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 Innovación en Educación

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO INGLÉS. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Autor: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Directora -Tutora: Ing. Yolanda Cecilia García Paredes

Quito, Mayo 2021

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Andrés Alexander Cáceres Cagpata, con C.I. 1726641192 autor del trabajo de graduación titulado **"**Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés. Una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de Educación Básica**",** previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** en la Facultad de **Ciencias de la Educación.**

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 26 de mayo del 2021

Andrés Alexander Cáceres Cagpata

C.I. 172664119

APROBACIÓN DEL TUTOR

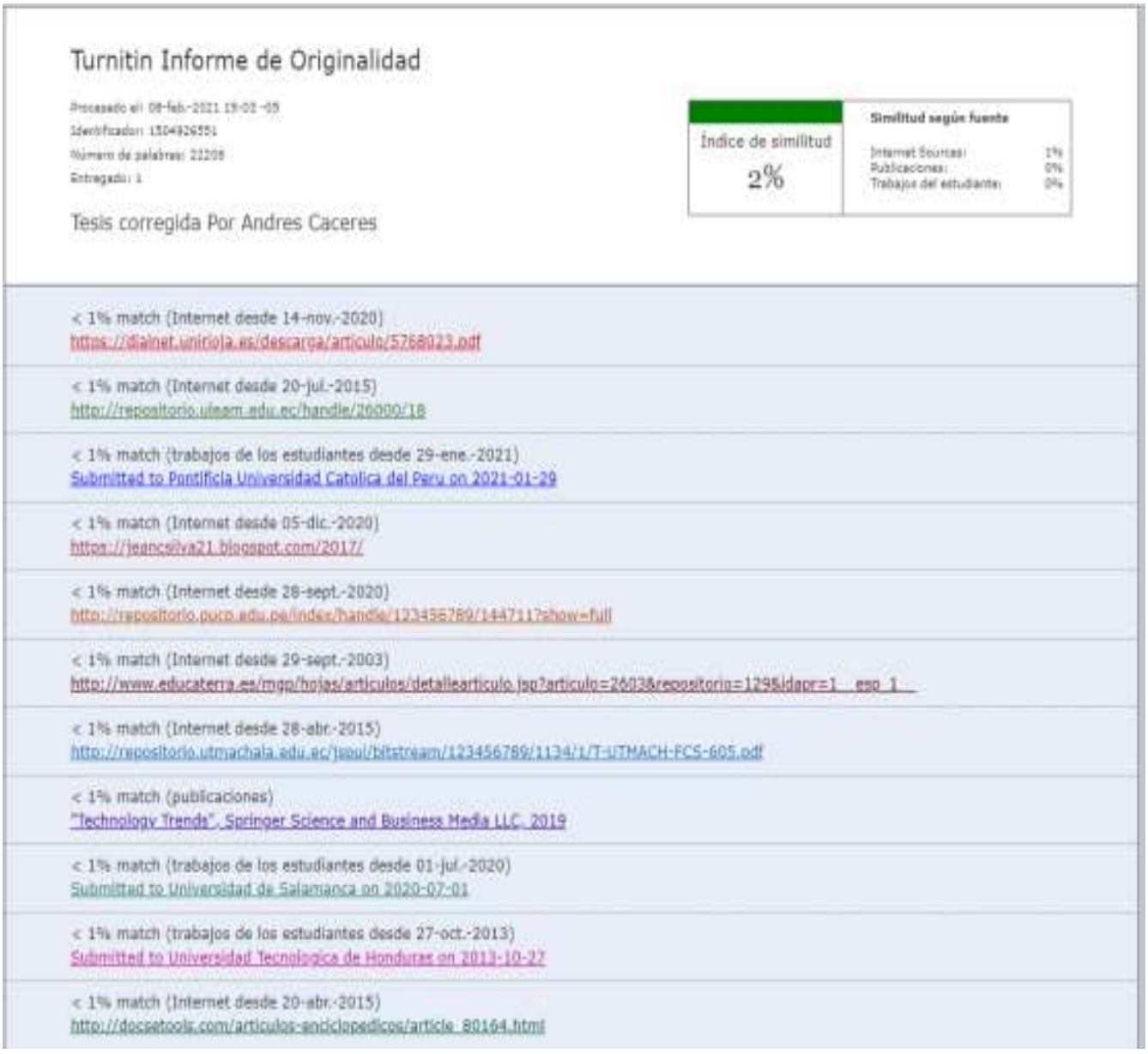
En mi carácter de Directora–Tutora del Trabajo de Posgrado Titulado: *"Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés, una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de educación básica***"**, presentado por el maestrante ANDRÉS ALEXANDER CÁCERES CAGPATA titular de la Cédula de Identidad N.º 172664119-2, para optar al Grado de Magíster en Innovación en Educación, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los veinte y seis días del mes de mayo de 2021

Ing. Yolanda Cecilia García Paredes MSc.
C.I. 1712208204
Docente de la Facultad de Ingeniería
Teléfono de contacto (ext. PUCE): 2047
Email: ygarcia@puce.edu.ec

NOTA: Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 2% índice de similitud con otras fuentes.

INFORME TURTININ



Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 08-feb.-2021 19:02 -05
Identificador: 1504926551
Número de palabras: 22208
Entregado: 1

Tesis corregida Por Andres Caceres

Índice de similitud
2%

Similitud según fuente
Internet Sources: 1%
Publicaciones: 0%
Trabajos del estudiante: 0%

< 1% match (Internet desde 14-nov.-2020)
https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5768023.pdf

< 1% match (Internet desde 20-jul.-2015)
http://repositorio.uleam.edu.ec/handle/26000/18

< 1% match (trabajos de los estudiantes desde 29-ene.-2021)
Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2021-01-29

< 1% match (Internet desde 05-dic.-2020)
https://jeancelva21.blogspot.com/2017/

< 1% match (Internet desde 28-sept.-2020)
http://repositorio.puce.edu.pe/index/handle/123456789/1447117?show=full

< 1% match (Internet desde 29-sept.-2003)
http://www.educaterra.es/mgp/hojas/articulos/detallearticulo.jsp?articulo=2603&repositorio=129&idapr=1_esp_1_

< 1% match (Internet desde 28-abr.-2015)
http://repositorio.utmachala.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/1134/1/T-UTMACH-FCS-605.pdf

< 1% match (publicaciones)
"Technology Trends", Springer Science and Business Media LLC, 2019

< 1% match (trabajos de los estudiantes desde 01-jul.-2020)
Submitted to Universidad de Salamanca on 2020-07-01

< 1% match (trabajos de los estudiantes desde 27-oct.-2013)
Submitted to Universidad Tecnologica de Honduras on 2013-10-27

< 1% match (Internet desde 20-abr.-2015)
http://docsetools.com/articulos-enciclopedicos/article_80164.html

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Andrés Alexander Cáceres Cagpata, titular de la Cédula de Identidad No. 172664119-2. Declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo a la obtención del grado académico de MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN en la Facultad de Ciencias de la Educación, son absolutamente originales, auténticos y personales.

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

En la ciudad de Quito, a los 26 días del mes de mayo del 2021

Andrés Alexander Cáceres Cagpata

CI: 172664119-2

AGRADECIMIENTO

"Todos nuestros sueños se pueden hacer realidad, si tenemos el coraje de perseguirlos", **(Walt Disney)**

Gracias a mi madre Hilda Cagpata y a mis abuelitos Albita Yamá y Elías Cagpata quienes son el motor principal en mi vida, a quienes agradezco por su apoyo incondicional y por haberme inculcado valores que prevalecerán en mi por siempre, gracias por haber sido parte de otra de mis metas cumplidas la cual obtuve con constante perseverancia, esfuerzo y sacrificio.

Gracias a Dios y a la Virgen de Guadalupe quienes gracias a su bendición me llenaron de fuerza y salud para salir adelante y poder afrontar con valentía una terrible situación como fue la pandemia, y gracias por permitirme alcanzar un objetivo más en mi vida.

Gracias a la Universidad Católica del Ecuador por darme la oportunidad de ser estudiante de la Maestría de Innovación Educativa, gracias porque fue una experiencia de aprendizaje fantástica de la que me llevo buenos recuerdos y valiosas habilidades, gracias a cada uno de mis docentes, personas increíbles quienes aportaron de manera positiva y significativa con cada uno de sus conocimientos los cuales me ayudaron a crecer profesionalmente, y sé que cada una de sus enseñanzas serán aplicadas a lo largo de mi trayecto como docente innovador.

Andy C.

INDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 1
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 3
1.1. Formulación del problema 3
1.2 Objetivos de investigación 5
1.2.1 Objetivo General 5
1.2.2 Objetivos Específicos 6
1.3 Justificación de la Investigación 6
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA 8
2.1 Antecedentes de la investigación 8
2.2 Bases teóricas 11
2.2.1 Innovación en Educación 11
2.2.2 Juego significativo 13
2.2.3 La gamificación 13
2.3 Bases legales 45
2.3.1 Derechos del buen vivir: Comunicación e Información 45
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 47
3.1 Tipo de investigación 47
3.2 Diseño de investigación 47
3.3 Unidades de estudio 48
3.4 Técnica e instrumentos de Recolección de Datos 50
3.5 Técnicas de Análisis de Datos 50
3.6 Operacionalización de Variables 51
CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS 53
4.1 Resultados de las encuestas aplicadas 54
CAPÍTULO V PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA 64
5.1 Descripción de la Propuesta 65
5.2 Justificación de la Propuesta 65
5.3 Objetivos de la Propuesta 66
5.4 Temporización de la Propuesta 67
5.5 Beneficiarios de la Propuesta 67
5.6. Responsables con el adecuado desarrollo de la propuesta 68
5.7 Metodología de la Propuesta 68
5.8 Periodo de Ejecución de la Propuesta 69
5.9 Contenidos 70

5.10 Estándares de aprendizaje 70
5.11 Desarrollo 70
5.12 Recompensas 72
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 84
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 87
ANEXOS 92

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Elementos de la gamificación 15
Tabla 2 Estrategias de gamificación 18
Tabla 3 Caracterización de la Población 48
Tabla 4 Tabla de operacionalización de variables 51
Tabla 5 Utilización de los recursos tecnológicos que emplea el docente 54
Tabla 6 Uso de retos y premios en los juegos digitales 54
Tabla 7 Programas para realizar gamificación 55
Tabla 8 Gamificación como estrategia para incrementar las destrezas del idioma inglés 55
Tabla 9 Gamificación como estrategia para mejorar el speaking 56
Tabla 10 Gamificación como estrategia para perfeccionar el writing 56
Tabla 11 Gamificación como estrategia para perfeccionar el listening 57
Tabla 12 Gamificación como estrategia para perfeccionar el reading 57
Tabla 13 Uso de la gamificación en el aprendizaje de vocabulario 58
Tabla 14 Juegos interactivos digitales generan interés en su aprendizaje 58
Tabla 15 El uso de estrategias con gamificación 59
Tabla 16 La aplicación de gamificación mejora la capacidad de memoria, el razonamiento, la atención y la interacción 59
Tabla 17 La gamificación mejoran el rendimiento académico 60
Tabla 18 Competencias digitales en la enseñanza 60
Tabla 19 Juegos digitales interactivos 61
Tabla 20 Utilización de los recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje 62
Tabla 21 Juegos digitales basados en retos 62
Tabla 22 Programas para realizar gamificación 63
Tabla 23 Gamificación como estrategia incrementa las destrezas del idioma inglés 63
Tabla 24 Gamificación como estrategia para desarrollar el speaking 64
Tabla 25 Gamificación como estrategia para perfeccionar el writing 64
Tabla 26 Gamificación como estrategia para perfeccionar el listening 65
Tabla 27 Gamificación como estrategia para perfeccionar el reading 65
Tabla 28 Uso de la gamificación en el aprendizaje de vocabulario 66
Tabla 29 Juegos interactivos digitales generan interés en la enseñanza 66
Tabla 30 El uso de estrategias con gamificación 67
Tabla 31 El uso de gamificación mejora la capacidad de la memoria, el razonamiento, la atención y la interacción 67
Tabla 32 La gamificación incrementa el rendimiento académico 68
Tabla 33 Competencias digitales en la enseñanza 68
Tabla 34 Juegos digitales interactivos 69

INDICE DE GRÁFICOS

Figura 1 Nuevas tecnologías en la educación 12
Figura 2 Conceptos claves en la gamificación 14
Figura 3 Lineamientos de la gamificación 16
Figura 4 Elementos del juego 20
Figura 5 Patrones en el proceso de gamificación de Huang y Soman 22
Figura 6 Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés 29
Figura 7 Learning games 30
Figura 8 Duolingo 31
Figura 9 Fluky 31
Figura 10 Kahoot 32
Figura 11 WordArt 33
Figura 12 JSPuzzles 34
Figura 13 Games to learn English 35
Figura 14 English Fun Games 36
Figura 15 ClassDojo 36
Figura 17 Fase 1 69
Figura 18 Carta de bienvenida 70
Figura 19 Juego de gamificación: Fase1 71
Figura 20 Cartilla de misiones 71
Figura 21 Pegatinas de misiones 72
Figura 22 Recompensa de Fase 1 72
Figura 23 Juego de gamificación: Fase 2 73
Figura 24 Recompenza de actividad de kahoot 74
Figura 25 Juego de gamificación: Fase 3 75
Figura 26 Juego de gamificación: Fase 4 76
Figura 27 Juego de gamificación: Fase 5 78
Figura 28 Juego de gamificación: Fase 6 78
Figura 29 Juego de gamificación-Bienvenida: Fase 6 79
Figura 30 Recompensa de Fase 6 80
Figura 31 Retroalimentación final 81
Figura 32 Plataforma symbaloo de Fases y actividades 82
Figura 33 Certificado de misiones 83

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN INNOVACION EN EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés: Una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de educación básica.

Autor:
Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Directora-Tutora:
Ing. Yolanda García. MSc.

Fecha:
Mayo, 2021

RESUMEN

El presente proyecto de investigación estuvo enfocado en canalizar las capacidades cognitivas de los estudiantes, a través de una estrategia tecnológica de aprendizaje que permitirá reforzar el conocimiento de la asignatura inglés, para esto se aplicó la gamificación a los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle, como estrategia innovadora. De esta manera se presenta una propuesta didáctica titulada ***Una chispa de gamificación en el aprendizaje de vocabulario inglés***, la misma que consiste en implementar juegos digitales para que su contenido refuerce el conocimiento y genere en los estudiantes motivación al aprender y aumentar su vocabulario de inglés. La información de cada una de las variables esta detallada en el marco teórico realizado en esta investigación. En el marco metodológico es importante señalar que se ha identificado que está investigación es proyectiva de enfoque cuantitativo. Además de ello se realizó una investigación de campo, no experimental, con amplitud de foco de diseño contemporáneo transicional. La técnica de la encuesta empleada a los 120 estudiantes y 8 docentes del área de inglés ayudaron a identificar como conclusión que la gamificación tiene un alto grado de incidencia, generando un impacto positivo en la comunidad estudiantil y docencia. A partir de los resultados se realizó un análisis descriptivo.

Palabras clave: capacidades cognitivas, estrategias de aprendizaje, gamificación, innovación, motivación al aprender, vocabulario inglés.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN INNOVACION EN EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

Gamification as a strategy in the teaching of English vocabulary: A didactic proposal for students in the fifth year of basic education

Author:
Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Director-Counselor:
Ing. Yolanda García. MSc.

Date:
May, 2021

ABSTRACT

The current research project focused on channeling the students' cognitive skills, through a technological learning strategy that will reinforce the knowledge of the English subject, for this, gamification was applied to the fifth-year students from the Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle as an innovative strategy. This way, a didactic proposal is presented, with the title ***A spark of gamification in English vocabulary learning***, which entails implementing digital games so that its content reinforces the knowledge and generates motivation for learning in the students and they can enhance their English vocabulary. The information about each of the variables is detailed in the theoretical framework prepared for this investigation. In the methodological framework, it is important to point out that this investigation has been dimmed as projective of quantitative approach. Besides that, a field, non-experimental research was carried out with a focus width of transitional contemporary design. The survey technique applied to one hundred and twenty students, and eight teachers, assisted in identifying as a conclusion that gamification has a high degree of incidence, generating a positive impact in the student community and teaching. Based on the results, a descriptive analysis was made.

Keywords: cognitive skills, English vocabulary, gamification, innovation, learning motivation learning strategies.

INTRODUCCIÓN

La educación cada día va mejorando sus estrategias didácticas y la forma como se puede aprender para enseñar y transmitir nuestros conocimientos hacia nuestros estudiantes. Sin embargo, un docente que no está instruido y capacitado es un docente incompleto que no brinda un conocimiento innovador que ayude a su estudiante a adquirir un aprendizaje intelectualmente enriquecido, el mismo que le ayuda a crear su propio pensamiento crítico para poder desarrollar una vida plena en cualquier ámbito que se desarrolle sea este educativo, profesional o personal.

La Gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario inglés tiene como objetivo brindar al estudiante una nueva oportunidad de aprendizaje, dónde además de trabajar la parte gramatical del idioma inglés, también se divierta jugando y de esta manera se crea un ambiente agradable para el estudiante, ya que esta metodología brinda al niño o adolescente una nueva forma de aprender a través del juego poniendo a flote su ingenio, su interés y su conocimiento de una forma lúdica-didáctica y así lograr un aprendizaje significativo en el estudiante logrando un conocimiento constructivista, dónde el profesor solamente es instructor del nuevo conocimiento mientras que el alumno es el creador de su propio conocimiento.

La presente investigación fue realizada en varios capítulos que se detallan a continuación.

Capítulo I, se abordó el planteamiento del problema, objetivo general en el que se detalla el enfoque principal de esta investigación, objetivos específicos, preguntas de investigación y su justificación.

Capitulo II, en este punto se encuentra el estado del arte de la presente investigación que cuenta con antecedentes nacionales e internacionales de la investigación puesta en escena, así como el marco teórico.

Capitulo III, constituye el marco metodológico, en el cual se halla el diseño y tipo de investigación que contiene la población, las técnicas e instrumentos a aplicarse de la presente investigación.

Capitulo IV, contiene el análisis específico de datos, en el que se dan a conocer los resultados obtenidos de las preguntas planteadas en el presente proyecto de investigación, cada uno de los resultados obtenidos fueron analizados a través de tablas estadísticas y Figuras.

Capítulo V, en este capítulo se plantea y se estructura la propuesta de tesis que tiene como objetivo resolver la problemática existente que tiene como título "**La Gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario inglés"**. Finalmente, en este capítulo se dan a conocer los resultados, conclusiones y recomendaciones obtenidos en este proyecto de investigación.

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

En el informe final de rendimiento de las distintas habilidades de EFL de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle, Anguaya (2020), evidencia que los estudiantes de quinto año de Educación Básica presentan dificultades en el desarrollo de la producción oral y escrita del idioma inglés y el principal problema radica en el bajo nivel de conocimiento y dominio de vocabulario, el cual cumple un rol fundamental en el desarrollo y aprendizaje significativo de estas destrezas, además de ello la falta de motivación y apoyo familiar limita más el estudio de otro idioma.

Bañuelos (2017), menciona que la principal dificultad en el desarrollo del idioma inglés es el bajo nivel de vocabulario que los estudiantes poseen, y en la mayoría de casos los estudiantes desconocen ciertas estrategias las cuales ayudan en la práctica y aprendizaje del idioma fuera de la clase de inglés.

Concretamente en nuestro país la enseñanza del idioma inglés se ha convertido en una herramienta importante en el campo profesional y educativo, existen centros de enseñanza y los mismos planteles educativos que se encargan de proveer los conocimientos del idioma, pero al parecer la enseñanza de este idioma no llega a su totalidad ya que al aplicar este idioma se evidencia falencias al momento de dialogar e interactuar. Rivera (2012)

En la actualidad, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, se utilizan distintas estrategias didácticas que en ocasiones impiden una participación activa del estudiante, a todo esto también se puede destacar que a nivel didáctico los docentes deben indagar más con respecto a las opciones pedagógicas innovadoras que se pueden implementar en relación con la motivación y el aprendizaje del idioma inglés, las cuales puedan ser utilizadas de forma eficiente y no únicamente como planificación de clase que se desarrollan como requisito documental, sin realizar su verídica intención motivacional a nivel institucional.

Morán (2018), señala que “particularmente en Ecuador la enseñanza del idioma inglés se ha convertido en un requisito fundamental en el ámbito educativo y laboral; actualmente contamos con institutos de enseñanza y planteles académicos que se enfocan en el aprendizaje del idioma, pero aparentemente la instrucción de este idioma no llega a su totalidad ya que se evidencia en los estudiantes ciertas falencias al entablar una conversación fluida en inglés”.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés implica una secuencia de destrezas las cuales deben ser desarrolladas como elementos primordiales para optimizar sus conocimientos acerca del idioma, obteniendo como resultado un reordenamiento de sus destrezas como leer, escuchar, escribir, y una adquisición de vocabulario el cual facilitará la fluidez al realizar un diálogo en inglés. Es imprescindible identificar que existe una variedad de estrategias para perfeccionar cada una de las destrezas del idioma, pero en ocasiones este tipo de estrategia no es aplicada por estudiantes ni por docentes lo cual limita al aprendizaje.

El problema actual se genera por la brecha generacional que se ha creado entre los dos principales actores de la educación, los docentes y estudiantes, los primeros quienes en su mayoría son parte de la generación de Inmigrantes Digitales ya que con su enseñanza tradicional intentan enseñar a la nueva generación la cual domina perfectamente las nuevas herramientas tecnológicas, quienes en su intento de aprender en las aulas solo ven profesores con estrategias tradicionales intentando enseñarles temas que pueden encontrar con facilidad en las redes sociales, donde encontrarán la misma información de manera más interactiva. Prensky (2012).

Dada la importancia que tiene el idioma inglés en la enseñanza, la incorporación de la gamificación en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés es la propuesta inicial del presente proyecto. Este proceso está relacionado de cierta manera a la motivación que tiene el docente al impartir sus conocimientos en el salón de clase y de esta manera el estudiante, quien asimila cada uno de los conocimientos impartidos por el docente. Por esa razón el enfoque de este aprendizaje debe ser significativo con el único propósito de poder ser aplicado en los distintos ámbitos que el estudiante interactúe.

1.2 Preguntas de investigación

1. ¿Cómo generar una propuesta de gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle¨?

2. ¿Cuál es el impacto de la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle?

3. ¿Cuáles son las ventajas del uso de la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle¨?

4. ¿Qué capacidades cognitivas inciden al utilizar la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle¨?

5. ¿Cómo estaría diseñada una propuesta con herramientas de gamificación para reforzar el aprendizaje de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle?

1.2 Objetivos de investigación

1.2.1 Objetivo General

Generar una propuesta de gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Diagnosticar los niveles de impacto de la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

2. Describir las ventajas del uso de la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle.

3. Caracterizar las capacidades cognitivas que se van a mejorar con el uso de la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle.

4. Diseñar una propuesta con herramientas de gamificación para reforzar el aprendizaje de vocabulario inglés en estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle.

1.3 Justificación de la Investigación

La presente investigación se basa en el estudio del paradigma constructivista que tiene como objetivo lograr que el estudiante sea quien cree su propio pensamiento crítico y sea el constructor de su conocimiento así como lo afirma Piaget (1980), a través del desarrollo y aplicación de esta estrategia se logra que el estudiante sea capaz de crear y transmitir sus ideas y pensamientos de forma clara y precisa , cultivando una educación eficaz que lleve hacia el desarrollo de nuevos aprendizajes significativos. Es por eso que el presente proyecto es importante porque permitirá que el estudiante aprenda de una forma lúdica y entretenida el vocabulario del idioma inglés mientras juega y se divierte. En la actualidad a nivel mundial la enseñanza del idioma inglés es una herramienta importante en el campo profesional y educativo, existen institutos de enseñanza y los mismos planteles educativos

que se encargan de proveer los conocimientos de la lengua extranjera, pero al parecer la enseñanza del inglés no llega a su totalidad ya que al momento de aplicar el idioma se evidencia ciertos vacíos especialmente a la hora de hablar. Muñoz (2012).

Es importante tomar en cuenta que la enseñanza está ligada a la motivación del docente que orienta sus conocimientos en el salón de clase y de la misma forma la del estudiante la cual está encaminada a apropiarse de estos conocimientos. No obstante, el objetivo de este aprendizaje debe ser relevante, con el único propósito de que puedan ser aplicados en cualquier contexto con el que interactúe.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés involucra una serie de destrezas que se deben desarrollar como componentes principales, parar mejorar sus conocimientos acerca del idioma, consiguiendo un reordenamiento de sus destrezas como es el de escribir, leer, escuchar, complementos que ayudaran a conseguir un correcto dominio del idioma extranjero.

Dada la importancia del idioma inglés, la integración de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje es la premisa inicial del desarrollo del presente proyecto. La Gamificación como tal, es una de las herramientas de la Web 2.0 que hoy en día está en pleno auge y es importante aplicarla y desarrollarla en su magnitud ya que contiene algunos beneficios dentro de la enseñanza como son: favorece la adquisición de conocimientos de forma divertida, aumenta la atención y concentración del estudiante, estimula las relaciones sociales, mejora el rendimiento académico y sobre todo aumenta la motivación por el aprendizaje. Se fundamenta bajo la teoría de tecnología educativa, pues, se utiliza herramientas Web 2.0 para desarrollar las diversas estrategias didácticas gracias a sus múltiples aportes hacia la educación donde una de sus características esenciales es la participación colaborativa entre los usuarios, así como lo menciona Dougherty (2004).

Finalmente la presente investigación, es pertinente gracias a su aporte social que permite brindar una educación innovadora donde el estudiante no solamente obtiene una calificación bajo el memorismo sino que construye su conocimiento, el mismo que puede ser retroalimentado a través del juego y su dinamismo con el uso de las herramientas tecnológicas, además que es relevante ya que la Gamificación rompe con todos los estereotipos de evaluaciones existentes siendo la difusora de nuevas técnicas de evaluación con un interfaz constantemente lúdico.

CAPÍTULO II
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes de la investigación

El enfoque que genera la presente investigación está vinculada a identificar los niveles de impacto de la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica, se investigó teorías relacionadas al uso de estrategias que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. Cordero (2018) en su trabajo el cual se titula "Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión" de la Universidad de Salamanca, tuvo como objetivo analizar, mediante la intervención, los efectos de la Gamificación en el conocimiento de la enseñanza por medio de la motivación, cuya metodología tuvo un enfoque cuantitativo, empleando estrategias de gamificación, por tanto se concluye utilizar el poder de la gamificación y buscar la retroalimentación considerando importante que una "alimentación" puede motivar o utilizar un dispositivo para tomar decisiones, o a su vez una retroalimentación colaborativa en el tiempo real, que permite un reconocimiento de usuario o sucesos como parte del proceso de enseñanza, cabe recalcar que no existe una conceptualización de gamificación referente al sector educativo, pero en cada una de ellas el alumnado se encuentra frente a una experiencia que puede ser inmersiva, cambiando los principios afectados por la educación tradicional a nuevos parámetros del aprendizaje fundamentados en la motivación.

Bajo la misma línea investigativa en el artículo publicado en función al enfoque antes planteado Pesantez (2019) en su trabajo titulado "Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión" de la Universidad de Jaén-España, donde su objetivo planteado fue hacer una investigación sobre el impacto y los beneficios en la aplicación de la gamificación en el campo educativo, y cuyo enfoque metodológico fue la investigación mixta basándose en el modelo "constructivista", teniendo como resultado, gracias a la gamificación , el poder transformar el ambiente del aula y la instrucción del conocimiento en un juego donde se requiere el empleo de la creatividad, colaboración en el desarrollo de los juegos existiendo numerosas formas de llevarlos al aula para promover el aprendizaje y profundizar la comprensión de los estudiantes, ya

sea que los docentes estén buscando incorporar algún aspecto de los juegos a su clase o utilizar una plataforma de juego en todo el plan de estudios, dando como aporte a su artículo el poder incorporar elementos de gamificación para mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes, aprovechar y así cumplir con los estándares necesarios de la herramientas que pueden ser utilizadas.

Tomando en cuenta el trabajo de investigación de Abascal (2016) realizada en la Universidad Autónoma Intercultural de Sinaloa con el tema "Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula", se pudo demostrar el problema que afrontan docentes y estudiantes quienes no cuentan con asesoramientos sobre el manejo de herramientas tecnológicas empleando métodos tradicionales en el aula , debido a esto se tomó como objetivo el uso de evaluaciones y actividades basadas en el aprendizaje activo y la gamificación, considerándola como una alternativa que busca crear una actitud positiva de los estudiantes creando un ambiente agradable en el aula. Sin embargo, esta investigación posee un enfoque cualitativo y método etnográfico como técnica, es conveniente mencionar su resultado obtenido donde los juegos pueden introducir objetivos, interacción, retroalimentación, resolución de problemas, competencia, narrativa y entornos de aprendizaje divertidos, elementos que pueden aumentar el compromiso del alumno y mantener la motivación estableciendo como aporte a la propuesta investigativa entre la gamificación y el aprendizaje basado en el juego, donde los valores pedagógicos de estas dos estrategias aportan a la instrucción y a los elementos del juego, ya que son apropiados para los cursos presenciales y en línea.

En consideración a lo antes mencionado, para el presente trabajo de investigación de Ruth (2017) "Experiencias de gamificación en las aulas", llevado a cabo en la Universidad Autónoma de Barcelona, tuvo como propósito de investigación encontrar los diferentes términos que existen en lo referente a gamificación, lo cual como su principal objetivo se proyecta la fomentación de ideas y experiencias que son generadas por un grupo de profesores en diferentes áreas educativas, donde su metodología empleada bajo el enfoque cualitativo desarrollada en las experiencias, basándose en el aprendizaje significativo generando en los estudiantes un cambio en su percepción (el saber, saber hacer y el saber ser),que involucra el conocimiento , habilidades y actitudes, como conclusión al trabajo de investigación la gamificación aplica elementos del juego o un marco de juego a las actividades de aprendizaje existentes; el aprendizaje basado en

juegos diseña actividades de aprendizaje que son intrínsecamente como juegos, logrando de esta manera un aporte significativo en la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, promoviendo el compromiso y la motivación sostenida en el aprendizaje.

En el informe de la publicación "La Gamificación como instrumento de creación de compromiso en el aula de inglés como lengua extranjera" de Beatriz Vallejo Balduque, Universidad de Barcelona, España en el año 2020 plantea que la Gamificación, entendida como el uso de elementos de juego en contextos de no juego, se ha convertido en un instrumento didáctico potenciador de la motivación y facilitador de experiencia. Para corroborar lo mencionado, se presentó un trabajo de investigación desarrollado con seis grupos de estudiantes adultos de inglés como lengua extranjera de nivel A2 en una escuela de idiomas en Barcelona (España). Para esta investigación se diseñó una experiencia didáctica gamificada (EDG) creada para incrementar el nivel de compromiso con la actividad académica y facilitar el aprendizaje de léxico de inglés como lengua extranjera en el contexto específico en el que se desarrolla el estudio. Finalmente, los resultados obtenidos en este estudio muestran que la Gamificación aplicada a la enseñanza de una lengua extranjera aumenta los niveles de motivación y fomenta el aprendizaje y la participación activa gracias a la creación de dinámicas de grupo positivas y a la reducción de la ansiedad. Los datos muestran incrementos significativos estadísticamente en los niveles de compromiso mostrados tras la participación en la EDG en todos los grupos del estudio.

Finalmente, el trabajo investigativo de la Universidad Casa Grande desarrollado por Guevara (2018), plantea "estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes", donde la dificultad en los docentes es el desconocimiento del uso de estrategias, las cuales permitan organizar de una manera dinámica una clase aplicando juegos basados en experiencias, siendo su objetivo analizar el impacto que la metodología empleada, basadas en estrategias gamificadas para el desarrollo de competencias digitales, la presente investigación consta de un enfoque cuantitativo, aplicando el diseño preexperimental del pre y post, con un alcance descriptivo, el cual permitirá que al utilizar actividades para enseñar un tema los estudiantes aprendan a asociar el aprendizaje con la curiosidad y la alegría en lugar del

miedo. Sin el estrés adicional, estos estudiantes están preparados para participar y tener éxito en la escuela. Como conclusión el docente, puede ayudar a evitar que los estudiantes se motiven extrínsecamente eligiendo recompensas intrínsecas, en lugar de fiestas en clase, por ejemplo, es factible aplicar recompensas con lluvia de ideas que ayuden a los estudiantes a desarrollar interés por las materias académicas lo que generara un aporte al servicio de las comunidades tecnológicas y digitales.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Innovación en Educación

Sein-Echaluce (2018), definen la innovación educativa como la aplicación de una idea que produce cambios planificados en procesos, servicios o productos la cual genera un avance significativo en la formación de saberes, pero la innovación educativa es un concepto extremadamente complejo. Primero que nada, es importante conocer la razón por la que se va a innovar la clase (si las estrategias no funcionan correctamente, si se desea mejorar los métodos). Entonces se debe establecer algunos objetivos concretos que se quieren alcanzar y finalmente se debe analizar sobre qué tipo de innovación se adapta mejor a la realidad. Un docente trabaja con una diversidad de estudiantes, así que se debe tomar en cuenta que debemos hacer. Para ello, antes que nada, es importante conocer a los estudiantes, sus intereses y cómo motivarlos a ser protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

Manzano y Gomez (2016) afirma:

> La educación ha visto más innovación en sus métodos, prácticas, herramientas y filosofías en los últimos 15 años que en los 100 años anteriores. Naturalmente, hemos avanzado en los límites tecnológicos, y las aulas nunca han sido tan eficientes y emocionantes como lo son las computadoras portátiles, tabletas y otros dispositivos, pero gracias a los descubrimientos científicos sobre cómo nuestro cerebro funciona, también hay grandes cambios en cómo y qué son los estudiantes. (p.38)

La innovación educativa se desarrolla en el aula y se implementa principalmente a través de las metodologías. Sus propósitos son hacer que los estudiantes participen durante una lección, tener en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje de cada alumno o explorar nuevas técnicas como la gamificación. Hoy en día, hay muchas escuelas, docentes, etc., que han desarrollado proyectos innovadores, hay varias técnicas nuevas como el aula invertida, gamificación, aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje basado en problemas por mencionar solo algunos. Pero todos tienen algo en común, su objetivo es hacer que los estudiantes desarrollen su pensamiento crítico y autonomía al ser participantes principales en su aprendizaje. Algo importante en este proceso es la motivación porque los estudiantes no aprenderán, si no están motivados Jean Piaget definió la motivación como la voluntad de aprender entendido como un interés del niño para absorber y aprender todo lo relacionado con su ambiente.

Figura 1 Nuevas tecnologías en la educación

Fuente: **https://i.pinimg.com/originals/2a/6d/f7/2a6df725625bc3530726c7306fcdb07c.jpg**

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

2.2.2 Juego significativo

Habach (2016), describe que “El objetivo de diseñar un juego es crear experiencias significativas para los jugadores”. El juego significativo proviene de las interacciones del jugador con el sistema y el contexto en el que se juega, que puede tomar la forma de espacios, objetos y narrativas. Se puede crear un juego significativo a través de los elementos de juego de Mark Prensky y los componentes de flujo de Mihaly que incluyen comentarios, objetivos claros, reglas y adaptabilidad. El juego fomenta habilidades para la vida como la creatividad, la curiosidad, la exploración y el trabajo en equipo, por lo que solo tiene sentido para su transición a la educación. Una versión de Minecraft Education Edition ha sido diseñada para propósitos de enseñanza que cubren temas desde programación, ciencias y matemáticas hasta arte, idiomas e historia. Los docentes pueden agregar funciones y establecer controles en el juego para adaptarlos a sus aulas.

En este tema es imprescindible tomar en cuenta que la retroalimentación es un componente recurrente y es esencial para mejorar la adquisición de conocimientos y habilidades. La retroalimentación es un componente motivador para el alumno si se entrega correctamente, esto incluye ser cronometrado adecuadamente, ser relevante para la tarea actual, positivo y si pueden ayudar a mejorar el rendimiento del jugador.

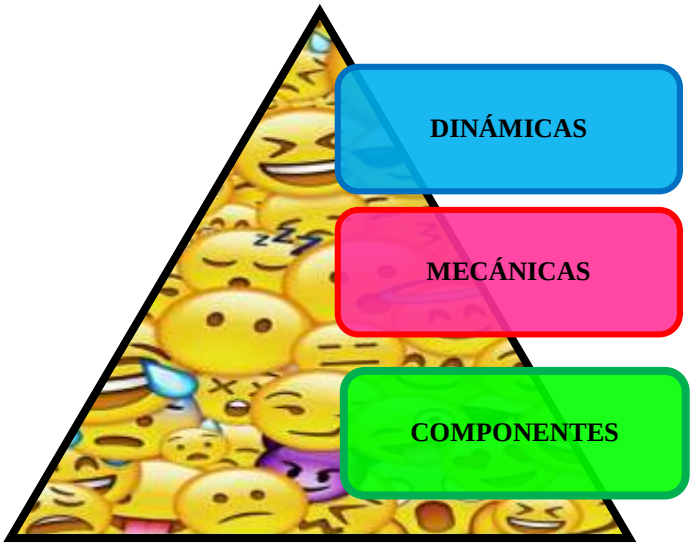
2.2.3 La gamificación

La definición de gamificación en el idioma inglés proviene de "gamification". El cuál en inglés la palabra "game" significa juego, por ese motivo se puede decir que el juego tiene relación de forma significativa en varios ámbitos, este término es conocido por Ximénez (2018) donde describe a la gamificación como: ludificación y juguetización, de manera concreta se puede decir que estos dos términos junto con la gamificación es la utilización de dinámicas y componentes de diferentes juegos.

Acosta (2016) expresa que Rahat Paharia fue la persona que presentó el término 'gamificación' en el año 2008. En general, la definición de este concepto sería la siguiente: la gamificación es la inclusión del juego, diseñar elementos en contextos no

lúdicos, su objetivo principal es plasmar en las personas un comportamiento positivo, involucrándolos y motivándolos a lograr diferentes desafíos. Para comprender esta definición es importante conocer los componentes que tiene la gamificación, los cuáles se identifican en la siguiente figura.

Figura 2 Conceptos claves en la gamificación



Fuente: (Valda & Arteaga, 2015)

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Limongi (2018), expresa que "La gamificación puede ser aplicada en distintos entornos", por esa razón en varios ámbitos se implementan estrategias para incrementar resultados significativos, otro entorno de gran importancia donde está técnica a alcanzado buenos resultados es el nivel educativo. La gamificación adopta un enfoque conductista en el diseño del juego con el objetivo de alentar a los estudiantes a pensar críticamente y resolver problemas. El uso de recompensas y logros podría usarse como retroalimentación para guiar al jugador a lo largo del juego.

2.2.4 Elementos de la gamificación

El hecho de incluir juegos en la educación implica un conjunto y enfoque de actividades e intereses de los niños, así como una de las formas más naturales de aprendizaje. De esta manera la gamificación tiene sus bases en la aplicación de los elementos del juego. Los elementos del juego son los aspectos más importantes para

incluir en un proceso de gamificación. Fernández (2015), establece tres elementos diferentes de la gamificación:

Tabla 1 Elementos de la gamificación

MECÁNICA	*DINÁMICA*	*APARIENCIA*
Son estructuras diferentes que hacen nuestro progreso visible (puntuación, insignias, tareas, misiones, avatares, clasificaciones)	Uno de los elementos más importantes en la gamificación. El proceso es crear un hilo conductor. La historia lo involucrará y se sentirán identificados con eso.	Es esencial seleccionar los colores, medallas, puntos, Figuras, etc. porque están relacionados con sentimientos y experiencias. Tenemos que intentar crear una apariencia que interese a los estudiantes.

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Además, uno de los aspectos más importantes en un proyecto de gamificación es establecer en grupo, un objetivo. Después de haber establecido, se deben considerar los diferentes tipos de usuarios, los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes deben ser tomados en cuenta como un factor importante en el proceso de diseño de la gamificación, particularmente si la mayoría del grupo objetivo prefiere un cierto estilo de aprendizaje a los demás.

2.2.5 Retos y premios

Hass (2010), sostiene que “Las recompensas, puntos, insignias y otros motivadores extrínsecos son ingredientes clave de la gamificación”, particularmente en el sector privado, donde el concepto se ha popularizado. En el año 2011, el término entró en la lista corta como "palabra del año" del diccionario de Oxford, que define la gamificación como "la aplicación de elementos típicos del juego a otras áreas de actividad".

En otras palabras, no necesariamente se está jugando en una actividad de cierto juego, pero si se utiliza los elementos que hacen que un juego sea motivador y atractivo para lograr otro objetivo. Es más difícil transferir la experiencia al aula, ya que en la actualidad la gamificación en el aula es, en ocasiones, considerada como una extensión del tedioso tropo de tratar a las escuelas públicas como un negocio.

Bartle(1996) definió cuatro tipos de jugadores:

- **Triunfadores:** su objetivo principal es obtener puntos y niveles crecientes.
- **Exploradores:** les gusta investigar cómo funcionan las cosas.
- **Socializadores:** lo más importante es establecer relaciones con las personas
- **Asesinos:** su objetivo principal es lastimar a otros jugadores.

Esos tipos de jugadores son un marco general, pero otros autores los definieron por la clasificación planteada por Marczewski (2013)

- **Jugador:** Juegan para obtener recompensas extrínsecas (premio, certificado)
- **Socializador:** están motivados por la interacción.
- **Espíritu libre:** tienen sus propias estrategias para organizarse, ellos están motivados por la autonomía
- **Triunfador:** aplican diferentes competencias para resolver problemas.
- **Filántropo:** necesitan actividades con propósitos claros, son motivados por factores intrínsecos.

A pesar de esta clasificación en el mundo real una persona puede tener más de una de estas características, pero esto es solo una aproximación. Los docentes deben establecer el tipo de juego más adecuado en función de los estudiantes según su personalidad para asegurar el éxito.

Figura 3 Lineamientos de la gamificación

Fuente: https://i.pinimg.com/originals/54/82/11/5482117d26a4b3d1adc08e0c8383ed8e.jpg

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

2.2.6 Diseño de estrategias en la gamificación.

Argudo (2014), enfatiza que “Las estrategias aplicadas en la utilización de juegos digitales en el desempeño educativo cumplen un rol muy importante en el aprendizaje, ya que una vez planteadas y dominadas estas estrategias se logra alcanzar un aprendizaje significativo en el salón de clase”.

La importancia de los juegos digitales en el mundo moderno es realmente inspiradora. Cada año la industria del juego rompe con registros y métricas. Desde el crecimiento de las ventas hasta la ampliación de la demografía de sus jugadores, los juegos digitales se han convertido en un fenómeno de proporciones épicas. Ahora muchos investigadores educativos, profesionales y expertos han defendido el uso de juegos digitales como herramientas de aprendizaje potencialmente poderosas e importantes. El juego es un proceso altamente creativo, que utiliza tanto el cuerpo como la mente. Su definición es flexible, y puede o no implicar objetivos.

Bruce (2011), describe el juego como "un proceso espontáneo y activo en el que el pensamiento, el sentimiento y el hacer puedan florecer; cuando jugamos somos libres para ser creativos. En el juego todo es posible con la realidad, a menudo la imaginación y el pensamiento de flujo libre tienen prioridad”. Las filosofías de aprendizaje y las teorías educativas expuestas por Jean Piaget, Erik Erikson y Lev Vygotsky, reconocen el valor de los niños que usan el juego para el autoaprendizaje y su importante papel en el desarrollo cognitivo del niño. Como educadores es importante brindar a los estudiantes más oportunidades para jugar. Después de todo, George Dorsey lo dijo mejor "Jugar es el comienzo del conocimiento", es por ese motivo que los juegos son elaborados en una gran variedad de temas y géneros.

Kapp (2012) profesor de tecnología educativa en la Universidad de Bloomsburg, define a los juegos como "un sistema en el que los jugadores participan en un desafío abstracto, definido por reglas, interactividad y retroalimentación, representado en un resultado cuantificable que a menudo provoca una respuesta emocional". Los juegos tienen "reglas, metas y objetivos, resultados y comentarios, conflicto, competencia, desafío, oposición, interacción y representación de la historia". (Prensky, 2014), es importante tomar en cuenta que, aunque los juegos sean simples o complejos, de un solo jugador o

multijugador, o de colaboración o competitivos, los juegos tienen muchas estrategias comunes:

Tabla 2 Estrategias de gamificación

FEEDBACK	La reacción de la interacción del jugador. La retroalimentación puede proporcionar recompensas por un juego exitoso o consecuencias por errores.
DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL	La competencia digital implica el uso seguro y crítico de la Tecnología de la Sociedad de la Información (IST) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se basa en habilidades básicas en TIC: el uso de computadoras para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicarse y participar en redes a través del internet.
OBJETIVOS Y RESULTADOS	Los objetivos representan el resultado final deseado por el jugador. Los resultados representan los puntajes finales, como ganar, perder o empatar.
DESAFÍO	El problema o escenario presentado al jugador para superar.
REGLAS	Las estructuras, límites o libertades proporcionadas a los jugadores durante el juego.
INTERACTIVIDAD	Las acciones o procesos que experimentan los jugadores durante el juego.
CONFLICTO	El desafío en el juego, la fricción u oposición entre jugadores, el sistema de juego o reglas.
TEMÁTICAS	Las temáticas empleadas para gamificar una clase dan una mayor retención de información. Muchos juegos de repaso y juegos de práctica hacen que los estudiantes trabajen en sus habilidades, quieren que estas habilidades suban de nivel, según la temática generada se podrían utilizar algunos carteles bien colocados, o a su vez algunas imágenes incorporadas en presentaciones de diapositivas. Las temáticas en la gamificación se basan en plantillas que funcionan en una historia.

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

2.2.7 Planificación y evaluación

Loren (2013) plantea que “Existen varios elementos de gamificación en la planificación y evaluación como niveles, puntos, insignias y bonificaciones, lo que no significa que todos tengan que usarse”. Un juego simple de serpiente y escalera es tan atractivo como un público específico. Los estudiantes verán a través del significado de los puntajes e insignias dependiendo de cuán fácil o difícil fue para ellos obtenerlo como parte del proceso de evaluación. El mantener el espíritu de desafío verdadero es usar la combinación correcta de evaluaciones simples y complejas. Se debe asegurar que las insignias sean significativas y difíciles de obtener. Por ejemplo: "Insignia de participación" puede ser para todos, pero "Insignia de mérito" debe ser para el 25% superior.

2.2.8 Desempeño académico y experiencia de aprendizaje.

Silva (2016) considera que “Los juegos educativos digitales crean una nueva perspectiva en la cultura del aprendizaje, que van de la mano con los intereses de los estudiantes mejorando su experiencia en su aprendizaje”. Los juegos educativos digitales son una innovación en la educación primaria que puede mejorar el aprendizaje y la adquisición de habilidades de los niños. La integración de los juegos educativos digitales en el entorno escolar de la educación primaria podría contribuir efectivamente a la reforma del sistema educativo.

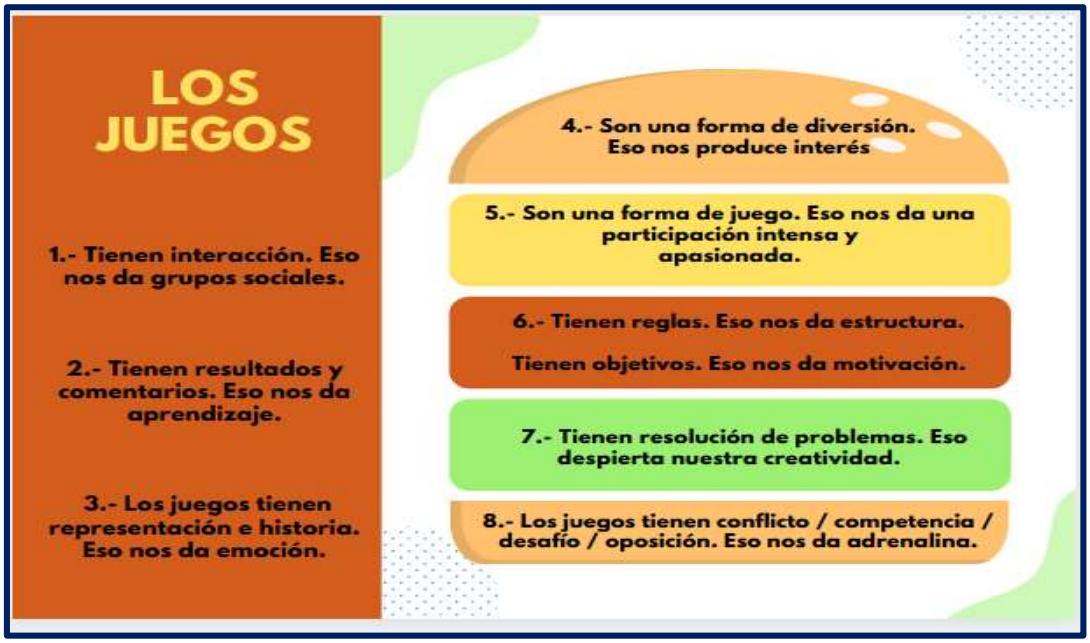
Los docentes de educación infantil y primaria pueden desempeñar un papel crucial en el apoyo al aprendizaje digital basado en juegos (ADBJ). Las creencias de los docentes sobre el uso de la digital game-based learning (DGBL) son importantes y, a menudo, limitan sus esfuerzos para integrar nuevas tecnologías en el aula. Las opiniones positivas pueden ayudar a los docentes a incorporar DGBL en sus métodos de enseñanza fácilmente. Así, sin el conocimiento de las opiniones e intenciones de los docentes sobre el uso de DGBL en entornos de educación primaria, cualquier innovación potencial en esta área puede carecer de utilidad.

2.2.9 Autonomía y esfuerzo en el aprendizaje.

Carvajal (2017) señala que “el esfuerzo es una fuerza por unidad de superficie”. Para aprender cualquier actividad escolar ya sea juegos, deporte, música, pintura, se requiere conjugar ambas fuerzas.

Los juegos digitales han sido valorados por su capacidad motivadora en su autonomía y esfuerzo en el aprendizaje, logrando así transmitir una experiencia educativa motivadora. "Los juegos son un estándar de la industria en términos de diseño para el compromiso, la interactividad, la inmersión y la colaboración". Hay doce elementos del juego que Marc Prensky enumera en su libro Aprendizaje basado en juegos digitales.

Figura 4 Elementos del juego



Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Mirando hacia atrás a los problemas con la enseñanza tradicional y la lista anterior, los juegos pueden fomentar en los estudiantes un papel más activo a través de la interacción con un juego, explorando diferentes opciones y liberando sus habilidades de pensamiento creativo para abordar los obstáculos. Esto se hace mediante las reglas que establecen los juegos. "Las reglas imponen límites, nos obligan a tomar caminos específicos para alcanzar objetivos". Tener estas restricciones diciendo si se puede o no ampliar nuestra capacidad de pensar creativamente.

Los juegos también permiten una experiencia más personalizada a través de comentarios instantáneos y ajustándose a la capacidad del jugador para crear lo que se conoce como "flujo". Los resultados y la retroalimentación son la forma de medir su progreso frente a los objetivos. La retroalimentación inmediata es probablemente el aspecto más importante de los juegos, nos dicen si estamos haciendo algo bien o mal y nos ayudan a progresar en el juego. El jugador está aprendiendo constantemente cómo funciona el juego, cuál es el modelo subyacente del diseñador, cómo tener éxito y cómo llegar al siguiente nivel y ganar. Además, la retroalimentación nos hace más seguros para tomar diferentes opciones, para intentar nuevamente cuando fallamos y buscar ayuda.

El desarrollador de juegos Barth (2019) señala: “una de las cosas que es obvia con los juegos educativos es que estás tratando de enseñar algo. Y una de las cosas que no son obvias sobre los juegos de entretenimiento es que estás tratando de enseñar algo ". Los juegos se enseñan a sí mismos, pero lo que es más es que le dan a uno la información necesaria para la situación actual y permiten que el jugador aproveche esa información para actuar en consecuencia.

Finalmente, los juegos motivan a los jugadores y pueden despertar su interés en las materias impartidas. Un aspecto importante de los juegos digitales es que brindan agencia a los jugadores o la sensación de que pueden marcar la diferencia. Los jugadores con frecuencia se enfrentan con tareas u objetivos donde tienen que elegir cómo resolverlos. No se les dice cómo resolverlos, sino que tienen que resolverlo por su cuenta, incluso si eso significa fallar algunas veces, ya que a la final de eso se tratan los juegos, ya que estos permiten que uno vuelva a intentarlo y explore otras opciones. “Progresar en un juego es aprender; cuando participamos activamente en un juego, nuestras mentes experimentan la medida de lidiar con un nuevo sistema. Esto es cierto si el juego se considera 'entretenido' o a su vez 'serio' ".

2.2.10 Gamificación en el proceso de aprendizaje del inglés

Figueroa (2015) declara:

> Una competencia importante para los estudiantes en el siglo XXI es adquirir un segundo idioma. Con base a esto, la instrucción ha integrado nuevos conceptos para motivar a los estudiantes en su búsqueda de alcanzar la fluidez. Un concepto que es adaptable a nativos e inmigrantes digitales que están aprendiendo un segundo idioma es Gamificación como estrategia pedagógica.

La gamificación es básicamente nueva, pero se ha utilizado con éxito en el mundo de los negocios. La gamificación no solo usa elementos y técnicas de diseño en contextos ajenos al juego, también potencia e involucra al estudiante con motivaciones y habilidades para un enfoque de aprendizaje y para mantener un ambiente relajado. Aprender un idioma extranjero es un proceso largo y complejo en el que la persona debe

estar involucrado física, intelectual y emocionalmente para poder adaptarse a un nuevo idioma, una nueva cultura, una nueva forma de pensar, sentir y actuar.

En el artículo de Figueroa (2015), titulado "Uso de la gamificación para mejorar el aprendizaje de un segundo idioma"', se presenta un modelo de cinco pasos, tomado del trabajo de Huang y Soman (2011) para aplicar la gamificación en la educación esos patrones son:

Figura 5 Patrones en el proceso de gamificación de Huang y Soman

Fuente: (Figueroa, 2015)

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

1. Conocer el grupo de personas a quienes el programa se dirige, la gamificación y el contexto en el que se llevará fuera, de esta forma el docente podrá definir los factores que dificultan al estudiante en el propósito de alcanzar los objetivos. Teniendo en cuenta todos los aspectos, será posible seleccionar esos elementos de gamificación que puede usarse para diseñar el programa y los recursos

2. Definir objetivos de aprendizaje, que son clave para el éxito en un programa educativo, general, específico y conductual.

3. Estructurando la experiencia, descomponiendo el programa en diferentes partes y estableciendo los puntos principales del programa que permite secuenciar el conocimiento y medir el aprendizaje que los estudiantes deben lograr al final de cada etapa.

4. Identificar los elementos de gamificación que se desea aplicar, teniendo en cuenta las diferentes etapas del programa. Para hacer esto los mecanismos de monitoreo y la unidad de medición deben ser visualizados para la aplicación de la evaluación y la retroalimentación.

5. Aplicando los elementos de gamificación que el docente considera apropiado en cada caso.

¿Cómo incorporo elementos basados en el juego en mis lecciones de inglés?

Como con cualquier enfoque nuevo, hay ciertos factores que se consideran:

- **Compromiso del alumno**

Peralta (2017), determina que “La motivación de los estudiantes determina todo, lo que significa que dirige cómo y qué hacen, así como cuánto tiempo pueden mantener su aprendizaje”.

Lo primero que debe hacer es comenzar una discusión sobre la gamificación, indagando sobre sus juegos favoritos, qué dispositivos usan, con qué frecuencia juegan, cómo equilibran los juegos con otras actividades fuera de la escuela. Mostrar interés en lo que dicen y utilizar la información para ayudar a planificar las lecciones basadas en el juego y mantenerlos involucrados en este proceso.

Pedir que creen una lista de los juegos que les gustaría jugar, antes de identificar cuáles tienen potencial de aprendizaje y serían adecuados para el aula (apropiación de la edad y dispositivos utilizados). Las herramientas de juegos digitales son cada vez más accesibles y muchas son gratuitas o muy rentables, y hay muchas para elegir.

- **Pregunte a otros**

Preguntar a los colegas. Los interesados en el aprendizaje basado en juegos probablemente les encantaría compartir ideas y consejos. Asegurarse de mantener a la administración de la escuela y a los padres informados para evitar malentendidos, particularmente la diferencia entre "jugar" y "aprender".

- **Gestión del aula.**

No asumir que los estudiantes saben qué hacer o que tomen el trabajo en serio, así que explicar y tener claro cuáles son las reglas de uso. Recordar a los estudiantes que todavía

están en clase y que están allí para aprender, jugar estrictamente dando a conocer que las tareas se establecerán, como en cualquier clase, y se espera completarlas. Realmente no hay necesidad de usar el juego de palabras, los estudiantes pronto se darán cuenta de lo que está sucediendo.

- **Estructura tu lección en consecuencia**

Cuando se planifica una tarea de listening utilizando un video o un clip de audio, se estructuran las lecciones para pensar cómo la escucha podría vincularse con el tema actual o con objetivos curriculares más amplios. Se puede planificar la lección estableciendo primero el contexto, seguido de las tareas previas a la escucha, durante la escucha y posterior a la escucha para fomentar el uso productivo máximo del idioma de destino por parte de los estudiantes. Así también se debe planificar las lecciones basadas en el juego en consecuencia, asegurarse de que haya un contexto claro para usar los juegos en la lección.

Recordar que el juego no es el docente, es solo una actividad para facilitar el aprendizaje. Como tal, el juego no debe evaluarse, sino cómo puede transferirse el aprendizaje de la experiencia del juego al plan de estudios.

- **Paso atrás**

No intervenir cuando los estudiantes estén resolviendo algo a menos que realmente necesiten ayuda. Todo es parte de la experiencia de juego en la comprensión de los juegos como sistemas., los juegos educativos han comenzado desde la edad media con el juego de ajedrez que enseñó las estrategias de guerra, pero no fue sino hasta mediados del siglo XX que la gente comenzó a asociar juegos con el aprendizaje. Este libro se ha convertido en una parte fundamental de la historia del juego y sigue siendo una referencia en el diseño de juegos. Con la llegada de la informática personal existía la posibilidad de comercialización de juegos de aprendizaje, en la década de 1980 los primeros títulos enseñaron a las estudiantes matemáticas, historia y resolución de problemas. Estos juegos mostraron que los juegos educativos no eran solo una herramienta para la enseñanza, sino que mostraban que la educación también puede ser divertida.

2.2.11 El aprendizaje de una segunda lengua

En los últimos años la enseñanza de lenguas extranjeras ha ido ganando terreno en el campo de la didáctica. Existen múltiples teóricos avocados al estudio de cómo enseñar una lengua que no es la materna, diferentes métodos, enfoques, recursos han sido puestos en tela de juicio, ponderados unos en algún momento y luego desestimados y considerados como ineficaces.

En primer lugar, resulta importante esclarecer la distancia sutil entre los términos lengua extranjera y segunda lengua (L2), pues a pesar de que no parece haber demasiadas diferencias, en términos metodológicos la distinción se vuelve significativa. De esta forma, podría resumirse, como propone Santos (1999) ,que una lengua extranjera es: aquella que se aprende en un contexto en el que carece de función social e institucional (p.3); mientras que la segunda lengua, por el contrario, posee una función social y tiene carácter institucional dentro de la comunidad lingüística en la que es aprendida.

A pesar de que, como se aludía anteriormente existen variados enfoques y métodos para enseñar L2 Krashen (2007), explica que más allá de centrarse en un método, es importante enfatizar dos aspectos imprescindibles: brindar a los estudiantes numerosas oportunidades de input comprensible y que los alumnos sean conscientes del proceso que subyace a la hora de adquirir el lenguaje. Para este autor, el proceso de input, o sea de adquisición de conocimientos, resulta fundamental y explica que ha quedado demostrado que un lenguaje es adquirido cuando se entiende aquello que se lee y que se escucha, por lo que se vuelve esencial que este proceso de input sea estimulante sobremanera para los alumnos, que no sientan que están aprendiendo una segunda lengua, sino que están viviendo una experiencia.

El hecho de que los estudiantes comprendan el proceso mediante el cual se adquiere el lenguaje constituye un elemento principal, si se desea un efectivo aprendizaje autónomo. De esta manera, cuando el curso de idioma concluye el discente puede continuar perfeccionando sus conocimientos, pues tiene herramientas para conseguirlo.

Además de estas cuestiones didácticas que atañen a enfoques y metodologías, un profesor de segunda lengua debe tomar en consideración diferentes factores que inciden el aprendizaje y que se manifiestan, por tanto, en la facilidad con que una persona adquiere el idioma nuevo. Krashen (b) (2003), asegura que todos los individuos emplean iguales mecanismos cerebrales durante el aprendizaje de una lengua; pero aclara que no se pueden desestimar las particularidades individuales que estimulan un aprendizaje más rápido.

Entre las particularidades que cita, se pueden resumir las siguientes:

- Las personas reciben cantidades y tipos diferentes de input, en dependencia de sus hábitos de lectura, de su predisposición gramatical, etc.
- Las personas desarrollan diferentes aptitudes y motivaciones a la hora de aprender una L2. Muchos estudiantes desarrollan niveles altos de ansiedad, lo que complica su relación con hablantes nativos de la lengua que están aprendiendo, hecho que generalmente incide como desventaja en el aprendizaje, pues el input no es procesado íntegramente por el cerebro.

Muy interesantes resultan las consideraciones de Krashen (1996) sobre la utilización ventajosa de la internet como recurso actual para aprender una segunda lengua. El autor defiende que si los estudiantes navegan libre y voluntariamente por internet se fomenta en ellos el gusto por navegar por la red en la lengua que están adquiriendo, guiados exclusivamente por sus propias motivaciones.
Entre los principales resultados que Krashen ha recogido sobre la navegación espontanea en internet, se encuentra el hecho de que los individuos que más lo hacen, también son aquellos que leen más, para él navegar libremente debe funcionar de igual forma que la lectura seleccionada libremente.

Para Krashen (d) (1993) la lectura desempeña un rol fundamental en el aprendizaje de una segunda lengua, sobre todo las que son elegidas espontáneamente por los estudiantes, pues incentiva el interés de los alumnos, leen en la lengua que están aprendiendo sobre lo que ellos desean, sobre lo que los motiva y no sobre lo que el docente cree que les gusta.

2.2.12 Aprendizaje del vocabulario inglés

Numerosos estudios han manifestado cierta despreocupación en la enseñanza del vocabulario inglés a la hora de impartir esta lengua como L2, pero con el pasar de los años este vacío ha intentado ser suprimido a partir de diferentes investigaciones que teorizan sobre cuestiones medulares en la enseñanza del aprendizaje de una lengua. González, Dalla, y Sánchez (2018).

En la actualidad existen variadas preocupaciones en lo que respecta a la enseñanza y aprendizaje del vocabulario, entre las que destacan:

- Vínculo entre el conocimiento léxico y la competencia lingüística
- El papel que desempeña la frecuencia léxica en el aprendizaje del vocabulario
- La utilización de diccionarios, ya sea en soporte físico o electrónico

Además de estas preocupaciones, Hedge (2001) señala que el vocabulario posee un peso considerable en el aprendizaje de una segunda lengua porque, en primera instancia, los estudiantes le confieren un valor especial a su estudio y dedican tiempo a aprenderlo. Además, los errores y las inadecuaciones en el área léxica dificultan más la comprensión de un lector o de un oyente que una incongruencia en el orden sintáctico. Finalmente, el autor explica que el aprendizaje del vocabulario de una lengua extrajera no es hecho menor, en la medida que su adquisición demora más que el aprendizaje de leyes sintácticas y gramaticales. Para el aprendizaje del vocabulario en inglés existen múltiples estrategias que pueden ser aplicadas y que facilita el proceso. Una de las que más utilizan los estudiantes es la llamada estrategia de repetición, que consiste básicamente en repetir de forma oral y escrita determinada palabra García (2017). Esta estrategia, es en realidad de las menos efectivas a largo plazo, pues el estudiante no realiza ninguna asociación que le permita la memorización duradera de la palabra.

- **Las estrategias sensoriales**

Constituyen otro camino para el aprendizaje del vocabulario. Ahmed (1989) explica que este método se basa en la idea de que el léxico será mejor aprendido se puede relacionar

con experiencias que despierten los sentidos y la zona motora del cerebro. Con respecto a la anterior, esta estrategia supone cierto grado de avance pues, aunque sea en el plano sensitivo, los estudiantes son capaces de hacer conexiones entre el sonido, el significado y el nivel sensorial.

- **Las estrategias semánticas**:

Implican mayor grado de elaboración por parte de los estudiantes que las dos anteriores. En este tipo de estrategia se procesa el vocabulario que se está adquiriendo desde el punto de vista semántico y se logran reconocer las asociaciones e interconexiones naturales que se dan entre las palabras Aitchiston (2012). Los estudiantes se apoyan en estas asociaciones para optimizar la memorización y el aprendizaje.

- **Las estrategias mnemotécnicas y de gamificación:**

Son las que mayor elaboración y creatividad exigen por pate de los estudiantes, pero también suelen dar resultados muy efectivos en la memorización a largo plazo del vocabulario. En este tipo de métodos los alumnos deben crear y a su vez fomentar asociaciones para memorizar el léxico nuevo Belleza (2014) estas estrategias los discentes crean imágenes que les permite analizar las palabras a aprender y estimulan activamente su memoria.

2.2.13 Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Jiménez (2016), deduce que “el vocabulario es fundamental para para enseñar y aprender un idioma extranjero”. El vocabulario fundamentalmente es la base para el desarrollo de todas las destrezas del inglés: comprensión lectora, comprensión auditiva, escritura, ortografía y pronunciación.

El vocabulario es la herramienta principal para los estudiantes en su intento de usar el inglés de manera efectiva por ejemplo cuando se enfrentan a un hablante nativo del idioma, cuando miran una película sin subtítulos o cuando escuchan una canción favorita

en inglés, cuando leen un texto o cuando le escriben una carta a un amigo, los estudiantes siempre deberán operar con palabras.

Figura 6 Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Topic (2020), da a conocer que "El docente cumple un papel esencial en ayudar a los estudiantes a mejorar su vocabulario". Desafortunadamente la enseñanza del vocabulario no ha respondido lo suficiente a tales problemas, y los docentes no han reconocido la tremenda importancia de ayudar a sus estudiantes a desarrollar un vocabulario extenso. Si miramos hacia el pasado descubrimos que durante mucho tiempo el inglés usó enfoques de enseñanza como el método directo y el audiolingüismo, que enfatizaban la importancia primordial de enseñar estructuras gramaticales.

Dado que el acento estaba en la gramática, se introdujeron pocas palabras en dichos cursos y con frecuencia eran limitadas y estaban relacionadas con las estructuras gramaticales enseñadas. El vocabulario es la habilidad más requerida cuando se aprende un idioma extranjero, y este juega un rol muy importante el cual cuando se adquiere un nivel alto de vocabulario como resultado obtenemos un dominio completo del idioma.

Es importante destacar que las habilidades funcionan en parejas, es decir cuando se está leyendo o escuchando se está consumiendo un idioma, sin embargo, cuando se escribe o se habla, se está produciendo un idioma.

2.2.14 Aplicaciones de las tic para gamificar el aprendizaje de vocabulario inglés:

Se han creado múltiples recursos y aplicaciones en línea durante los últimos años para aplicar la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés. En las siguientes líneas se puede encontrar una breve descripción de algunas de esas herramientas.

A pesar de que hay muchas páginas y aplicaciones para usar en un proceso de gamificación, estas son algunas alternativas que se pueden usar para aprender y enseñar un idioma extranjero. Los ejemplos de juegos digitales diseñados específicamente para enseñar un tema incluyen **Learning Games,** que enseña una resolución creativa para elaborar temarios y fomentar el aprendizaje de vocabulario inglés y reforzar la pronunciación de los contenidos.

Figura 7 Learning games

Fuente: https://i.ytimg.com/vi/mzyyNZnuQYA/hqdefault.jpg

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

- **Duolingo** es definitivamente motivador y puede ser útil en el aprendizaje de los estudiantes y en el refuerzo de contenidos, es importante mencionar que un idioma no se puede aprender únicamente a través de una aplicación de aprendizaje basada en cuestionarios.

Pero una ventaja de esta aplicación es que el estudiante puede revisar la pronunciación correcta y practicar el uso correcto de la gramática.

Figura 8 Duolingo

Fuente: https://marketing4ecommerce.net/wp-content/uploads/2015/09/duolingo-compressor.jpg

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

- **Nearpod** es un programa en el cual se puede realizar una presentación de diapositivas con información de la clase impartida por el docente, se puede agregar imágenes y videos para indicar a los estudiantes durante la clase.
  Se puede elaborar juegos relacionados al vocabulario inglés aprendido, y a su vez elaborar memoramos interactivos con diálogos, de esa manera se logrará gamificar la clase de idiomas.

- **Fluky** es una herramienta web la cual realiza aleatoriamente sorteos de forma interactiva y lúdica con los estudiantes.
  Es un recurso fácil de utilizar, es práctico para el uso de juegos dinámicos de gamificación siendo adaptable a diversas actividades pedagógicas.

Figura 9 Fluky

Fuente: https://geeksroom.com/wp-content/uploads/2015/02/fluky-randomizer-hand.jpg

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

- **Genially** es el líder mundial en comunicación visual interactiva. Es una herramienta en línea que permite crear presentaciones impresionantes, imágenes interactivas, infografías, gamificación con el vocabulario inglés, cuestionarios, etc. y agregar interactividad y efectos de animación. Este programa es utilizado por profesionales de Learning en todas las áreas: creación de contenido, capacitación, marketing, etc.

- **Kahoot** es una plataforma en línea gratuita basada en juegos para docentes y estudiantes. Fue creado para que el aprendizaje sea fácil y divertido, un programa al que cualquiera puede acceder fácilmente a través de cualquier dispositivo conectado a internet. El docente puede registrarse y crear un juego para que los jugadores participen.

Figura 10 Kahoot

Fuente: https://educationalgamedesign.com/wp-content/uploads/2019/11/Kahootquiz2-1-1024x603.png

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

El formato del juego suele ser una serie de preguntas formuladas por el profesor, en el que los estudiantes responden individualmente o en equipo a partir de una selección de respuestas. **¿Y el giro de preguntas?**, bueno los puntajes más altos se otorgan a los jugadores que responden correctamente a cada pregunta con mayor rapidez. La forma en que está diseñado Kahoot garantiza la plena participación de los estudiantes.

- **Socrative, Gmail formularios, quizziz** cada uno de estos programas ayuda al docente en la elaboración de cuestionarios y evaluaciones gamificadas e

interactivas, cada uno de estos programas pueden ser utilizados como estrategia de evaluación y de refuerzo académico en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

- **Canva, visme, wix** en cada uno de estos programas se puede gamificar mediante afiches, charts o blogs los cuáles ayudan de manera significativa en el aprendizaje de vocabulario, a través del refuerzo repetitivo del contenido plasmado en cada una de estas presentaciones.

- **Educaplay** en esta aplicación se puede gamificar distintas actividades aprendidas en las diferentes asignaturas, cada una de estas actividades comprende sopa de letras, crucigramas, juegos de memoria, entre otros.

- **WordArt** es una aplicación lúdica e interactiva en la que se puede plasmar el vocabulario aprendido en clase, en este programa también se puede agregar efectos especiales como contorno, brillo degradado y efectos 3D a su arte. Es fácil de utilizar y se lo puede descargar con fácil acceso. También se puede crear este tipo de arte con diferentes diseños animados en los cuales se puede proporcionar diferentes estilos a las letras y su disposición tipográfica.

Figura 11 WordArt

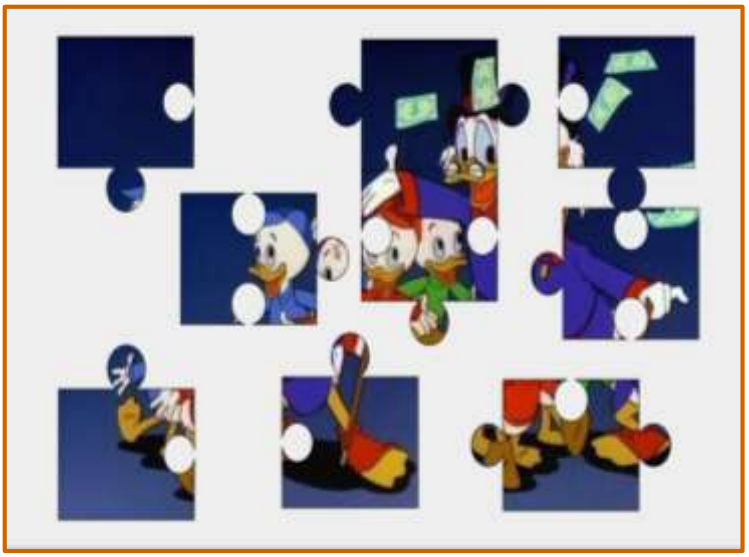
Fuente: https://wordart.com/create

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

- **JSPuzzles** es un rompecabezas online gratuito y fácil de usar. Los rompecabezas son buenos para estimular la mente del estudiante y su desarrollo. Todo lo que tiene que hacer para utilizar esta aplicación es crear una cuenta, con está aplicación el estudiante puede reforzar el vocabulario aprendido y a su vez es una forma de incentivar al estudiante en su aprendizaje.

  JSPuzzles dispone de un sinnúmero de temas que pueden ayudar en el aprendizaje de diferentes asignaturas.

Figura 12 JSPuzzles



Fuente: https://www.jspuzzles.com/puzzle.php?puzzle=761973&lang=es&size=3&cut=8&scale=6
Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

- **Edmodo**: con este programa el docente puede crear desafíos, ejercicios y de esa manera puede asignar pines a múltiples estudiantes, y de esa manera la solución de cuestionarios es más creativa e ingeniosa, Edmodo es considerado el mejor proyecto colaborativo ya que es como una red social, pero con un propósito educativo.

- **Classcraft:** es similar a un videojuego, es muy visual y atractivo y permite crear los propios personajes como curanderos, guerreros, magos con quienes se debe cooperar y participar en varias misiones para ganar puntos. El objetivo principal

es avanzar de manera colaborativa. mientras aprenden y desarrollan sus conocimientos.

- **Games lo learn English** es una plataforma para aprender inglés por medio de juegos en línea dónde los estudiantes pueden jugar de forma independiente para practicar sus habilidades del idioma Es un sitio diseñado, con imágenes maravillosas e incluso contiene audios como parte de algunos juegos.

Figura 13 Games to learn English

Fuente: https://www.englishclub.com/efl/wp-content/uploads/2014/01/Games-to-Learn-English-.png

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

- **Fun English Games**: es una plataforma donde se encuentra una amplia gama de recursos de enseñanza gratuitos que son perfectos para estudiantes que están aprendiendo inglés y docentes que buscan ideas en línea.
  Permite mejorar las habilidades del inglés con una gama de juegos interactivos que cubren temas como lectura, escritura, gramática y vocabulario.

  Además, podemos encontrar una variedad de hojas de trabajo gratuitas para niños que cuentan con recursos imprimibles como búsquedas de palabras,

codificaciones de palabras, páginas para colorear, bingo de alimentos, historias de dispersión y más.

Figura 14 English Fun Games

Fuente: https://www.eslgamesplus.com/wp-content/uploads/2012/01/practice-games1.jpg

Elaborado por: A Andrés Alexander Cáceres Cagpata

- **ClassDojo:** Se utiliza para crear una atmósfera positiva en el aula asignando puntos positivos y negativos a los estudiantes de inglés, según su comportamiento, proporcionando comentarios en tiempo real. Además, permite la comunicación con los padres de manera instantánea.

Figura 15 ClassDojo

Fuente: https://i.ytimg.com/vi/mzyyNZnuQYA/hqdefault.jpg

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

- **Play Brighter (**juega más brillante): Es una plataforma en la que puedes crear tu propio aprendizaje en línea, este programa es personalizado a los gustos y

necesidades. El docente puede configurar el universo en el que participarán los estudiantes, incluida la creación de misiones y los puntos que asignan, desafíos o nuevos problemas.

- **Plickers:** tiene las mismas opciones que Kahoot
- **Makebadges:** Es una herramienta en línea para crear insignias, avatares y pancartas.
- **Minecraft:** es la versión educativa del videojuego 'Minecraft'. Se utiliza para aprender diferentes tipos de temas, y para fomentar el aprendizaje de vocabulario inglés y desarrollar de manera efectiva las destrezas del reading, writing, speaking y listening.

2.2.15 Capacidades cognitivas

La escuela puede ser el lugar adecuado para mantener las mentes de los niños listas para el aprendizaje y en pleno funcionamiento. Sin embargo, la escuela es solo una de las muchas cosas con las que deben asociarse para mantener sus cerebros en pleno funcionamiento. Como lo menciona Morales (2018) quien expone que las capacidades cognitivas también necesitan ser entrenadas y agudizadas la mayor parte del tiempo, donde la vida en la escuela puede marcar el diario vivir del estudiante. Un alto porcentaje de estudiantes presenta problemas en lo que respecta la competencia académica, mientras que la curva de aprendizaje se limita con el tiempo, es importante que los niños se involucren en actividades físicas ya que ciertas hormonas aumentan durante el ejercicio beneficiando la salud y la cognición de la mente. Esto mejora la retención de la memoria a medida que los investigadores reúnen hallazgos que evidencian que el ejercicio tiene efectos positivos sobre la función de la memoria. Un estudio de Finlandia descubrió que los niños con diferentes habilidades motoras también tenían bajas calificaciones en lectura y aritmética. También se evidencia que aquellos estudiantes que participan en más actividades físicas tenían una función cognitiva más alta, obteniendo mejores puntajes en lectura y aritmética.

Gutiérrez (2016), señala que las capacidades cognitivas “son procesos que ayudan al ser humano en varios aspectos tales como procesar, recibir, almacenar seleccionar y recuperar información que nos ayuda a relacionarnos con el mundo y la vida cotidiana”. Aprender nuevas y exigentes habilidades mientras se mantiene una red social son los elementos para mantenerse alerta e ingenioso a medida que los estudiantes crecen.

Durante mucho tiempo se ha recomendado a las personas mayores a mantenerse activas y a flexionar su memoria asimilando información, a través de los estudios se indica que no todas las actividades mejoran la función cognitiva. Es importante permitir que los estudiantes realicen actividades que no les sea familiar y que sea un desafío mental. La apertura a nuevas experiencias puede cambiar el rasgo de personalidad, la capacidad de memoria, razonamiento, atención e interacción en los estudiantes.

2.2.16 Dominio de los conocimientos, desde la captación de información

El dominio de los conocimientos captura la capacidad general de razonar, desde la captación de información relacionándose de manera flexible con el mundo, reconocer patrones y resolver problemas de una manera que no dependa de conocimientos o experiencias previas específicas. Esta construcción ha sido de particular interés dentro del dominio de la psicología por una serie de razones, en particular el hecho de que las diferencias individuales en la inteligencia fluida se han asociado con resultados del mundo real, incluido el éxito académico y ocupacional. De hecho, el dominio de los conocimientos como una construcción se originó con la necesidad de los educadores al evaluar las aptitudes de sus estudiantes.

Hay varias razones para indagar sobre la manera en la que las personas aprenden, y en las últimas décadas se ha visto una explosión de investigaciones que tienen importantes implicaciones para el aprendizaje individual.

El impacto de la emoción en los procesos de aprendizaje es el foco de muchos estudios actuales. Aunque está bien establecido que las emociones influyen en la retención y el recuerdo de la memoria en términos de aprendizaje, la cuestión de los impactos emocionales sigue siendo cuestionable. Algunos estudios informan que las emociones

positivas facilitan el aprendizaje y contribuyen en el logro académico, siendo mediadas por los niveles de automotivación y satisfacción con los materiales de aprendizaje.

Muchos estudiantes tienen problemas de memoria. Los estudiantes que tienen déficits en el registro de información en la memoria a corto plazo, a menudo tienen dificultades para recordar las instrucciones que acaban de recibir, lo mismo sucede con cada una de las cosas que se acaba de mencionar durante las conversaciones, debates, y lo que acaban de leer. Kundera (2016), plantea que los estudiantes que tienen dificultades con la retención y la memoria, de manera continua olvidan lo que están haciendo mientras lo hacen. Además, se espera que aprendan y demuestren el dominio de este conocimiento semanalmente, por lo tanto, una memoria efectiva y eficiente es crítica para el éxito escolar mejorando su capacidad en: la memoria, el razonamiento, la atención y la interacción

- **La memoria**

Sarmiento (2015), manifiesta que aprender es el proceso de adquirir conocimiento o información, esto ocurre de manera efectiva cuando nos enseñan algo, estudiamos o experimentamos lo que otros nos han enseñado. Los estudiantes se benefician de recibir instrucciones en formatos visuales y verbales. Además, su comprensión y memorización de las instrucciones podría comprobarse alentándolos a repetir las indicaciones dadas y a su vez explicar el significado de estas. Es importante que los estudiantes comprendan la necesidad de aprender sobre nuevos temas, en la actualidad los estudiantes practican hasta cierto límite, en la que ellos son capaces de realizar una repetición sin errores del material. Sin embargo, se necesitan varias repeticiones sin errores para solidificar la información.

- **El razonamiento**

El razonamiento es tomar la información asimilada para compararla con lo que ya conocemos y luego llegar a una conclusión. Educo (2015) considera que gran parte de

nuestra capacidad de razonar es innata, estas habilidades se pueden enseñar y a su vez se pueden mejorar.

Las habilidades de razonamiento a menudo ocurren inconscientemente y en segundos. Sin embargo, a veces necesitamos pensar las cosas para llegar a una conclusión cuando se nos presenta una pregunta o situación difícil, los docentes tienen como objetivo ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión contextual profunda de los conceptos según el área de estudio. Es importante que el docente comprenda las ideas y formas de pensar de sus estudiantes, ayudándoles a hacerlos visibles para los estudiantes. Luego pueden proporcionar experiencias de mediación que ayudan a los estudiantes a hacer conexiones significativas entre sus propias ideas.

- **La atención**

Piñeyro (2015) enfatiza que "la atención es un concepto estudiado en psicología cognitiva que se refiere a cómo procesamos activamente información específica en nuestro entorno", es la posesión por parte de la mente, en forma clara y vívida de lo que pueden parecer varios objetos o trenes de pensamiento simultáneamente posibles.

Cuando el docente está explicando ciertas instrucciones sobre cómo completar una tarea o actividad gamificada, estas instrucciones son la información más destacada en ese momento y, por lo tanto, es a la qué se debe prestar atención. Además, si el docente está impartiendo una clase y los estudiantes están tomando nota, no pueden escribir cada palabra que dice el docente ya que no hay tiempo suficiente para hacer eso. Por lo tanto, se debe decidir qué es lo más importante o relevante y escribir solo esta información en su cuaderno.

- **La interacción**

Fernánndez (2014), destaca que la interacción de estudiante a estudiante es una parte vital de cualquier experiencia del curso. En un ambiente de clase, esta interacción ocurre naturalmente, ya que los estudiantes escuchan los comentarios de los demás,

elaboran preguntas y crean una buena relación a través del contacto frecuente. Las clases que tienen poca interacción entre los estudiantes están más centradas en la lectura, a menudo bien organizadas, y tienden a presentar material lúdico y significativo con un mínimo de texto e imágenes bien elegidas.

El docente generalmente está bien versado en el contenido, pero enseña de una manera que no brinda una oportunidad para la interacción entre los estudiantes. Por el contrario, una clase más centrada en el estudiante ofrece múltiples oportunidades para que los estudiantes discutan ideas en grupos pequeños y esto puede influir en una discusión de carácter académico. Una medida simple de esto es la proporción de la clase dedicada a los estudiantes que hablan entre ellos. La calidad de la discusión también es importante: las tareas que tienen el potencial para más de una respuesta pueden generar procesos de pensamiento más profundo y también pueden cambiar la dirección de la lección gamificada.

- **La motivación**

Para obtener un aprendizaje efectivo de un idioma extranjero uno de los más importantes aspectos que se debe tomar en cuenta es la motivación. Rothstein (1990) definió a la motivación como una fuerza de impulso para alcanzar las metas de aprendizaje de los estudiantes, las actividades elaboradas en clase permiten alcanzar esos objetivos y la intensidad con la que participan en el salón de clase. La participación activa del alumno en los procesos de aprendizaje implica aprender con mayor iniciativa de los estudiantes y el control de su propio aprendizaje; todos estos actos apoyados y mejorados por las herramientas utilizadas en las estrategias de aprendizaje Apps (1990). Pero la participación activa de estudiantes en específico depende en muchos casos en el nivel de motivación que tienen en ese momento.

Wentzel & Wigfield (1998), afirman que la motivación de los estudiantes es crucial para el éxito escolar. Los estudiantes que persisten y que eligen continuar enfocándose en actividades académicas y quienes muestran un comportamiento socialmente apropiado en el aula es más probable que tenga éxito en la escuela. Lepper

(2017) en su obra. Cognición e Instrucción establece dos tipos diferentes de Motivación: intrínseca y extrínseca.

- **Motivación extrínseca e intrínseca.**

Lepper (2017) afirma que:

> El comportamiento intrínsecamente motivado se definió emprendido por sí mismo, por la importancia que brinda los sentimientos de logro que evoca. El comportamiento motivado extrínsecamente por el contrario son las acciones involucradas emprendidas para recompensar o evitar castigo externo a la actividad misma.

Para aclarar esto, la motivación intrínseca se produce principalmente cuando la recompensa es enfocada en el proceso más que en los resultados finales de la actividad. Entonces, cuando una persona está intrínsecamente motivada hace la tarea divirtiéndose y aprendiendo, esta es la razón por la cual este tipo de motivación proviene del interior de la persona. Es importante acotar que la motivación extrínseca sucede cuando una persona hace algo para obtener una recompensa, por ejemplo, un premio. En un proceso de gamificación, aparecen ambos tipos de motivación elementos de los juegos (como recompensas y puntos) pertenecen a la motivación externa. Por otra parte, la motivación intrínseca aparece cuando los estudiantes se involucran en el juego.

De acuerdo con esto, es importante saber cómo equilibrar estas motivaciones con las habilidades de los estudiantes. En el estudio del estado de 'flujo' Pérez (2018) en su obra "Flow: la psicología de la óptima experiencia". Hace referencia a un estado de concentración y motivación intrínseca, en el cual las habilidades de una persona están completamente involucradas para alcanzar una meta. Como lo reflejado por Mihaly en su trabajo, estas experiencias en las que una persona está en un estado de flujo implican un equilibrio entre el desafío de la tarea y las habilidades de la persona que lo está haciendo. Es por eso que, si el desafío excede, la persona tendrá habilidades y estará

ansiosa y si sus habilidades exceden la competencia, esto se convertirá en una tarea aburrida.

Kusurkar y Croiset (2011) establecieron doce consejos para estimular la motivación intrínseca en los estudiantes:

- **Identificar y nutrir lo que los estudiantes necesitan y quieren:** tratar de entender qué quieren los estudiantes y estructurar las lecciones en torno a esas necesidades. Por lo tanto, se hará que el aprendizaje sea más interesante para ellos.

- **Haga que los estados internos de los estudiantes guíen su comportamiento:** teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes para estructurar las lecciones ayuda a crear un estado de motivación entre ellos. En lugar de dar recompensas a los estudiantes, es mejor dejar que esta motivación autónoma indique su orientación y comportamiento.

- **Fomentar la participación activa:** mejora la relación entre los estudiantes y el docente, facilita la retroalimentación y hace que el aprendizaje sea más autónomo.

- **Anime a los estudiantes a aceptar más responsabilidad por su aprendizaje:** participar en las sesiones aumenta su responsabilidad y hace que su aprendizaje sea más autónomo.

- **Proporcionar orientación estructurada:** el profesor estructura la sesión y guías, donde los estudiantes realizan las actividades y toman el control si la sesión no funciona adecuadamente.

- **Proporcionar desafíos óptimos:** las tareas deben ser apropiadas para su nivel. Ser capaz de superar un desafío aumenta la motivación intrínseca.

- **Dar retroalimentación positiva y constructiva:** la forma en que hablamos en el tiempo de retroalimentación debe estar dirigido a los problemas de aprendizaje. El

tono en el momento de la retroalimentación es importante ya que deben presentarse como sugerencias y nunca como obligaciones.

- **Dar apoyo emocional:** para crear un aula cálida y positiva, el ambiente ayuda a los estudiantes a sentirse seguros de expresar sus dudas, preguntas y preocupaciones. Si los estudiantes tienen una interacción positiva con el docente, les hará estar más interesados en el tema. Esta relación también mejora la motivación intrínseca de los estudiantes

- **Reconozca las expresiones de efecto negativo de los estudiantes**: es importante escuchar a los estudiantes y sentir empatía cuando expresan su desinterés e insatisfacción. Si el profesor no escucha a sus estudiantes, harán probablemente que pierdan todo su interés en las lecciones de enseñanza. Los estudiantes necesitan sentirse escuchados y que sus opiniones sean útiles y tomadas en cuenta.

- **Comunicar valor en actividades poco interesantes:** todas las actividades no son interesante para todos, por lo que los estudiantes que no están motivados pueden molestar durante la clase; incluso pueden influir en la motivación del docente. Por lo tanto, es esencial saber el cómo manejar esta situación y cómo motivar a esos estudiantes. El profesor debe explicar el objetivo de cada tarea y hacer que continúen incluso no como una tarea específica.

- **Dar opciones:** dando a los estudiantes la oportunidad de involucrarse y colaborar les hacen aumentar su autonomía. Los motiva a formar parte de un grupo y creen que son responsables de su propio proceso de aprendizaje.

- **Directo con 'can, may, could' en lugar de 'must, need, should':** el docente debe tener cuidado al dirigirse a los estudiantes. Las expresiones más utilizadas en clase son **'debes estudiar'**, **'necesitas hacer esto'**. En esta situación lo más recomendable es utilizar términos como: **'tal vez podrías cambiar'**,' **si quieres mejorar**' etc. Esto fomenta su autonomía ya que son los estudiantes quienes deciden y mejoran su motivación intrínseca.

2.3 Bases legales

El nuevo marco legal establece que la educción es condición necesaria para la igualdad de oportunidades y para alcanzar la Sociedad del Buen Vivir, así lo plantea el Marco Legal Educativo (2012).

2.3.1 Derechos del buen vivir:

La Constitución, Capítulo II.

Derechos del Buen Vivir, **Art 27,** se manifiesta que: "La educación... impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar" Ministerio de Educación (2012).

Se considera que las estrategias basadas en la gamificación contribuyen a la iniciativa individual y colectiva, así como a la estimulación del arte y las competencias para crear. Se consideran los artículos de la Ley Orgánica de educación e Interculturalidad, LOEI, es claro advertir que la educción centrada en la dinámica y el juego no son elementos aplicables únicamente a niveles de básica, es también un buen aporte para los estudiantes que cursan el bachillerato, y que apoyan los procesos de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo con lo establecido en la Constitución de la República del Ecuador, sección quinta: niñas, niños y adolescentes. **Art. 44**, párrafo dos, el derecho se refiere a garantizar una educación que desarrolle el intelecto y las emociones, por lo tanto, la gamificación es la estrategia idónea para aplicar en el aula de bachillerato, el docente ha de promover este espacio de ludificación para desarrollar sus potencialidades; el párrafo versa de la siguiente manera:

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Ministerio de Educación & Ministerio de Educación, toda una vida.gob.ec (2012).

La gamificación contribuye al crecimiento personal de los adolescentes con la premisa del estímulo y la motivación para aprender, esta estrategia que utiliza la mecánica del juego plantea cambios sustanciales que se ven sustentados en el Marco legal educativo. La estrategia investigada se ampara además en el **Art. 39**, de la constitución, en el cual se pronuncia "El Estado reconocerá a los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación."
Ministerio de Educación, Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica (2012). Al ser los jóvenes protagonistas del hecho educativo, este trabajo se enmarca en ellos.

De acuerdo al Art. 4 del Reglamento General de Grados de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador se tiene que:

Art. 3.-La Maestría es un título de post –grado que acredita la profundización de un área del saber ya sea para la docencia, ya para la investigación, o para la actividad profesional.

El objetivo de una maestría es lograr una profundización teórica, tecnológica y profesional sobre una determinada área. Este posgrado es ideal para quienes buscan una actualización más profesional que académica.

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación

Según, Hurtado (2018), una investigación proyectiva se caracteriza por elaborar un modelo o propuesta, para de esa manera solucionar un problema de tipo práctico, el cuál puede ser de una institución o a la vez de un grupo específico, partiendo de un diagnóstico enfocado en las necesidades presentes actualmente, enfocada en una base con resultados existentes en un proceso de investigación.

Esta investigación se ajustó a una modalidad proyectiva de nivel descriptivo y consiste principalmente en la elaboración y desarrollo de la investigación, con el presente trabajo se elabora y desarrolla una propuesta con característica de modelo operativo viable, y de esa manera solucionar necesidades, problemas o requerimientos de un grupo social específico.

3.2 Diseño de investigación

Por las características del presente trabajo de investigación se realizó una investigación de campo, no experimental, la cual está apoyada de netgrafía y bibliografía, es decir es una investigación con fuente mixta. Con respecto a la amplitud de foco, el presente trabajo investigativo tiene un diseño contemporáneo transicional.

> SurveyMonkey (2020) manifiesta que una **investigación no experimental "**es aquella en la cual las variables no se manipulan". En esta investigación el investigador se enfoca en la observación de los acontecimientos y de esa manera se recopila directamente la información y se procede a realizar el respectivo análisis.

Enfoque de investigación

Para el desarrollo del presente estudio que busca analizar la Gamificación digital como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle¨, en la cual se ha identificado que es una investigación de enfoque cuantitativo.

- Fernandez (2016) da a conocer que la **investigación cuantitativa** detalla la importancia y necesidad que se tiene al medir las cantidades obtenidas sobre el problema de la investigación.

3.3 Unidades de estudio

- **Población**

Catriona (2016), señala que la población está determinada por ciertas características definidas, por tanto, el conjunto de elementos que posea estas características se denomina población o universo. Población es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. (Pág. 92)

Para este trabajo de investigación, se apartó un grupo de 8 docentes del área de inglés y 120 estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle de la ciudad de Quito, los estudiantes de este nivel académico se encuentran en una edad entre 9 y 10 años. El detalle de la información mencionada se presenta en el siguiente cuadro informativo.

Tabla 3 ***Caracterización de la Población***

Población	Características	Número	Instrumentos
Estudiantes de quinto año EGB	9-10 años de edad	120	Encuesta
Docentes	Área de inglés	8	Encuesta
TOTAL		128	

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres

Muestra

- ✓ Al tener una población total de 128 individuos, se determinó la siguiente muestra la cual permite un mayor acercamiento a la realidad.

Cálculo de la muestra (estudiantes)

Para el cálculo de la muestra de los estudiantes se utiliza la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * p * q}{(N-1)\frac{E^2}{K^2} + p * q}$$

Reemplazo Fórmula (Estudiantes):

- ❖ *n.-?*
- ❖ *N.-* 128
- ❖ *p.-* 0.5 %
- ❖ *q.-* 0.5 %
- ❖ E^2. - 0.05 = 0.0025
- ❖ K^2. - 1.96 = 3.8416

$$n = \frac{128 * 0{,}5 * 0{,}5}{(128-1)\frac{(0{,}05)^2}{(1{,}96)^2} + (0{,}5)(0{,}5)}$$

$$n = \frac{32}{0{,}06 + 0{,}25}$$

$$n = 122{,}7 = 103$$

Significado de las variables

- ➢ n.- Tamaño de la muestra (número de unidades a determinarse)
- ➢ N.- Universo o número de unidades de la población total
- ➢ p.- Probabilidad de que ocurra en el evento (a favor)
- ➢ q.- No probabilidad (en contra)
- ➢ E^2. - Error aceptable
- ➢ K^2. - Constante de corrección de error (nivel de confiabilidad)

3.4 Técnica e instrumentos de Recolección de Datos

- **Técnica**

La técnica de la encuesta, “permite obtener la información a través de preguntas a otras personas”, en la encuesta no se establece un diálogo con el entrevistado y el grado de interacción es menor.” Hurtado (2010).

Para la recopilación de datos en esta investigación se utilizó la técnica de la encuesta con preguntas de tipo cerradas, la cual se aplicó a los estudiantes de quinto año, y a los docentes del área de inglés de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle. La información recopilada permitió establecer valores numéricos para aplicar las estadísticas sobre el uso de Gamificación en el aula para aumentar la participación y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del vocabulario inglés en el quinto año de Educación General Básica, y con ello se logró realizar un análisis estadístico descriptivo.

- **Instrumentos**

En el desarrollo del proceso de recopilación de información, el instrumento que se utilizó es la ficha de encuesta con su respectivo cuestionario de preguntas, la cual se aplicó a los docentes y estudiantes que son parte del proceso de enseñanza–aprendizaje del idioma inglés en el quinto año de Educación General Básica, con esta ficha de encuesta se determinó la valoración de la situación actual en el aprendizaje del vocabulario inglés.

3.5 Técnicas de Análisis de Datos

El proceso analítico de datos en la investigación de Taylor y Bogdan (2017, citado en Martínez y Galán. 2015, pág. 101) se señalan que hay cuatro Fases para llegar a la organización, interpretación y explicación de las categorías.” Los resultados se han de interpretar en términos de validez interna si el programa ha respondido de acuerdo con las expectativas del investigador”. (Martínez y Galán, 2014, págs. 78,79).

Una vez recopilados los datos con los instrumentos diseñados para el efecto, se procedió a la cuantificación y análisis para luego obtener las conclusiones, en relación con los objetos planteados en la investigación.

3.6 Operacionalización de Variables

Las variables deben ser descompuestas en dimensiones y estas a su vez traducidas en indicadores que permitan la observación directa y la medición.

Tabla 4 Tabla de operacionalización de variables

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLES	DEFINICIONES NOMINALES	DIMENSIONES	INDICADORES
Generar una propuesta de gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés	**IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA**	Para obtener un valor significativo sobre el impacto que genera la gamificación es importante determinar la importancia y beneficios que tienen las herramientas gamificadas	**CRITERIOS DE SELECCIÓN** **DIMENSIÓN PERSONAL**	Utilidad, viabilidad y potencial didáctico de la integración curricular de la gamificación en el aula de educación primaria Retos y premios en cada uno de los juegos aplicados.
Describir las ventajas del uso de la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés	**VENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN**	Las ventajas de la gamificación se refieren a los contenidos, factores y aspectos principales que ayuden de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	**BENEFICIOS EN LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO INGLÉS** **DIMENSIÓN LÚDICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**	Incremento de vocabulario. Léxico más amplio Nivel de dominio de las destrezas del idioma speaking, writing, reading y listening. Motivación para aprender. Estrategia con juegos digitales

Caracterizar las capacidades cognitivas que se van a mejorar con el uso de la gamificación digital como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés	**CAPACIDADES COGNITIVAS**	Son los distintos elementos que ayudan al ser humano a procesar, asimilar y almacenar información en varios aspectos.	**DOMINIO DEL CONOCIMIENTO, A PARTIR DE LA INFORMACIÓN ADQUIRIDA.**	Mejora la capacidad de: memoria, razonamiento, atención, interacción
Configurar una propuesta con herramientas de gamificación para la enseñanza de vocabulario inglés desde la gamificación para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle.	**PROPUESTA CON HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN**	Herramientas de gamificación son el conjunto de aplicaciones digitales utilizadas para fomentar de manera innovadora y divertida el aprendizaje Las estrategias aplicadas en la utilización de juegos digitales en el desempeño educativo cumplen un rol muy importante en el aprendizaje, ya que una vez planteadas y dominadas estas estrategias se logra alcanzar un aprendizaje significativo en el salón de clase	**PROGRAMAS PARA REALIZAR GAMIFICACIÓN** **DESEMPEÑO ACADÉMICO**. **CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO DE ESTRATEGIAS**	Nearpod Fluky, Genially Kahoot, socrative Quizziz, Gmail Canva, visme, wix WordArt, JSPuzzles Gamestolearnenglish, Minecraft Fun English Games Edmodo, ClassDojo ESL GAMES Mejor experiencia de aprendizaje. Autonomía y esfuerzo en el aprendizaje. Uso principalmente del feedback. Desarrollo de la competencia digital Componentes: Objetivos, Justificación Temáticas, Planificación y evaluación

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres

CAPÍTULO IV
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Este trabajo de investigación está desarrollado bajo un análisis estadístico descriptivo, es por eso que el presente capítulo de investigación está enfocado en el levantamiento de la información adquirida con el propósito de obtener la respuesta a cada uno de los objetivos e interrogantes planteadas en esta investigación.

En este proyecto de investigación se aplicaron dos instrumentos, con la finalidad de obtener la información necesaria, el cuestionario de encuesta el cual estuvo compuesto por quince ítems cada uno, esta técnica fue dirigida a ocho docentes del área de inglés y a ciento veinte estudiantes de quinto año de educación general básica de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle de la ciudad de Quito en el año lectivo 2020-2021.

Con la información obtenida se realizó el levantamiento de las características correspondientes a medir en cantidades numéricas bajo el enfoque cuantitativo. Una vez obtenida la información necesaria se procedió a elaborar treinta tablas estadísticas.

Las interpretaciones redactadas en cada uno de los ítems planteados en los instrumentos de investigación aplicados, están compuestas por un análisis lógico descriptivo para que los resultados de esta investigación sean de manera cuantitativa y con estos resultados plantear las respectivas conclusiones y recomendaciones.
A continuación, se detallan los cuadros explicativos de los resultados obtenidos anteriormente.

4.1 Presentación e interpretación de resultados del instrumento aplicado a los estudiantes

Pregunta N° 1 ¿Cómo considera la utilización de los recursos tecnológicos que emplea el docente en el salón de clase?

- **VARIABLE:** Impacto de la gamificación digital como estrategia de la enseñanza
- **DIMENSIÓN:** Criterios de selección

Tabla 5 Utilización de los recursos tecnológicos que emplea el docente

Muy buena	Variada	Escasa	No utiliza	Aburrida
56,00 %	34,00 %	7 %	2 %	1 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Con los resultados tabulados de la primera pregunta se puede evidenciar que la utilización de los recursos tecnológicos por parte del docente es considerada **muy buena** en un 56%, **variada** en un 34%, **escasa** en un 7% y en un porcentaje bajo en **no utiliza** con un 2% y **aburrida** con 1%.

Pregunta N° 2 ¿Considera pertinente el uso de retos y premios en los juegos digitales que el docente emplea en clase?

- **VARIABLE:** Impacto de la gamificación digital como estrategia de la enseñanza
- **DIMENSIÓN:** Dimensión personal

Tabla 6 Uso de retos y premios en los juegos digitales

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
59 %	28 %	13 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En está tabla de valoración, **s**e puede evidenciar que el uso de retos y premios en los distintos juegos didácticos que aplica el docente en sus clases impartidas son considerados como pertinentes en un 59% en la opción de **siempre**, con un 28% en la opción de **casi siempre**, y en un 13% en la opción de **a veces,** lo que quiere decir que a la mayor parte de estudiantes les parece factible la utilización de estos factores en la gamificación aplicada en clase.

Pregunta N° 3 ¿Cree usted que el uso de programas para realizar gamificación aporta en su aprendizaje?

- **VARIABLE:** Impacto de la gamificación digital como estrategia de la enseñanza
- **DIMENSIÓN:** Programas para realizar gamificación

Tabla 7 Programas para realizar gamificación

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
62 %	35 %	3 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Se puede evidenciar que un porcentaje alto considera que el uso de gamificación aporta en su aprendizaje entre un 62% y un 35%, y un porcentaje menor de 3% está en desacuerdo con este criterio planteado. Con esto se evidencia que la mayor parte de estudiantes están de acuerdo con la aplicación de programas que facilitan la elaboración de gamificación pueden ser utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta N° 4 ¿El uso de gamificación como estrategia incrementa las destrezas del idioma inglés?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Tabla 8 Gamificación como estrategia para incrementar las destrezas del idioma inglés

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
58 %	37 %	5 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Los estudiantes, consideran a la gamificación como estrategia debido a que incrementan las diferentes destrezas de idioma inglés en un 58% con la opción **siempre**, en un 37% con la opción **casi siempre** y en un porcentaje menor de 5% en la opción de **a veces**. Con estos resultados es importante mencionar que la mayor parte de estudiantes consideran que la gamificación ayuda de manera significativa en el desarrollo de las destrezas del idioma inglés.

Pregunta N° 5 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a mejorar de manera significativa su fluidez en la destreza del speaking?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Tabla 9 Gamificación como estrategia para mejorar el speaking

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
60 %	25 %	15 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Se puede evidenciar que los estudiantes de quinto año, consideran que el uso de la gamificación como estrategia ayuda a mejorar de manera significativa la fluidez en la destreza del speaking en un 60% con la opción **siempre**, en un 25% con la opción **casi siempre** y en un porcentaje menor de 15% en la opción de **a veces**. Con estos resultados se destaca que la mayor parte de estudiantes consideran que la gamificación ayuda a mejorar de manera significativa su fluidez en la destreza del speaking.

Pregunta N° 6 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a perfeccionar su escritura en la destreza del writing?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Tabla 10 Gamificación como estrategia para perfeccionar el writing

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
90%	7 %	3 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Se puede evidenciar que los estudiantes de quinto año, consideran que el uso de la gamificación como estrategia ayuda a perfeccionar la escritura en la destreza del writing en un 90% con la opción **siempre**, en un 7% con la opción **casi siempre** y en un porcentaje menor de 3% en la opción de **a veces**. Con estos resultados es importante mencionar que la mayor parte de estudiantes consideran que la gamificación ayuda a perfeccionar su escritura en la destreza del writing.

Pregunta N° 7 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a perfeccionar su comprensión auditiva en la destreza del listening?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Tabla 11 Gamificación como estrategia para perfeccionar el listening

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
85 %	5 %	10 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Se evidencia que los estudiantes de quinto año, consideran que el uso de la gamificación como estrategia ayuda a perfeccionar la comprensión auditiva en la destreza del listening en un 85% con la opción **siempre**, en un 5% con la opción **casi siempre** y en un porcentaje menor de 10% en la opción de **a veces**. Con estos resultados es importante mencionar que la mayor parte de estudiantes consideran que la gamificación ayuda a perfeccionar su comprensión auditiva en la destreza del listening.

Pregunta N° 8 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a perfeccionar su lectura en la destreza del reading?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Tabla 12 Gamificación como estrategia para perfeccionar el reading

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
82%	14 %	4%	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En la tabla estadística presentada anteriormente, se evidencia que los estudiantes de quinto año consideran que el uso de la gamificación como estrategia ayuda a perfeccionar la lectura en la destreza del reading en un 82% con la opción **siempre**, en un 14% con la opción **casi siempre** y en un porcentaje menor de 4% en la opción de **a veces**. Con estos resultados es importante recalcar que la mayor parte de estudiantes consideran que la gamificación ayuda a perfeccionar su lectura en la destreza del reading.

Pregunta N° 9 ¿Cree usted que el uso de gamificación aporta en su aprendizaje de vocabulario inglés?

- **VARIABLE:** Impacto de la gamificación digital como estrategia de la enseñanza
- **DIMENSIÓN:** Programas para realizar gamificación

Tabla 13 Uso de la gamificación en el aprendizaje de vocabulario

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
97 %	2 %	1 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Con el resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de quinto año, se puede evidenciar que un porcentaje alto considera que el uso de gamificación aporta en su aprendizaje de vocabulario inglés entre un 97% y un 2%, y un porcentaje menor de 1% está en desacuerdo con este criterio planteado. Es decir, la mayor parte de estudiantes están de acuerdo con que el uso de gamificación aporta en su aprendizaje de vocabulario inglés.

Pregunta N°10 ¿Los juegos interactivos digitales generan interés en su aprendizaje?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Dimensión lúdica en la enseñanza

Tabla 14 Juegos interactivos digitales generan interés en su aprendizaje

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
60 %	33 %	7 %	0%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En la encuesta realizada a los estudiantes de quinto año, se puede evidenciar que los juegos interactivos digitales generan interés en su aprendizaje en un 60% en el ítem de **siempre**, un 33% en el ítem de **casi siempre** y en un 7% en el ítem de **a veces,** es decir estos resultados reflejan que los juegos interactivos que aplica el docente en las clases de inglés generan interés en el aprendizaje de los estudiantes siendo este método una estrategia significativa en la enseñanza del idioma.

Pregunta N°11 ¿El uso de estrategias con gamificación favorecen su proceso de aprendizaje?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Dimensión lúdica en la enseñanza

Tabla 15 El uso de estrategias con gamificación

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
56 %	39 %	5%	0%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En la tabla de valores presentada, se puede evidenciar que el uso de estrategias con gamificación favorece en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en un 56% con la opción de **siempre,** con un 39% con la opción de **casi siempre**, y con un porcentaje menor de 5% con la opción de **a veces.** Con estos resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes de quinto año, se puede mencionar que un porcentaje alto de estudiantes consideran que la gamificación es factible en el proceso de su aprendizaje.

Pregunta N° 12 ¿Considera que la aplicación de gamificación mejora su capacidad de la memoria, el razonamiento, la atención y la interacción?

- **VARIABLE:** Capacidades cognitivas
- **DIMENSIÓN:** Dominio de los conocimientos, desde la captación de información.

Tabla 16 La aplicación de gamificación mejora la capacidad de memoria, el razonamiento, la atención y la interacción

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
55 %	35 %	10 %	0%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a los estudiantes de quinto año, se puede evidenciar que un porcentaje del 55% considera que la aplicación de gamificación mejora su capacidad de la memoria, el razonamiento, la atención y la interacción, un 35% considera que **casi siempre, y** un grupo menor con un 10 % considera que **a veces,** con estos resultados es imprescindible mencionar que la mayor parte de estudiantes considera que la utilización de los distintos juegos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje ayudan de manera significativa en las distintas capacidades cognitivas de los estudiantes.

Pregunta N° 13 ¿Cree usted que la gamificación mejora su rendimiento académico?

- **VARIABLE:** Estrategias de uso de juegos digitales
- **DIMENSIÓN:** Desempeño académico

Tabla 17 La gamificación mejoran el rendimiento académico

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
53 %	33 %	10 %	4 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Se evidencia que la gamificación mejora el rendimiento académico de los estudiantes en un 53%, pero también es importante especificar que un 33% de estudiantes dice que **casi siempre**, un grupo menor del 10% señala que **a veces** y un 4% que **nunca,** pero con el resultado final es importante acotar que para la mayor parte de estudiantes la gamificación en el aprendizaje es una estrategia que favorece en el rendimiento académico de los estudiantes y ayuda en el refuerzo de contenidos de la asignatura, cuya estrategia será factible seguir utilizando en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta N° 14 ¿Considera que los docentes deberían mejorar su enseñanza empleando competencias digitales?

- **VARIABLE:** Propuesta con herramientas de gamificación
- **DIMENSIÓN:** Desempeño académico

Tabla 18 Competencias digitales en la enseñanza

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
49 %	39 %	12 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Se evidencia que la mayor parte de estudiantes con un 49% considera que los docentes deberían mejorar su enseñanza empleando competencias digitales, un 39% considera que están **de acuerdo** y un **12%** está en desacuerdo. Comparando cada uno de estos resultados, es importante decir que la mayor parte de estudiantes están totalmente de acuerdo con que el docente implemente las competencias digitales en cada una de sus clases impartidas, ya que de esta manera las clases serían más innovadoras

Pregunta N° 15 ¿Ha utilizado el docente juegos digitales interactivos que incluyan componentes como: objetivos, justificación, temáticas, planificación y evaluación?

- **VARIABLE:** Estrategias de uso de juegos digitales
- **DIMENSIÓN:** Características del diseño de estrategias

Tabla 19 Juegos digitales interactivos

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
49 %	35 %	12 %	4 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En el cuadro estadístico con los resultados obtenidos de la encuesta aplicada en los estudiantes de quinto año, se puede evidenciar que un 49% de estudiantes señala que el docente **siempre** utiliza juegos didácticos interactivos que incluyen componentes como objetivos, justificación, temáticas, planificación y evaluación, un 35% señala que **casi siempre,** un 32% dice que **a veces,** y un 4% que **nunca.** Con estos resultados se manifiesta que la mayor parte de estudiantes señalan que el docente si utiliza en sus clases juegos interactivos que incluyen distintos componentes como objetivos, justificación, temáticas, planificación y evaluación.

Hallazgos del instrumento aplicado a los estudiantes

De acuerdo a los datos obtenidos del instrumento aplicado a los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle, se puede establecer que el uso de herramientas gamificadas aporta en el aprendizaje de los estudiantes ya que facilitan de manera significativa el desarrollo de las destrezas del inglés tales como *speaking,writing,reading* y *listening* , las cuales cumplen un rol importante en el dominio de un idioma, también es importante señalar que con el uso de la gamificación el estudiante puede aprender vocabulario de manera más divertida logrando captar su atención y motivación al aprender. Por otra parte, se puede determinar que con los recursos tecnológicos educativos el estudiante puede reforzar los conocimientos adquiridos dentro o fuera de la institución ya que en la actualidad existen diferentes programas para gamificar contenidos con lo que el estudiante va a mejorar su rendimiento académico.

Instrumento aplicado a los docentes

Pregunta N° 1 ¿Considera oportuno la utilización de los recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje?

- **VARIABLE:** Impacto de la gamificación digital como estrategia de la enseñanza
- **DIMENSIÓN:** Criterios de selección

Tabla 20 Utilización de los recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje

Muy buena	Buena	Regular	Mala	Muy mala
91,70 %	8,30 %	0 %	0 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a los docentes, se puede evidenciar que un 91.70% considera **muy buena** y un 8.30% **buena** la utilización de los recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje, con esto se menciona que todos los docentes del área de inglés de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle consideran que es una estrategia innovadora y de mucha utilidad el uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta N° 2 ¿Ha trabajado con juegos digitales basados en retos generando incentivos como premio a las actividades realizadas?

- **VARIABLE:** Impacto de la gamificación digital como estrategia de la enseñanza
- **DIMENSIÓN:** Dimensión personal

Tabla 21 Juegos digitales basados en retos

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
25 %	50 %	25 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En el cuadro estadístico presentado, se refleja que el 50% de docentes del área de inglés **casi siempre** ha trabajado con juegos basados en retos generando incentivos como premio a las actividades realizadas con cada uno de los estudiantes en sus clases impartidas del idioma extranjero, y con un porcentaje similar del 25% señala que **siempre** y **a veces** los docentes utilizan esta estrategia en sus clases.

Pregunta N° 3 ¿Cree usted que el uso de programas para realizar gamificación aporta en el proceso de enseñanza del estudiante?

- **VARIABLE:** Impacto de la gamificación digital como estrategia de la enseñanza
- **DIMENSIÓN:** Programas para realizar gamificación

Tabla 22 Programas para realizar gamificación

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
66,7 %	33,3 %	0 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En el cuadro de valores numéricos presentado anteriormente, se evidencia que el 66.7% de docentes está **totalmente de acuerdo** con que el uso de programas para realizar juegos aporta en el proceso de enseñanza del estudiante y que el 33.3% piensan que **a veces.** Con estos resultados se observa que un gran número de docentes consideran que los programas que son utilizados para la elaboración de juegos educativos facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta N° 4 ¿El uso de gamificación como estrategia incrementa las destrezas del idioma inglés en sus estudiantes?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Tabla 23 Gamificación como estrategia incrementa las destrezas del idioma inglés

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
58 %	37 %	5 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Con los resultados adquiridos, se puede evidenciar que los docentes consideran que la gamificación como estrategia incrementan las diferentes destrezas de idioma inglés en sus estudiantes en un 58% con la opción **siempre**, en un 37% con la opción **casi siempre** y en un porcentaje menor de 5% en la opción de **a veces**. Con estos resultados se manifiesta que la mayor parte de docentes consideran que la gamificación ayuda de manera significativa en el desarrollo de las destrezas del idioma inglés.

Pregunta N° 5 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a desarrollar de mejor manera la comprensión lectora en la destreza del speaking?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Tabla 24 Gamificación como estrategia para desarrollar el speaking

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
85 %	10 %	5 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En los resultados presentados anteriormente, se evidencia que los docentes consideran que el uso de la gamificación como estrategia ayuda en sus estudiantes a desarrollar de mejor manera la comprensión lectora en la destreza del speaking en un 85% con la opción **siempre**, en un 10% con la opción **casi siempre** y en un porcentaje menor de 5% en la opción de **a veces**. Es decir que la mayor parte de docentes consideran que la gamificación ayuda de manera significativa en el desarrollo de las destrezas del idioma inglés.

Pregunta N° 6 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a perfeccionar la escritura en la destreza del writing?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Tabla 25 Gamificación como estrategia para perfeccionar el writing

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
92%	8 %	2 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En la tabla estadística presentada anteriormente, se evidencia que los docentes consideran que el uso de la gamificación como estrategia ayuda a sus estudiantes a perfeccionar la escritura en la destreza del writing en un 92% con la opción **siempre**, en un 8% con la opción **casi siempre** y en un porcentaje menor de 2% en la opción de **a veces**. Es decir que la mayor parte de docentes consideran que la gamificación ayuda de manera significativa en el desarrollo de las destrezas del idioma inglés.

Pregunta N° 7 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a perfeccionar la comprensión auditiva en la destreza del listening?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Tabla 26 Gamificación como estrategia para perfeccionar el listening

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
80 %	6 %	14 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Con los resultados adquiridos se puede evidenciar que los docentes, consideran que el uso de la gamificación como estrategia ayuda a sus estudiantes a perfeccionar la comprensión auditiva en la destreza del listening en un 80% con la opción **siempre**, en un 6% con la opción **casi siempre** y en un porcentaje menor de 14% en la opción de **a veces**. Es decir que la mayor parte de docentes consideran que la gamificación ayuda de manera significativa en el desarrollo de las destrezas del idioma inglés.

Pregunta N° 8 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a perfeccionar la lectura en la destreza del reading?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Beneficios en la enseñanza de vocabulario inglés

Tabla 27 Gamificación como estrategia para perfeccionar el reading

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
93 %	5 %	2 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En la tabla estadística presentada anteriormente, se evidencia que los docentes consideran que el uso de la gamificación como estrategia ayuda a perfeccionar la lectura de sus estudiantes en la destreza del reading en un 93% con la opción **siempre**, en un 5% con la opción **casi siempre** y en un porcentaje menor de 2% en la opción de **a veces**. Con estos resultados es importante mencionar que la mayor parte de docentes consideran que la gamificación ayuda a perfeccionar su lectura en la destreza del reading.

Pregunta N° 9 ¿Cree usted que el uso de gamificación aporta en el aprendizaje de vocabulario inglés en sus estudiantes?

- **VARIABLE:** Impacto de la gamificación digital como estrategia de la enseñanza
- **DIMENSIÓN:** Programas para realizar gamificación

Tabla 28 Uso de la gamificación en el aprendizaje de vocabulario

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
95 %	3 %	2 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Con el resultado de las encuestas aplicadas a los docentes, se puede evidenciar que un porcentaje alto entre un 95% y un 3%, de docentes consideran que el uso de gamificación aporta en el aprendizaje de vocabulario inglés y un porcentaje menor de 2% está en desacuerdo con este criterio planteado. Es decir, la mayor parte de docentes están de acuerdo con esta perspectiva.

Pregunta N° 10 ¿Los juegos interactivos digitales generan interés a los estudiantes al momento de su enseñanza?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Dimensión lúdica en la enseñanza

Tabla 29 Juegos interactivos digitales generan interés en la enseñanza

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
83 %	17 %	0 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En el cuadro estadístico establecido se observa que un 83% de docentes del área de inglés evidencia que los juegos interactivos generan interés en los estudiantes al momento de su enseñanza y un 17% **casi siempre.** Es decir que la mayor parte de docentes afirman que los estudiantes tienen interés en cada una de las clases impartidas con el uso de juegos interactivos, lo cual favorece de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta N° 11 ¿Incluir estrategias con gamificación ayuda el proceso de enseñanza en los estudiantes?

- **VARIABLE:** Ventajas de la gamificación digital
- **DIMENSIÓN:** Dimensión lúdica en la enseñanza

Tabla 30 El uso de estrategias con gamificación

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
75 %	17 %	8 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Se puede evidenciar que con un 75% la mayor parte de docentes considera que los juegos digitales **siempre** ayudan en el proceso de enseñanza en los estudiantes, un 17% considera que **casi siempre**, y un 8% que **a veces.** Con estos resultados es importante mencionar que los juegos digitales ayudan de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, ya que estos están diseñados con una perspectiva atrayente e innovadora que facilitan la asimilación de contenidos en los estudiantes.

Pregunta N° 12 ¿El uso de gamificación mejora la capacidad de la memoria, el razonamiento, la atención y la interacción en el estudiante?

- **VARIABLE:** Capacidades cognitivas
- **DIMENSIÓN:** Dominio de los conocimientos, desde la captación de información.

Tabla 31 El uso de gamificación mejora la capacidad de la memoria, el razonamiento, la atención y la interacción

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
67 %	25 %	8 %	0%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Se puede evidenciar que el 70% de los docentes consideran que el uso de juegos digitales mejora la capacidad de la memoria, el razonamiento, la atención y la interacción en el estudiante, un 25% señala que **casi siempre** y un 8% piensa que **a veces.** Con cada uno de estos resultados se puede decir que los docentes del área de inglés consideran que los diferentes juegos digitales aplicados en el proceso de enseñanza aprendizaje ayudan de manera eficaz en las distintas capacidades cognitivas de los estudiantes.

Pregunta N° 13 ¿Considera usted que la gamificación incrementa el rendimiento académico en los estudiantes?

- **VARIABLE:** Estrategias de uso de juegos digitales
- **DIMENSIÓN:** Desempeño académico

Tabla 32 La gamificación incrementa el rendimiento académico

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
58 %	33 %	9 %	0%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a los docentes del área de inglés, se puede evidenciar que un 58% de los docentes señalan que los juegos didácticos incrementan el rendimiento académico en los estudiantes, un 33% considera que **casi siempre**, y un 9% que **a veces.** Tomando en cuenta cada uno de los resultados adquiridos en el cuadro de valores se puede decir que los juegos didácticos aplicados en cada una de las clases de inglés incrementan de manera significativa en el rendimiento de cada uno de los estudiantes.

Pregunta N° 14 ¿Considera usted que los estudiantes deberían estar vinculados con el uso de las competencias digitales en el proceso de enseñanza

- **VARIABLE:** Propuesta con herramientas de gamificación
- **DIMENSIÓN:** Desempeño académico

Tabla 33 Competencias digitales en la enseñanza

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
67 %	33 %	0 %	0 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

En el cuadro estadístico referente a la encuesta aplicada a los docentes del área de inglés, se puede evidenciar que el 67% de docentes está **totalmente de acuerdo** con que los estudiantes deberían estar vinculados con el uso de las competencias digitales en el proceso de enseñanza, y un 33% está **de acuerdo** con esta interrogante. Con estos resultados es importante señalar que es indispensable que los estudiantes formen parte de las competencias digitales aplicadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta N° 15 ¿Ha empleado juegos digitales interactivos que incluyan componentes como: objetivos, justificación, temáticas, planificación y evaluación?

- **VARIABLE:** Estrategias de uso de juegos digitales
- **DIMENSIÓN:** Características del diseño de estrategias

Tabla 34 Juegos digitales interactivos

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
40 %	40 %	20 %	0%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Interpretación de resultados

Se puede evidenciar que el 40% corresponde a los docentes que **siempre** y **casi siempre** han empleado juegos didácticos interactivos que incluyen componentes como: objetivos, justificación, temáticas, planificación y evaluación, y un 20% corresponde a los docentes que **a veces** emplean este tipo de juegos. Con el resultado final de cada uno de estos resultados es importante señalar que la mayor parte de docentes del área de inglés aplican en su clase gamificación didáctica interactiva la cual está enfocada a varios componentes que favorecen en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.

Hallazgos del instrumento aplicado a los docentes

Del análisis obtenido en cada una de las preguntas planteadas en el instrumento aplicado a los docentes del área de inglés de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle, se puede establecer que los docentes consideran que la aplicación de herramientas gamificadas para el aprendizaje de vocabulario inglés ayuda de manera significativa en el proceso de enseñanza del idioma, además de esto los docentes del área de inglés consideran que el uso de gamificación es factible en varios ámbitos del aprendizaje entre ellos mejora la capacidad de memoria, razonamiento, atención e interacción en el estudiante, los cuales son elementos importantes en el desarrollo del aprendizaje. También se puede evidenciar que los docentes han utilizado en sus clases recursos educativos tecnológicos de aprendizaje para reforzar los conocimientos impartido en cada una de las clases, lo cual significa que los docentes de área de inglés no presentarían inconvenientes con el uso de las Tics. Se puede establecer entonces que de acuerdo a las respuestas adquiridas es factible aplicar la propuesta de Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés en estudiantes de quito año.

Síntesis final de la investigación

La gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés, fue el tema de la presente investigación, en los datos y el análisis recopilado en cada una de las preguntas planteadas en el instrumento aplicado a los estudiantes de quinto año y a los docentes del área de inglés de la Unida Educativa Hermano Miguel La Salle, se logró evidenciar que el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje es factible y significativo para la adquisición de vocabulario de un segundo idioma, además la aplicación de esta estrategia innovadora posee una variedad de beneficios en la enseñanza, uno de ellos es que fortalece cada una de las capacidades cognitivas de los estudiantes, ya que mejora la capacidad de memoria, razonamiento, atención e interacción en el estudiante, cuyos elementos se activan y a su vez se fortalecen en la ejecución de las diferentes actividades gamificadas aplicadas por el docente de inglés.

En esta investigación también se pudo evidenciar que el docente aplica una variedad de herramientas tecnológicas que ayudan a elaborar recursos gamificados para cada una de las clases, y lo más importante de esto, es que cada una de estas actividades de gamificación son aplicadas en diferentes contextos educativos como: objetivos, justificación, temáticas, planificación y evaluación, es por eso que cada uno de los estudiantes logra adquirir un dominio eficaz en las cuatro destrezas del idioma, logrando así alcanzar un alto rendimiento en su promedio final de calificaciones.

Es importante acotar que en esta investigación los estudiantes y docentes sostienen que la gamificación en el ámbito educativo es un paso más hacia la innovación educativa, ya que presenta una nueva visión para plantear el aprendizaje en el salón de clase, una forma de incentivar a los docentes a actualizarse constantemente con respecto a las nuevas estrategias con las que se ha de trabajar, con el afán de promover la era digital a los estudiantes. A partir de cada uno de los resultados analizados, se destaca que la gamificación no significa jugar en todo momento o hacer del aprendizaje un juego, se puede recordar el concepto básico en sí, que es que la estrategia del juego es la que mueve a la idea de la gamificación. La gamificación aporta en muchos ámbitos profesionales en los que se quiere dar un giro al trabajo cotidiano, aunque bien, si el tema que nos compete es educativo, se puede decir que quien estudia y aprende lo hace para ser parte de ese sistema laboral, por lo tanto, se conectan.

CAPÍTULO V

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Título de la propuesta:

A SPARK OF GAMIFICATION IN ENGLISH VOCABULARY LEARNING

5.1 Descripción de la Propuesta

La siguiente propuesta tuvo como propósito implementar la gamificación como una estrategia para la motivación y la inmersión en la enseñanza docente con el fin de motivar a los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de vocabulario inglés, con el fin de fortalecer el idioma extranjero. La gamificación toma ciertos elementos de los juegos como tablas de clasificación, niveles o puntos para agregarlos a las lecciones. El propósito de la propuesta fue hacer que las lecciones que podrían no ser agradables sean más atractivas para los estudiantes y facilite el aprendizaje de vocabulario. Esto ayudó a los estudiantes a prestar atención en clase y mejoró su comprensión general de los conceptos fundamentales. Hay un equilibrio claro que se debe alcanzar entre este tipo de juegos digitales, para crear algo educativo y divertido para los estudiantes.

5.2 Justificación de la Propuesta

En la actualidad las aulas de clase se ven muy diferentes a las de hace treinta, veinte o incluso diez años tomando las palabras de Moreno (2016) , esto se debe a que el aprendizaje basado en juegos digitales es ahora un método de enseñanza destacado, gracias a la tecnología que está disponible en las aulas hoy en día. Esto ha cambiado drásticamente la forma en que se enseña a los estudiantes y cómo ellos aprenden. Como indica Ferrer y San Román (2015) sus estudios muestran que los niños juegan videojuegos durante un promedio de 4 a 6 horas al día, y se cree que usar un juego similar en el aula puede aumentar la participación y el aprendizaje general en la clase de inglés. En la institución Educativa el 12% de los docentes ya implementan el aprendizaje basado en juegos digitales para ayudar a mejorar la instrucción. El aprendizaje basado en juegos digitales mantiene a los estudiantes comprometidos con el contenido educativo y ha mejorado su éxito general en la escuela. En comparación con la instrucción tradicional, el aprendizaje basado en juegos digitales ha demostrado ser eficaz para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

Mientras los estudiantes interactúan con juegos basados en el idioma extranjero, los estudiantes disfrutan más del idioma y de esa manera los estudiantes están

comprometidos con el contenido. Las aulas de aprendizaje mixto que utilizan tanto lecciones tradicionales como aprendizaje basado en juegos digitales tienen el mayor efecto en el aprendizaje de los estudiantes.

A medida que la tecnología ha evolucionado, la gamificación se ha vuelto más útil dentro y fuera del salón de clases. Desde la primera instancia la gamificación, el método de enseñanza ha evolucionado tanto en calidad como en contenido. Ahora, las plataformas de aprendizaje pueden personalizar fácilmente el aprendizaje para cada estudiante a través de análisis en tiempo real que identifican las fortalezas y debilidades de los estudiantes. Estas plataformas rastrean el progreso en segundo plano, lo que significa que los estudiantes generalmente no tienen idea de que están siendo evaluados. Los docentes pueden usar estos datos para ver qué tan avanzado está cada estudiante en su desarrollo y asegurarse de que el juego los esté ayudando a progresar en el nivel correcto.

5.3 Objetivos de la Propuesta

Objetivo general

Facilitar una propuesta de gamificación que ayude a los estudiantes a aprender vocabulario inglés de forma lúdica.

Objetivos específicos

- Estimular la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
- Desarrollar el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza de lenguas extranjeras.
- Promover procesos de aprendizaje significativos del vocabulario del idioma inglés bajo el enfoque de la gamificación.

5.4 Temporización de la Propuesta

Con el objetivo de que los estudiantes se involucren en las actividades y no sea tedioso, se incorporó la gamificación como algo puntual, de forma novedosa, para que no tengan una idea clara de cuándo va a suceder.

Para ello, esta propuesta se desarrolló a lo largo del primer parcial, en momentos puntuales: como introducción de una nueva unidad, al final de la misma, en un momento habitual de la semana o en algunos momentos en los que el docente considere que podría ser útil para motivar a los niños.

Es por eso que se crearon varios planes de lecciones sin que se establezcan fechas establecidas. El proyecto contiene diferentes ejemplos de sesiones, pero como no es un proyecto cerrado, el profesor puede agregar o eliminar tantas lecciones como considere.

5.5 Beneficiarios de la Propuesta

Para ello, la presente propuesta en el que se incluyen elementos de diferentes juegos digitales han sido creados así, siendo los destinatarios los estudiantes del quinto año de Educación Básica, donde los estudiantes son el centro de su propio proceso de aprendizaje y son quienes van a adquirir varias habilidades en inglés motivados por el docente, como lo señala Woolfolk (2016) definieron la motivación como una fuerza impulsora de los objetivos de aprendizaje de los estudiantes, las actividades se eligen para participar y alcanzar objetivos. Considero realmente importante no hacerles perder la afición por aprender este nuevo idioma ya que a esa edad tienden a reducir su interés por la lengua extranjera ya que se ve como algo difícil de aprender y sin una clara utilidad.

5.6 Responsables con el adecuado desarrollo de la propuesta

El tutor es el profesor asignado por el director y el jefe de estudios del centro para, principalmente, orientar y guiar a sus alumnos en el proceso de aprendizaje durante uno o varios cursos escolares, por esa razón los responsables en la ejecución de la

presente propuesta son los tutores de quinto año de Educación General Básica, la coordinadora del área de inglés y el autor de esta propuesta.

5.7 Metodología de la Propuesta

El uso de nuevas metodologías permite absorber conocimientos, mejorando habilidades, o bien obtener recompensas u otros objetivos, que forman parte del proceso de aprendizaje en el aula, ya que serán los estudiantes mayores del colegio el año siguiente, por lo que tendrán que ser los responsables de orientar, ayudar y controlar a los estudiantes más pequeños, para obtenerlo, deberán pasar por varias misiones y tareas

El docente preparara actividades que están diseñadas a base de retos y desafíos que inicialmente representan las misiones creadas para que el estudiante retroalimente sus aprendizajes adquiridos.

La presente propuesta aplica una metodología basándose en estrategias de la gamificación. Los elementos de los juegos son los aspectos más importantes a incluir en una gamificación como proceso. (Fernandez I. , 2016) establece tres partes diferenciadas:

- **MECÁNICAS:** son diferentes estructuras que hacen nuestro progreso visible (puntuación, insignias, tareas, misiones, avatares, clasificaciones)
- **DINÁMICA:** uno de los elementos más importantes en la gamificación es el proceso de crear un hilo conductor.
- **APARIENCIA:** es fundamental elegir colores, medallas, puntos, Figuras, etc. porque están relacionados con sentimientos y experiencias. Tenemos que intentar crear una apariencia que interese a los estudiantes, además, uno de los aspectos más importantes en un proyecto de gamificación es establecer el grupo objetivo. Después de haberlo establecido, debemos considerar los diferentes tipos de usuarios. "Los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes se deben tener en cuenta como un factor importante en el proceso de diseño de gamificación, particularmente si la mayoría del grupo objetivo prefiere un determinado estilo de aprendizaje a otros ", Kim (2015).

Bartle R (2015) definió tres tipos de jugadores:

- **Triunfadores:** su principal objetivo es la obtención de puntos y niveles ascendentes.
- **Exploradores:** les gusta investigar cómo funcionan las cosas.
- **Socializadores:** para ellos, el tema más importante es establecer interacción con la gente (bromear, escuchar, observar).

5.8 Periodo de Ejecución de la Propuesta

La propuesta titulada ***A spark of gamification in English vocabulary learning,*** se llevará a cabo durante el primer parcial, el cual tiene una duración de un mes y tres semanas. El presente proyecto consta de siete fases desarrolladas con actividades gamificadas en la cuales se logrará retroalimentar cada uno de los contenidos, en la siguiente sección se explica cada lección, con sus propios contenidos, recursos, tareas y estándares de aprendizaje.

5.9 Contenidos

Fase 1: Desert island adventures

Esta fase está compuesta por 5 misiones acompañadas por actividades gamificadas en el programa **GENIALLY** donde el estudiante va a reforzar y retroalimentar sus conocimientos adquiridos en el aula, al término de las misiones obtendrá su recompensa.

Figura 16 Fase 1

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

5.9.1 Contenidos

- ✓ Valoración de la lengua extranjera como instrumento de comunicación.
- ✓ Descripciones

5.9.2 Estándares de aprendizaje

- Los estudiantes descubren audio, video, imágenes y TIC para responder a preguntas y utilizan criterios preestablecidos para evaluar textos literarios individualmente o en grupos. (I.2, I.3, I.4) (ref.I.EFL.3.21.1.)

5.9.3 Desarrollo

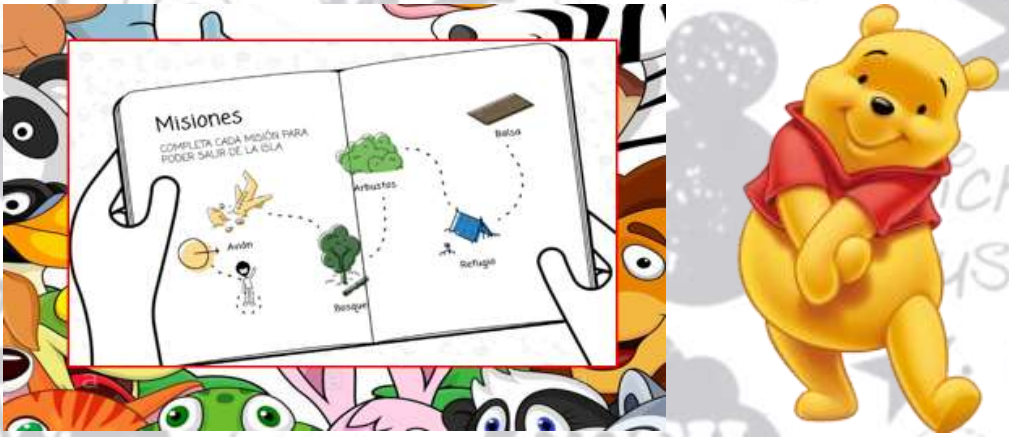
El proyecto de gamificación comienza cuando llega la primera ficha (Figura 17), Esta carta es para los estudiantes de quinto año. Es una herramienta para dar la bienvenida a los niños en el juego y hacer que se den cuenta de su papel durante todo el proyecto.

Figura 17 Carta de bienvenida

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

En él, contiene una explicación del proyecto y su objetivo principal. La primera tarea que tendrán que realizar para completar la primera etapa es ayudar a Javier a salir de la isla a salvo. (Figura 18). Link de etapa https://view.genial.ly/5ff4f17ebbfc130d6680c592

Figura 18 Juego de gamificación: Fase 1



Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

En este momento, inician el proyecto que se desarrollará durante todo el primer parcial. Con esta carta, recibirán una cartilla (Figura 19) que se colgará en la pared del aula en la que deberán completar los equipos y las recompensas que obtengan, el cual se les dará algún punto en cada etapa concluida y unas pegatinas, para incluir el plan que tienen que crear a medida que completan las misiones en cada una de las actividades (Figura 21).

Figura 19 Cartilla de misiones

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

Figura 20 Pegatinas de misiones

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

5.9.4 Recompensas

• Dos puntos por completar todas las actividades descritas en cada misión

Figura 21 RECOMPENSA DE FASE 1

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

5.10 Fase 2: Verbs

En esta fase los estudiantes a través de un banco de preguntas elaboradas en kahoot resuelven cada pregunta para verificar su comprensión de los temas, los estudiantes pueden revisar los resultados obtenidos una vez finalice la actividad.

5.10.1 Contenido

- Verbos

5.10.2 Estándares de aprendizaje

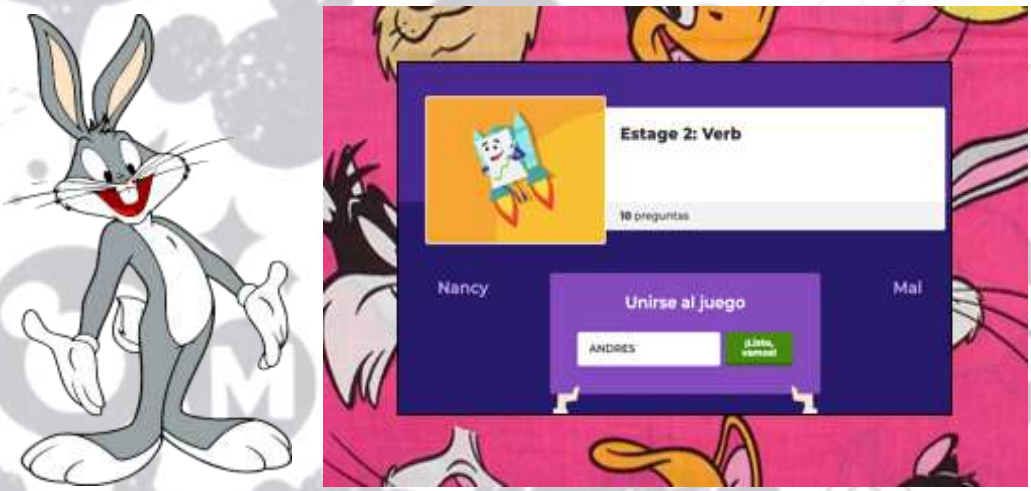
- Identifica diferentes verbos en inglés
- Reconoce verbos regulares, verbos irregulares y verbos auxiliares en inglés

5.10.3 Desarrollo

Los estudiantes deberán realizar las actividades de la etapa 2 que comprende la ejecución del kahoot (Figura 22), donde deberá contestar cada una de las preguntas que se indican en el mismo, al término de la actividad recibirá una recompensa la cual deberá archivarla en la cartilla de misiones.

Link: https://create.kahoot.it/share/estage-2-verb/4e0801c6-8bf3-4f58-8453-ad268c8d0e9e

Figura 22 Juego de gamificación: Fase 2



Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

5.10.4 Recompensas

- 1 punto al primer lugar
- 1,5 puntos al segundo lugar
- 0,5 puntos al tercer lugar

Figura 23 Recompensa de actividad de kahoot

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

5.11 Fase 3: Adjectives

Es esta fase los estudiantes van a reforzar los adjetivos y a través de un quizezz utilizada como una herramienta en línea deberán completar los cuestionarios como retroalimentación.

5.11.1 Contenido

- Adjetivos

5.11.2 Estándares de aprendizaje

- Comprende preguntas sencillas sobre los adjetivos
- Responde preguntas sobre varios contenidos previamente estudiados.
- Participa y respeta las reglas del juego.

5.11.3 Desarrollo

En esta tercera Fase podrás aplicar lo aprendido, practicar y comprobar que recuerdas tanto el vocabulario como la gramática de la lección mediante una actividad gamificada en Education.com (Figura 24). Vaya a Education.com y presione "PLAY".

Los estudiantes deben ir a Education.com /unirse y observar cada uno de los gráficos que se presentan ahí, después debe arrastrar cada una de los adjetivos que corresponde a los animalitos de la imagen.

Una vez finalizada la actividad, el estudiante obtendrá un premio, y de esa manera puede continuar con la siguiente fase. Link: https://www.education.com/game/animal-adjectives/

Figura 24 Juego de gamificación: Fase 3

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

5.11.4 Recompensas

La plataforma les mostrará los ganadores, por lo que el profesor les designará:

- 1 puntos al 1er lugar
- 1,5 puntos al 2do lugar
- 0,5 puntos al 3er lugar

5.12 Fase 4: Numbers

En esta fase la misión de Quizlet es ayudar a los estudiantes a practicar y dominar los números, la información se organiza en modos de estudio (Aprender, Tarjetas, Escribir y Prueba). Al finalizar se realizará una retroalimentación.

5.12.1 Contenidos

- Números

5.12.2 Estándares de aprendizaje

- Comprende los números en inglés
- Identifica el contenido

5.12.3 Desarrollo

En esta actividad los estudiantes disponen de un modo de juego cronometrado, para que los estudiantes compitan con ellos mismos y con otros por el tiempo más rápido y el primer lugar. Contiene tarjetas didácticas digitales en los que los estudiantes pueden voltearlos haciendo clic con el mouse o tocando las pantallas para mostrar definiciones o imágenes que explican el término. Se pide a los estudiantes que escriban las definiciones de los términos o las imágenes expuestas, pueden volver a tomar este módulo si cometen un error. Una prueba consta de cuatro tipos de preguntas: escritas, opciones múltiples, coincidentes y verdadero o falso. Las preguntas se basan en el conjunto de estudios. Se pueden comprobar las puntuaciones obtenidas y las respuestas correctas de las equivocadas (Figura 25). Link: https://quizlet.com/_99tx9g?x=1jqt&i=3fapqb

Figura 25 Juego de gamificación: Fase 4

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

5.12.4 Recompensas

- ✓ Los estudiantes responden del 76 al 100% de las preguntas.
- ✓ 2 puntos a los estudiantes responden del 51 al 75% de las preguntas

- ✓ 1 puntos a los estudiantes responden del 26 al 51% de las preguntas
- ✓ 0,5 punto a los estudiantes responden del 0 al 25% de las preguntas.

5.13 Fase 5: Body parts

En esta fase el estudiante debe reforzar el vocabulario relacionado con las partes del cuerpo mediante un crucigrama (Figura 26). Si comete errores, debe revisar el tema y hacer el ejercicio nuevamente.

5.13.1 Contenidos

- Partes del cuerpo

5.13.2 Estándares de aprendizaje

- ❖ Se maneja de forma segura en diferentes situaciones.
- ❖ Participa en todas las actividades

5.13.3 Desarrollo

En esta actividad los estudiantes pueden competir contra sus compañeros para ver quién obtiene la mejor puntuación en esta actividad a través de un crucigrama. El objetivo es completar los espacios vacíos con letras, formando palabras o frases que se crucen vertical u horizontalmente de izquierda a derecha o de arriba a abajo. Si no puede adivinar una palabra, puede pedir ayuda con el botón de pista de letras, y si se bloquea "completamente" puede usar el botón de pista de palabras, la palabra se mostrará, tomando en cuenta lo siguiente:

- ➢ Hacer clic en iniciar y verificar la duración mostrada de la reproducción
- ➢ Hacer clic en el cuadrado con números y marcar la esquina superior derecha para ver la pregunta.
- ➢ Escribir la respuesta correcta que encaje en los cuadrados proporcionados.
- ➢ Solo se debe escribir una letra en cada cuadrado
- ➢ Cuanto más pida pistas, más puntos perderá.

Link: https://classroom.google.com/c/NjExMDk4MTAyMjVa/a/MjI1MTc3MzQ5MzIw/details

Figura 26 Juego de gamificación: Fase 5

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

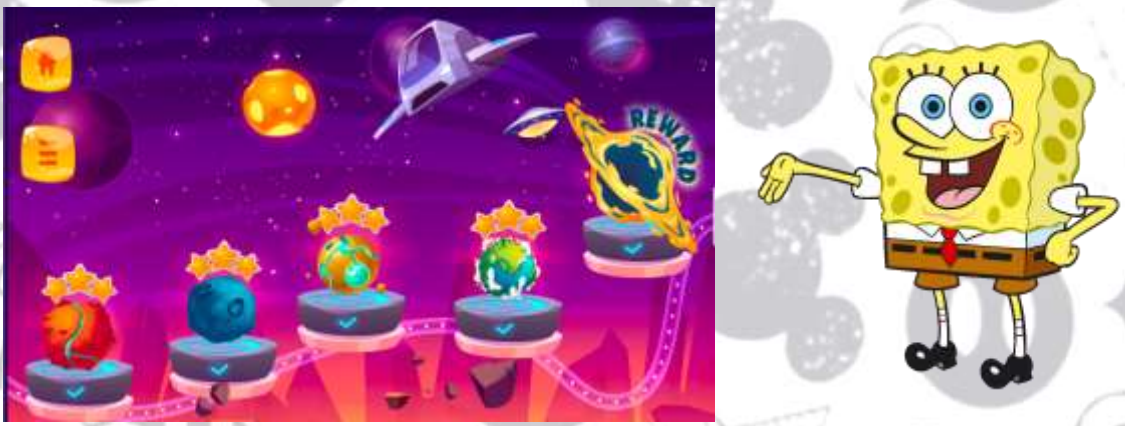
5.13.4 Recompensas

- 1 puntos al 1er lugar
- 1,5 puntos al 2do lugar
- 0,5 puntos al 3er lugar

5.14 Fase 6. -Animals

En esta fase el estudiante debe completar cuatro misiones. Donde debe poner en práctica todo lo aprendido sobre el tema de animales si quiere resolver cada uno de los acertijos. Una vez culminado todas las misiones deberá recoger todos los números e introducir la información para terminar el juego y obtener su recompensa (Figura 27).

Figura 27 JUEGO DE GAMIFICACIÓN: FASE 6



Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

5.14.1 Contenido

- Animales

5.14.2 Estándares de aprendizaje

- Escribe textos breves.
- Identifica animales en inglés
- Compara palabras de animales en inglés

5.14.3 Desarrollo

En la primera y segunda misión el estudiante deberá descubrir y reproducir sonidos individuales simples del idioma inglés, especialmente aquellos fonemas que no existen en el propio estudiante, tanto de forma aislada como dentro de elementos clave de vocabulario simple, y obtener el código para desbloquear su recompensa, en la tercera misión deberá comprender los significados básicos expresados en diálogos breves sobre temas familiares, así como las instrucciones habladas básicas y las preguntas básicas sobre uno mismo, personas, animales o cosas. Y en la 4ta misión deberá escuchar y elegir la opción correcta sobre temas animales. (Figura 28). Al final obtendrá un número al final de la misión y guárdalo para desbloquear su recompensa.

Link: https://view.genial.ly/5ffdbecc8c21920751cb8b55

Figura 28 Juego de gamificación bienvenida: Fase 6

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

5.14.4 Recompensas

✓ Tres puntos por completar todas las actividades descritas en cada misión (Figura 29).

Figura 29 Recompensa de Fase 6

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

5.15 Fase 7: Retroalimentación final

Es esta fase se procede a retroalimentar contenidos mediante un cuestionario elaborado en la plataforma **Nearpod**, además de obtener las recompensas de las Fases anteriores que totalizan 10 puntos.

5.15.1 Contenido

- Playground

5.15.2 Estándares de aprendizaje

• Responde adecuadamente en cada situación del juego

5.15.3 Desarrollo

Está misión está creada para ser ejecutada al final de la unidad, la cual está desarrollada en la plataforma **NEARPOD**, para esta última actividad se deberán realizar una actividad de retroalimentación para obtener el último premio que a su vez se adjunta a todas las recompensas obtenidas de las fases anteriores

Link de Edmodo: https://share.nearpod.com/Z52BPQZtBab

Figura 30 Retroalimentación final

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

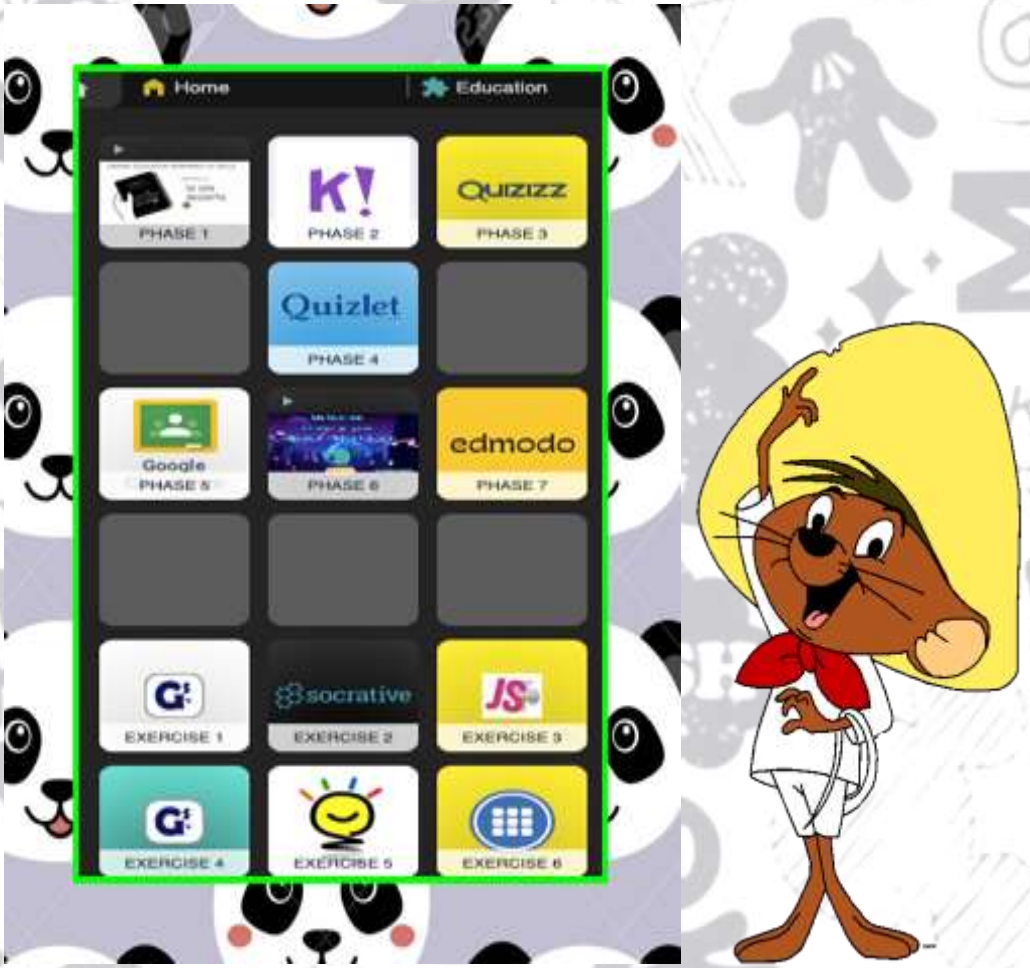
5.15.4 Retroalimentación final

El profesor de la asignatura de inglés, realizará una valoración durante todo el proceso. Para ello, utilizará la observación directa en cada lección en la que se anotará el comportamiento, la actitud y el desarrollo de las habilidades lingüísticas de cada alumno.

Según la corrección de cada actividad, el profesor tendrá en cuenta los estándares de aprendizaje establecidos anteriormente, la creatividad, la cooperación y el logro de las metas.

Como este no es un proyecto estricto, no consideramos necesaria una marca numérica, sino para controlar otros aspectos como los mencionados anteriormente, para lo cual se realizará una **RETROALIMENTACIÓN FINAL** con cada uno de los temas vistos y con cada una de las actividades gamificadas en la plataforma symbaloo organizadas por las Fases y misiones (Figura 31).

Figura 31 Plataforma symbaloo de fases y actividades



Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

5.15.5 Recompensas

Al final de las Fases y una vez concluida cada una de ellas se les otorgará un "Certificado" (Figura 32). A lo largo de toda la propuesta se refleja la importancia del idioma inglés para comunicarse, con todas las misiones y tareas que tienen que liderar y realizar, se dan cuenta de esto.

No es un proyecto con una gran cantidad de contenidos, ya que no forma parte de ninguna unidad en la que trabajen durante el primer parcial, sino un proyecto desarrollado en momentos puntuales cuyo principal objetivo es utilizar el idioma inglés realizando diferentes tipos de actividades que podrían ser más divertidas que los que suelen hacer en clase.

Aparte de ello, con este proyecto aprenden o practican a trabajar en grupo y a colaborar para alcanzar una meta para obtener una recompensa.

Es importante destacar que hay varios temas que son realmente importantes en este proyecto, con los premios que reciben en cada misión obtenemos el hilo narrativo que les hace seguir el proyecto y ser conscientes de que cuando reciben una recompensa, tienen que trabajar duro para pasar por las actividades. Esta es una forma de involucrar tanto a los profesores como a los estudiantes en las tareas.

Con el sistema de recompensas reciben el reconocimiento a su trabajo, y esto los motiva a seguir trabajando y mejorando en cada actividad.

Como se puede ver, la propuesta incluye tanto la cooperación como la competencia, tienen que colaborar para hacer las actividades y ganar puntos, pero también están compitiendo en equipos lo que les da la oportunidad de seguir trabajando y esforzándose al máximo.

Figura 32 Certificado de misiones

Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Cagpata

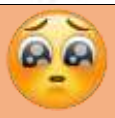
6. Ficha de registro de las Fases

FICHA DE REGISTRO DE LAS ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA

Nombre del estudiante:			
Fecha de inicio:		**Fecha de cierre:**	
PLATAFORMAS	**TEMAS**	**CAPÍTULOS**	**ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN**
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
Retroalimentación			
Opiniones del estudiante			

7. Instrumento de Evaluación de la Propuesta

La Salle
U.E. Hermano Miguel
Quito

RANGO DESCRIPTOR	SUPERA 4P	 CUMPLE 3P	NO CUMPLE 1P
MOTIVACIÓN	Los estudiantes se motivan al utilizar herramientas gamificadas en la clase de inglés.	Los estudiantes, no siempre se motivan al utilizar herramientas gamificadas en la clase de inglés.	Los estudiantes no se motivan al utilizar herramientas gamificadas en la clase de inglés.
AFINIDAD POR LAS HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN	La gamificación es la mejor opción de aprendizaje para los estudiantes.	La gamificación es la mejor opción de aprendizaje para los estudiantes, al igual que el uso de textos de inglés.	La gamificación no es la mejor opción de aprendizaje para los estudiantes.
APRENDIZAJE	Se aprende mejor con la mecánica del juego digital, el estudiante inventa, crea, participa y resuelve problemas.	Se aprende mejor con la mecánica del juego digital, el estudiante inventa, crea y participa.	El estudiante rechaza las estrategias con la mecánica del juego digital
DESTREZAS	Con las actividades de gamificación planteadas en la propuesta el estudiante domina las destrezas del idioma inglés en un 90%	Con las actividades de gamificación planteadas en la propuesta el estudiante domina las destrezas del idioma inglés en un 70%	Con las actividades de gamificación planteadas en la propuesta el estudiante domina las destrezas del idioma inglés en un 50%
RENDIMIENTO ACADÉMICOS	Entre el 80% al 90% de estudiantes mejoraron su rendimiento académico	Más del 60% de estudiantes y menos del 80% mejoraron su rendimiento académico	Menos del 40% de estudiantes mejoraron su rendimiento.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Acorde a los objetivos planteados en la presente investigación se establecieron las siguientes conclusiones.

Al finalizar el proyecto de investigación se logró cumplir con el Objetivo General que estaba enfocado en lo siguiente:

- Generar una propuesta de gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle. Con la indagación de los respectivos instrumentos de investigación, aplicados a los docentes del área de inglés y a los estudiantes de quinto año de Educación General Básica se logró determinar que la aplicación de una propuesta de gamificación genera un alto nivel de incidencia en el aprendizaje de vocabulario inglés.

Al finalizar el proyecto de investigación se logró cumplir con cada uno de los Objetivos Específicos planteados.

- Diagnosticar los niveles de impacto de la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle. Con la aplicación de los instrumentos de investigación y la propuesta aplicada a los estudiantes de quinto año de Educación General Básica se logró identificar que el uso de gamificación en la enseñanza de vocabulario presenta un impacto favorable en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

- Describir las ventajas del uso de la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle. En el capítulo III del marco teórico se logró describir de manera significativa las

ventajas que tiene el uso de la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario y en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

- Caracterizar las capacidades cognitivas que se van a mejorar con el uso de la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle. En la investigación y elaboración del presente proyecto de investigación se logró establecer cada una de las capacidades cognitivas que se pueden mejorar con el uso de la gamificación, tales como la memoria, atención, razonamiento y la interacción las cuales se desarrollaron de manera significativa en las diferentes actividades gamificadas, elaboradas y aplicadas en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

- Diseñar una propuesta con herramientas de gamificación para reforzar el aprendizaje de vocabulario inglés en estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle. Se elaboró una propuesta con actividades lúdicas gamificadas, las cuales se enfocaron en el aprendizaje de vocabulario inglés, lo cual facilita en el proceso de enseñanza, aprendizaje del idioma, y a su vez estos generan interés en el aprendizaje de los estudiantes, lo que quiere decir que es una estrategia significativa en la enseñanza del idioma.

De acuerdo a la elaboración de esta investigación y de cada uno de los parámetros evidenciados en la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle se establecieron las siguientes recomendaciones:

- Aplicar en cada una de las clases impartidas diferentes actividades gamificadas para fomentar una incidencia eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma extranjero en los estudiantes.

- Realizar una autoevaluación en cada una de las actividades de gamificación aplicadas en cada unidad, para hacer un seguimiento sobre el impacto que tienen cada una de estas en el aprendizaje de vocabulario inglés.

- Continuar con la aplicación y desarrollo de nuevas estrategias con el uso de gamificación, para hacer un seguimiento sobre las ventajas que persisten con el uso de gamificación en el aprendizaje de vocabulario inglés y a su vez a nivel educativo.

- Indagar sobre las actividades de gamificación que fomentan y a su vez facilitan un desarrollo significativo de las capacidades cognitivas en el aprendizaje de los estudiantes, tomando en cuenta también el cuadro de estudiantes que presentan adaptaciones curriculares.

- Utilizar de manera adecuada la propuesta con herramientas de gamificación para la enseñanza de vocabulario inglés en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta, D. R. (15 de Enero de 2016). Hacia la gamificación educativa. San Luis Potosí, Mexico, Mexico.

Anguaya. (2020). *Informe final de rendimiendo EFL.* Quito.

Apps, J. W. (1990). Estudiar habilidades para el estudiante universitario de hoy. En Apps, *Herramientas de estrategias de aprendizaje* (pág. 112). New York: McGraw-Hill.

Bañuelos, C. (2017). *Un estudio sobre la producción oral del idioma inglés* . Obtenido de http://idiomas.ens.uabc.mx/plurilinkgua/docs/v4/1/Carolinaunestudio.pdf

Barth, Z. (6 de Junio de 2019). *SciFiEmpire.net*. Obtenido de A Game Design History: https://scifiempire.net/wordpress/review-of-zach-like-a-game-design-history/

Bartle, R. (1996). *Hearts Clubs.* Obtenido de MUD: http://mud.co.uk/richard/hcds.htm

Bartle, R. (2015). *HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS*. Obtenido de Players Who Suit MUDs: http://mud.co.uk/richard/hcds.htm

Bruce, M. (2011). *researchgate.* Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/324950179_Aprender_jugando_La_gamificacion_en_el_aula

Cordero, B. S. (10 de 2018 de 2018). *repositorio.grial.eu.* Obtenido de gria: https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1259/1/Staling%20Cordero%20-%20rep.pdf

Dale, S. (2014). *ResearchGate.* Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/270723662_Gamification_Making_work_fun_or_making_fun_of_work

Dougherty, D. (2004). *Las Web2.0.* America.

EDUCO. (11 de Marzo de 2015). *APRENDIENDO JUNTOS.* Obtenido de Los beneficios que tiene aprender a razonar: https://www.educo.org/Blog/los-beneficios-que-tiene-aprender-a-razonar

Fernandez. (2016). *Metodologías de la investigación.* Mexico: Editorial MC Graw Hill Education.

Fernandez, I. (2015). *Centro de Comunicación y Pedagogía.* Obtenido de centrocp: http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/

Fernandez, I. (2016). Obtenido de Centro de Comunicación y Pedagogía: http://www.centrocp.com/comunicacion-y- pedagogia-281-282-gamificacion/

Fernández, O. R. (22 de febrero de 2014). *Funcación Iberoamericana Down21*. Obtenido de Neurobiología :La atención y sus bases fundamentales: https://www.downciclopedia.org/neurobiologia/la-atencion-bases-fundamentales.html

Ferrer , L. M., y San Román , R. J. (2015). *USO DE VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS.* Perú: Editorial Candinabas.

Figueroa, F. (2015). Uso de la gamificación para mejorar el aprendizaje de un segundo idioma. . San Francisco: Digital Educatio. Obtenido de Uso de la gamificación para mejorar el aprendizaje de un segundo idioma.

Guevara , C. V. (2018). *ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN APLICADAS AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES.* Obtenido de http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf

Gutierrez, M. (2016). *dialnet.* Obtenido de unirioja: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6436463

Huang, & Soman. (2011). Desmitificando la gamificación empresarial para empresas. Constellation Research.

Hurtado, J. (21 de 02 de 2008).

INEC. (22 de Mayo de 2015). Obtenido de Archivo del Instituto Nacional de Estadística y Censos: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Bibliotecas/Libros/INEC_Historia_Censos.pdf

Kapp, K. (2012). ¿Qué es la gamificación? En K. Kapp, *La gamificación del aprendizaje y la instrucción* . (págs. 1-12). San Francisco:: Pfeiffer.

Kim, B. (2015). *scholar.google*. Obtenido de Designing Gamification in the Right Way. Library Technology Reports: https://journals.ala.org/index.php/ltr/article/viewFile/5632/6952

Kundera, M. (4 de 12 de 216). *mheducation.* Obtenido de LA MEMORIA HUMANA: https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448180607.pdf

Kusurkar, R., & Croiset, G. (2011). *Doce consejos para estimular la motivación intrínseca en los estudiantes.* New York: Medical Teacher.

Lepper, M. (12 de 06 de 2017). *Consideraciones motivacionales en el estudio de la instrucción*. Obtenido de Universidad de Valladolid: http://www.jstor.org.ponton.uva.es/stable/3233574

Manzano , M., & Gomez , T. (2016). *Investigar la educacion.* Uruguay: Edtotial Rosalban ..

Marczewski , A. (2013). Gamificación: una introducción simple y un poco más. En *Gamification: A Simple Introduction and a Bit More* (págs. 405 - 1798). California: Amazon Digital Services.

Morales, L. M. (16 de 05 de 2018). *scielo.conicyt*. Obtenido de Habilidades Cognitivas a través de la Estrategia de Aprendizaje Cooperativo: https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v11n2/0718-5006-formuniv-11-02-00045.pdf

Morán, J. (2018). *Destrezas para hablar el idioma inglés*. Obtenido de http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/2082/2/05%20FECYT%201029%20TESIS.pdf

Moreno, A. (1 de 2 de 2016). *EL MUNDO*. Obtenido de Así será la escuela en 2030: https://www.elmundo.es/espana/2014/10/21/54455b9f22601d22738b458e.html

Perez, I. H. (4 de 4 de 2018). *La experiencia de Flow o Experiencia Óptima en el ámbito educativo.* Obtenido de scielo.org: http://www.scielo.org.co/pdf/rlps/v42n2/v42n2a02.pdf

Pesantez, a. C. (2019). *repositorio.uisrael.edu.* Obtenido de UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL ESCUELA DE POSTGRADOS: http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2356/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-087.pdf

Piaget, J. (1896-1980). *El teoria del constructivismo.* Suiza.

Prensky, M. (2014). Aprendizaje basado en juegos digitales. En Prensky, *juegos digitales.* Nueva York: McGraw-Hill.

profuturo.education. (20 de Enero de 2014). Obtenido de gamificando el currículo: https://profuturo.education/topics/quest-to-learn-gamificando-el-curriculo/

Rothstein, R. (1990). Educational psychology. En *Educational psychology* (pág. 98). New York: McGraw-Hill.

Ruíz, M. (2012). *"POLÍTICAS PÚBLICAS EN SALUD Y SU IMPACTO EN EL SEGURO POPULAR EN CULIACÁN, SINALOA, MÉXICO".*

Ruth, E. C., & Jose, E. (2017). *Universidad Autonoma de Barcelona.* Obtenido de InCom-UAB Publicacions: https://ddd.uab.cat/pub/llibres/2018/188188/ebook15.pdf

Sarmiento, S. M. (23 de 09 de 2015). *UNIVERSITAT ROVIRA.* Obtenido de LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS Y LAS NTIC. UNA ESTRATEGIA DE FORMACIÓN PERMANENTE.: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf

Sein-Echaluce , Fidalgo, B., & lves, G. (17 de 1 de 2018). *innovacioneducativa.wordpress.com*. Obtenido de wordpress.com: https://innovacioneducativa.wordpress.com/2018/01/17/una-vision-emocional-de-la-innovacion-educativa/

SurveyMonkey. (2020). *Qué es la investigación experimental.* Bolivia: Editorial Felicia.

Wentzel, K., & Wigfield, A. (1998). Influencias académicas y de motivación social en el rendimiento académico de los estudiantes. . En I. académicas. New york: Educational Psychology .

Woolfolk, A. (12 de 2 de 2016). *crecerpsi files wordpress.* Obtenido de PSICOLOGÍA EDUCATIVA: https://crecerpsi.files.wordpress.com/2014/03/libro-psicologia-educativa.pdf

Ximenez , R. (31 de Julio de 2018). *Schoolcontrol.* Obtenido de Gamificación, el aprendizaje lúdico: https://medium.com/schoolcontrol/gamificación-el-aprendizaje-lúdico-6e3f3509bc39

Zepeda, H., Abascal, M. R., & Lopez, O. E. (2016). *Universidad Autonoma Intercultural de Sinaloa.* Obtenido de UAIS: https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf

ANEXOS

ANEXOS

Anexo 1 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Pregunta N° 1 ¿Cómo considera la utilización de los recursos tecnológicos que emplea el docente en el salón de clase?

a) Muy buena
b) Variada
c) Escasa
d) No utiliza
e) Aburrida

Pregunta N° 2 ¿Considera pertinente el uso de retos y premios en los juegos digitales que el docente emplea en clase?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 3 ¿Cree usted que el uso de programas para realizar gamificación aporta en su aprendizaje?

a) Totalmente de acuerdo
b) De acuerdo
c) En desacuerdo
d) Totalmente en desacuerdo

Pregunta N° 4 ¿El uso de gamificación como estrategia incrementa las destrezas del idioma inglés?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 5 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a mejorar de manera significativa su fluidez en la destreza del speaking?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 6 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a perfeccionar su escritura en la destreza del writing?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 7 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a perfeccionar su comprensión auditiva en la destreza del listening?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 8 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a perfeccionar su lectura en la destreza del reading?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 9 ¿Cree usted que el uso de gamificación aporta en su aprendizaje de vocabulario inglés?

a) Totalmente de acuerdo
b) De acuerdo
c) En desacuerdo
d) Totalmente en desacuerdo

Pregunta N°10 ¿Los juegos interactivos digitales generan interés en su aprendizaje?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N°11 ¿El uso de estrategias con gamificación favorecen su proceso de aprendizaje?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 12 ¿Considera que la aplicación de gamificación mejora su capacidad de la memoria, el razonamiento, la atención y la interacción?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 13 ¿Cree usted que la gamificación mejora su rendimiento académico?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 14 ¿Considera que los docentes deberían mejorar su enseñanza empleando competencias digitales?

a) Totalmente de acuerdo
b) De acuerdo
c) En desacuerdo
d) Totalmente en desacuerdo

Pregunta N° 15 ¿Ha utilizado el docente juegos digitales interactivos que incluyan componentes como: objetivos, justificación, temáticas, planificación y evaluación?

a) Siempre

b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

ENCUESTA PARA LOS DOCENTES DE INGLÉS

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Pregunta N° 1 ¿Considera oportuno la utilización de los recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje?

a) Muy buena
b) Buena
c) Regular
d) Mala
e) Muy mala

Pregunta N° 2 ¿Ha trabajado con juegos digitales basados en retos generando incentivos como premio a las actividades realizadas?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 3 ¿Cree usted que el uso de programas para realizar gamificación aporta en el proceso de enseñanza del estudiante?

a) Totalmente de acuerdo
b) De acuerdo
c) En desacuerdo
d) Totalmente en desacuerdo

Pregunta N° 4 ¿El uso de gamificación como estrategia incrementa las destrezas del idioma inglés en sus estudiantes?

a) Siempre
b) Casi siempre

c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 5 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a desarrollar de mejor manera la comprensión lectora en la destreza del speaking?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 6 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a perfeccionar la escritura en la destreza del writing?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 7 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a perfeccionar la comprensión auditiva en la destreza del listening?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 8 ¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a perfeccionar la lectura en la destreza del reading?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 9 ¿Cree usted que el uso de gamificación aporta en el aprendizaje de vocabulario inglés en sus estudiantes?

a) Totalmente de acuerdo
b) De acuerdo
c) En desacuerdo

d) Totalmente en desacuerdo

Pregunta N° 10 ¿Los juegos interactivos digitales generan interés a los estudiantes al momento de su enseñanza?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 11 ¿Incluir estrategias con gamificación ayuda el proceso de enseñanza en los estudiantes?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 12 ¿El uso de gamificación mejora la capacidad de la memoria, el razonamiento, la atención y la interacción en el estudiante?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 13 ¿Considera usted que la gamificación incrementa el rendimiento académico en los estudiantes?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Pregunta N° 14 ¿Considera usted que los estudiantes deberían estar vinculados con el uso de las competencias digitales en el proceso de enseñanza

a) Totalmente de acuerdo
b) De acuerdo
c) En desacuerdo
d) Totalmente en desacuerdo

Pregunta N° 15 ¿Ha empleado juegos digitales interactivos que incluyan componentes como: objetivos, justificación, temáticas, planificación y evaluación?

a) Siempre
b) Casi siempre
c) A veces
d) Nunca

Anexo 2 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

Parte A: Cuestionario de encuesta

- Dirigido a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle.
- Los cuestionarios están compuestos por 15 preguntas cada uno

Objetivo de la aplicación del instrumento:

- ✓ Indagar si el uso de la gamificación influye como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de vocabulario inglés.

Parte B:
Instrucciones:

- La información que a continuación se requiere será presentada en forma confidencial.
- Ser lo más neutral posible.

PARTE A

Para poner un valor (1,2,3 o 4) en el casillero de cada ítem, considerar los siguientes parámetros:

PERTINENCIA	El contenido corresponde al objetivo planteado para el instrumento.
1	Muy desacuerdo

2	Desacuerdo
3	De acuerdo
4	Muy de acuerdo
RELEVANCIA	El ítem es apropiado para el objetivo planteado para el instrumento.
1	Muy bajo
2	Bajo
3	Alto
4	Muy alto
CLARIDAD	Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
1	No es claro y debe ser totalmente modificado
2	Poco claro y requiere pocas modificaciones
3	Claro
4	Muy claro

Instrumento aplicado a los estudiantes (encuesta)

N°	ÍTEM	CRITERIO DE VALIDACIÓN		
		PERTINENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD
1	¿Como considera la utilización de los recursos tecnológicos que emplea el docente en el salón de clase?	**4**	**4**	**4**
2	¿Considera pertinente el uso de retos y premios en los juegos digitales que el docente emplea en clase?	**4**	**4**	**4**
3	¿Cree usted que el uso de programas para realizar gamificación aporta en su aprendizaje?	**4**	**4**	**4**
4	¿El uso de gamificación como estrategia incrementa las destrezas del idioma inglés?	**4**	**4**	**4**
5	¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a mejorar de manera significativa su fluidez en la destreza del speaking?	**4**	**4**	**4**
6	¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a perfeccionar su escritura en la destreza del writing?	**4**	**4**	**4**
7	¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a perfeccionar su comprensión auditiva en la destreza del listening?	**4**	**4**	**4**
8	¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a perfeccionar su lectura en la destreza del reading?	**4**	**4**	**4**
9	¿Cree usted que el uso de gamificación aporta en su aprendizaje de vocabulario inglés?	**4**	**4**	**4**

10	¿Los juegos interactivos digitales generan interés en su aprendizaje?	**4**	**4**	**4**
11	¿El uso de estrategias con gamificación favorecen su proceso de aprendizaje?	**4**	**4**	**4**
12	¿Considera que la aplicación de gamificación mejora su capacidad de la memoria, el razonamiento, la atención y la interacción?	**4**	**4**	**4**
13	¿Cree usted que la gamificación mejora su rendimiento académico?	**4**	**3**	**4**
14	¿Considera que los docentes deberían mejorar su enseñanza empleando competencias digitales?	**4**	**4**	**4**
15	¿Ha utilizado juegos digitales interactivos que incluyan componentes como: objetivos, justificación, temáticas, planificación y evaluación?	**4**	**4**	**4**

Instrumento aplicado a los docentes (encuesta)

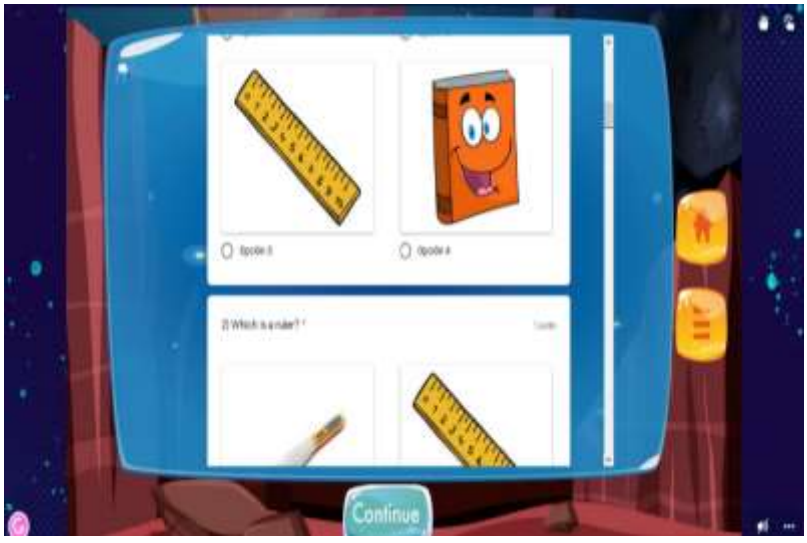
N°	ÍTEM	CRITERIO DE VALIDACIÓN		
		PERTINENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD
1	¿Considera oportuno la utilización de los recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje?	**4**	**4**	**4**
2	¿Ha trabajado con juegos digitales basados en retos generando incentivos como premio a las actividades realizadas?	**4**	**4**	**4**
3	¿Cree usted que el uso de programas para realizar gamificación aporta en el proceso de enseñanza del estudiante?	**4**	**3**	**4**
4	¿El uso de gamificación como estrategia incrementa las destrezas del idioma inglés en sus estudiantes?	**4**	**4**	**4**
5	¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a desarrollar de mejor manera la comprensión lectora en la destreza del speaking?	**4**	**4**	**4**
6	¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a perfeccionar la escritura en la destreza del writing?	**4**	**4**	**4**
7	¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a perfeccionar la comprensión auditiva en la destreza del listening?	**4**	**4**	**4**
8	¿El uso de gamificación en el aprendizaje de inglés ayuda a sus estudiantes a perfeccionar la lectura en la destreza del reading?	**4**	**4**	**4**

9	¿Cree usted que el uso de gamificación aporta en el aprendizaje de vocabulario inglés en sus estudiantes?	**4**	**4**	**4**
10	¿Los juegos interactivos digitales generan interés a los estudiantes al momento de su enseñanza?	**4**	**4**	**4**
11	¿Incluir estrategias con gamificación ayuda el proceso de enseñanza en los estudiantes?	**4**	**4**	**4**
12	¿El uso de gamificación mejora la capacidad de la memoria, el razonamiento, la atención y la interacción en el estudiante?	**4**	**4**	**3**
13	¿Considera usted que la gamificación incrementa el rendimiento académico en los estudiantes?	**4**	**4**	**4**
14	¿Considera usted que los estudiantes deberían estar vinculados con el uso de las competencias digitales en el proceso de enseñanza	**4**	**4**	**4**
15	¿Ha empleado juegos digitales interactivos que incluyan componentes como: objetivos, justificación, temáticas, planificación y evaluación?	**4**	**4**	**4**

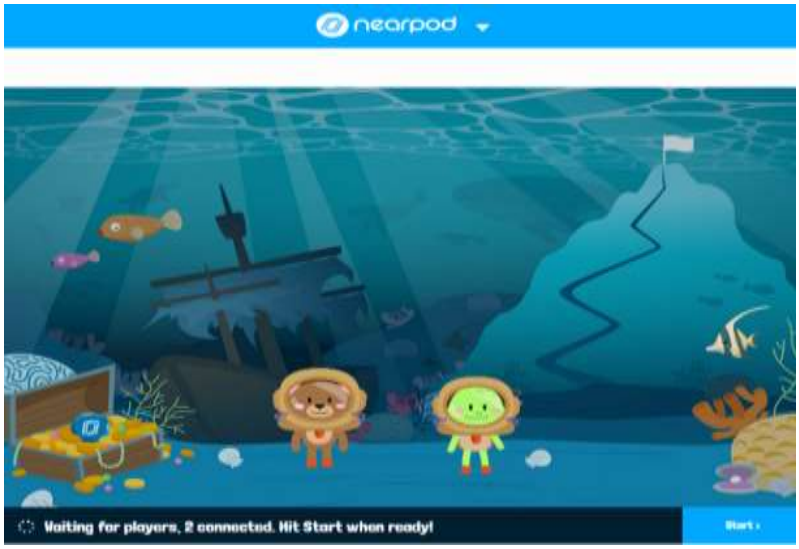
Elaborado por: Andrés Alexander Cáceres Fecha: 30/11/2020	**Aprobado por:** Carlos Corrales Gaitero Fecha: 1/12/2020

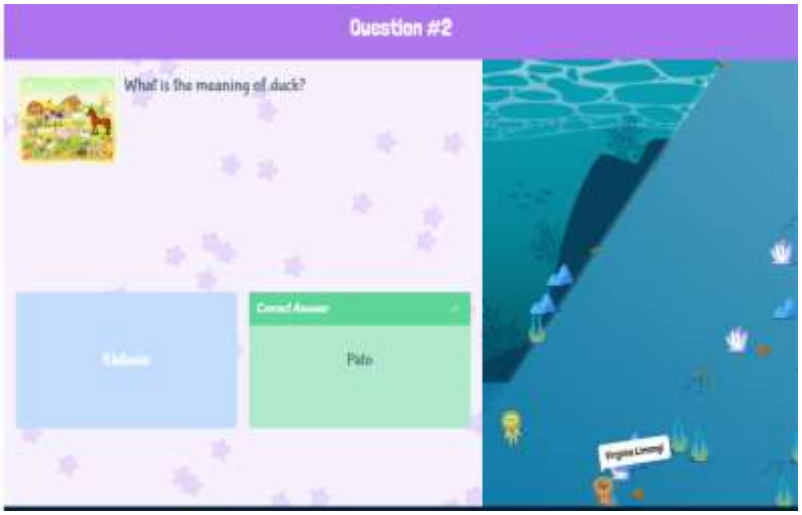
Anexo 3 ACTIVIDADES REALIZADAS

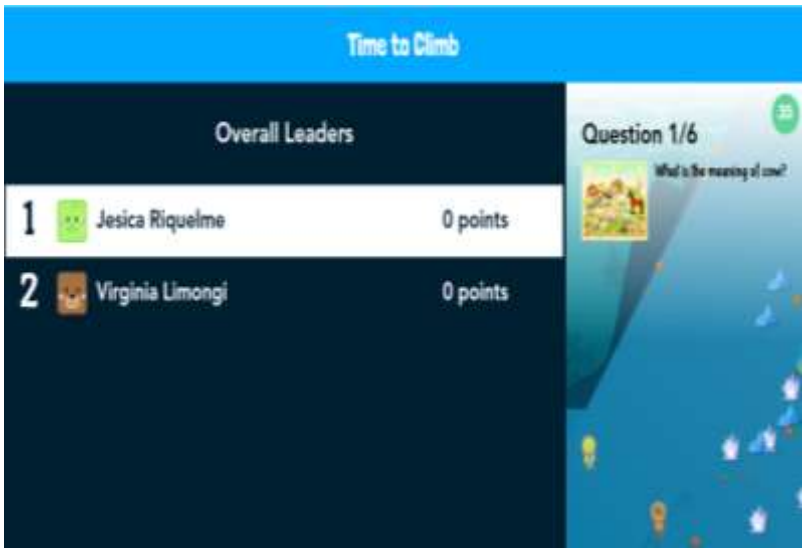
GENIALLY



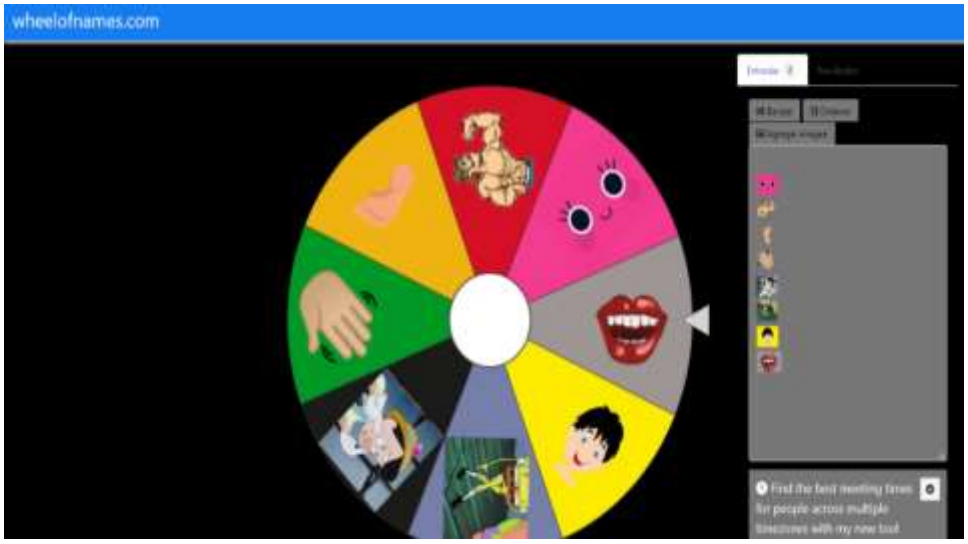
NEARPOD


nearpod
Waiting for players, 2 connected. Hit Start when ready!
Start

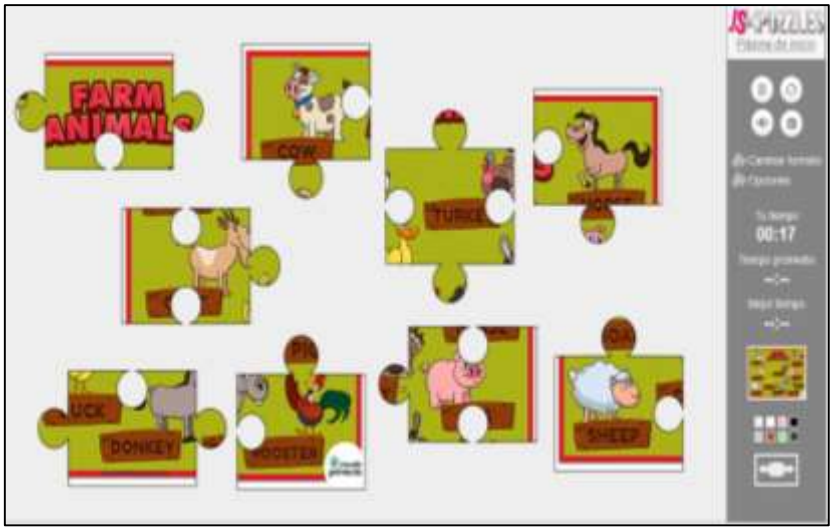

Question #2
What is the meaning of duck?
Pato


Time to Climb
Overall Leaders
1 Jesica Riquelme 0 points
2 Virginia Limongi 0 points
Question 1/6

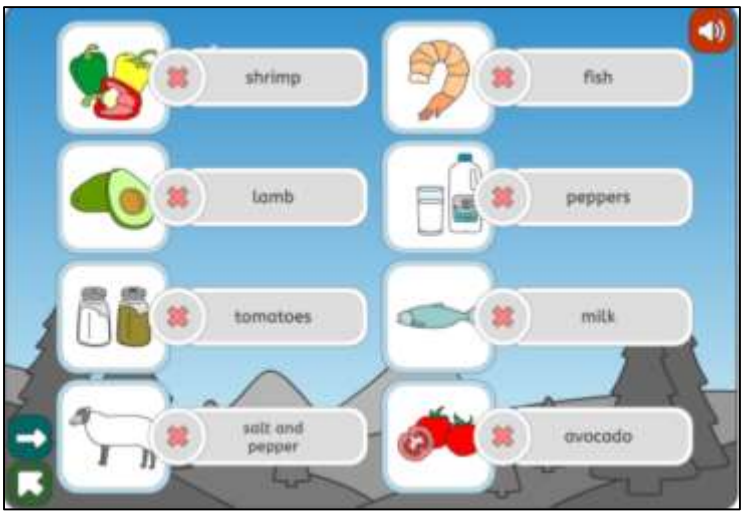
WHEEL OF NAMES



JS- PUZZLES

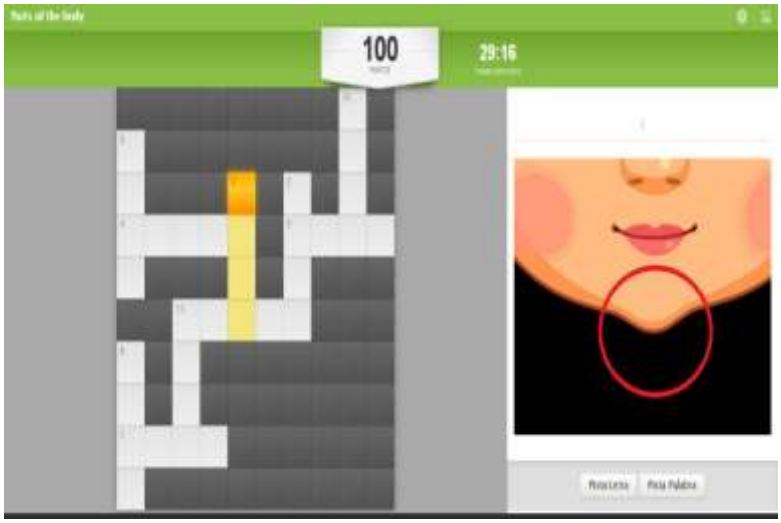


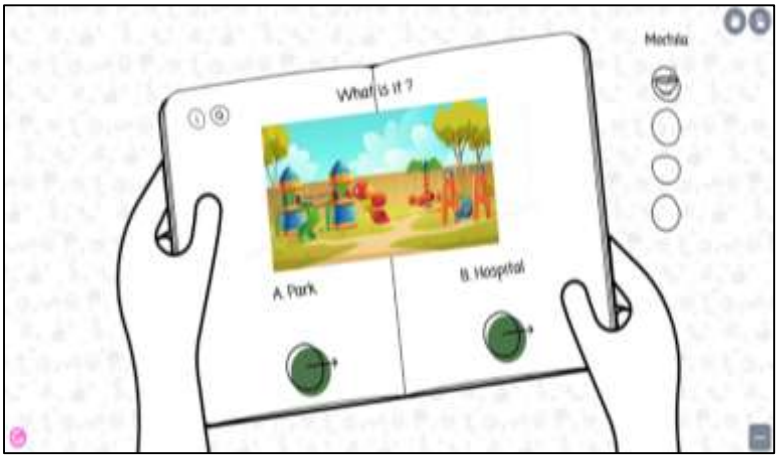
GAMES TO LEARN ENGLISH



KAHOOT

EDUCAPLAY





Anexo 4 CUADRO DE CALIFICACIONES

N	LISTADO DE ESTUDIANTES	VOCAB	SPEAK	LISTEN	READ	WRIT	PROM
1	ACURIO ALDAZ IAN SEBASTIAN	10	10	10	10	10	10
2	ALUISA ARGUELLO IVANNA PAULA	9	8	9	10	10	9,2
3	ANALUISA AGUIRRE CESAR ALEXANDER	8,5	9	10	10	9	9,3
4	AQUIETA PAVON MELANIE BETZABE	10	10	10	10	10	10
5	AREVALO LOPEZ DEODATO ZANONI	9,54	8,5	9	9,5	10	9,308
6	BARRERA DE LA TORRE SAMANTHA MAITE	8,9	9	9	10	9	9,18
7	BASANTES PULLAS STEFANO IBRAHIM	10	10	10	9	10	9,8
8	BENAVIDES CHIPE HARRY JOSEPH	10	10	10	10	10	10
9	BOLAÑOS PAZMIÑO LUIS MIGUEL	10	10	10	8	10	9,6
10	CARAPAZ REASCOS ISAAC ALESSANDRO	8,5	9	10	9	9,5	9,2
11	CARRASCO ZUMBA ISAAC LEONARDO	10	10	10	10	10	10
12	CHAMORRO CEVALLOS MATHEO JAVIER	9	10	9	8	10	9,2
13	CHULLI LOPEZ DENNIS GABRIEL	8,25	7,5	8	9	9,5	8,45
14	CORDOVA ISACAS SAMANTA RENATA	10	10	10	10	10	10
15	FERNANDEZ ALVAREZ DANA MALENA	10	10	10	10	10	10
16	GARCIA PILA MIRELLY ANAHI	10	10	10	10	10	10
17	GUAMANGALLO ALAVA XIMENA SAMANTHA	9,25	7,5	8	8	10	8,55
18	HIDALGO VARGAS SAMANTHA GISSELLE	10	10	10	9	10	9,8
19	LOOR ACOSTA HECTOR LEONARDO	9,8	10	9	10	10	9,76
20	MATAILO CORONEL CAMILA NOEMI	10	8	9	10	10	9,4
21	MENENDEZ CRUZ FRANCISCO JAVIER	10	9	10	9	10	9,6
22	MIRANDA COBO ETHAN EMILIANO	10	8	10	9	10	9,4
23	MUENTES GARCÍA ALAN ISAAC	9,5	8,5	10	10	9,5	9,5
24	MUENTES TOSCANO PAULA EMILIA	10	10	10	10	10	10
25	PALACIOS JIMENEZ BLAS ALEJANDRO	9,5	8	8	10	10	9,1
26	PALLO SIMBA RIHANNA NOEMI	8,5	8	8	9,5	9	8,6
27	PASQUEL GUAMANGALLO IAN RODRIGO	8	9	10	8	9,5	8,9
28	PATIÑO ROMERO EMILIO ALEXANDER	10	10	10	10	10	10
29	PILLISA DIAS MATEO JHOEL	10	8	9	10	10	9,4
30	QUISHPE GUAMAN CAMILA SAMANTHA	10	8	9	9	10	9,2
31	RAMIREZ CAIZAPANTA ALEJANDRO	10	10	10	10	10	10
32	REYES TAPIA ANTHONY MARTIN	10	9	10	10	10	9,8
33	RUBIO BRAVO ALLISON NICOL	10	10	10	10	10	10
34	SOLIS TAIPE ADAMARIS ANETT	10	10	10	10	10	10
35	SOLÓRZANO RIVERA MATÍAS JULIAN	10	10	10	10	10	10
36	TENELEMA GALARZA CARLA VALENTINA	9	7,5	8	10	9	8,7
37	TIGSE AYORA ERICK JAVIER	10	8	10	10	10	9,6
38	TOAPANTA MONTALUISA DANNA PAOLA	8,5	10	9	10	10	9,5
39	VIVANCO MACIAS MICHAEL FABIAN	8	9	9	9,5	9,5	9
40	YANEZ USHCA VALERIA ALEJANDRA	9,5	8	10	8	8	8,7

41	ZAMBRANO AVILA CAMILA NOEMI	10	10	10	10	10	10

N	LISTADO DE ESTUDIANTES	VOCAB	SPEAK	LISTEN	READ	WRIT	PROM
1	AGUILAR TAMAYO MATEO NICOLAS	10	9	9	10	10	9,6
3	AREVALO LOPEZ DAMIAN FERNANDO	10	9	8	9,5	10	9,3
4	CALI SILVA BIANCA GABRIELA	10	10	10	10	10	10
5	CAMPAÑA TACO DILAN JHOSUE	10	10	10	10	10	10
6	CARCELEN DIAZ GABRIEL ALEJANDRO	10	10	10	10	10	10
7	CARPIO UTRERAS ANDRÉS NICOLAS	9	8	9,5	10	10	9,3
8	CHALACAN GALEAS KARELIS	9	10	10	10	9	9,6
9	DÍAZ TACUAMAN JULIAN EFRAÍN	10	10	10	10	10	10
11	FLORES ACUÑA KARLA VERONICA	10	10	10	10	10	10
13	LEMA VIZCAINO ABIGAIL RAFAELA	10	10	10	10	10	10
14	LLANOS MORILLO KERLY JAMILETH	9	10	8	10	10	9,4
15	LLIGUICOTA CANDO JAHIR ALEANDRO	8	9,5	8,25	8	9	8,55
16	MALDONADO LALANGUI DOMENICA	10	10	10	10	10	10
17	MORA GUERRON DOMENICA CRISTINA	10	9	9	10	10	9,6
18	MOTATO RAZA THIAGO VALENTIN	10	10	10	10	10	10
19	NARANJO BELTRAN ADRIAN	8	9	10	9	10	9,2
20	PROAÑO TORO IAN JOSEPH	8	9	8	10	8	8,6
21	QUICHIMBO LLIVE NICOLAS DAVID	9	9	8	9	10	9
22	RAMIREZ LANDI EMILY CAMILA	10	9	10	10	10	9,8
23	ROJAS CORDOVA ELIAN LEONARDO	9	8	10	10	8	9
24	RUIZ YANEZ SAMANTHA DANNAHE	10	10	10	10	10	10
25	SANCHEZ QUISHPE CRISTOFER DYLAN	10	10	10	10	10	10
27	SINGAÑA ALAJO PATRICK NICOLAS	10	10	10	10	10	10
28	SOLÓRZANO RIVERA PABLO	10	10	10	10	10	10
29	TACO LOOR LEONARDO SAID	9	8	8	10	8	8,6
30	TIGSELEMA JUNTAMAY DAFNE JANIRE	10	10	10	10	10	10
31	TOTOY GUAINILLA ALEJANDRA	10	8	8	9	10	9
32	VILLACIS PASTRANA KATHYA NAHOMI	10	10	10	10	10	10
33	ROBLES ZAMBRANO JEAN PAUL	10	9	8	9	8	8,8
34	RODRIGUEZ BORJA GIANCARLOS	10	10	10	10	10	10
35	RODRIGUEZ SUNTAXI KAREN ARIANA	10	10	10	10	10	10
36	RODRIGUEZ TERAN MADELEINE	8	8	9	9	8	8,4
37	ROSERO LOPEZ JUSTIN JOSUE	8	8	10	8	9	8,6
38	RUIZ BAUTISTA JOHAN LEONEL	10	10	10	10	10	10
39	SALAZAR LLININ WALTER DARIO	10	10	10	10	10	10
40	SANCHEZ CABRERA MATHIAS DAVID	10	10	10	10	10	10

N	LISTADO DE ESTUDIANTES	VOCAB	SPEAK	LISTEN	READ	WRIT	PROM
1	ACURIO GUANOTASIG EMILY LIZETH	10	10	10	10	10	10
2	ANGULO GUALOTO ADRIAN MARCELO	10	8	8	9	9	8,8
3	ANRANGO CHINQUE GENESIS ALEJANDRA	10	10	9	9	10	9,6
4	ARMIJOS VILLAVICENCIO ADRIANA	10	8	8	10	9	9
5	BALLA HIDALGO BARBARA SOLANGE	10	9	9	9	10	9,4
6	BENALCAZAR VELESACA FRANCISCO	10	10	9	10	10	9,8
7	CALUÑA GALARZA DIEGO TOMAS	10	8	7,5	8	9	8,5
8	CANDO MADRIL ALEJANDRA ARACELY	10	9	8,5	9	10	9,3
9	CASTILLO NARVAEZ ROBERTO ANDRES	10	8	9	8,5	9,5	9
10	CELI PEÑA PIERRE EMANUEL	10	9	9,5	10	10	9,7
11	CEVALLOS NOVOA LISETH ANAHI	10	10	10	10	10	10
12	CHAW CARRANZA ANA VICTORIA	10	7,5	8	8	9	8,5
13	DIAZ VARGAS JULIETTE RAFFAELLA	10	10	10	10	10	10
14	FIGUEROA VILLACIS JOEL ALEJANDRO	10	10	10	10	10	10
15	FLORES RODRIGUEZ DAVID ALEJANDRO	10	9	9	10	8	9,2
16	GARCÉS OLIVO FRANCISCO GABRIEL	10	8	7,5	9	10	8,9
17	HERRERA GUTIERREZ SEBASTIAN RAFAEL	10	10	10	10	10	10
18	IBARRA MOGRO DOMENIKA ANAHI	10	10	10	10	10	10
19	JARAMILLO CHICAIZA VALENTINA	10	10	10	10	10	10
20	LOMA GUAMANGALLO JEFFERSON OMAR	10	8	8,5	9	9,5	9
21	MERA ALTAMIRANO IGNACIO YAGO	10	10	10	10	10	10
22	MOLINA MOLINA MATHIAS SEBASTIAN	10	10	10	10	10	10
23	MOROCHO YUNGA DANIEL ALEJANDRO	10	8	8	9,5	8,5	8,8
24	MOYON YUCAILLA ZAIRA MABEL	10	9	9	10	10	9,6
25	NAVARRETE SALAZAR ADRIAN DE JESUS	10	9	9	10	10	9,6
26	PAREDES FALCON DANIELA AYLEEN	10	10	10	10	10	10
27	PARREÑO MARTINEZ JOSÉ ALEJANDRO	10	10	10	10	10	10
28	PEREZ BARRAEZ AUGUSTO AURELIO	10	10	10	10	10	10
29	PLACENCIA INGA IVANNA ANALY	10	8	8	9	9,5	8,9
30	QUILUMBA GODOY RONALD LEONEL	10	9	9	10	10	9,6
31	REINA MENDEZ CIELO MONSERATTE	10	10	10	10	10	10
32	RODRIGUEZ FALCONI XAVIER SEBASTIÁN	10	10	10	10	10	10
33	TAIPE FRANCO GERMAYONETH ODALYS	10	10	10	10	10	10
34	TIPANTOCTA CARRERA JORDANA SARAHÍ	10	8	7,5	10	9,5	9
35	UBILLUS TOSCANO ADRIAN JAIR	10	8	8	9	9,5	8,9
36	ULCUANGO TOBAR ERICK SEBASTIAN	10	9	9	10	10	9,6
37	USIÑA CORONEL DAMARIS CAMILA	10	10	10	10	10	10
38	VALENCIA ARMIJOS SOFIA YULIANA	10	9	8	9	10	9,2
39	VALENCIA MONCAYO NAIM GABRIEL	10	7,5	8	9	8	8,5

Anexo 5 CERTIFICADO