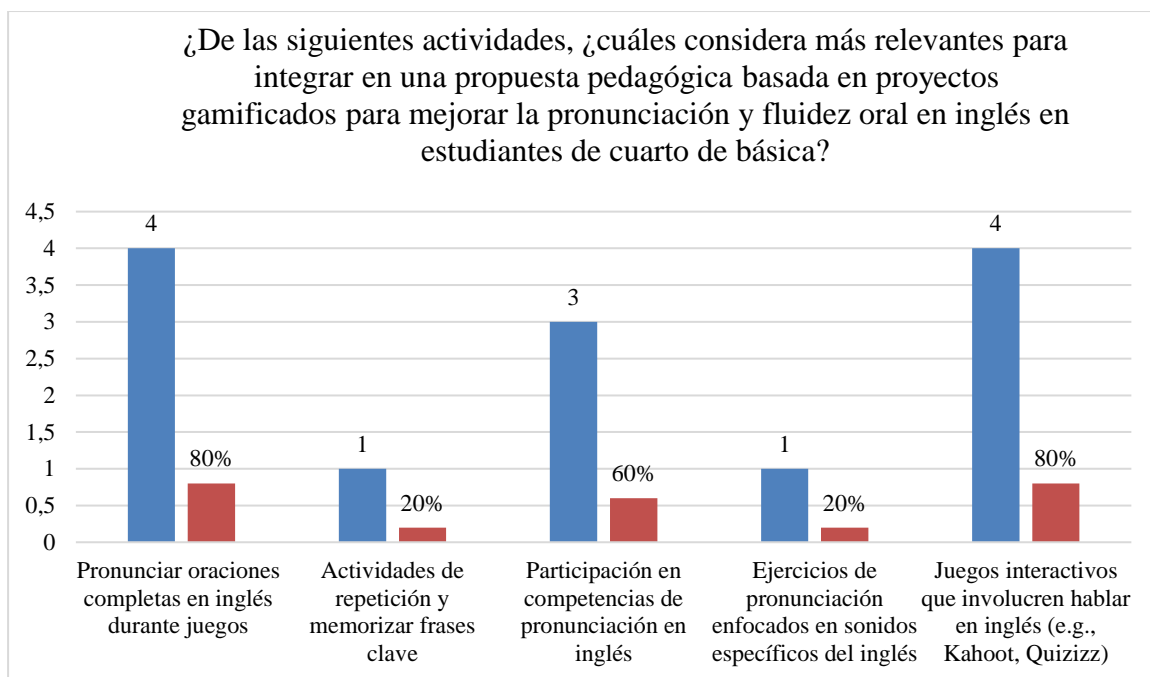


Gráfico 19 *Actividades pedagógicas*

En la Pregunta número 8.1, ¿Cuáles consideran más relevantes para integrar en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para mejorar la pronunciación y fluidez oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica?, el 80% de los encuestados destacó la importancia de pronunciar oraciones completas en inglés durante juegos y de participar en juegos interactivos como Kahoot o Quizizz. Además, un 60% destacó la participación en competencias de pronunciación en inglés, mientras que un 20% mencionó las actividades de repetición y memorización de frases clave, así como los ejercicios enfocados en sonidos específicos del inglés. En este sentido Vergara et.al (2022) estable que “los materiales educativos gamificados, son un excelente recurso para el fortalecimiento de la expresión oral en inglés, siempre y cuando: el juego sea acorde al perfil de los niños y las temáticas sean secuenciales (de lo fácil a lo difícil)”

**Pregunta N° 9** De los siguientes recursos didácticos, ¿cuáles considera más relevantes para integrar en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica? (Puede marcar más de una opción)

| Alternativas                        | Frecuencia absoluta | Porcentaje |
|-------------------------------------|---------------------|------------|
| Plataformas de juegos colaborativos | 4                   | 80%        |

|                                     |          |            |
|-------------------------------------|----------|------------|
| Simulaciones de proyectos en grupos | 2        | 40%        |
| Retos en equipos                    | 4        | 80%        |
| Tableros de retos gamificados       | 2        | 40%        |
| Rúbricas de evaluación gamificadas  | 2        | 40%        |
| Encuestas y votaciones interactivas | 1        | 20%        |
| <b>TOTAL</b>                        | <b>5</b> | <b>100</b> |

Tabla 21 *Recursos didácticos*

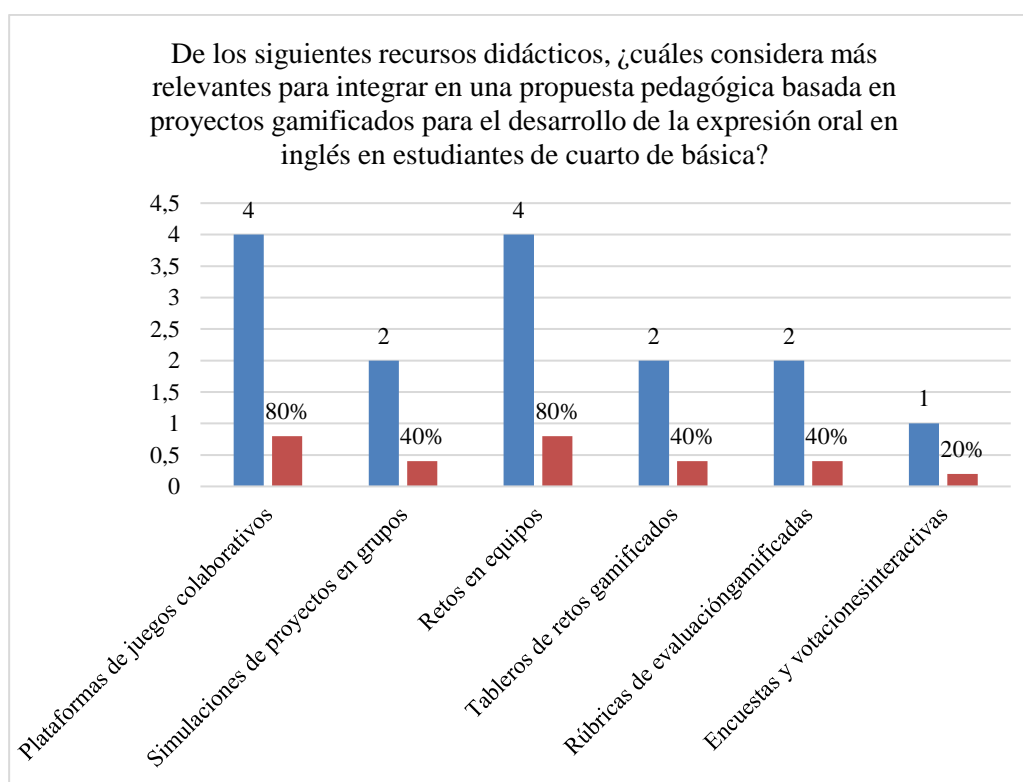


Gráfico 20 *Recursos didácticos*

En la Pregunta número 9, ¿Cuáles consideran más relevantes para integrar en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica?, el 80% de los encuestados destacó las plataformas de juegos colaborativos y los retos en equipos como los recursos más relevantes. Además, un 40% mencionó las simulaciones de proyectos en grupos, los tableros de retos gamificados y las rúbricas de evaluación gamificadas, mientras que un 20% demostró importantes las encuestas y votaciones interactivas. Siguiendo a Barrios y Garzón (2023), al utilizar la gamificación en

entornos virtuales, los estudiantes despiertan su interés, no solo en las recompensas, sino en la satisfacción de poner en práctica sus conocimientos.

**Pregunta N° 10** De los siguientes instrumentos de evaluación formativa, ¿cuáles considera más adecuados para ajustar en una propuesta pedagógica basada en ABP gamificado para evaluar el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés (speaking) en estudiantes de cuarto de básica? (Puede marcar más de una opción)

| <b>Alternativas</b>   | <b>Frecuencia absoluta</b> | <b>Porcentaje</b> |
|---|----------------------------|-------------------|
| Evaluación mediante actividades de gamificación: juegos interactivos en los que los estudiantes tienen que responder preguntas orales en inglés o participar en debates.              | 3                          | 80%               |
| Diarios de reflexión: los estudiantes reflexionan sobre su desempeño en actividades orales dentro de un proyecto, utilizando inglés para describir sus experiencias.                  | 2                          | 40%               |
| Evaluación a través de tareas y proyectos grupales: los estudiantes deben presentar sus proyectos orales en inglés, fomentando la colaboración y el uso de habilidades comunicativas. | 4                          | 80%               |
| Retroalimentación continua durante juegos de rol: los estudiantes interactúan en inglés dentro de un contexto gamificado y reciben retroalimentación sobre su desempeño oral.         | 4                          | 80%               |
| Listas de verificación de participación en actividades orales: evaluar la frecuencia y calidad de la participación de los estudiantes   | 2                          | 40%               |

TOTAL

Tabla 22 *Evaluación*

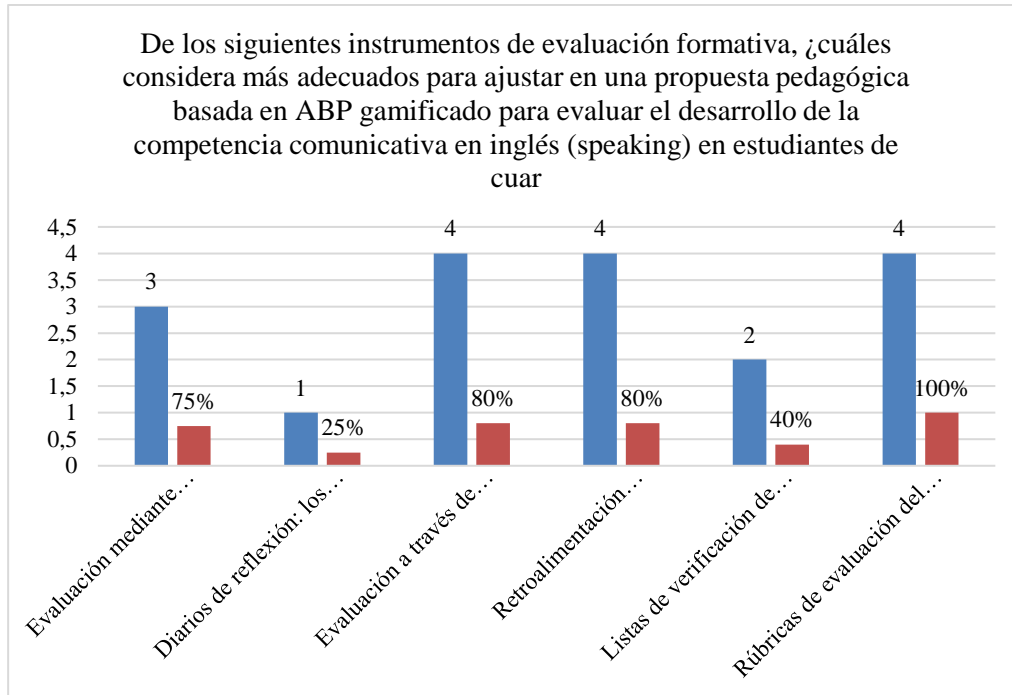


Gráfico 21 *Recursos didácticos*

En la Pregunta número 10, ¿Cuáles consideran más adecuado para ajustar en una propuesta pedagógica basada en ABP gamificado para evaluar el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés (speaking) en estudiantes de cuarto de básica?, se destacó el 80% de los encuestados la evaluación mediante actividades de gamificación, la evaluación a través de tareas y proyectos grupales, y la retroalimentación continua durante juegos de rol como los instrumentos más adecuados. Además, un 40% representó relevantes los diarios de reflexión y las listas de verificación de participación en actividades orales. Estos resultados sugieren que la propuesta debe integrar evaluaciones dinámicas, colaborativas y formativas, que permitan a los estudiantes desarrollar y mejorar sus habilidades comunicativas en inglés de manera efectiva. Teniendo en cuenta a García y Larreal (2023), la gamificación en la enseñanza del inglés ofrece retroalimentación inmediata, seguimiento del progreso; además, fomenta la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, esto promoverá un aprendizaje cooperativo y el intercambio de ideas.

## **CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **Título de la propuesta:**

Aprendizaje basado en proyectos gamificado en la asignatura de inglés

### **5.1 Denominación de la Propuesta.**

### **5.5 Beneficios de la Propuesta**

#### **Directos:**

La propuesta está dirigida a los estudiantes de cuarto año de educación general básica, de la Unidad Educativa Particular Letort, este contenido temático está dentro de la asignatura de inglés, esta unidad será abordada con base en el aprendizaje basado en proyectos gamificado para que los alumnos se fortalezcan y además logren profundizar el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés.

#### **Indirectos:**

La comunidad educativa a la que se pertenecen.

### **5.6 Responsables en el desarrollo de la propuesta**

Los responsables en que la propuesta se desarrolle de la mejor manera son los coordinadores del área de inglés, de la Unidad Educativa Particular Letort, así como los docentes esta materia.

### **5.7 Período de ejecución de la propuesta**

La propuesta pedagógica sobre la aplicación del aprendizaje basado en proyectos de la materia de inglés, será impartida durante un período académico en el cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Letort.

### **5.8 Temporización de la propuesta**

A continuación, se detallan las actividades de la propuesta y cómo se distribuye a lo largo del 2024-2025, acorde al inicio del año lectivo:

Contenido 1 The organs of the body

| <b>The organs of the body</b>  |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Objetivo</b>                | Identificar y describir los órganos principales del cuerpo humano.                 |
| <b>Contenido</b>               | Ubicación de los principales órganos del cuerpo humano<br>Funciones de los órganos |
| <b>Estrategia metodológica</b> | Aprendizaje basado en proyectos con gamificación                                   |

Actividades

Primer periodo – Activación

**INICIO:**

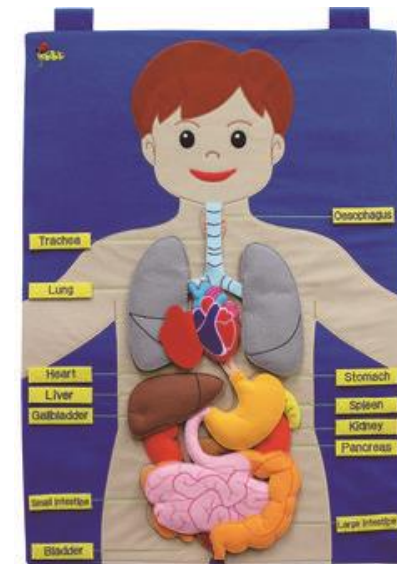
- Presentación del Proyecto “Mi cuerpo”.
- La docente explica a los estudiantes el proyecto que deben realizar.
- La docente proyecta el modelo de un cuerpo de tamaño real realizado con material reciclado como guía.
- Formación de equipos y asignación de roles (Facilitador, Mediador, Comunicador, Coordinador).
- Los estudiantes designan un nombre para cada uno de sus grupos.

**DESARROLLO**

- Actividad para activar conocimientos- Juego adivina el órgano.
- Después de ver el video con la canción, los estudiantes deben identificar los órganos.
- El docente lee pistas y de forma ordenada el comunicador de cada grupo identifica el órgano en su propio cuerpo.
- Discuten en grupo junto con el docente las respuestas.
- Creación de un mapa corporal gigante:
- Los estudiantes dibujan una silueta de cuerpo humano en un

RECURSOS /MATERIALES

Modelo de cuerpo humano



The human body song: <https://acortar.link/Ti9hHC>

Pliegos de papel kraft

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>pliego de papel Kraft.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los estudiantes colocan tarjetas con los nombres de órganos en la posición que correcta.</li></ul> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los estudiantes escriben en post-its lo que aprendieron en la clase</li><li>• El docente asigna la primera investigación: cada equipo, escogerá un órgano e investigará las funciones principales.</li></ul> |  |
|--|---|--|

Segundo periodo – Investigación

## INICIO

Cada equipo comparte lo que investigó sobre el órgano correspondiente en su grupo.

Con el apoyo del docente, se aclaran dudas sobre el tema.

## DESARROLLO

### Juego "Carrera de órganos":

- Los estudiantes, en línea, juegan el juego de la oca.
- Cada equipo lanza un dado y avanza al responder correctamente preguntas sobre los órganos.
- Gana el equipo que llegue primero a la meta.

### Modelado de plastilina:

- Se distribuyen plastilina y materiales reciclados (cartón, papel, botellas, etc.).
- Cada equipo crea los órganos con detalles de tamaño y forma.
- Se pintan y decoran para asemejarse a los órganos reales.

## CIERRE

- Cada equipo presenta el modelo y explica la función del órgano que investigaron

Tutorial para elaborar órganos con plastilina <https://surl.li/llkmxw>



El juego de la oca <https://n9.cl/bli9t>



Material reciclado

Tercer periodo – Desarrollo

### INICIO

- Los estudiantes y la docente realizan un repaso sobre los órganos estudiados en la clase anterior.
- La docente realiza preguntas rápidas, cada grupo responde a manera de reto para ganar insignias o recompensas.

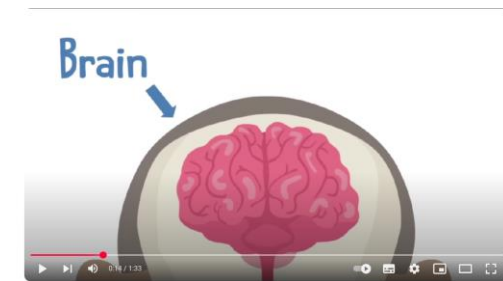
### DESARROLLO

- Los estudiantes pegan en su molde corporal los órganos que modelaron.
- Agregan etiquetas con los nombres y funciones básica de los órganos. Por ejemplo: Brain (helps us think and controls our body).

### Juego “Misión Cirujano”

- Se presenta casos ficticios sobre enfermedades en órganos específicos
- El grupo, los estudiantes deciden qué órgano es el afectado. En

Video para recordar los órganos <https://surl.li/apvqtx>



Casos ficticios <https://lc.cx/QMO16n>.

Presentación de los casos ficticios creados por la docente en Canva.



Modelo gigante de cuerpo humano

Insignias o reconocimientos: estrellas hechas en fomix.

su modelo gigante, seleccionan el órgano afectado y plantean una recomendación para cuidar de ese órgano.

- El equipo que acierta más, recibe una insignia.
- Si algún grupo no acierta la respuesta correcta, los otros grupos los pueden ayudar.

### **CIERRE**

- Una vez terminado el juego, cada equipo repasa la presentación de su modelo gigante.



|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>Cuarto periodo- Presentación</p> <p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente verifica que los modelos estén con sus órganos completos.</li> <li>• Los estudiantes tienen 10 minutos para ensayar la presentación oral.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada equipo expone su modelo gigante corporal, nombrando los órganos y mencionando las funciones básicas de cada uno.</li> </ul> <p><b>CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al finalizar las presentaciones, los grupos se evalúan entre sí, otorgando reconocimientos al grupo más creativo, u organizado.</li> <li>• Exit-ticket: en una hoja de papel, los estudiantes escriben por qué es útil conocer nuestro cuerpo humano.</li> </ul> | <p>Hojas de papel</p> <p>Modelos gigantes de cuerpo humano</p> |
|--|---|--|

### Rúbrica para evaluar el proyecto

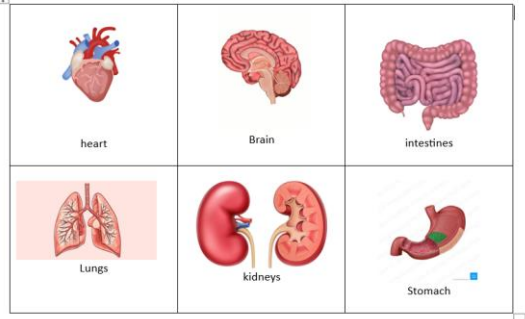
| <b>Criterio</b>             | <b>Por desarrollar (0.5 pts)</b>                         | <b>Bueno (1pt)</b>  | <b>Muy Bueno (1.5 pts)</b>   | <b>Excelente (2 pts)</b>   |
|-----------------------------|--|---|--|--|
| Uso de Gamificación         | No participó en los juegos ni siguió las instrucciones.  | Participó, pero con poca emoción y sin completar todas las actividades. | Disfrutó los juegos, participó en la mayoría y entendió la dinámica. | Se divirtió, jugó con entusiasmo, completó todas las actividades y ayudó a sus compañeros. |
| Conocimiento de los órganos | No identificó los órganos ni sus funciones.              | Reconoció algunos órganos, pero con errores.                            | Identificó y explicó la mayoría de los órganos correctamente.        | Explicó todos los órganos con detalles y sin errores.                                      |
| Modelo Anatómico            | No hizo un modelo o estaba muy incompleto.               | Hizo el modelo, pero con errores en la ubicación de los órganos.        | Su modelo estaba bien organizado y con detalles.                     | Su modelo era creativo, colorido y tenía información extra.                                |
| Trabajo en equipo           | No colaboró con su equipo ni ayudó a los demás.          | Trabajó con su equipo, pero no participó mucho.                         | Participó bien y ayudó a algunos compañeros.                         | Fue un gran compañero, ayudó, trabajó y animó a su equipo.                                 |
| Explicación del Proyecto    | No explicó su trabajo o lo hizo con muchas dificultades. | Explicó algo, pero con pocas ideas claras.                              | Explicó bien con ejemplos y buena organización.                      | Explicó con seguridad, claridad y ejemplos interesantes.                                   |

**Fuente:** 4Teachers.org. (s.f.). Crear una nueva rúbrica. RubiStar. [http://rubistar.4teachers.org/index.php?screen=NewRubric&section\\_id=8&&skin=es&lang=es](http://rubistar.4teachers.org/index.php?screen=NewRubric&section_id=8&&skin=es&lang=es)

Total: /10 puntos

Contenido 2 Should and must

| <b>Should and must</b>         |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Objetivo</b>                | Utilizar <b>should</b> y <b>must</b> correctamente para hablar sobre la salud y el cuidado del cuerpo. |
| <b>Contenido</b>               | should for advice<br>must for obligation   |
| <b>Estrategia metodológica</b> | Aprendizaje basado en proyectos con gamificación   |

|                    |  |   |
|--------------------|--|---|
| <p>Actividades</p> | <p>Primer periodo – Activación</p> <p><b>INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se introduce el proyecto preguntando a los estudiantes “¿A quién le gustaría ser experto en salud?”</li> <li>• En los equipos anteriores, los estudiantes, con la ayuda de la docente, rotan los roles.</li> </ul> <p><b>Juego Bingo de órganos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para recordar información de los órganos, la docente reparte tableros de bingo con imágenes de varios órganos.</li> <li>• la docente lee en voz alta características sobre los órganos</li> <li>• los estudiantes marcan el órgano correcto en su tablero.</li> <li>• el primero en completar una línea debe gritar “Healthy Bingo” y gana una insignia para su grupo.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reparten ipads a cada equipo.</li> <li>• Los estudiantes seleccionan uno o dos órganos e investigan “healthy habits” para cuidar esos órganos.</li> <li>• Con la guía de la docente, los estudiantes seleccionan información relevante.</li> <li>• Cada equipo elabora dos o tres oraciones con should y must. Por ejemplo:<br/>You should drink more water and you must exercise.</li> </ul> <p><b>CIERRE</b></p> | <p><b>RECURSOS /MATERIALES</b></p> <p>ipads de la institución</p> <p>Tableros de bingo creados por la docente</p>  <p>Información de should y must</p> |
|--------------------|--|---|

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El comunicador comparte sus oraciones con la clase.</li> </ul> <p>Segundo periodo – Investigación- Acción</p> <p><b>INICIO</b></p> <p>La docente explica de forma general la diferencia entre "should" y "must"</p> <p>La docente presenta ejemplos relacionados con los rganos</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Juego: "Carrera de Consejos"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se organizan para que cada miembro del grupo participe.</li> <li>• La docente menciona un órgano y los estudiantes corren hacia el pizarrón para escribir un consejo con should o una regla con must.</li> <li>• Gana insignias el equipo que mejor organizado este, para garantizar el orden.</li> <li>• Una vez finalizado el juego, los estudiantes elaboran mini carteles con consejos para cuidar sus órganos.</li> <li>• La docente verifica la información para posibles correcciones.</li> </ul> <p><b>CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discusión grupal: Los estudiantes responden a la pregunta “when do we use should and must?, leen en voz alta y pegan sus respuestas en el muro de reflexión de la clase.</li> </ul> | <p>Muro de reflexiones realizado por la docente</p> |
|--|---|---|

Tercer periodo – Desarrollo

### INICIO

- Un estudiante escriba una oración usando **should/must** y el resto de compañeros deciden si esta correcta o si tiene algún error levantando un papel verde para correcto y un papel rojo para errores.

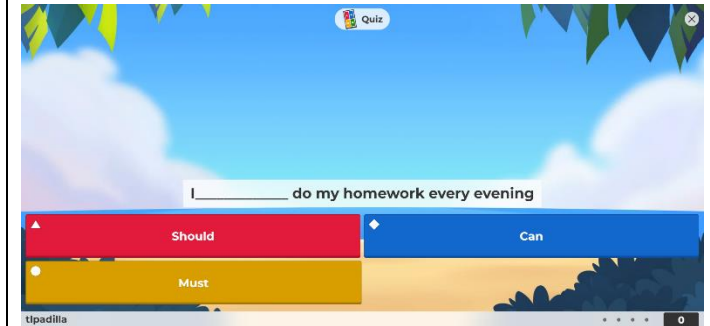
### DESARROLLO

- Juego “la búsqueda del tesoro”
- En equipos, los estudiantes acceden al link de Kahoot para encontrar el tesoro.
- Responden preguntas relacionadas con should y must.
- El equipo que encuentre primero el tesoro, recibe estrellas como insignias.
- Una vez finalizado el juego, los estudiantes realizan una guía de salud con consejos y reglas para cuidar los órganos.

### CIERRE

- La docente verifica que los guías de salud contengan should y must de forma correcta.

Kahoot “la búsqueda del tesoro”



Cuarto periodo- Presentación

### INICIO

- Los estudiantes tienen 10 minutos para ensayar la presentación oral.

### DESARROLLO

- Presentación del proyecto Conferencia de Doctores
- Con la herramienta de Wheel of names, la docente sortea el grupo que presenta primero sus guías de salud.
- Los estudiantes simulan estar en una conferencia de doctores y presentan sus guías con consejos para cuidar los órganos.

### CIERRE

- Los estudiantes reflexionan de forma oral: Why did you learn about giving advice? Why is it important to take care of our organs?
- Para finalizar el proyecto, los estudiantes reciben certificados de “Expert in health”

Guía de salud, ejemplo



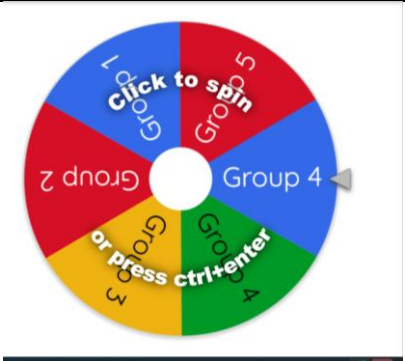
Fuente: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Insignias o reconocimientos: estrellas hechas en fomix.



Wheel of names, creado por la docente

<https://wheelofnames.com/>

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  |  |
|--|--|---|

### Rúbrica para evaluar el proyecto

| <b>Criterio</b>                | <b>Por desarrollar (0.5 pts)</b>               | <b>Bueno (1pt)</b>   | <b>Muy Bueno (1.5 pts)</b>                                   | <b>Excelente (2 pts)</b>  |
|--------------------------------|--|--|--|---|
| Uso de Gamificación            | No jugó ni mostró interés en las actividades.  | Jugó un poco, pero se distrajo o no terminó todas las actividades. | Participó en la mayoría de los juegos y entendió las reglas. | Jugó con entusiasmo, completó los juegos y ayudó a otros.       |
| Uso de "should" y "must"       | No los usó o los usó incorrectamente.          | Los usó a veces, pero con errores.                                 | Los usó bien en la mayoría de las actividades.               | Los usó sin errores y con frases interesantes.                  |
| Participación en Juegos Online | No participó en los juegos en línea.           | Participó, pero no completó todas las actividades.                 | Participó bien y con entusiasmo en la mayoría de los juegos. | Completó todos los juegos con mucho interés y esfuerzo.         |
| Creatividad en Respuestas      | Sus respuestas eran muy cortas o sin detalles. | Algunas respuestas fueron creativas.                               | La mayoría de sus respuestas fueron interesantes.            | Sus respuestas fueron muy originales y con mucha creatividad.   |
| Trabajo en equipo              | No colaboró ni ayudó a su equipo.              | Participó poco en el equipo.                                       | Trabajó bien y respetó a sus compañeros.                     | Fue un gran compañero, ayudó, respetó y trabajó con entusiasmo. |

**Fuente:** 4Teachers.org. (s.f.). Crear una nueva rúbrica. RubiStar. [http://rubistar.4teachers.org/index.php?screen=NewRubric&section\\_id=8&&skin=es&lang=es](http://rubistar.4teachers.org/index.php?screen=NewRubric&section_id=8&&skin=es&lang=es)

Total: /10 puntos

Contenido 3 The continents of the world

|   |   |
|---|---|
| The continents of the world / Comparatives-superlatives |   |
| Objetivo  | Identificar los continentes y sus características principales<br>Usar comparativos y superlativos para comparar los continentes |
| Contenido   | The continents of the world / Comparatives-superlatives   |
| Estrategia metodológica                                 | Aprendizaje basado en proyectos con gamificación  |

Actividades

Primer periodo – Activación

**INICIO:**

**Juego “Mapa sorpresa”**

- Se entrega a los estudiantes los continentes en forma de rompecabezas.
- En grupo los estudiantes intentan ubicar los continentes en forma de mapamundi.
- Después del juego, la docente explica a los estudiantes que desarrollarán un atlas interactivo (3D interactive atlas)

**DESARROLLO**

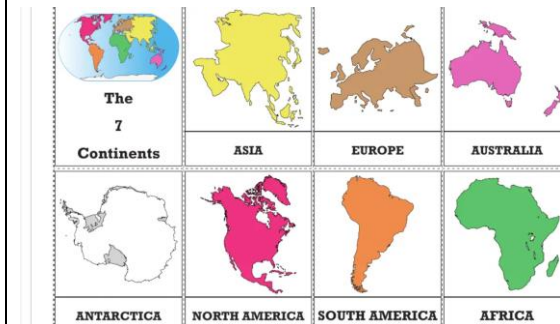
- Cada equipo escoge dos continentes y desarrolla una investigación corta con la ayuda de libros de la biblioteca.
- Realizan una ficha con las siguientes preguntas:  
What is the largest continent?  
What is the coldest continent?  
Which continent has more countries?

**CIERRE:**

- La docente indica o proyecta banderas, animales o

RECURSOS /MATERIALES

Rompecabezas de los continentes <https://lc.ex/yf2EKL>




monumentos, y los equipos deben decir a qué continente pertenecen.

Wordwall comparatives -superlatives <https://surl.li/byjsiw>

0:02 ✓0

My brother is ... than me.



taller

the tallest

◀ 1 de 10 ▶ 🔊 🗉

Segundo periodo – Investigación- Acción

**INICIO**

- Juego en línea Comparatives/superlatives
- En equipo completan los ejercicios para practicar el uso de comparatives and superlatives
- El equipo que termine en el menor tiempo posible, recibe insignias.

**DESARROLLO**

- Cada equipo investiga datos sobre clima, población y cultura de los continentes.
- Clasifican la información en las siguientes categorías smaller, hotter, colder, more populated, less populate.
- Crean el primer borrador de la información que deben incluir en sus atlas.

**CIERRE**

- Los estudiantes comparten un dato interesante que encontraron en sus investigaciones.

Tercer periodo – Desarrollo

### INICIO

- Juego “The hangman”
- Los estudiantes miran las imágenes y adivinan a qué continente corresponde.
- Deben deletrear el continente

### DESARROLLO

- Los estudiantes crean sus atlas interactivos con imágenes, elementos 3D, comparatives and superlatives.
- **Juego Comparatives boomerang:**
- En equipo los estudiantes escogen la opción correcta para completar las oraciones con comparatives o superlatives.
- Gana insignias el equipo que obtenga el mayor puntaje.

### CIERRE

- Cada equipo presenta una página de su atlas para verificar que la información y elementos estén correctos.

The Hangman - <https://surl.gd/jucknd>



Insignias o reconocimientos: estrellas hechas en fomix.



Cuarto periodo- Presentación

### INICIO

- Los estudiantes tienen 10 minutos para ensayar la presentación oral de sus atlas.

### DESARROLLO

- Cada equipo presenta sus atlas interactivos.
- La docente y los compañeros realizan preguntas.
- Juego final “The continents trivia show”
- La docente escribe o proyecta preguntas cortas acerca de los continentes. Por ejemplo: Which is the biggest continent?
- Cada equipo tiene 10 segundos para responder.
- Gana el equipo con mayor puntaje al final de la trivia

### CIERRE

- Los estudiantes en forma de votaciones, premian a los equipos en las siguientes categorías: Most creative Atlas / Most informative Atlas.

Comparatives boomerang <https://n9.cl/9jg60>



### Rubrica para evaluar el proyecto

| <b>Criterio</b>  | <b>Por desarrollar (0.5 pts)</b>            | <b>Bueno (1pt)</b>  | <b>Muy Bueno (1.5 pts)</b>  | <b>Excelente (2 pts)</b>  |
|--|---|---|---|---|
| Uso de Gamificación                                      | No participó en las actividades.            | Jugó algunas veces, pero no se mostró muy interesado.         | Participó activamente en la mayoría de los juegos y actividades.    | Jugó con entusiasmo, respetó las reglas y ayudó a sus compañeros.         |
| Conocimiento de los Continentes                          | No pudo identificar los continentes.        | Identificó algunos, pero tuvo errores.                        | Identificó y describió la mayoría de los continentes correctamente. | Identificó, explicó y dio datos interesantes sobre todos los continentes. |
| Uso de Comparativos y Superlativos                       | No los usó o los usó de manera incorrecta.  | Los usó algunas veces, pero con errores.                      | Los usó bien en la mayoría de los casos.                            | Los usó perfectamente en contexto y con fluidez.                          |
| Producto Final (Libro Interactivo, Maqueta o Infografía) | No entregó el producto o estaba incompleto. | Entregó un producto con información básica, pero con errores. | Entregó un buen producto con detalles interesantes.                 | Entregó un producto bien hecho, con creatividad y datos extras.           |

**Fuente:** 4Teachers.org. (s.f.). Crear una nueva rúbrica. RubiStar. [http://rubistar.4teachers.org/index.php?screen=NewRubric&section\\_id=8&&skin=es&lang=es](http://rubistar.4teachers.org/index.php?screen=NewRubric&section_id=8&&skin=es&lang=es)

Total: /10 puntos

## CONCLUSIONES

Las conclusiones, deben estar en coherencia con la consecución de los objetivos planteados en la presenta investigación, a continuación se detallarán los logros acorde a la revisión de los objetivos específicos, en el orden su planteamiento, esto debido a que, estos logros permitieron la consecución del objetivo general, de esta manera, en el primer objetivo específico acerca de: Determinar los elementos específicos de la gamificación efectivos para incrementar la participación de los estudiantes de cuarto de básica en el desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés en la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025, al llevar a cabo el análisis de las respuestas producto de la operacionalización de variables, los estudiantes manifestaron que las recompensas y actividades interactivas realizadas en clase, en la mayoría de los casos los motiva a participar más dentro de sus equipos de trabajo, esto debido a que, no solo ponen en práctica lo que se revisa en clase, si no que, también interactúan con sus compañeros. Es desde las respuestas que los estudiantes brindaron en los cuestionarios que se plantearon actividades y juegos que garantizan la participación e interés de los niños en aprender el idioma.

En el segundo objetivo específico: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa en ingles en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025, se realizó un instrumento para la recolección de datos a través de la operacionalización de variables en la cual se revisaron las diferentes dimensiones e indicadores que permitieron estar en consonancia con las variables de investigación para efectuar un análisis adecuado sobre los elementos de la gamificación que son mas eficaces en el desarrollo de la competencia comunicativa oral en el idioma inglés en estudiantes de cuarto de educación general básica.

Se analizó la información posterior a evidenciar las tablas de frecuencia y los gráficos, para así desarrollar la interpretación correspondiente a las necesidades de aprendizaje expuestas por los estudiante, estas respuestas permitieron, ulteriormente elaborar una propuesta con la aplicación del ABP gamificado con la coherencia entre los requerimientos de aprendizaje y la satisfacción a través de la interacción que brindan estas dos metodologías para el desarrollo significativo de la competencia comunicativa oral en inglés.

En el tercer objetivo específico: Describir las estrategias utilizadas por los docentes para desarrollar la habilidad comunicativa oral en ingles en estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025, se diseñaron interrogantes a través de la operacionalización de variables, al igual que en el primer objetivo, para determinar cómo

los docentes utilizan estas estrategias. A pesar de que se evidencia que los estudiantes comprenden algunas veces frases e instrucciones básica en inglés, al momento de realizar actividades de comunicación oral, muy rara vez los estudiantes participan de forma activa, esto quiere decir, que existe un vacío en el desarrollo del vocabulario que les permite expresarse de forma adecuada, es por ello que se vuelve necesario la implementación del ABP gamificado, siendo el espacio en el que los estudiantes desarrollan tanto habilidades comunicativas como adquisición de nuevos conocimientos con respecto a vocabulario y estructuras básicas pero fundamentales para comunicarse en una lengua extranjera.

Como consecuencia, todos estos objetivos permitieron la consecución del objetivo general que fue: Diseñar una propuesta de aprendizaje basado en proyectos gamificados para el desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Letort durante el año lectivo 2024-2025. En este proceso se distribuyó de 4 contenidos que pueden ser trabajados por separado o de forma interdisciplinaria, empleando el ABP con recursos gamificados, mismos que los estudiantes en el instrumento de recolección de información manifestaron sentirse más atraídos. Los contenidos se desarrollaron con recursos digitales y recursos que pueden ser adaptados a todo tipo de realidades, de esta manera, los estudiantes podrán realizar las conexiones entre la construcción del conocimiento y la aplicación de los mismo en contextos reales. Este logro se evidencia mejor en los proyectos diseñados para este quehacer con todo lo descrito en la planificación hecha.

## RECOMENDACIONES

- El docente debe ajustar los recursos didácticos del ABP gamificado a los objetivos y logros del aprendizaje que se desea obtener, es ahí donde radica las habilidades para las adaptaciones de los recursos como herramientas que potencian el aprendizaje que se requiera alcanzar.
- Es recomendable que el docente se convierte en un aprendiz constante y permanente de los diferentes recursos de gamificación, esto debido a que existe una gran variedad de actividades relacionadas al juego y estas están constantemente en transformación.
- El ABP gamificado para el desarrollo de la competencia comunicativa oral debe ser un espacio designado para que los estudiantes construyan su conocimiento a través de la resolución de retos que conecten con los gustos que ellos tienen para mantenerlos motivados y no solo un espacio que se convierta en diversión aislada sin un propósito educativo específico, de esta manera los estudiantes también desarrollarán autonomía y autorregulación.
- Es importante realizar una revisión del ABP gamificado para que este cumpla con los objetivos de interacción que se desea alcanzar, de esta manera, los estudiantes se sentirán más motivados a participar de forma dinámica a través de la práctica de juegos que permiten la aplicación de conceptos revisados oralmente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, S. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(5), Article 5. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Arias, J. L. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación* (Primera Edición). ENFOQUES CONSULTING EIRL. [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias\\_S2.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf)
- Arispuro, D., Osuna, I., Contreras, V., & Hernandez, M. (2020). *Comprensión del Inglés con fines específicos*. 12(8). <https://researchs.puce.elogim.com/c/26kgwn/viewer/pdf/c3m6pamlv5?auth-callid=ac4ade4c-a609-4936-b72b-283659189f05>
- Barrera, J. H. de. (2024). Investigación proyectiva: Más allá de la investigación tecnológica. *Impacto Científico*, 19(1), Article 1.
- Calle Mollo, S. E. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1865–1879. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7016](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016)
- Castillo, M. J., Escobar Murillo, M. G., Barragán Murillo, R. de los Á., & Cárdenas Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(1), 43.
- Coronado, M. (2024). *Las actividades lúdicas y el juego como estrategia para el aprendizaje del inglés en niños* [Licenciatura]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.
- Díaz, J. (2023). *Speaking En La Enseñanza Del Inglés En El Aula* [Mestría]. Universidad Santo Tomás de Colombia.
- Granda, Z., & Merino, Y. (2017). *Diagnosis of the causes of the deficiencies in listening and speaking skills in the English Teaching Learning process with students of Séptimo Año de Educación General Básica “F” at Unidad Educativa “Isabel de Godín”, City of Riobamba, Chimborazo province, in the academic term February—July 2016*. [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3826/1/UNACH-FCEHT-PI-IDIOMAS-2017-000013.pdf>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2020). *The experiential educator: Principles and practices of experiential learning*. Experience Based Learning Systems.
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2020). *Project-based learning*. In *The Cambridge handbook of the learning sciences* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Luy, C. (2019). El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en el desarrollo de la inteligencia emocional de estudiantes universitarios. *Propósitos y Representaciones*, 7(2). <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.288>
- Mantilla Cabrera, L. F., Larrea Vejar, M. L., & Tapia Salinas, J. A. (2020). Aprendizaje basado en proyectos y destreza oral en inglés de estudiantes universitarios. *Revista*

*Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9 (Enero-Julio)), 544– 558.

- Martínez, P. (2023). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: Una metodología emergente. *Riaices*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.17811/ria.5.1.2023.63-69>
- Mejias, K. (2023). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE INGLÉS. *Revista EQUIDAD*, 6(2), Article 2.
- Molina, P. F., Molina, A. R., & Gentry, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- Palacios, J. G., & Bravo, S. L. (2022). Materiales didácticos para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de cuarto de educación básica de la unidad educativa libertad 2021. *Polo del Conocimiento*, 7(5), Article 5. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i5.3943>
- Perez, N., & Torres, H. (2021). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA APOYADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN EL IDIOMA INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE GRADO DÉCIMO DE LA IED BETULIA TENA CUNDINAMARCA*. Universidad Cooperativa de Colombia.
- Quillupangui, S. (2021, noviembre 27). *Ecuador mantiene un bajo nivel de dominio del idioma inglés*. El Comercio. <https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/ecuador-idioma-dominio-ingles-estudiantes.html>
- Reyes, Y., Cañizares González, R., Vargas González, K., & García Torres, M. A. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(6), 158–178.
- Rodríguez Vega, M. (2020). *El uso del video para fortalecer la comprensión y producción oral (listening /speaking) en los estudiantes de Nivel III de inglés en un centro de enseñanza bilingüe de Barranquilla* [Universidad del Norte]. <https://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/9405>
- Sanchez, D., & Ruvalcaba, J. (2023). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPro). *TEPEXI Boletín Científico de la Escuela Superior Tepeji del Río*, 10(19), Article 19. <https://doi.org/10.29057/estr.v10i19.9757>
- Solórzano, G. M., & Loor, L. del R. (2023). Aprendizaje Basado en Proyectos para desarrollar habilidades productivas en la enseñanza y aprendizaje del inglés. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(2). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2308-01322023000200001&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2308-01322023000200001&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
- Schwartz, D. L. (2021). *The ABCs of how we learn: 26 scientifically proven approaches, how they work, and when to use them*. W.W. Norton & Company.
- Tenesaca, E., & Criollo, E. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el*

- fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en. Universidad Nacional de Educación.*
- Vergara-Pareja, C. M., Nielsen-Niño, J. B., & Niño-Vega, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569–578. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>
- Vergel, L. (2022). *Estrategias mediadas por la gamificación, uso de TIC y ABP para fomentar la motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera.* Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Villacís, C., Zea, C., Campuzano, S., & Chifla Villón, M. (2022). Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar el aprendizaje activo en los estudiantes. *CIENCIA UNEMI*, 15(39), 35–43. <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol15iss39.2022pp35-43p>
- Zepeda Hurtado, M. E., Cortés Ruiz, J. A., Cardoso Espinosa, E. O., Zepeda Hurtado, M. E., Cortés Ruiz, J. A., & Cardoso Espinosa, E. O. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25). <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1348>

## ANEXOS

### CUESTIONARIO APLICADO A ESTUDIANTES DE CUARTO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LETORT



**Facultad de Ciencias de la Educación**

**Maestría en Innovación en Educación**

#### CUESTIONARIO

1. ¿Con qué frecuencia durante la semana haces juegos o actividades divertidas en inglés durante la clase?
  - Nunca
  - Rara vez
  - Algunas veces
  - Casi siempre
  - Siempre
2. ¿Con qué frecuencia tu profesor usa imágenes, videos o canciones en inglés para aprender?
  - Nunca
  - Rara vez
  - Algunas veces
  - Casi siempre
  - Siempre
3. ¿Con qué frecuencia tu profesor te anima a hablar en inglés, incluso si cometes errores?

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

4. ¿Tu profesor te da consejos para hablar mejor en inglés después de que participas en una actividad oral?

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

5. ¿Con qué frecuencia recibes premios o puntos por participar en las actividades en inglés?

- Nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

6. ¿Qué haces cuando hay premios por completar las actividades en inglés?

- Participo más
- Participo igual que siempre
- No participo

7. ¿Te gustan más las actividades de inglés cuando hay juegos o premios?

- Sí, me gustan mucho
- Me gustan un poco
- No me gustan

8. ¿Tu profesor te dice si lo hiciste bien o mal después de hablar en inglés?

- Sí, siempre
- A veces
- No

9. ¿Qué haces cuando juegas en inglés con tus compañeros?

- Hablo y ayudo a mi equipo
- Escucho y hablo un poco
- No hablo

¿Qué actividad en inglés te divierte más durante las clases? \*

- Jugar juegos en equipo
- Cantar canciones
- Hacer dibujos o manualidades
- Actuar o hacer presentaciones.

# **CUESTIONARIO APLICADO A ESTUDIANTES DE CUARTO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LETORT**



**Facultad de Ciencias de la Educación**

**Maestría en Innovación en Educación**

## **CUESTIONARIO**

1. ¿Con qué frecuencia los estudiantes articulan correctamente los sonidos básicos en inglés?

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

2. ¿Qué nivel de comprensión muestran los estudiantes respecto al significado de las palabras básicas en inglés?

- Nunca comprenden
- Rara vez comprenden
- Algunas veces comprenden
- Casi siempre comprenden
- Siempre comprenden

3. ¿Con qué frecuencia los estudiantes comprenden mensajes simples en inglés durante las actividades?

- Nunca comprenden

- Rara vez comprenden
  - Algunas veces comprenden
  - Casi siempre comprenden
  - Siempre comprenden
4. ¿Con qué frecuencia los estudiantes interactúan en inglés en situaciones cotidianas del aula?
- Nunca interactúan
  - Rara vez interactúan
  - Algunas veces interactúan
  - Casi siempre interactúan
  - Siempre interactúan
5. ¿Qué aspectos considera más relevantes para justificar la implementación de una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés? (Puede marcar más de una opción)
- Incrementar el vocabulario en inglés
  - Mejorar la claridad y fluidez al expresarse
  - Fomentar habilidades de interacción social
  - Fortalecer la confianza y seguridad al comunicarse
  - Desarrollar las clases más activas y participativas
6. ¿Cuáles de los siguientes objetivos considera más relevantes para diseñar una propuesta pedagógica basada en gamificación para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés?
- Incrementar la expresión oral mediante el uso adecuado del vocabulario
  - Promover el uso de oraciones coherentes en el lenguaje oral
  - Fomentar la comunicación de ideas, emociones y experiencias
  - Facilitar la producción de mensajes efectivos para interactuar con los demás
  - Mejorar la articulación correcta de los fonemas en inglés
7. De las siguientes destrezas, ¿cuáles considera esenciales para incluir en una propuesta

pedagógica basada en proyectos gamificados para desarrollar la habilidad comunicativa en inglés? (Puede marcar más de una opción)

- Incorporar palabras nuevas al vocabulario al comunicarse
- Participar en conversaciones manteniéndose en el tema
- Describir oralmente imágenes gráficas y digitales
- Reproducir composiciones literarias como rimas, trabalenguas y retahílas
- Expresarse utilizando oraciones cortas y completas
- Responder preguntas relacionadas con un texto

8. De las siguientes actividades, ¿cuáles considera más relevantes para integrar en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica? (Puede marcar más de una opción)

- Actividades de conversación en parejas o grupos pequeños
- Juegos de roles para simular situaciones cotidianas en inglés
- Pronunciar oraciones completas en inglés durante juegos
- Actividades de repetición y memorizar frases clave
- Crear historias o diálogos en inglés como parte de un juego
- Participación en competencias de pronunciación en inglés
- Juegos interactivos que involucren hablar en inglés (e.g., Kahoot, Quizizz)
- Actividades de narración de cuentos en inglés
- Juegos de preguntas y respuestas en inglés para practicar la interacción oral
- Ejercicios de pronunciación enfocados en sonidos específicos del inglés

1. Actividades para promover la interacción oral en inglés:

¿De las siguientes actividades, cuáles considera más relevantes para integrar en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para promover la interacción oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica? (Puede marcar más de una opción)

- Actividades de conversación en parejas o grupos pequeños
- Juegos de roles para simular situaciones cotidianas en inglés

- Juegos de preguntas y respuestas en inglés para practicar la interacción oral
- Crear historias o diálogos en inglés como parte de un juego
- Actividades de narración de cuentos en inglés

2. Actividades para mejorar la pronunciación y fluidez oral:

¿De las siguientes actividades, cuáles considera más relevantes para integrar en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para mejorar la pronunciación y fluidez oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica? (Puede marcar más de una opción)

- Pronunciar oraciones completas en inglés durante juegos
- Actividades de repetición y memorizar frases clave
- Participación en competencias de pronunciación en inglés
- Ejercicios de pronunciación enfocados en sonidos específicos del inglés
- Juegos interactivos que involucren hablar en inglés (e.g., Kahoot, Quizizz)

9. De los siguientes recursos didácticos, ¿cuáles considera más relevantes para integrar en una propuesta pedagógica basada en proyectos gamificados para el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de básica? (Puede marcar más de una opción)

- Plataformas de juegos colaborativos
- Simulaciones de proyectos en grupos
- Retos en equipos
- Tableros de retos gamificados
- Rúbricas de evaluación gamificadas
- Encuestas y votaciones interactivas

10. De los siguientes instrumentos de evaluación formativa, ¿cuáles considera más adecuados para ajustar en una propuesta pedagógica basada en ABP gamificado para evaluar el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés (speaking) en estudiantes de cuarto de básica? (Puede marcar más de una opción)

- Técnicas de evaluación informal:

- Evaluación mediante actividades de gamificación: juegos interactivos en los que los estudiantes tienen que responder preguntas orales en inglés o participar en debates.
- Diarios de reflexión: los estudiantes reflexionan sobre su desempeño en actividades orales dentro de un proyecto, utilizando inglés para describir sus experiencias.
- Técnicas semiformales:
  - Evaluación a través de tareas y proyectos grupales: los estudiantes deben presentar sus proyectos orales en inglés, fomentando la colaboración y el uso de habilidades comunicativas.
  - Retroalimentación continua durante juegos de rol: los estudiantes interactúan en inglés dentro de un contexto gamificado y reciben retroalimentación sobre su desempeño oral.
  - Listas de verificación de participación en actividades orales: evaluar la frecuencia y calidad de la participación de los estudiantes en discusiones y presentaciones orales.
- Técnicas formales:
  - Rúbricas de evaluación del desempeño oral: medir la fluidez, pronunciación y coherencia en la expresión oral durante las actividades gamificadas.