

**OFICINA DE POSGRADOS**

**TEMA:**

**APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA ADQUISICIÓN  
DEL VOCABULARIO DE INGLÉS**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Pedagogía  
mención Educación Técnica y Tecnológica**

**Línea de Investigación:**

Didáctica, gamificación y pedagogía

**Autora:**

Lcda. Viviana Elizabeth Moya Rivera

**Director:**

Ing. Juan José Ramos Paredes, Mg.

**Ambato – Ecuador**

**Octubre 2022**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**  
**HOJA DE APROBACIÓN**

**Tema:**

**APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA ADQUISICIÓN DEL VOCABULARIO DE INGLÉS**

**Línea de Investigación:**

Didáctica, gamificación y pedagogía.

**Autora:**

Viviana Elizabeth Moya Rivera

Juan José Ramos Paredes, Mg.

**CALIFICADOR**

f.....

Juan Mauricio Arroba Muñoz, Mg .

**CALIFICADOR**

f.....

Ana Solís Carrasco, Mg.

**CALIFICADOR**

f.....

Padre. Juan Carlos Acosta, PhD.

**DIRECTOR OFICINA DE POSGRADOS**

f.....

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel, Dr.

**SECRETARIO GENERAL PUCESA**

f.....



**Ambato – Ecuador**

**Octubre 2022**

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo: **VIVIANA ELIZABETH MOYA RIVERA**, con **CC. 0603713868**, autora del trabajo de graduación intitulado: **“APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA ADQUISICIÓN DEL VOCABULARIO DE INGLÉS”**, previa a la obtención del título profesional de **MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA MENCIÓN EDUCACIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA**, en la **OFICINA DE POSGRADOS**.

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 Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad-

Ambato, octubre 2022



**VIVIANA ELIZABETH MOYA RIVERA**

**C.C. 0603713868**

**DEDICATORIA**

A mis hijos Montserrat Elizabeth y Vicente Sebastián por ser el motor de mi existencia.

A mis amados hermanos Daniel Alina y Germancito quienes han sido, son y serán mi alegría.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato por ser la Alma Mater que me formó.

A mi docente tutor Mg. Juan José Ramos Paredes por su valiosa guía, por su calidad humana, profesional y orientación metodológica.

A la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Kumay, por las facilidades otorgadas para la implementación de la propuesta, y a mis estudiantes de tercer año de Bachillerato por su predisposición y colaboración desinteresada.

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo aplicar técnicas de gamificación para la adquisición del vocabulario en idioma inglés. Para esto, se hizo un análisis profundo del estado del arte en base a libros y artículos de diferentes bases de datos científicas. La investigación fue de tipo descriptivo, exploratorio y relacional. El enfoque dado presenta características cualitativas y cuantitativas. La población objeto de estudio estuvo constituida por 25 estudiantes de tercer año de Bachillerado de la UEIB Kumay. Se utilizó como técnicas investigativas la encuesta y el test (pre y post). Los resultados del pre-test arrojaron una media de 5,9/10 y una mediana de 6/10, se considera un bajo conocimiento de vocabulario en idioma inglés. Aplicada la encuesta los estudiantes mostraron su predisposición por participar en técnicas de gamificación. La propuesta implementada incluyó cinco actividades que fueron de absoluta aceptación por parte de los estudiantes. El post-test evidenció una diferencia significativa en comparación con los resultados del pre-test. La prueba de normalidad demostró que los datos siguen una distribución normal, por tanto, se realizó la prueba t de student para verificar la hipótesis. En conclusión, la aplicación de técnicas de gamificación ayudó a los estudiantes de tercer año de Bachillerado de la UEIB Kumay a obtener nuevo vocabulario en idioma inglés.

**Palabras claves:** aprendizaje, gamificación, inglés, técnicas de aprendizaje.

## **ABSTRACT**

The objective of the research was to apply gamification techniques in the acquisition of vocabulary in the English language. For this, a deep analysis of the state of the art was made based on books and articles from different scientific databases. The research was descriptive, exploratory, and relational. The given approach presents qualitative and quantitative characteristics. The population under study consisted of 25 third-year high school students from UEIB Kumay. The survey and the test (pre and post) were used as investigative techniques. The pre-test results yielded a mean of 5.9 / 10 and a median of 6/10, evidencing a low knowledge of vocabulary in English. After applying the survey, the students showed their willingness to participate in gamification activities. The implemented proposal included five activities that were completely accepted by the students. The post-test results showed a significant difference compared to the pre-test results. Applying the normality test, it was shown that the data followed a normal distribution; therefore, the T-students' test was performed to verify the hypothesis. The p-value gave a result of 0.000, in such virtue the alternative hypothesis is accepted. In conclusion, the application of gamification techniques helped the UEIB Kumay third-year Baccalaureate students to obtain new vocabulary in the English language.

**Keywords:** learning, gamification, English, learning techniques

## ÍNDICE

### PRELIMINARES

|  |      |
|--|------|
| DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD .....                            | iii  |
| DEDICATORIA .....  | iv   |
| AGRADECIMIENTO .....   | v    |
| RESUMEN .....  | vi   |
| ABSTRACT .....   | vii  |
| ÍNDICE .....   | viii |
| INTRODUCCIÓN .....   | 1    |
| CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....                                 | 7    |
| 1.1. El aprendizaje y el constructivismo .....                                 | 7    |
| 1.2. La enseñanza del idioma inglés .....                                      | 8    |
| 1.3. Gamificación.....   | 10   |
| 1.4. Revisión literaria .....  | 24   |
| CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO .....   | 26   |
| 2.1. Metodología de la investigación .....                                     | 26   |
| 2.2. Caracterización de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Kumay ..... | 35   |
| 2.3. Propuesta de investigación .....  | 35   |
| CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....             | 50   |
| 3.1. Procesamiento y análisis de la información .....                          | 50   |
| 3.2. Validación y fiabilidad de la propuesta.....                              | 51   |
| 3.3. Evaluación de los resultados.....   | 53   |
| CONCLUSIONES .....   | 55   |
| RECOMENDACIONES .....  | 56   |
| BIBLIOGRAFÍA .....   | 57   |
| ANEXOS.....  | 60   |

## INTRODUCCIÓN

La globalización trae nuevos desafíos para las personas, empresas e instituciones que buscan expandir y adaptarse al mundo de la competitividad. Por tal razón, la sociedad adoptaría el uso de sistemas tecnológicos que permitan la consecución de tal objetivo. Como idioma universal, el inglés, se ha desarrollado ampliamente en el mundo. Las personas cada día lo utilizan para comunicarse e inclusive muchas de las palabras de origen anglosajón son incorporadas a los fonemas de otros idiomas. En tal virtud, el idioma inglés es considerado como un elemento clave de la comunicación global en la actualidad.

Hoy en día, si no, se domina el inglés es casi imposible seguir el ritmo del desarrollo del mundo (Legrá et al, 2005). Intensificar el aprendizaje del idioma inglés, se torna cada vez más necesario en los diferentes niveles de educación. Sin embargo, para muchas personas, aprender inglés es aburrido, complicado y, a veces, hasta creen que es imposible. Este estándar es una realidad para muchos estudiantes, quienes sitúan el inglés como una de las materias más complejas de estudiar.

Se sabe algo, si, se lo tiene perfeccionado en la mente. Es el conocimiento inconsciente lo que hace que aprender de una u otra manera, se fije en la memoria de las personas. En este aspecto es necesario comprender que un idioma, al igual que otras habilidades y destrezas, estas forman si ,se aplican los tres vértices del triángulo del conocimiento: Generación, Innovación y Educación (Briones, 2014).

La tecnología crece continuamente y la educación aprovecha de sus recursos; en tal virtud, la gamificación es una técnica de aprendizaje importante dentro de la formación académica. La finalidad de utilizarla es incrementar el atractivo de los procesos de: aprendizaje, efectividad y productividad, innovación, capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades. La gamificación, se basa en el uso de elementos a partir de videojuegos para hacer que los productos, servicios o aplicaciones sean más interesantes, atractivos y motivadores. Según Ripoll (2006), la gamificación permite un acercamiento lúdico al marco educativo para motivar a los estudiantes y está definida como la utilización de elementos visuales para hacer del aprendizaje una experiencia gratificante.

A criterio de, de Marcos, Domínguez, Sáenz de Navarrete y Pagés (2014) a nivel internacional, varias son las investigaciones sobre la práctica de la gamificación en el aula que demuestran que al utilizarlas permiten tener un mayor grado de interacción entre los participantes. Como resultado final de esta práctica, se obtiene que los estudiantes, se apropien de su aprendizaje y desarrollan competencias específicas y transversales, por lo que los ejes transversales son la cooperación y colaboración. En este sentido, la gamificación es una oportunidad para diseñar eficientemente actividades que permitan lograr objetivos enrolados a nuevos y diversos estilos de aprendizaje.

Ante esta situación, los docentes prepararían recursos didácticos y de entretenimiento, para que los estudiantes eliminarían su indiferencia y desinterés por el inglés, y conectar el contenido didáctico con sus intereses para utilizar la lengua anglosajona con naturalidad (Mora y Camacho, 2019). En este contexto, si bien la globalización ha influenciado en la parte comercial, también, resulta imprescindible que, en ámbito educativo, se manejen estrategias metodológicas que posibiliten el dominio de una lengua extranjera. Con esto los estudiantes en un futuro cercano tienen mayores probabilidades de desarrollo profesional y competitividad laboral (Madrid, 2019).

El juego es un sistema compuesto por una serie de reglas, obstáculos y opciones, en donde el objetivo es aprender divirtiéndose, es así que los jugadores necesitan aprender de sus errores para tener éxito. Dado que los juegos logran incorporarse en entornos de conferencias que favorezcan los factores sociales y culturales, el uso de estructuras de juego en diferentes entornos procuraría que las actividades aburridas sean más atractivas. Los elementos y la dinámica de los juegos, se utilizan para atraer, captar la atención de las personas y lograr un éxito significativo.

En este sentido, la gamificación en un principio, se relacionó con las estrategias comerciales, hoy ha evolucionado y, se ha desplazado a otros campos. En concreto, el salto al mundo de la educación se atribuye al profesor Ma Long, quien utilizó el concepto de gamificación en el aprendizaje para desarrollar un estudio sobre la motivación de los juegos online.

En este enfoque de gamificación en el sector educativo intenta mostrar la adaptabilidad de los juegos en el aula como un recurso didáctico a ser utilizado por parte del docente. Varios

pedagogos a través de la historia han situado a las técnicas de gamificación y al juego como material educativo, que permite al estudiante mejorar su aprendizaje y solidificar su conocimiento mediante su propia experiencia y el descubrimiento de ideas.

A través del juego los estudiantes, se divierten, movilizan su cuerpo, examinan, experimentan, imitan y aprenden. Los juegos en el aprendizaje de la lengua extranjera abarcan aspectos de orden psicológico, pedagógico y lingüístico, se afianza de manera atractiva en el desarrollo curricular, con conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en los programas de estudio, es un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.

La utilización de técnicas como los desafíos y las misiones, benefician el aprendizaje significativo, se almacena la inmensa cantidad de ideas e información representadas en cualquier campo del conocimiento. Esta técnica no trata solo de jugar por diversión, al contrario, está pensada para realizar actividades muy profundas que vale la pena entender por parte de los estudiantes.

En un grupo estudiantes de tercer año de bachillerato de una Unidad Educativa Intercultural Bilingüe (UEIB) Kumay, se evidencia un alto grado de dificultad en el aprendizaje de la asignatura de inglés, lo cual, repercute en los bajos niveles de rendimiento escolar evidenciados en la investigación. En conversaciones efectuadas con los estudiantes, manifestaron que consideran al inglés como una asignatura extremadamente difícil. Entre las principales dificultades señaladas por estudiantes, se encuentran: la pronunciación, comprensión de la fonética, vocabulario y gramática. El aprendizaje de una segunda lengua es un proceso complejo.

Existen tres ámbitos principales que intervienen en la adquisición del idioma inglés: ambientales, docentes e individuales. Los factores ambientales dentro del contexto del aprendizaje guardan relación con el uso de materiales, recursos tecnológicos, número de alumnos y la afinidad fonética de la segunda lengua con la lengua materna. Los factores relacionados con el docente, se manifiestan en el grado de dominio del idioma, la formación permanente y la motivación docente. Por otro lado, los factores individuales tienen que ver con las deficiencias de aprendizaje, la plasticidad y la capacidad para realizar operaciones

formales. A estos factores psicosociales hay que sumarle las lecciones monótonas y los exámenes estandarizados que ahondan más los problemas de aprendizaje e imposibilitan la asimilación del conocimientos (Chacón, 2015).

La falta de un docente especialista en la asignatura de inglés genera que los estudiantes no tengan un acompañamiento adecuado y que sigan únicamente directrices generales de los textos. En ocasiones, se ha observado que las horas destinadas a la asignatura de inglés son ocupadas para otras actividades. Por las razones anteriormente expuestas, los estudiantes de la UEIB Kumay no están en condición de desarrollar todas sus habilidades en el idioma inglés, se evidencia una clara desmotivación y frustración mientras aprenden los diferentes temas de la asignatura: como la adquisición de nuevo vocabulario.

### **Hipótesis**

La aplicación de técnicas de gamificación mejora la adquisición de nuevo vocabulario en inglés.

### **Objetivos**

Para el desarrollo de la propuesta investigativa, se han planteado un objetivo general y tres objetivos específicos.

#### **Objetivo general**

- Aplicar las técnicas de gamificación en la adquisición del vocabulario de inglés.

#### **Objetivos específicos**

1. Fundamentar los aspectos teóricos entorno a las técnicas de gamificación.
2. Desarrollar técnicas de gamificación que permita mediante un diseño o arte la adquisición del vocabulario en idioma inglés.
3. Reportar los resultados con las conclusiones encontradas sobre el uso de las técnicas de gamificación propuesto para el aprendizaje del vocabulario inglés.

La investigación tiene un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) porque en una primera instancia, se evidenció el nivel de conocimiento de los estudiantes mediante un pre y post-test y, además, aborda la perspectiva de los fenómenos estudiados mediante la fundamentación teórica. Se realiza un análisis profundo y reflexivo de los sujetos a ser investigados por medio de la observación para posteriormente realizar una interpretación de los resultados observados. Por su alcance esta investigación es de tipo exploratoria, descriptiva y relacional; pues observa, describe y relaciona el comportamiento de los sujetos a ser investigados sin influir sobre ellos de ninguna manera. La investigación tiene un diseño cuasi-experimental, la técnica utilizada para realizar la investigación es la observación y el instrumento es una prueba.

El presente trabajo, se desarrolla como respuesta al bajo nivel del vocabulario en idioma inglés observado en los estudiantes de la UEIB Kumay. Con esta investigación, se pretende lograr que los estudiantes y docentes sean conscientes sobre la importancia del idioma inglés. Mediante la aplicación de técnicas de gamificación, se busca mejorar el vocabulario y aportar en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

El aprendizaje de este idioma es complicado para los estudiantes de la UEIB Kumay, debido que su lengua materna es el Shuar y por la presencia de docentes que no dominan el idioma inglés; por tal razón, se pretende realizar una intervención educativa con el objetivo de evidenciar el nivel de aprendizaje, en el, que se apliquen las técnicas de gamificación en forma dinámica y creativa.

Se considera que las técnicas de gamificación son un aporte adecuado y útil que vinculan un resultado preciso y oportuno en su aplicación a través de artes elaborados en tres idiomas: español, shuar y el inglés. Por ende, se implementó técnicas de gamificación con enfoque básicamente a desafíos, misiones, superación de retos y objetivos planteados en el aprendizaje del idioma inglés; con el fin de tener un progreso personal y brindar a los estudiantes posibilidades de desarrollarse a través de destrezas.

De esta manera, se procura introducir de forma innovadora y novedosa al aprendizaje de la asignatura de inglés, sin temor a las bajas calificaciones y con ello aportar una experiencia efectiva para el buen desarrollo de las habilidades y destrezas del idioma inglés, para que las

clases tengan un poco de imaginación, se utiliza recursos disponibles que facilitan los procesos pedagógicos acorde a las realidades de las comunidades en, las cuales, el profesor tiene limitados recursos y material de apoyo.

El presente estudio es factible de realizarlo, por cuanto, se cuenta con la ayuda de la institución en donde, se realiza la investigación. Las autoridades del plantel han mostrado interés por mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje entre los estudiantes. De igual forma los estudiantes han manifestado la predisposición por conocer nuevas técnicas que les permita mejorar el vocabulario inglés, son conscientes de la importancia que tiene el idioma para su formación estudiantil y profesional.

Finalmente, en Unidades Educativas Interculturales Bilingües de la Amazonía escasean los recursos didácticos, es así como la propuesta aporta significativamente en los procesos cognitivos y meta cognitivos. De igual forma, estas técnicas serían replicadas por otros docentes de la unidad educativa que dictan diferentes áreas del conocimiento dentro del plantel.

## **CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA**

### **1.1. El aprendizaje y el constructivismo**

#### **El Aprendizaje**

Con el avance tecnológico y el acceso que los estudiantes tienen de manera instantánea a información por el uso del internet la educación cambió y evolucionó respecto a la manera de enseñar que, se tenía tiempo atrás con las clases magistrales impartidas por los docentes. En este sentido, los estudiantes con pleno acceso a contenidos construyen su aprendizaje durante todo el proceso educativo; mientras que, los docentes guían el proceso de enseñanza aprendizaje con contenidos que, se ajustan a la necesidad de enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.

La esencia del aprendizaje, se manifiesta en la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con las destrezas y habilidades que los estudiantes desarrollarían. El aprendizaje según Gaitán (2020) pasa de ser una simple retención de información temporal a convertirse en un amplio desarrollo cognitivo que motive a los estudiantes a la resolución específica de problemas.

La teoría constructivista a consideración de Santos (2017) que el estudiante es quien desarrolla su intelecto con relación a su entorno y experiencias. Es por ello que, Giraldo y Restrepo (2016) manifiestan que el aprendizaje de los estudiantes evoluciona con la apreciación de la realidad y toma como referencia las situaciones de su cotidianidad para precisar una idea en particular.

Esencialmente la construcción del conocimiento, se manifiesta en la actividad permanente de los estudiantes, la guía del docente va a influir significativamente para el efecto es meritorio que la construcción, se lo haga con los medios y materiales adecuados; en esta acción, cabe perfectamente el uso de la tecnología por parte del docente; el ser humano en su lógica por conocer desarrolla un interés y esa curiosidad le va a inducir a buscar una respuesta.

Entonces para que, se genere conocimiento con el constructivismo, preverían que las herramientas permitan a los estudiantes en su colectivo, generar aprendizajes significativos bajo la premisa del hacer, de esa manera, se gesta personas con capacidades de resolver problemas en cualquier circunstancia.

### **La motivación en el proceso de enseñanza**

La motivación en el ámbito educativo maximiza el desempeño cognitivo de los estudiantes. En la pedagogía educativa considera el punto de vista de los autores Espinoza y Villarroel (2019) donde manifiestan que la motivación, se relaciona con el rendimiento y el aprendizaje, de ahí que, se desprende el interés por aprender de los estudiantes dentro de las actividades planteadas por los docentes. Sin motivación, los estudiantes aprenden algún contenido para determinado tiempo, mientras que, con motivación los estudiantes mejoran su nivel intelectual, aprenden con menor esfuerzo y asimilan la información de forma duradera y en mayor cantidad. Junco (2010) desarrolla tres clases diferentes de motivaciones escolares:

Las motivaciones incidentales son aquellas que, se imponen por sí mismas o provienen del ámbito exterior. Las motivaciones provocadas estas son las que, se desatan gracias a la capacidad docente y el material didáctico utilizado. Las motivaciones intencionales resultantes de la voluntad de los estudiantes y la preocupación personal por mejorar y la buscar del éxito individual.

### **1.2. La enseñanza del idioma inglés**

La globalización ha hecho que el aprendizaje de las lenguas extranjeras sea primordial en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, varias instituciones han optado por proponer e implementar a su malla curricular mayor espacio destinado a la lengua e inglés como lengua extranjera. La iniciativa de mejorar el lenguaje ha ido en aumento en las últimas décadas, aunque desde la opinión de Férrez, Coyle, y Maurandi (2020) la adquisición de lenguas extranjeras ha sido por lo general un punto débil en los sistemas educativos.

Para Beltrán (2017) el inglés constituye en la mayoría de países el idioma dominante no oficial; y es por esta razón que en la educación fiscal y particular de la mayor parte del mundo consideran al inglés como una asignatura obligatoria en su pensum. Por otra parte, Méndez (2018) considera el inglés como lengua extranjera, la cual, fortalece al aprendizaje de una lengua distinta a la materna en actividades cotidianas fundamentales para la educabilidad.

El proceso de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera generalmente, se lleva a cabo de manera mecánica dentro del salón de clases, donde, se desarrollan diferentes actividades de aprendizaje controladas y los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica lo aprendido durante el proceso de formación en las instituciones educativas, la poca o ninguna experiencia en otros tipos de entornos, constituye uno de los factores limitantes que los estudiantes tienen. Hay que resaltar que es importante la práctica del idioma dentro y fuera del aula, y si esta acción, no se cumple la comunicación no es efectiva.

En el Ecuador, el Ministerio de Educación, desde la Dirección Nacional de Currículo como parte de la política educativa diseñó un currículo de lengua extranjera, se toma en cuenta que el Ecuador, se compone de diferentes grupos étnicos culturales y lingüísticos. El Ministerio de Educación (2016), toma en cuenta las necesidades de las poblaciones multiculturales, presenta un marco para el aprendizaje del inglés que reconoce y promueve la inclusión educativa de los estudiantes, independientemente de su lengua materna.

### **Factores que influyen en el aprendizaje de la escritura del idioma inglés**

Enseñar y aprender un nuevo idioma requiere un proceso muy complejo que involucra los factores cognitivos, emocionales y sociales que determinan su desarrollo y aprendizaje. Ortiz (2013) manifiesta que la escritura y lectura de un idioma diferente al nativo es un proceso difícil y lento que originaría frustración en los estudiantes.

Esta frustración según García (1998) resulta por el hecho de intentar pensar asertivamente y de manera organizada para estructurar oraciones entendibles hacía con ejercicio sistemático y frecuente.

Jordán, Cuetos, y Suárez (2019) hacen referencia a que la producción escrita es más exigente que la producción oral, aunque los recursos lingüísticos son los mismos, pero la semántica y la sintaxis del uso escrito tienen una mayor complejidad.

En el cerebro humano surgen los pensamientos, percepciones y sueños. Según Jordán et al (2019), en el cerebro, se almacenan grandes cantidades de información, las cuales, se interconectan de manera ordenada, lógica, sistemática y creativa destinadas a crear conceptos y circuitos de comunicación neuronal para entender cómo resolver problemas.

### **Enseñanza del idioma inglés a edades tempranas**

Aprender inglés desde una edad temprana, se considera una experiencia y un estímulo que ayudaría al desarrollo cognitivo de los niños. El cerebro es un músculo, lo que significa que aprender inglés implica memorizar nuevo vocabulario, lo que ayuda al cerebro a ser más fuerte y capaz.

La habilidad que se desarrolla en cada grado escolar según avanza la edad de los estudiantes con respecto a las habilidades sirve para que estos reflexionen y cooperen en el aprendizaje. Estas habilidades ratifican que antes de adquirir el lenguaje, los niños desarrollan la lógica que es inherente a la actividad sensoriomotora y las interacciones y experiencias del mundo exterior, actividad conocida como mediación cultural.

### **1.3. Gamificación**

Tal vez la palabra gamificación no suene especial, pero una vez, que, se descubre que proviene del anglicanismo *gamification*, se relacionaría fácilmente con los juegos. Deterting et al. (2011) lo define como el uso de elementos de juegos en contextos que no son de juegos (p.13). Es decir, el uso de entornos dinámicos de juegos sin la connotación propia del juego. Por otro lado, autores como de Marcos et al (2014) destacaron la importancia de los elementos sociales en el campo de las interrelaciones lúdicas, especialmente para aquellos usuarios que utilizan las redes sociales a diario.

Son los juegos de colaboración implícitos en la gamificación los que mediante determinadas características consiguen la fidelización de los usuarios mediante logros y captación de nuevos usuarios tal como sucede en las redes sociales. Además, es importante resaltar algunos puntos clave de otras definiciones de expertos. En este sentido, Kapp (2012) enfatiza el propósito de la gamificación, incluso si el producto, servicio o aplicación es más interesante, atractivo y motivador.

Un juego es un producto terminado que sería visto como algo concreto. La gamificación parte de la enseñanza de contenidos, que definen como actividad basada en elementos o ideas de juego, es decir, en el espíritu del juego. Algunas de estas diferencias, como el propósito de la gamificación es influir en el comportamiento de los participantes independientemente de otros objetivos subyacentes, como el disfrute. La gamificación, también, permite la creación de experiencias, están dan a los estudiantes una sensación de control y autonomía para cambiar su comportamiento.

Como estrategia para la aplicación de la técnica de gamificación está en establecer condiciones de aprendizaje (figura 1), se utiliza la motivación, la práctica, las instrucciones, la memorización, ente otras que, aplicada en diferentes asignaturas y temáticas de la educación, se ocupa estos entornos con más frecuencia. En la educación según Limaymanta et al. (2020) la gamificación, se define como el uso de mecánicas, estéticas e ideas divertidas basadas en juegos para retener a los participantes, inspirar la acción, facilitar el aprendizaje y resolver problemas. Por tanto, la gamificación enrola ambientes divertidos al aprendizaje por lo que proporciona una apariencia motivadora y atractiva en su entorno de desarrollo.

Figura 1. Gamificación



Fuente: Elaboración propia (2022)

Para Teixes (2014) la gamificación permite aprender mediante la práctica y el aprendizaje interactivo. Los estudiantes, se involucran, inventan, preguntan, socializan, es decir, se adueñan del aula, lo que a su vez enriquece su aprendizaje gracias a la experiencia del trabajo de gamificación. De este mecanismo, se mencionaría que la gamificación utiliza elementos de juegos que, se basan en características del juego relacionadas con ciertos campos de estudio.

Este enfoque innovador, al alcance de todos, traslada las mecánicas de juego al ámbito educativo, se posibilita que los alumnos adquieran conocimientos, mejoren habilidades y destrezas. Como agente transformador, facilita la interiorización del conocimiento de una forma más interesante, de esta forma, los niños son recompensados de acuerdo con los objetivos alcanzados, es decir, a través de técnicas mecánicas como: acumulación de puntos, escalado de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos, misiones o retos.

En la estrategia de gamificación, el docente es el responsable de definir y diseñar las reglas y el entorno del juego. La gamificación crea una relación de enseñanza-aprendizaje y entretenimiento entre los participantes que facilita el proceso de comunicación entre los mismos lo que significa que las actividades del estudiante, se convierten en la posibilidad de brindar una experiencia de emparejamiento.

En la investigación realizada por Kapp (2012) describe los elementos clave de la gamificación (figura 2). La estrategia parte de la base del juego: la cual, consiste en estimular el interés de los estudiantes a través de desafíos, establecer las reglas, para darse cuenta de la posibilidad de juegos y aprendizaje. Posteriormente viene la mecanización: en donde hay niveles o insignias como recompensas para fomentar la mejora. Mediante el uso de la estética, se utiliza imágenes atractivas para los jugadores. La idea de juego: refleja el propósito del juego lo que, se lograría a través de la información transmitida y las habilidades, que, se aprenderían.

Figura 2. Proceso de gamificación



Fuente: Elaboración propia (2022)

La conexión juego-jugador permite a los participantes encontrar fácilmente lo que buscan, para no causar frustración. Por su parte las diferencias entre son evidentes y desarrollan actitudes que generan reacciones de respuesta hacia el juego. La motivación es fundamental para que las personas participen en el juego al crear desafíos justos y necesarios, que inducen a no aburrirse y no sentirse presionados. Para promover el aprendizaje, se asignan puntos y, finalmente, resolver el problema como objetivo final del juego.

Otro punto importante para tomar en cuenta en el éxito o fracaso de las actividades de gamificación es el diseño. El diseño está directamente relacionado con la selección de los elementos del juego, en primer lugar, es necesario aplicar criterios pedagógicos, y en, segundo lugar, analizar la funcionalidad y usabilidad de los recursos a utilizar. El primer punto, el trasfondo pedagógico de la gamificación, apunta a la necesidad de introducir un componente emocional en la gamificación. El vínculo entre la gamificación y el componente emocional es amplio, de hecho, cualquier cosa que capte los sentidos o clave está directamente relacionada con el aprendizaje. Experimentar sentir, experimentar y ser emocionalmente activo. Las cosas que carecen de emoción no llaman la atención.

## **Técnicas de gamificación**

Las técnicas de gamificación logran importantes avances en el ámbito educativo al aumentar el entusiasmo y el compromiso de estudiantes y docentes. Para Valderrama (2015) el uso va desde la innovación, el marketing, la gestión del talento, el aprendizaje hasta el cultivo de hábitos saludables y responsables.

En este aspecto, la gamificación tiene como objetivo transformar el aula en un ambiente emocionante con el fin de disfrutar del juego. Por esta razón y según Cordero y Núñez (2017), para incluir las técnicas de gamificación en el aula, los expertos recomiendan tener en cuenta aspectos que generen novedad y sirvan a los estudiantes en la búsqueda de desafíos, de esta forma, se fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, y también, a generar un sentido de trabajo en equipo entre los participantes.

Para Kapp (2012) la gamificación no es solo incluye la tecnología, también, abarca el plano de la psicología, es entrar en la mente de los estudiantes para despertar su motivación y participación en objetivos educacionales. Cordero (2017) cita a Zichermann (2009) menciona que la gamificación es un 75% de psicología y un 25% de tecnología. Por esta razón, no requiere mucha inversión económica para lograrlo, solo requiere inteligencia. Este principio es aplicable a la presente investigación, pues la UEBI Kumay no cuenta con recursos tecnológicos como un laboratorio de computación ni mucho menos acceso a internet.

Por tanto, a la hora de aplicar el proceso de gamificación hay que tener en cuenta dos aspectos fundamentales: la mecánica del juego y la dinámica del juego. El primero, se refiere a las herramientas necesarias para crear la infraestructura de gamificación requerida. En este sentido Teixes (2014) mencionó que la dinámica del juego representa las necesidades y los deseos de los usuarios, se satisficieran a través de la mecánica del juego y mejores prácticas en el lugar de trabajo.

De acuerdo al criterio de Burke (2012), la gamificación constituye una herramienta para el diseño de comportamientos, desarrollo de habilidades y fomento de la innovación. En conjunto con otras técnicas y tendencias, la gamificación produce importantes aportes en la

creatividad y gestión del desempeño estudiantil; además, de incentivar la educación participativa y el desarrollo personal.

Basado en los principios de Burke, Goethe (2019) manifiesta que existen un sinnúmero de técnicas de gamificación (figura 3), las cuales, se las resumirían así: Engagement curve: Asegura que el participante (estudiante) actúe en todo el desarrollo del juego. Achievement: Son juegos que incluye logros, que, se alcanzarían. Anticipation: Utiliza técnicas como la tensión dramática, es decir, utiliza la capacidad de un juego para captar la atención del participante, esto incluye una variedad de recursos, desde cambios inesperados en la dinámica lúdica hasta la capacidad de involucrarse emocionalmente.

También, se incluye a Character: Los personajes son los encargados de dar vida a las historias, con personalidad definida. Subculture: Aplica un vocabulario propio a cada juego, con esto, se produce un sentido social del mismo. Goals: Las metas son parte principal de todo juego, en algunos casos estos, se van incrementados hasta alcanzar un nivel de excelencia. Rewards: Las recompensas garantizan acciones basadas en la memoria o habilidad de cada estudiante. Rules: Las reglas de juego permiten poner límites al accionar de cada participante. Stats: Las estadísticas proporcionan la valoración cualitativa o cuantitativa de los jugadores.

Y finalmente están los Quests: Las misiones están contempladas dentro de los juegos de competencia, su finalidad es desarrollar habilidades básicas que favorecen la formación integral de los estudiantes. Role playing: Dentro de las actividades de gamificación los estudiantes asumen varios roles al momento de jugar. Real world: Permite asociar principio del juego basado en el mundo real apoyado en el uso de la tecnología de realidad virtual.

Figura 3. Técnicas de gamificación Burke (2012)



Fuente: Tomado a partir de Goethe, (2019)

Cabe mencionar que las técnicas anteriormente descritas fueron creadas para el sistema educativo estadounidense, por lo que autores como Gaitán (2020) y Contreras y Eguinoa (2018) clasifican a las técnicas de gamificación en dos tipos: Las técnicas de aprendizaje basada en la mecánica de los juegos y las técnicas de aprendizaje dinámicas, cada uno de ellas, responden a diferentes técnicas de gamificación.

### **Las técnicas de aprendizaje basada en la mecánica de los juegos**

Está basada en la forma de recompensar a los estudiantes en función de los objetivos alcanzados, se clasifica en: Puntos: los puntos son una parte importante de todo tipo de juegos. Esta es la forma clásica de cuantificar el progreso de los estudiantes. La obtención de puntos siempre va acompañada de otros beneficios para el jugador, que le animan a conseguir puntuaciones cada vez más altas. Niveles: al igual que los puntos, la dificultad aumenta en los niveles a medida que los estudiantes avanzan en el juego. Estos niveles son otra forma de determinar el progreso que va obtenido el estudiante en el caso del idioma inglés los niveles saben determinarse por la complejidad de los contenidos de la asignatura.

Los desafíos: ayudan a la motivación del estudiante. Integrar desafíos en el proceso de gamificación mediante diferentes niveles de dificultades ayuda a resolver problemas cotidianos de aula, por lo que está técnica es apta al aplicar el método de aprendizaje basado

en problemas. Regalos o recompensas virtuales: Tales como monedas de oro virtuales, energía, lingotes, vidas, etc. Para todo jugador es el objeto primario del juego, sobre todo si, se usa ambientes virtuales en el aula. Este tipo de productos mejoran la experiencia en el juego y aumentar la posibilidad de diversión y continuidad.

Mientras que, la tabla de clasificación constituye otro gran clásico del juego e indispensable en cualquier estrategia de gamificación. Muestra la clasificación de los jugadores, sus puntuaciones y permite a los estudiantes igualar su estado y saber que necesitan mejorar y escalar posiciones. Esta técnica permite la competitividad en la clase, aunque, se tendría mucho cuidado en su aplicación pues como menciona Limaymanta et al. (2020) a veces resulta contraproducente para estudiantes con baja autoestima.

Figura 4. Técnicas de gamificación basado en la mecánica del juego



Fuente: Tomado a partir de Gaitán (2020) y Contreras y Eguinoa (2018)

### Técnicas de aprendizaje dinámicas

El aprendizaje dinámico es un tipo de aprendizaje, que se caracteriza por el cambio, la actividad y el progreso constantes. Gómez (2020) afirma que, el aprendizaje vive, crece, conecta y se extiende más allá de los límites del aula, más allá de la ubicación física y más allá del uso de herramientas digitales. Dentro de esta técnica, se encuentran las recompensas, las mismas que ofrecen diferentes tipos de recompensas sería un incentivo muy atractivo

para los estudiantes. La gamificación utiliza diferentes sistemas de recompensas para garantizar la participación y el seguimiento continuos de los estudiantes.

Los estados, principalmente en los juegos virtuales, permiten a los estudiantes asumir el rol de “personajes” virtuales y, a medida que avanzan, obtienen un cierto estado en función de su experiencia, puntajes, etc. Este estado conlleva diferentes aspectos: estatus jerárquico, beneficios, recompensas, cambio de roles, etc.

Los logros son otro aspecto fundamental de la dinámica del juego es el logro. El logro define los posibles desafíos y metas. De esta forma, se promueve el progreso dinámico del juego hasta alcanzar el objetivo deseado. Cada logro generalmente viene con una recompensa o un producto virtual.

La autoexpresión en los juegos también, es una forma en la que los estudiantes, se expresen y creen su propia identidad dentro de la comunidad. Fomentar la comunicación y la integración, así como la autoconfianza frente a los demás.

Figura 5. Técnicas de gamificación según la dinámica de aprendizaje



Fuente: Tomado a partir de Gaitán (2020) y Contreras y Eguinoa (2018)

### Pasos para gamificar

El primer paso para implementar la gamificación es definir un objetivo claro. Por tal razón Rodríguez y Barcenás (2003) establecen la importancia de determinar los objetivos de aprendizaje considerados a través de la práctica de la gamificación constituye un tema vital a tener en cuenta, esto sumado al contenido o un tema específico claramente definido.

También, el docente tendría preestablecido el propósito para consolidar los conocimientos a impartir. En cualquier caso, es importante determinar el objetivo antes de empezar a diseñar el juego en sí.

En la gamificación, se busca transformar el aprendizaje de habilidades y conocimientos mediante los juegos. El docente sería capaz de transformar el proceso de aprendizaje tradicional mediante sugerencias interesantes, donde exista variedad de aplicaciones y simuladores que brinden facilidades acordes a la temática. Se empezaría con una opción sencilla (en muchos casos, esta es la más efectiva y motivadora), por ejemplo, inspirarse en juegos tradicionales que ya se conoce. Esta primera prueba sirve de diagnóstico inicial tanto para el docente como para los estudiantes. Los juegos de preguntas o cualquier prueba y/o juego de combinación de conceptos sería un punto de partida perfecto.

Plantear un desafío específico ayuda con el propósito del juego, por lo tanto, la formulación de una pregunta básica sería considerada importante al afrontar el juego por primera vez. El docente sabe cuestionarse alternativas como: ¿Qué objetivo se planea alcanzar?, ¿Qué problema busco solucionar con la gamificación? Es importante tener claro el objetivo didáctico del juego, y al igual que los estudiantes comprenderían cuál es el objetivo divertido del juego y qué están para lograrlo. De acuerdo al progreso del estudiante, la dificultad, se aumenta en desafíos motivadores y específicos.

Establecer las reglas del juego tiene un papel fundamental a la hora de reforzar el objetivo. Brindar una adecuada orientación para advertir lo permisible y no permisible evitar el caos, que, se genere al momento de implementar la actividad lúdica. Definir comportamientos, promover una competencia sana y facilitar los medios a emplear contribuiría al interés y motivación de los estudiantes. Las reglas serían concisas y hay que revisarlas una por una para evitar contratiempos posteriores.

Al crear un sistema de recompensas, se genera la motivación del participante, la recompensa es una parte básica del juego y la razón por la que los estudiantes quieren participar en él. De hecho, existen algunos sistemas de gamificación basados únicamente en el establecimiento de puntajes, recompensas o detalles. Estos sistemas, se utilizan durante todo el proceso de desarrollo del juego para evaluar la adquisición de contenidos, el

comportamiento, la capacidad de trabajo en equipo, la participación en las aulas y el trabajo adicional.

La competencia ayuda a inducir la motivación, una competencia sana es una parte indispensable de la gamificación, y se le proporcionaría un espacio o ambiente armonioso. En lugar de tener que enfrentarse directamente a los estudiantes, hay una opción de juego cooperativo la idea es que los participantes colaborarían y contribuirían de varias maneras para ganar la recompensa final. Incluso en este caso, hay cierta competencia dentro del grupo para ayudarse mutuamente a fortalecer la cooperación, ayudar a resolver el próximo obstáculo y permitir el logro de las metas establecidas.

Al establecer un nivel de dificultad creciente, se genera endorfinas, es así como el funcionamiento del juego, se basa en el equilibrio entre la dificultad del desafío y la satisfacción obtenida al superarlo. Por tanto, a medida que el estudiante supera los diferentes niveles, aumenta la dificultad de adaptación al área temática concreta. De esta forma, se mantiene la expectativa en cada reto y los estudiantes tienen la suficiente motivación para jugar y superar cada reto impuesto.

Cada paso descrito es fundamental y omitir cualquiera de ellos resulta en una experiencia de gamificación insatisfactoria. Se toma en cuenta el propósito del juego y los resultados obtenidos, la experiencia generada ayuda tanto al docente como al estudiante a definir mejor los niveles de juego en el futuro.

Existen diferentes criterios sobre lo que es la gamificación, cada autor, pensador o experto en la materia la define en función de su propia experiencia profesional los que, se exponen, a continuación, y los más acordes con la realidad descrita en este trabajo. Según Gallego, Molina y Llorens (2014) la gamificación es la aplicación de la estrategia del juego (ideas y mecánicas) a un entorno no jugable, que permite a las personas realizar ciertas acciones a través de la motivación del juego.

Las técnicas constituyen el medio por, el cual las acciones, se logran con éxito al utilizar recursos efectivos y, lo que es más importante, objetivos claramente definidos. El aprendizaje de alta calidad es la razón por, la cual, los humanos alcanzan la excelencia educativa. En el

caso de aprender inglés como segundo idioma, significa utilizar técnicas, métodos y recursos dinámicos y divertidos para encontrar motivación y optimización para el aprendizaje del idioma.

La gamificación es tanto técnica, método y estrategia a la vez. Se parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivo el juego, y determina aquellos aspectos, se transforma en juegos o dinámicas interesantes. Para lograr una conexión especial con los jugadores, fomentar cambios de comportamiento o transmitir mensajes o contenidos. En otras palabras Ramírez y Sayer (2016) afirman, que se crea una experiencia significativa y motivadora que aporta en la obtención de nuevo conocimiento.

Para los autores, la gamificación es una combinación de métodos, técnicas y estrategias, sumado a la experiencia del docente y el uso correcto de los recursos insertados en un ambiente aburrido, tedioso o rutinario. Esta mezcla permite lograr la activación de la motivación, la acción cerebral y la integración de saberes de quienes intervienen el aprendizaje; se mejora el objeto de estudio y se eleva así la calidad de la comprensión de los contenidos.

### **Aplicación de la gamificación en educación**

En el contexto de la educación, la gamificación, se utiliza no solo como herramienta de aprendizaje en diferentes campos y disciplinas, sino también, ayuda a desarrollar actitudes, comportamientos colaborativos y mejor el aprendizaje autónomo. De hecho, no hay que considerar a la gamificación como un proceso institucional, sino directamente relacionado con un proyecto de enseñanza contextual, que tiene sentido y transforma el proceso de enseñanza. Existen muchas investigaciones que utilizan la gamificación en el aula como técnicas de enseñanza.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que el desarrollo de juegos específicos para entornos educativos implica altos costos, intenta contrarrestar la sobre estimulación que enfrentan los estudiantes por la cantidad de videojuegos comerciales de acceso libre. Además, Ortiz et al (2018) evidencian que, si los estudiantes no tienen interés en su aprendizaje, la gamificación de actividades. incluso contaminaría el proceso de enseñanza.

Díaz y Troyano (2013) señalan que existen muchos ejemplos de gamificación en el ámbito educativo. Por ejemplo, *I-Help*, es una plataforma donde, se reúnen todo tipo de estudiantes. En este sitio web, los estudiantes hacen preguntas que no responderían, por lo que otros estudiantes que conocen las respuestas a estas participan para obtener recompensas. Los estudiantes que participan en este juego disponen de un portafolio, que aumenta o disminuye en función de si, se colabora en este proyecto de *crowdsourcing* y si se responde determinadas preguntas.

Si el jugador quiere, una vez alcanzado cierto límite, canjearían el importe económico del monedero. Este juego es solo un experimento para ver si la gamificación, se llevarían al mundo académico. Grandes empresas han creado sus propias plataformas similares a esta, como *Google* con *Google Answer* o *Yahoo* con *Yahoo Answers*.

De la experiencia obtenida por Gómez (2020), se inferiría que a la hora de diseñar una buena gamificación en entornos educativos, se pondría mayor énfasis en narrativa, temática, trasfondo, puntos, insignias, medallas y trofeos, niveles, tablas de clasificación, misiones y desafíos, logros, feedback, mundos de fantasía, estado, competición, recompensas, barra de progreso, tipo de jugador, avatar, cuenta regresiva, fecha límite, regalo virtual, autoexpresión, altruismo, emoción, curiosidad, resolución de problemas, autonomía y dominio.

Estos elementos están agrupados en las siguientes categorías: recompensa, reconocimiento, progreso, fantasía, personalidad, duración, interacción social y realización personal.

Cuadro 1. Experiencias positivas de gamificación educativa

| N° | Tipo de juego                            | Experiencia generada | N° | Tipo de juego              | Experiencia generada |
|----|--|----------------------|----|----------------------------|----------------------|
| 1  | Narrativa/tematización/<br>contexto      | ✓                    | 14 | Tipo de jugador            | ✗                    |
| 2  | Puntos                                   | ✓                    | 15 | Avatares                   | ✓                    |
| 3  | Insignias, medallas, trofeos             | ✓                    | 16 | Cuenta regresiva           | ✗                    |
| 4  | Niveles                                  | ✓                    | 17 | Fecha límite               | ✓                    |
| 5  | Tabla de clasificación                   | ✓                    | 18 | Regalo virtual             | ✓                    |
| 6  | Misiones, desafíos                       | ✓                    | 19 | Autoexpresión              | ✓                    |
| 7  | Logros                                   | ✓                    | 20 | Altruismo                  | ✓                    |
| 8  | Retroalimentación                        | ✓                    | 21 | Emoción                    | ✓                    |
| 9  | Mundo de fantasías/territorio<br>virtual | ✓                    | 22 | Sentido de<br>curiosidad   | ✓                    |
| 10 | Estado                                   | ✓                    | 23 | Resolución de<br>problemas | ✓                    |
| 11 | Competencia                              | ✓                    | 24 | Autonomía                  | ✓                    |
| 12 | Recompensa                               | ✓                    | 25 | Dominio                    | ✓                    |
| 13 | Barra de progreso                        | ✗                    |    |                            |                      |

✓ Experiencia positiva  
 ✗ Experiencia negativa

Fuente: tomado a partir de Gómez (2020)

## Beneficios de la gamificación

En educación, el uso de esta estrategia innovadora brinda una variedad de beneficios, pero inicialmente la gamificación estimula el entusiasmo de los estudiantes por lo innovadora e interesante que resulta. Además, a medida que avanza el proceso, se genera concentración, compromiso y responsabilidad y otros valores que inconscientemente los profesores trabajan.

Oliva (2017) señala que las ventajas de la gamificación en el aula, se las dividirían en beneficios docentes y beneficios estudiantiles. En el caso de los docentes, se busca premiar y reconocer el esfuerzo académico de los estudiantes en el proceso de formación. El uso de la gamificación en las aulas ayuda a los estudiantes a identificar fácilmente su propio avance y el progreso de aprendizaje.

Si los estudiantes, no se esfuerzan lo suficiente por mejorar el rendimiento académico, la gamificación contribuye al desarrollo de nuevas habilidades al combinar tecnología y motivación integral. Debido al cambio de paradigma que implica la aplicación de la gamificación en el aula, la puesta en marcha como estrategia metodológica presenta una ruta clara a los estudiantes sobre cómo optimizar la comprensión de aquellas materias académicas que les resultan más difíciles de comprender.

Para los estudiantes, la gamificación estimula la implementación del trabajo en equipo y el aprendizaje colectivo, y tiene como objetivo dinamizar el aprendizaje en el aula. La gamificación mide el aprendizaje de una manera muy efectiva y motiva a los estudiantes a trabajar con ahínco por su desempeño académico.

#### **1.4. Revisión literaria**

A continuación, se presentan algunos trabajos de investigación que guardan relación con el tema de estudio. En la investigación denominada “Sistema web para la enseñanza del inglés mediante perfiles de gamificación” Contreras, Ángel, Bello, Beltrán, y Moyao (2020), diseñaron un repositorio digital basado en lenguaje *mysql* para fomentar el aprendizaje de las cuatro habilidades básicas del dominio idiomático: *speaking*, *grammar*, *reading*, *listening*. Los resultados determinaron un alto grado de trabajo autónomo por parte de los estudiantes.

Por su parte, Timbe, García, Castro, y Erazo (2020) en el artículo llamado “Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del inglés” tuvieron como propósito demostrar de manera práctica y sencilla las ventajas de aplicar la gamificación para mejorar la calidad de la enseñanza del inglés en el colegio “Emilio Abad” de Azogues. Los autores evidenciaron que los estudiantes rara vez participan y cooperan en el aprendizaje del idioma extranjero mediante un enfoque cuantitativo y cualitativo, se determinó que el 54,5% de los alumnos no están motivados y, por tanto, no participan activamente en la asignatura de inglés. Al aplicar la gamificación, se demostraron que hay siete elementos clave para que el proceso sea efectivo y significativo, estos son: metas, diseño, desafíos, niveles, especificaciones, avatares y recompensas.

En la investigación desarrollada por Ponz y Vernet (2020) llamada “El rol del juego y la gamificación en la enseñanza del inglés”, las autoras consideran que la gamificación en el aula no solo incrementaría la atención, la motivación y la participación activa, sino también, generar actitudes positivas de aprendizaje, pues, se cree que manejar los errores en un entorno de juego posibilitan la superación de los estudiantes y aporta al proceso de aprendizaje personal, promueve la resiliencia y ayuda en el desarrollo emocional.

Finalmente, se tomó como referencia el artículo de Padilla y Caldera (2021), con el título “La Gamificación como estrategia para la mejora de la gramática del idioma inglés”, entre los resultados obtenidos en la investigación, se obtuvieron las bases conceptuales mediante el análisis de la bibliografía. Se analizaron aproximadamente 24 textos de gramática inglesa entre revistas científicas, libros, capítulos de libros, páginas web y trabajos de grado. Los resultados de la revisión literaria concluyeron que, en los sistemas educativos contemporáneos, el uso de técnicas educativas gamificadas son una alternativa viable a una de las principales habilidades para mejorar el dominio del inglés; la gramática.

## **CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **2.1. Metodología de la investigación**

#### **Tipo de investigación**

La investigación es de tipo exploratoria por cuanto, se realiza sobre temas u objetos desconocidos, por lo que el resultado constituye una visión aproximada de los sujetos de estudio. En este sentido la investigación busca explorar como las técnicas de gamificación ayudan a los estudiantes en la mejorar el vocabulario inglés. También, es descriptiva al representar hechos y fenómenos que establecen la estructura o comportamiento ante la aplicación de las técnicas de gamificación a fin de valorar los resultados obtenidos una vez puesta en marcha la propuesta.

Finalmente, la investigación es de tipo relacional, el propósito de esta es determinar la relación entre variables con el fin de comprender el comportamiento de una variable con relación a la otra variable. En este caso, como la aplicación de estrategias de gamificación ayuda a mejorar el vocabulario del idioma inglés a través de técnicas como procesos específicos de aprendizaje. Para ello, se ha realizado un pre-test en, el cual, se diagnostica el conocimiento de los estudiantes en su estado natural para posteriormente aplicar la gamificación y valorar el resultado en un post test, con esto, se mide las diferencias y de esta manera comprobar la hipótesis señalada en la investigación.

Por sus características cualitativas, la investigación tiene un tipo fenomenológico, este usa el estudio de la experiencia de vida de un evento desde la perspectiva del sujeto. Este método supone un análisis de los aspectos más complejos de la vida humana y un análisis de contenido más allá del rango cuantificable.

Las fuentes de datos, se obtuvieron de registros documentales basados en el proceso de búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos primarios y secundarios. Para, lo cual, se acudió a bibliografía presente en fuentes literarias como libros, artículos científicos y tesis de pre y postgrado. También, forma parte de la investigación de campo, que consiste en recopilar datos directamente de los sujetos de investigación, se observa la

realidad de los eventos a medida que ocurren (datos primarios), sin manipular ni controlar ninguna variable. Para el caso, se obtuvo el permiso de la máxima autoridad de la UEIB Kumay.

### **Enfoque**

Dada la naturaleza de la investigación, el enfoque del trabajo investigativo es mixto (cuantitativo y cualitativo). En cuanto al análisis cuantitativo de las variables de investigación, se obtiene datos numéricos al aplicar el pre y post test de las técnicas gamificación para mejorar el vocabulario inglés de los estudiantes de tercero de bachillerato de la UEIB Kumay. Asimismo, se obtiene información cualitativa sobre el nivel de dominio del vocabulario entre la población objeto de estudio.

### **Población**

La población objeto de estudio está constituida por 25 estudiantes de tercer año de bachillerato de la UEIB Kumay. Por ser una población pequeña, no se toma una muestra, sino, que se trabaja con la totalidad de la población.

### **Técnica**

La observación es una técnica en, la cual, el investigador no es un participante activo, al contrario, permite que los sujetos de estudios, se desenvuelvan libremente ante un hecho o fenómeno señalado. Mediante esta técnica, se registró el grado de avance en la asimilación de nuevo vocabulario inglés por parte de los estudiantes de la UEIB Kumay, a través de la aplicación de un pre y post test. De igual forma, se realizó una encuesta para determinar la percepción de los estudiantes sobre las técnicas de gamificación a implementar.

### **Instrumentos**

En principio, un instrumento de recolección de datos es una herramienta destinada a recopilar información de cualquier recurso que los investigadores utilizarían para abordar. Vistos así, los instrumentos reúnen los aportes del marco teórico al seleccionar los datos

correspondientes a los indicadores, las variables o conceptos utilizados. En este sentido, estas categorías de respuesta nos ayudan a captar la intensidad de la percepción que las técnicas de gamificación han producido en los estudiantes de la UEIB Kumay.

Es así como para la obtención de datos en cuanto al nivel de vocabulario que presentan los estudiantes de la UEIB Kumay, se realizó un pre-test con cinco temas generales basados en los contenidos propuestos por el Ministerio de Educación para tercer año de Bachillerato.

En este, contexto el pre-test sirve como prueba previa para medir el conocimiento de los estudiantes antes de la enseñanza formal a fin de establecer la comprensión del tema. Por su parte el post-test sirvió para evaluar el efecto de los cambios metodológicos (gamificación) en el vocabulario inglés de los estudiantes de tercer año de Bachillerato UEIB Kumay. Se evaluó el impacto logrado mediante la implementación de métodos activos de gamificación en disciplinas como inglés que utilizan métodos estandarizados y poco prácticos para estudiantes con lengua materna diferente al español.

El cuestionario de la encuesta está conformado por 10 preguntas cerradas de opción múltiple que permiten conocer la percepción de los estudiantes con relación al aprendizaje del idioma inglés.

### **Validación y fiabilidad de los instrumentos de recolección de datos**

Los tests y la encuesta, que, se emplearon para la recolección de datos fueron elaborados a partir de instrumento validados. En el caso de las pruebas, se hicieron una adaptación de la evaluación propuesta por el Ministerio de Educación para inglés de tercer año de Bachillerato; mientras que, el cuestionario de la encuesta, se adaptó del estudio que realizó Baquerizo y Ureña (2015).

### **Procesamiento y análisis de la información del pre-test y encuesta**

Una vez recolectado los datos, se utilizó los instrumentos diseñados para tal fin, se procedió a la cuantificación y análisis del pre-test y la encuesta de satisfacción los mismos que sirvieron para establecer las técnicas a implementar en la propuesta. Para ello, se

construyeron tablas, figuras y se realizó el análisis estadístico mediante los programas Excel y SPSS.

### **Análisis del pre-test**

El pre-test estuvo comprendido de cinco temas sobre vocabulario básico de idioma inglés en el nivel intercultural bilingüe, como: prendas de vestir, colores, frutas, medios de transporte y partes del cuerpo. Cada pregunta tiene diferentes opciones, de las cuales, el estudiante ubicaría la respuesta correcta en los casilleros establecidos para tal fin. La valoración de cada ítem es de dos puntos por la respuesta correcta. Para analizar los resultados, se consideró la escala numérica y cualitativa establecida por el Ministerio de Educación, la misma que se detalla en la tabla 1.

Tabla 1. Escala de calificaciones

| <b>Escala cuantitativa</b> | <b>Equivalencia Cualitativa</b> |
|----------------------------|---------------------------------|
| 9,0 – 10,0                 | Excelente                       |
| 7,0 – 8,9                  | Muy Bueno                       |
| 5,0 – 6,9                  | Bueno                           |
| 3,0 – 4,9                  | Regular                         |
| 0,1 – 2,9                  | Deficiente                      |

Fuente: Tomado a partir del Ministerio de Educación (2017)

El nivel de conocimiento de vocabulario inglés de los estudiantes de tercer año de Bachillerato de la UEIB Kumay arrojó los siguientes resultados en el pre-test (ver tabla 2).

Tabla 2. Resultados del pre-test

| <b>Estudiante</b> | <b>Escala numérica</b> | <b>Escala Cualitativa</b> |
|-------------------|------------------------|---------------------------|
| 1                 | 6                      | Bueno                     |
| 2                 | 5,5                    | Bueno                     |
| 3                 | 7                      | Muy Bueno                 |
| 4                 | 8                      | Muy Bueno                 |
| 5                 | 6,5                    | Bueno                     |
| 6                 | 6                      | Bueno                     |
| 7                 | 7                      | Muy Bueno                 |
| 8                 | 7,5                    | Muy Bueno                 |
| 9                 | 4,5                    | Regular                   |
| 10                | 3,5                    | Regular                   |
| 11                | 4                      | Regular                   |
| 12                | 2,5                    | Deficiente                |
| 13                | 5                      | Bueno                     |
| 14                | 5,5                    | Bueno                     |
| 15                | 6                      | Bueno                     |
| 16                | 7,5                    | Muy Bueno                 |
| 17                | 8,5                    | Muy Bueno                 |
| 18                | 3,5                    | Regular                   |
| 19                | 4                      | Regular                   |
| 20                | 7,5                    | Muy Bueno                 |
| 21                | 9                      | Excelente                 |
| 22                | 4,5                    | Regular                   |
| 23                | 5                      | Bueno                     |
| 24                | 6,5                    | Bueno                     |
| 25                | 7                      | Muy Bueno                 |

Fuente: Elaboración propia (2022)

Del resultado anterior y al realizar una valoración cualitativa de los mismos (ver gráfico 1), se desprende que un estudiante tiene un nivel excelente, ocho están en el rango de muy bueno, nueve en bueno, seis en regular y uno estudiante presenta nivel deficiente en cuanto al vocabulario inglés. Por ende, se llega a estimar que 16 estudiantes (64%) no alcanzan los niveles óptimos para aprobar el test de vocabulario en tal virtud, se demuestra que presentan problemas de aprendizaje.

Gráfico 1. Análisis cualitativo de resultados pre-test



Fuente: Elaboración propia (2022)

Del análisis estadístico de los resultados (tabla 3), se establece que el promedio general del pre-test es de 5,9, de esta forma, se evidencia un bajo rendimiento de los estudiantes en la evaluación. La moda es 6, mientras que la mediana, se ubica por debajo de 6 puntos. La desviación estándar determina una clara tendencia de las notas a estar por debajo o sobre el promedio general en 1,69 puntos. La nota mínima es 2,5 y la máxima 9, existe una diferencia entre ellas de 6,5 puntos de una población de 25 estudiantes.

Tabla 3. Estadísticos descriptivos

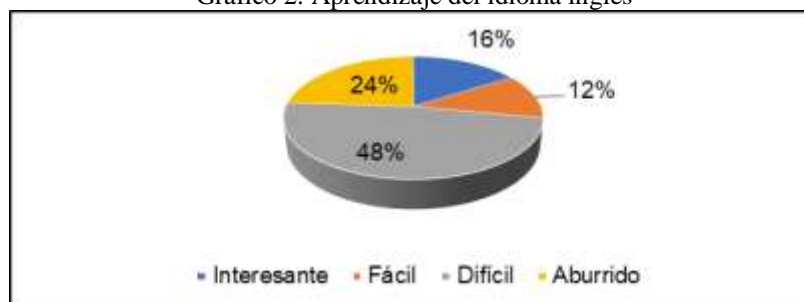
| Estadísticos descriptivos |           |
|---------------------------|-----------|
| Media                     | 5,9       |
| Mediana                   | 6         |
| Moda                      | 6         |
| Desviación estándar       | 1,6955825 |
| Mínimo                    | 2,5       |
| Máximo                    | 9         |
| Rango                     | 6,5       |
| N                         | 25        |

Fuente: Elaboración propia (2022)

## Análisis de la encuesta aplicada

1. Según su criterio, aprender inglés le parece:

Gráfico 2. Aprendizaje del idioma inglés



Fuente: Elaboración propia (2022)

Según los resultados obtenidos en el gráfico 2, se desprende que el 48% de los estudiantes consideran que aprender inglés es difícil, un 24% lo consideran aburrido, el 16% piensan que es interesante y para el 12% resulta fácil. El concepto negativo que tiene el estudiante sobre el aprendizaje del idioma inglés se relaciona posiblemente a la utilización de métodos tradicionales de enseñanza.

2. ¿Qué opinión le merece a usted las clases de inglés que actualmente recibe?

Gráfico 3. Percepción sobre las clases de inglés



Fuente: Elaboración propia (2022)

El gráfico 3 indica que el 36% de los estudiantes consideran a las clases de inglés como aburridas, el 28% de los estudiantes señalan que son repetitivas, el 20% indican que son participativas y el 16% que son atractivas. El 50% de los estudiantes, se encuentran insatisfechos con la actual forma de enseñanza. Es necesario que el docente, se apoye en el interés de los estudiantes y conectarlos con los objetivos de aprendizaje.

3. ¿Estaría dispuesto a realizar actividades lúdicas en las clases de inglés?

Gráfico 4. Predisposición para realizar actividades lúdicas



Fuente: Elaboración propia (2022)

El 48% de los estudiantes están totalmente de acuerdo en realizar actividades lúdicas en las clases de inglés, el 24% manifiestan estar de acuerdo, un 8% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 8% están en desacuerdo y, finalmente, 12% están totalmente en desacuerdo con realizar algún tipo de juego en esta asignatura. Es evidente que la gran mayoría de estudiantes (72%) señalan su predisposición en realizar actividades de gamificación.

El juego en la etapa adolescente es muy importante por diversos motivos, entre los que cabe destacar que les permite aprender valores y vivencias de forma divertida. Adicionalmente los estudiantes desarrollan habilidades y cualidades, mejoran la autoconciencia, aumentan la autoestima, expanden las relaciones sociales y fomentan el trabajo en equipo.

#### 4. ¿De qué forma usted comprende mejor el vocabulario inglés?



Fuente: Elaboración propia (2022)

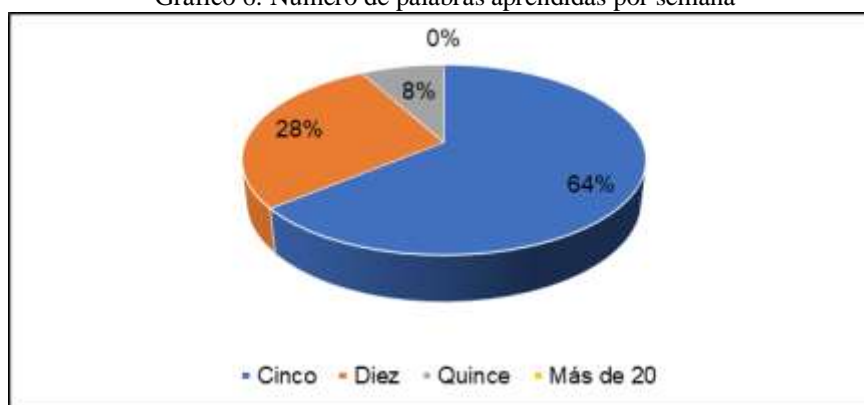
Según los datos reflejados en el gráfico 5, los estudiantes consideran que aprenden mejor el vocabulario inglés mediante la observación y la escucha (36% cada opción). El 12% consideran que aprenden mejor mediante la lectura, un 12% lo hacen mediante el habla y un 4% al realizar tareas. Los resultados obtenidos guardan concordancia con lo expuesto en el marco teórico, en el, que se demuestra que la mayoría de las personas aprenden mediante la representación visual, por ende, tiende a ser el sistema de aprendizaje dominante.

Esto, se produce en los estudiantes que piensan en imágenes y las conectan con ideas y conceptos, por lo tanto, este sistema está directamente relacionado con las capacidades de abstracción y planificación. En consonancia, con las personas que tienen una alta capacidad

de aprendizaje auditivo, estos tienden a recordar mejor la información, así como seguir y recordar explicaciones verbales. Ningún sistema abstrae ni relaciona conceptos tan fácilmente como el sistema visual, es, fundamental para aprender preceptos creativos como la música y los idiomas.

5. ¿Cuántas palabras en inglés a la semana aprende usted?

Gráfico 6. Número de palabras aprendidas por semana



Fuente: Elaboración propia (2022)

Un 64% de los estudiantes señalan que en la semana aprenden un máximo de cinco palabras en inglés, el 28% consideran que aprenden hasta 10 palabras y un 8% hasta 15 palabras por semana. La asimilación de nuevo vocabulario es importante para comprender las expresiones de un texto. Si el estudiante no es capaz de comprender un término dentro del contexto de una oración produciría frustración e impotencia.

6. ¿Considera usted que el juego mejoraría su nivel de comprensión del vocabulario inglés?

Gráfico 7. Comprensión del vocabulario por medio del juego



Fuente: Elaboración propia (2022)

Según el gráfico 7, el 60% de los estudiantes está totalmente de acuerdo en que, mediante actividades lúdicas, se comprendería mejor el vocabulario inglés. Un 20% están de acuerdo, un 4% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que un 8% están en desacuerdo y un 8% están totalmente en desacuerdo. La importancia de los juegos en la asignatura de inglés tiene un gran valor educativo.

Los juegos son muy motivadores, entretenidos y brindan a los estudiantes tímidos más oportunidades para expresar sus opiniones y sentimientos. También, les ayudan a adquirir nueva experiencia en el idioma extranjero, lo que no siempre es posible en las metodologías tradicionales. Los juegos brindan diversión para las actividades regulares del aula para “romper el hielo” y, se utilizarían para introducir nuevas ideas y ampliar el vocabulario.

## **2.2. Caracterización de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Kumay**

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Kumay está ubicada en la provincia de Pastaza, cantón Pastaza, parroquia de Simón Bolívar. La modalidad de estudios es presencial y la jornada de clases es matutina. Los niveles educativos que ofrece son: Inicial, Educación Básica y Bachillerato.

A la unidad educativa, se accede por vía terrestre por la vía Puyo-Macas hasta la Comunidad de Chuwitayo. Luego por un camino de tercer orden que conduce a Copataza hasta las instalaciones de la institución. Actualmente cuenta con 15 profesores (dos especializados en inglés) y 280 estudiantes, los mismos que pertenecen a la misma comunidad y zonas aledañas.

## **2.3. Propuesta de investigación**

**Tema: Uso de técnicas de gamificación para mejorar del vocabulario inglés en los estudiantes de tercer año de Bachillerato de la UEIB Kumay**

### **Presentación**

Las técnicas de gamificación son una herramienta de motivación para los estudiantes en tareas que no tienen otros fines más que el aprendizaje en sí. El uso de estas promueve el

proceso de aprendizaje a través de métodos activos y divertidos, mediante juegos variados, se generan experiencias positivas para los estudiantes en términos de motivación, esfuerzo, lealtad y cooperación en el ámbito educativo. Los jugadores, se transformarían en personajes que cubren varios escenarios mientras obtienen las recompensas que desean al completar las tareas especificadas. Esta propuesta reúne algunas técnicas lúdicas consideradas idóneas, acorde a la realidad de la UEIB Kumay.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

- Aplicar técnicas de gamificación para la adquisición de nuevo vocabulario inglés.

### **Objetivos específicos**

- Seleccionar un grupo de técnicas lúdicas que garantice el aprendizaje de nuevo vocabulario inglés.
- Potenciar el vocabulario inglés mediante el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo.
- Evaluar los resultados una vez puesta en práctica la propuesta

### **Tiempo de aplicación**

La propuesta, se aplicó durante 15 días, por experiencias de otros autores, se necesita mínimo una semana para iniciar, monitorear y obtener los efectos deseados de la implementación de una propuesta de gamificación en grupos focales de menos de 40 individuos. De esta forma, los resultados de la evaluación alcanzan los objetivos planteados por el docente en la planificación microcurricular. Es importante señalar que las técnicas de gamificación, se implementarían en cualquier etapa del proceso educativo porque tiene como meta desarrollar contenidos específicos, en este caso es adquirir nuevo vocabulario en el idioma inglés mediante actividades lúdicas en aula.

### **Características de la población objetivo**

El grupo de clase consta de 25 estudiantes comprendidos entre los 16 y 20 años. En general, son un grupo trabajador, pero tienden a distraerse con facilidad, se produce con mucha dificultad de atención y comprensión. Al manejar como lengua materna el shuar (*shuar-chicham*) provoca desatención en las actividades propuestas por la docente de inglés. En sí, el ambiente del aula es muy bueno, aunque algunos estudiantes causarían conflictos menores por el hecho de aprender un tercer idioma. La mayoría de los estudiantes tienen un buen rendimiento académico, no obstante, a menudo cometen errores precisamente por esa falta de atención.

### **Proceso de aplicación**

Antes de aplicar las actividades de gamificación en clase, es necesario considerar los siguientes pasos:

1. El docente realiza algunas preguntas previas relacionadas con la actividad a ejecutar.
2. Los estudiantes responden a las preguntas realizadas por el docente y a su vez comprenden la finalidad de la actividad.
3. Tanto el docente como los estudiantes analizan las instrucciones de las actividades para una correcta ejecución.
4. Se desarrollan los juegos planificados y los ganadores reciben las recompensas según el tipo de técnica de gamificación implementadas.
5. Al finalizar cada jornada, el docente hace preguntas basadas en los juegos y los alumnos responden. Con esto, se logra la retroalimentación de la actividad y los estudiantes desarrollan un pensamiento crítico a partir de las preguntas del docente. Este es el paso donde los estudiantes analizarían las diferentes palabras y significados según cada juego.

### **Actitud y motivación**

A la luz de lo expuesto anteriormente, se considera que la diversidad sociocultural de los estudiantes de la U E Kumay en términos de etnia y experiencia académica previa; se

necesita de ciertas actitudes por parte del docente para la implementación efectiva de la propuesta, sobre todo al momento de explorar posibles diferencias en función del progreso en el plan de estudios del idioma inglés. Por otro lado, la motivación es uno de los factores más importantes en el aprendizaje de un idioma. Mediante técnicas de motivación los estudiantes tienen una actitud positiva hacia el idioma inglés, se logra con esto mayor esfuerzo y continuidad en cuanto a aprender y cumplir con los desafíos planteados.

### **Técnicas de gamificación ejecutadas**

A continuación, se describen las técnicas de gamificación planteadas como solución a los problemas de aprendizaje de vocabulario de los estudiantes de tercer año de Bachillerato de la UEIB Kumay. El detalle de la planificación micro curricular de las mismas, se muestra en el anexo 3.

# GAMIFICACIÓN

Una propuesta didáctica a ser  
implementada en la asignatura de Inglés  
de la Unidad Educativa Intercultural  
Kumay

REALIZADA POR  
Lic. Viviana Moya

FEBRERO 2022



# Actividad N° 1

## Clothing

01

### Técnica

- Desafío

02

### Objetivos

Describir en idioma Inglés el vestuario que usa una persona en su vida cotidiana.

03

### Recursos utilizados

- Copias
- Cuadernos
- Esferos
- Cartulinas
- Marcadores
- Recortes de revista y periódicos
- Tijeras
- Pega

04

### Juego: Complete the chapter

- Entregar recortes de revistas o periódicos basados en personajes de televisión cortados por la mitad.
- Los estudiantes tendrán que encontrar las partes iguales, de esta manera se establen las parejas del juego.



- Cada pareja tratará de describir la ropa de su personaje.
- Ganará el juego aquella pareja que sea más creativa en la descripción.

05

### Juego: Song



- Formar parejas
- Entregar la letra incompleta de la canción "This is the way we wear our clothes"
- Escuchar la musica.
- Completar correctamente las partes faltantes de la canción.
- Triunfa la pareja que lo haga sin cometer errores.

06

### Premios

- Se entregará reconocimientos a la creatividad para el primer juego y a la inteligencia en el segundo juego.



# Actividad N° 2

## Colors

01

### Técnica

- Recompensas

02

### Objetivos

Identificar el nivel de conocimiento sobre los colores en idioma Inglés de los estudiantes de la UEIB Kumay.

03

### Recursos utilizados

- Cartulinas
- Marcadores
- Cuadernos
- Tijeras
- Recortes de revistas, periódicos o impresiones

04

### Juego: Lottery

- Realizar una lotería utilizando el vocabulario aprendido en años anteriores.
- Tomar tres cartulinas de 1/8 y dividir cada una en 9 cuadrados de igual tamaño.
- Colocar en la primera cartulina diferentes colores en Español.



- Escribir en la segunda cartulina las mismas palabras en idioma Shuar y en la tercera cartulina ubicar las palabras equivalentes en idioma Inglés.
- Dividir a los estudiantes en grupos, las palabras en español son recortadas y colocadas en una bolsa.
- Sacar una palabra en español de la bolsa y poner el significado en las dos cartulinas restantes.
- Ganará el grupo que complete la cartulina entregada.

05

### Juego: Find the Words



- Dividir a los estudiantes en parejas.
- Entregar a cada pareja una sopa de letras.
- Buscar en el documento los colores descritos en las instrucciones.
- Ganará la pareja que complete el juego en el menor tiempo posible.

06

### Recompensas

- A los ganadores se les entregará medallas de oro, plata y bronce.

PARA LOS GANADORES



# Actividad N° 3

## Fruits

01

### Técnica

- Puntos

02

### Objetivos

Conocer las frutas de temporadas que se consumen en la localidad en idioma Inglés.

03

### Recursos utilizados

- Impresiones
- Copias
- Cartulinas
- Marcadores
- Bolsa
- Tijera
- Pega
- Dados
- Pizarra

04

### Juego: Dices

- Dividir a los estudiantes en grupos de 4 personas.
- Dibujar en la cartulina varios cuadrados con un marcador, en cada uno se pegarán recortes relacionados a frutas.



- Colocar en algunos cuadrados las palabras start, miss your turn, go to 3 space, finish.
- Representar a cada grupo con un color.
- Colocar en la primera casilla (start), a cada estudiante.
- Tirar los dados, el que obtenga el número más alto comenzará el juego.
- Mover a la casilla que corresponda según el número del dado sacado.
- Hacer una oración basada en la imagen.
- El objetivo es llegar al cuadro final.
- Cuando alguien cae en una casilla donde está otro jugador, el jugador que ya está en esa casilla debe volver al principio del tablero y empezar nuevamente.
- Ubicar alguna casillas de comodín y penalización.

05

### Juego: Hangman

Este juego se puede hacer en clase utilizando la pizarra.



- Escribir el número de líneas de la palabra.
- Dibujar la horca.
- Explicar la palabra en Inglés de una forma simple y comprensible para el estudiante.
- Adivinar la palabra.
- Agregar un elemento a la horca si la letra no está en la palabra.
- Serán máximo cinco intentos.
- El grupo ganador será el que adivine la palabra correcta.

06

### Puntaje



# Actividad N° 4

## Transportation

01

### Técnica

- Acumulación de puntos

02

### Objetivos

Describir los medios de transporte utilizando los sustantivos y adjetivos estudiados en clase.

03

### Recursos utilizados

- Copias
- Cuadernos
- Esferos
- Cartulinas
- Marcadores
- Recortes de revista y periódicos
- Tijeras
- Pega

04

### Juego: Guess the character

- Dividir a los estudiantes en grupos.
- Realizar en una hoja la descripción de un medio de transporte.
- Ingresar la descripción en una bolsa plástica.
- Sacar una descripción al azar y proceder a leerla.
- Tratar de adivinar el objeto descrito.
- Si acierta obtendrán un puntaje caso contrario pasarán el turno al siguiente grupo.



05

**Juego: Crossword**

- Formar parejas.
- Entregar a los estudiantes un crossword basado en medios de transporte.
- Leer las descripciones de las palabras a completar.
- Escribir en las casillas horizontales y verticales las letras que conforman la palabra.
- El ganador recibe un puntaje.

06

**Puntos acumulados**

- Los estudiantes recibirán 5 puntos por cada juego, al finalizar la actividad acumularán 10 puntos.



# Actividad N° 5

## Body parts

01

### Técnica

- Clasificaciones

02

### Objetivos

Identificar las distintas partes del cuerpo en idioma Inglés.

03

### Recursos utilizados

- Computadora
- Cartulina
- Bolsa
- Marcadores
- Tijera

04

### Juego: Runner

- Colocar una lectura en Inglés sobre las partes del cuerpo.
- Dividir el curso en grupos de 5 estudiantes los mismos que se sentarán al final del aula.
- Escoger de cada grupo a una persona que hará las veces de escritor y los otros 4 serán los corredores.



- Correr por turnos cada integrante del grupo a la pizarra, leer un fragmento del texto y volver a su grupo.
- Dictar el contenido al escritor el cual anotará en una hoja.
- El grupo ganador será el que cometa en la redacción la menor cantidad de errores posibles.

05

### Juego: Bingo



- Realizar en media hoja de cartulina un cuadro con cinco columnas y cinco filas.
- Escribir en la primera fila la palabra Bingo colocando una letra por columna.
- Escribir debajo de cada letra las partes del cuerpo de una lista entregada previamente por el docente.
- Recortar las palabras en español e introducir en una bolsa.
- Dictar la palabra que saca de la bolsa.
- Señalar en la cartilla las palabras que consten.
- Al completar toda la cartilla el estudiante gritará BINGO.

06

### Recursos utilizados

- Los estudiantes serán clasificados en un ranking.

| Ranking | Embajador  | Score |
|---------|--|-------|
| 1       |  Jesús  | 2692  |
| 2       |  José   | 1976  |
| 3       |  Oscar  | 1677  |
| 4       |  Manuel | 965   |

## CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1. Procesamiento y análisis de la información

#### Post-test

Luego de la implementación de la propuesta, se realiza la evaluación final de conocimientos a través del post-test y los resultados fueron los siguientes:

Tabla 4 Resultados post-test

| <b>Estudiante</b> | <b>Escala numérica</b> | <b>Escala Cualitativa</b> |
|-------------------|------------------------|---------------------------|
| 1                 | 7,5                    | Muy bueno                 |
| 2                 | 6,5                    | Bueno                     |
| 3                 | 8                      | Muy bueno                 |
| 4                 | 8,5                    | Muy bueno                 |
| 5                 | 7,5                    | Muy bueno                 |
| 6                 | 7                      | Muy bueno                 |
| 7                 | 8,5                    | Muy bueno                 |
| 8                 | 8                      | Muy bueno                 |
| 9                 | 7                      | Muy bueno                 |
| 10                | 6                      | Bueno                     |
| 11                | 6,5                    | Bueno                     |
| 12                | 7                      | Muy bueno                 |
| 13                | 8                      | Muy bueno                 |
| 14                | 7,5                    | Muy bueno                 |
| 15                | 8                      | Muy bueno                 |
| 16                | 9                      | Excelente                 |
| 17                | 9,5                    | Excelente                 |
| 18                | 6                      | Bueno                     |
| 19                | 6                      | Bueno                     |
| 20                | 8,5                    | Muy bueno                 |
| 21                | 10                     | Excelente                 |
| 22                | 6                      | Bueno                     |
| 23                | 7                      | Muy bueno                 |
| 24                | 8                      | Muy bueno                 |
| 25                | 8,5                    | Muy bueno                 |

Fuente: Elaboración propia (2021)

Al realizar una evaluación cualitativa de los resultados del post-test, se obtuvieron los siguientes datos:

Gráfico 8. Evaluación cualitativa de los resultados del post-test



Fuente: Elaboración propia (2021)

Del análisis del gráfico 27, se desprende, que 3 estudiantes alcanzaron una valoración excelente en el post-test, 16 obtuvieron una calificación de muy buena y 6 estudiantes estuvieron en el rango de buena. Los estadísticos descriptivos (tabla 11) señalan que el promedio de notas es de 7,6, el 50% de las notas están por debajo del 7,5, la mayor calificación, que, se repite (moda) es de 8. La desviación estándar de 1.1 indica que los datos no tienen una dispersión mayor al 95%, la nota mínima es de 6 y la nota máxima es 10 con un rango de diferencia de 4 puntos de una población (N) de 25 estudiantes de tercer año de Bachillerato.

Tabla 5. Estadísticos descriptivos

| <b>Estadísticos descriptivos</b> |            |
|----------------------------------|------------|
| Media                            | 7,6        |
| Mediana                          | 7,5        |
| Moda                             | 8          |
| Desviación estándar              | 1,10867789 |
| Rango                            | 4          |
| Mínimo                           | 6          |
| Máximo                           | 10         |
| N                                | 25         |

Fuente: Elaboración propia (2021)

### 3.2. Validación y fiabilidad de la propuesta

#### Aplicación de la prueba de la normalidad

Previo a la aplicación de la prueba de verificación de hipótesis, se realizó la validez de los datos para ver si estos siguen una distribución normal. Esto sirve para ver, si, se aplica una

prueba estadística paramétrica o no paramétrica. Por ser la población objeto de estudio menor a 50 personas, la prueba de normalidad a aplicar es la de Shapiro-Wilk (tabla 12).

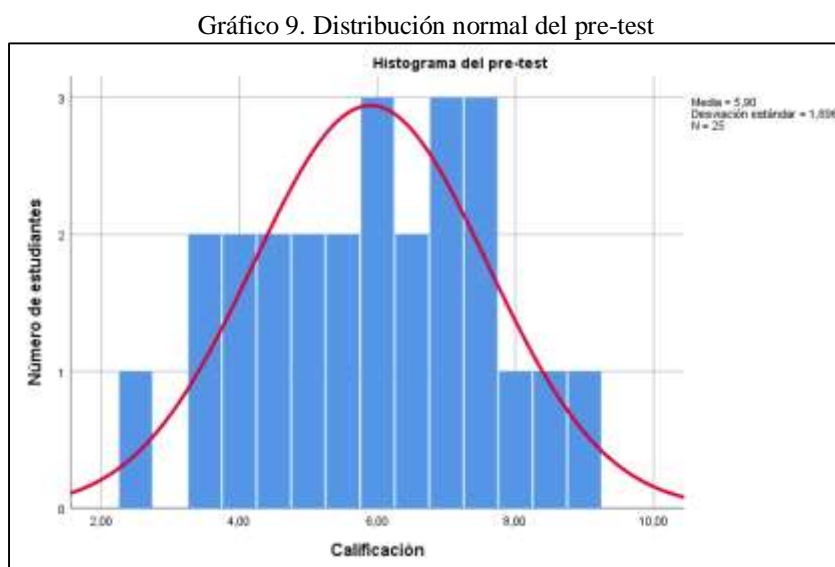
Tabla 6. Prueba de Normalidad

| <b>Pruebas de normalidad Pretest</b> |                                 |    |       |              |    |      |
|--------------------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                                      | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                      | Estadístico                     | gl | Sig.  | Estadístico  | gl | Sig. |
| Pre-test                             | ,102                            | 25 | ,200* | ,980         | 25 | ,883 |

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.  
a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración propia (2021)

Como se evidenciaría en el resultado de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, el p-valor o sig es de 0,883, el cual, es mayor a 0,05, por lo tanto, los datos del pre-test siguen una distribución normal tal como, se muestra en el siguiente gráfico.



De igual forma, se procedió a realizar la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de los resultados del post-test.

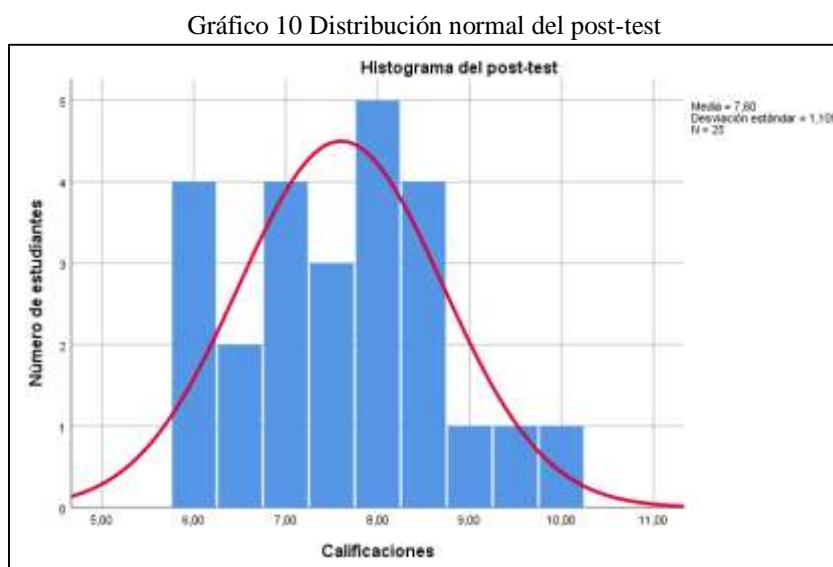
Tabla 7 Prueba de normalidad del post-test

| <b>Pruebas de normalidad Post-test</b> |                                 |    |       |              |    |      |
|--|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|  | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|  | Estadístico                     | gl | Sig.  | Estadístico  | gl | Sig. |
| Post-test                              | ,121                            | 25 | ,200* | ,953         | 25 | ,287 |

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.  
a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración propia (2021)

La prueba de normalidad de Shapiro-Wilk arrojó un valor de p-valor de 0,287 que es mayor a 0,05. Por lo tanto, los datos del post-test siguen una distribución normal como, se indica en la figura adjunta.



Fuente: Elaboración propia (2021)

### 3.3. Evaluación de los resultados

#### Verificación de la hipótesis

Se plantearon las siguientes hipótesis en la investigación:

- $H_0$  = La aplicación de técnicas de gamificación no mejora la adquisición de nuevo vocabulario en inglés.
- $H_1$  = La aplicación de técnicas de gamificación mejora la adquisición de nuevo vocabulario en inglés.

Como se indicó en la prueba de normalidad, tanto el pre-test como el post-test siguen una distribución normal de los datos. Por tanto, se aplicó una prueba t de student para dos muestras relacionadas.

Tabla 8. Prueba t para muestras relacionadas

| <b>Prueba t para muestras emparejadas</b> |         |                  |                      |  |          |       |    |      |
|---|---------|------------------|----------------------|--|----------|-------|----|------|
|   | Media   | Desv. Desviación | Desv. Error promedio | 95% de intervalo de confianza de la diferencia |          |       |    |      |
|   |         |                  |                      | Inferior                                       | Superior |       |    |      |
| Pre<br>Post                               | 1,70000 | ,88976           | ,17795               | -2,06727                                       | -1,33273 | 9,553 | 24 | ,000 |

Fuente: Elaboración propia (2021)

Al analizar los resultados de la tabla de t de student con un alfa ( $\alpha$ ) de 0.05 y a 24 grados de libertad (gl), arroja como resultado un valor de 2,064. Realizada la prueba t de student en el programa SPSS, el valor de la t de student determina la cantidad de 9,553, por lo tanto, se ubica en la zona de rechazo. De igual forma el sig bilateral o p-valor es de 0.000 por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ), y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ) que indica que la aplicación de técnicas de gamificación mejora la adquisición de nuevo vocabulario en inglés.

## CONCLUSIONES

- La fundamentación de los aspectos teóricos entorno a las técnicas de gamificación aplicadas al ámbito de la educación, se señalan dos corrientes plenamente identificadas; las cuales, están compuestas por las técnicas basadas en la mecánica del juego y el otro grupo, que, se basa en la dinámica del juego.
- El desarrollo de técnicas de gamificación que permita mediante un diseño o arte la adquisición del vocabulario en idioma inglés no es crear juegos, sino utilizar el sistema de calificación-recompensa-objetivo para alcanzar los fines propuestos en la planificación microcurricular, de esta manera, los docentes establecieron dinámicas necesarias para motivar la participación de los estudiantes. En la encuesta aplicada a los estudiantes, la mayoría de ellos (60 %) consideran que las inclusiones de actividades lúdicas ayudan a su proceso de enseñanza aprendizaje, por tanto, las clases son dinámica.
- El reporte de los resultados con las conclusiones encontradas sobre el uso de las técnicas de gamificación propuesto para el aprendizaje del vocabulario inglés obtuvo una media de ( $\bar{X} = 5,9$ ). Es así que, para mejorar la calificación de los estudiantes, se propuso diez actividades lúdicas, basadas en cinco técnicas de gamificación: desafíos, recompensas, puntos, acumulación de puntos y clasificaciones, destinadas a mejorar los bajos niveles de vocabulario en idioma inglés entre los estudiantes de tercer año de Bachillerato.

## RECOMENDACIONES

- Socializar y ejecutar de las técnicas de gamificación en todos los niveles. Así este modelo de enseñanza es una herramienta de apoyo en el proceso de adquisición de vocabulario en idioma inglés.
- Promover la importancia de la adquisición de nuevo vocabulario en idioma inglés por parte los estudiantes mediante el uso de herramientas innovadoras, las actividades de enseñanza relacionadas con desafíos, retos y misiones ayudan a desarrollar sus habilidades cognitivas y otras relacionadas con el idioma.
- Implementar las técnicas de gamificación en la asignatura de inglés de los diferentes niveles de la U E Kumay, pues en la investigación, se evidenció cambios significativos en la forma de aprendizaje del vocabulario.
- Realizar investigaciones basadas en las técnicas de gamificación para la determinación de nuevas características y requerimientos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Briones, Á. (2014). *Es fácil aprender inglés: ¡si sabes cómo!* Mestas.
- Burke, B. (2012). *Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things*. Bibliomotion, books + media.
- Chacón, M. (2015). La construcción del conocimiento sobre la enseñanza desde la perspectiva de los futuros docentes. *Revista Educación*, 39(1), 51–67. <https://doi.org/10.15517/revedu.v38i2.15264>
- Contreras, R., y Eguinoa, J. (2018). *Experiencias de gamificación en el aula*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Cordero, D., y Núñez, M. (2017). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, 28(1), 269–291.
- de Marcos, L., Domínguez, A., Sáenz de Navarrete, J., y Pagés, C. (2014). An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. *Computers & Education*, 75(1), 82–91. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.01.012>
- Díaz, J., y Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuestas en tiempos de incertidumbre, Sevilla, España.
- Espinoza, B., y Villarruel, R. (2019). Capital humano. La educación en Ecuador y su rentabilidad. *Boletín de Coyuntura*, 1(21), 9. <https://doi.org/10.31164/bcoyu.21.2019.690>
- Férez, P., Coyle, Y., y Maurandi, A. (2020). The use of poetry for EFL: Exploring the beliefs of primary school trainees. *Revista Signos*, 53(102), 56–79. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342020000100056>

- Gaitán, V. (2020). *Gamificación: El aprendizaje divertido* [Blog]. Educativa. [https:// www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/](https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/)
- Gallegos, F., Molina, R., y Lorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. XX Jornadas sobre Enseñanza Universitaria de la Informática, Oviedo, España.
- Goethe, O. (2019). *Gamification mindset*. Springer.
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: Análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*, 22(38), 8. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- Jordán, N., Cuetos, F., y Suárez, P. (2019). La prosodia en la lectura de niños con trastorno específico del lenguaje. *Infancia y Aprendizaje*, 42(1), 87–127. [https:// doi. org/ 10.1080/02103702.2018.1550161](https://doi.org/10.1080/02103702.2018.1550161)
- Junco, I. (2010). La motivación en el aprendizaje. *Temas para la educación*, 9(7), 1–14.
- Kapp, K. (2012). Games, Gamification, and the quest for learner engagement. *Training and Development*, 66(6), 64–68.
- Legrá, N., Vaca, A., Sagó, A., Garzón, E., López, E., Crespo, M., y Lewis, G. (2005). La lengua inglesa y el mundo actual. *Revista Información Científica*, 47(3), 1–7.
- Limaymanta, C., Romero, E., Gil, J., Huaroto, L., Torres, Á., y García, R. (2020). Gamificación en educación desde Web of Science. Un análisis con indicadores bibliométricos y mapas de visualización. *Conrado*, 16(1), 399–406.
- Madrid, T. (2019). El sistema educativo de Ecuador: Un sistema, dos mundos. *Revista Andina de Educación*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.2>

- Ministerio de Educación. (2016). *Lengua Extranjera*. Currículum. [https:// educacion. gob. ec/curriculo-lengua-extranjera/](https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/)
- Mora, M., y Camacho, J. (2019). Classcraft: English and role play in the primary school classroom. *Apertura*, 11(1), 56–73. <https://doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1433>
- Oliva, H. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(1), 1–17. [https:// doi. org/ 10.1590/s1678-4634201844173773](https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773)
- Ortiz, P. (2013). *La importancia del idioma inglés en la educación*. El Nuevo Diario; El Nuevo Diario. [http:// www. elnuevodiario. com. ni/ desde- la- u/ 305910- importancia-idioma-ingles-educacion/](http://www.elnuevodiario.com.ni/desde-la-u/305910-importancia-idioma-ingles-educacion/)
- Ramírez, J. L., y Sayer, P. (2016). The teaching of English in public primary schools in Mexico: More heat than light? *education policy analysis archives*, 24(84), 1–25. <https://doi.org/10.14507/epaa.24.2502>
- Ripoll, O. (2006). El juego como herramienta educativa. *Educación Social*, 33(1), 11–27.
- Rodríguez, R., y Barcenas, M. (2003). *Gamificación como estrategia de adopción de nuevas tecnologías de la información en empresas*. Parainfo.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: Motivar jugando*. Editorial UOC.
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación. *Capital Humano*, 12(295), 72–78.

## ANEXOS

### Anexo 1

#### Análisis de la encuesta aplicada

1. Según su criterio, aprender inglés le parece:

- Difícil
- Interesante
- Fácil
- Aburrido

2.- ¿Qué opinión le merece a usted las clases de inglés que actualmente recibe?

- Atractivas
- Participativas
- Respectivas
- Aburridas

3. ¿Estaría dispuesto a realizar actividades lúdicas en las clases de inglés?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4. ¿De qué forma usted comprende mejor el vocabulario inglés?

- Al observar
- Al escuchar
- Al leer
- Al hablar
- Al hacer tareas

5. ¿Cuántas palabras en inglés a la semana aprende usted?

- Cinco
- Diez
- Quince
- Más de 20

6. ¿Considera usted que el juego mejoraría su nivel de comprensión del vocabulario inglés?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

## Anexo 2



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**  
**SEDE AMBATO**  
**OFICINA DE POSGRADOS**

**Objetivo: Evaluar el nivel de conocimiento del vocabulario inglés de los estudiantes de tercer año de bachillerato.**

**VOCABULARY QUIZ**

**Name:** \_\_\_\_\_

**Date:** \_\_\_\_\_

- 1. LOOK AT THIS OBJECT AND WRITE THE CORRECT NUMBER IN THE SPACE (2 PTS)**



\_\_\_\_\_ Pants      \_\_\_\_\_ Jacket      \_\_\_\_\_ Shorts      \_\_\_\_\_ Boots  
 \_\_\_\_\_ Shirt      \_\_\_\_\_ Scarf      \_\_\_\_\_ Hat

- 2. COMPLETE THE FOLLOWING SENTENCES USING THE PICTURE. (2 PTS)**

- a) My jacket is \_\_\_\_\_  
 b) These boots are \_\_\_\_\_  
 c) José wears \_\_\_\_\_ pants  
 d) Manuel's shirt is \_\_\_\_\_

**ORDER THE LETTERS OF THE FOLLOWING FRUIT NAMES (2 PTS)**



|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| G | A | O | E | R | N |
|   |   |   |   |   |   |



|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| O | A | T | M | O | T |
|   |   |   |   |   |   |



|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S | P | R | A | Y | R | E | B | R |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |



|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| O | L | M | E | N |
|   |   |   |   |   |

**3. WHAT IS THE MEANING OF THE FOLLOWING WORDS? (2 Pts)**

**CAR** \_\_\_\_\_

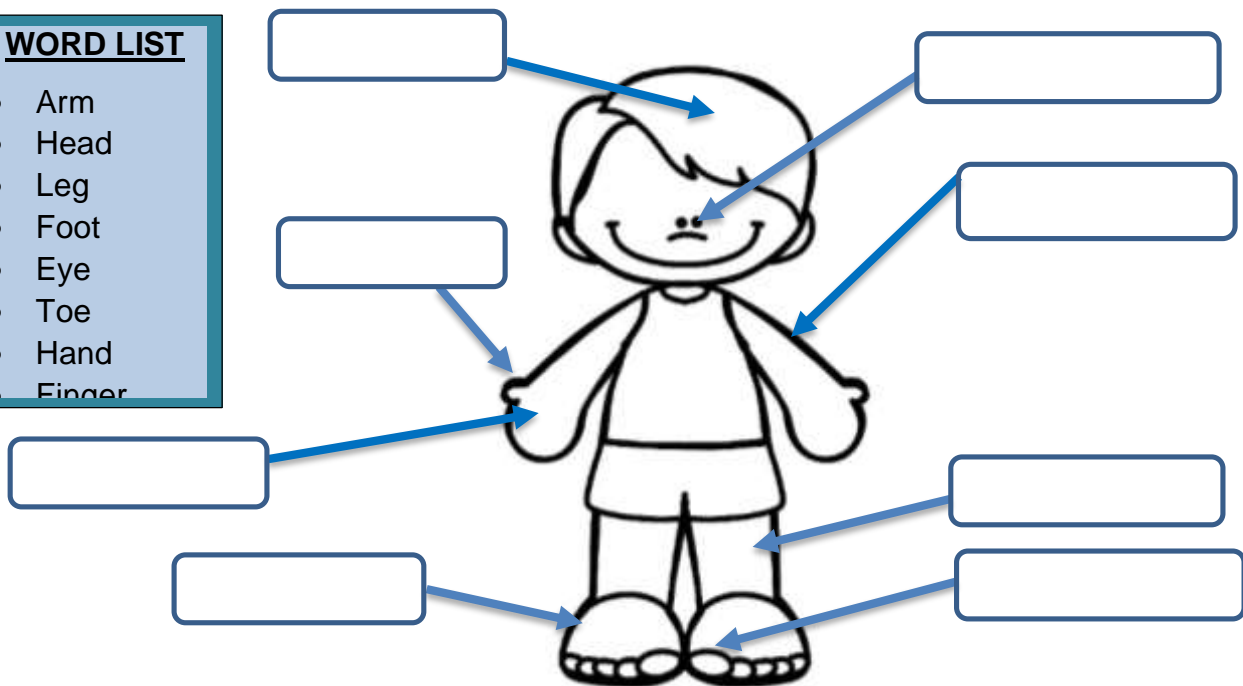
**BOAT** \_\_\_\_\_

**PLANE** \_\_\_\_\_

**HELICOPTER** \_\_\_\_\_

4. IN THE BLANK SPACE PLACE, PUT THE CORRECT ANSWER (2 PTS)

- WORD LIST**
- Arm
  - Head
  - Leg
  - Foot
  - Eye
  - Toe
  - Hand
  - Finger



**Anexo 3: Fotografías**





## Anexo 4: Planificaciones micro curriculares

### PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR DE LAS ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA

---

UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL

BILINGÜE KUMAY

2021 - 2022

---

#### 1. DATOS INFORMATIVOS

Área: Idioma extranjero

Asignatura: Ingles

Docente: Lic. Viviana Moya

Curso: Tercer año

Nivel Educativo: Bachillerato

#### 2. TIEMPO

Carga horaria semanal

Tiempo destinado a la actividad

10 horas

2 horas

#### 3. OBJETIVOS

Describir en idioma inglés el vestuario que usa una persona en su vida cotidiana.

#### 4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Nº | Título de la actividad | Técnica | Recursos  | Juegos a implementar | Proceso  | Evaluación                       |
|----|------------------------|---------|---|----------------------|--|----------------------------------|
| 1. | Clothing               | Desafío | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Copias</li> <li>• Cuadernos</li> <li>• Esferos</li> <li>• Cartulinas</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Recortes de revista y periódicos</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Pega</li> </ul> | Complete the chapter | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregar recortes de revistas o periódicos basados en personajes de televisión cortados por la mitad.</li> <li>• Los estudiantes tendrán que encontrar las partes iguales, de esta manera, se establen las parejas del juego.</li> <li>• Cada pareja tratará de describir la ropa de su personaje.</li> </ul> | Reconocimientos a la creatividad |

---

---

|      |  |                                  |
|------|--|----------------------------------|
| Song | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ganará el juego aquella pareja que sea más creativa en la descripción.</li> <li>• Formar parejas</li> <li>• Entregar la letra incompleta de la canción "This is the way we wear our clothes"</li> <li>• Escuchar la música.</li> <li>• Completar correctamente las partes faltantes de la canción.</li> <li>• Triunfa la pareja que lo haga sin cometer errores.</li> </ul> | Reconocimiento a la inteligencia |
|------|--|----------------------------------|

---



---

**UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL**

**BILINGÜE KUMAY**

2021 - 2022

---

**1. DATOS INFORMATIVOS**

Área: Idioma extranjero

Asignatura: Ingles

Docente: Lic. Viviana Moya

Curso: Tercer año

Nivel Educativo: Bachillerato

**2. TIEMPO**

**Carga horaria semanal**

10 horas

**Tiempo destinado a la actividad**

2 horas

**3. OBJETIVOS**

Identificar el nivel de conocimiento sobre los colores en idioma inglés de los estudiantes de la UEIB Kumay.

**4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

| N° | Título de la actividad | Técnica     | Recursos     | Juegos a implementar | Proceso                       | Evaluación |
|----|------------------------|-------------|--------------|----------------------|-------------------------------|------------|
| 2. | Colors                 | Recompensas | • Cartulinas | Lottery              | • Realizar una lotería con el | Medallas   |

---

- 
- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Marcadores</li><li>• Cuadernos</li><li>• Tijeras</li><li>• Recortes de revistas, periódicos o impresiones</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>vocabulario aprendido en años anteriores.</li><li>• Tomar tres cartulinas de 1/8 y dividir cada una en 9 cuadrados de igual tamaño.</li><li>• Colocar en la primera cartulina diferentes colores en español.</li><li>• Escribir en la segunda cartulina las mismas palabras en idioma Shuar y en la tercera cartulina ubicar las palabras equivalentes en idioma inglés.</li><li>• Dividir a los estudiantes en grupos, las palabras en español son recortadas y colocadas en una bolsa.</li></ul> |
|---|--|
-

---

Find the  
Words

- Sacar una palabra en español de la bolsa y poner el significado en las dos cartulinas restantes.
  - Ganará el grupo que complete la cartulina entregada.
  - Dividir a los estudiantes en parejas. Medallas
  - Entregar a cada pareja una sopa de letras.
  - Buscar en el documento los colores descritos en las instrucciones.
  - Ganará la pareja que complete el juego en el menor tiempo posible.
- 

---

**UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL**

**BILINGÜE KUMAY**

2021 - 2022

---

**1. DATOS INFORMATIVOS**

---

---

 Área: Idioma extranjero

Asignatura: Ingles

Docente: Lic. Viviana Moya

Curso: Tercer año

Nivel Educativo: Bachillerato

**2. TIEMPO****Carga horaria semanal**

10 horas

**Tiempo destinado a la actividad**

2 horas

**3. OBJETIVOS**

Conocer las frutas de temporadas, que, se consumen en la localidad en idioma inglés.

**4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

| N° | Título de la actividad | Técnica | Recursos   | Juegos a implementar | Proceso   | Evaluación |
|----|------------------------|---------|--|----------------------|---|------------|
| 3  | Fruits                 | Puntos  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Impresiones</li> <li>Copias</li> <li>Cartulinas</li> <li>Marcadores</li> <li>Bolsa</li> <li>Tijera</li> <li>Pega</li> <li>Dados</li> <li>Pizarra</li> </ul> | Dices                | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dividir a los estudiantes en grupos de 4 personas.</li> <li>Dibujar en la cartulina varios cuadrados con un marcador, en cada uno, se pegarán recortes relacionados a frutas.</li> <li>Colocar en algunos cuadrados las palabras start, miss your turn, go to 3 space, finish.</li> <li>Representar a cada grupo con un color.</li> <li>Colocar en la primera casilla</li> </ul> | Puntaje    |

---

---

(start), a cada estudiante.

- Tirar los dados, el que obtenga el número más alto comenzará el juego.
  - Mover a la casilla que corresponda según el número del dado sacado.
  - Hacer una oración basada en la imagen.
  - El objetivo es llegar al cuadro final.
  - Si alguien cae en una casilla donde está otro jugador, el jugador que ya está en esa casilla volvería al principio del tablero y empezar nuevamente.
  - Ubicar alguna casillas de comodín y penalización.
-

|         |  |         |
|---------|--|---------|
| Hangman | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribir el número de líneas de la palabra.</li> <li>• Dibujar la horca.</li> <li>• Explicar la palabra en inglés de una forma simple y comprensible para el estudiante.</li> <li>• Adivinar la palabra.</li> <li>• Agregar un elemento a la horca si la letra no está en la palabra.</li> <li>• Serán máximo cinco intentos.</li> <li>• El grupo ganador es el que adivine la palabra correcta.</li> </ul> | Puntaje |
|---------|--|---------|

---

**UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL**

**BILINGÜE KUMAY**

2021 - 2022

---

**1. DATOS INFORMATIVOS**

Área: Idioma extranjero

Asignatura: Ingles

Docente: Lic. Viviana Moya

Curso: Tercer año

Nivel Educativo: Bachillerato

**2. TIEMPO**

**Carga horaria semanal**

**Tiempo destinado a la actividad**

10 horas

2 horas

---

---

### 3. OBJETIVOS

Describir los medios de transporte, utilice los sustantivos y adjetivos estudiados en clase.

### 4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Nº | Título de la actividad | Técnica                      | Recursos  | Juegos a implementar | Proceso   | Evaluación              |
|----|------------------------|------------------------------|---|----------------------|---|-------------------------|
| 4. | <u>Transportation</u>  | <u>Acumulación de puntos</u> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Copias</li> <li>• Cuadernos</li> <li>• Esferos</li> <li>• Cartulinas</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Recortes de revista y periódicos</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Pega</li> </ul> | Guess the character  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividir a los estudiantes en grupos.</li> <li>• Realizar en una hoja la descripción de un medio de transporte.</li> <li>• Ingresar la descripción en una bolsa plástica.</li> <li>• Sacar una descripción al azar y proceder a leerla.</li> <li>• Tratar de adivinar el objeto descrito.</li> <li>• Si acierta obtendrán un puntaje caso contrario pasarán el turno al siguiente grupo.</li> </ul> | 5 puntos por cada juego |
|    |                        |                              |   | <u>Crossword</u>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar parejas.</li> </ul>   | 5 puntos por cada juego |

---

- 
- Entregar a los estudiantes un crossword basado en medios de transporte.
  - Leer las descripciones de las palabras a completar.
  - Escribir en las casillas horizontales y verticales las letras que conforman la palabra.
  - El ganador recibe un puntaje.
-

---

**UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL**
**BILINGÜE KUMAY**

 2021 - 2022
 

---

**1. DATOS INFORMATIVOS**

Área: Idioma extranjero

Asignatura: Ingles

Docente: Lic. Viviana Moya

Curso: Tercer año

Nivel Educativo: Bachillerato

**2. TIEMPO**
**Carga horaria semanal**
**Tiempo destinado a la actividad**

10 horas

2 horas

**3. OBJETIVOS**

Identificar las distintas partes del cuerpo en idioma inglés.

**4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

| N° | Título de la actividad | Técnica         | Recursos  | Juegos a implementar | Proceso  | Evaluación |
|----|------------------------|-----------------|---|----------------------|--|------------|
| 5. | <u>Body parts</u>      | Clasificaciones | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Cartulina</li> <li>• Bolsa</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Tijera</li> </ul> | Runner               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar una lectura en inglés sobre las partes del cuerpo.</li> <li>• Dividir el curso en grupos de 5 estudiantes los mismos, se sentarán al final del aula.</li> <li>• Escoger de cada grupo a una persona que hará las veces de escritor y los otros 4 serán los corredores.</li> </ul> | Ranking    |

---

- 
- Correr por turnos cada integrante del grupo a la pizarra, leer un fragmento del texto y volver a su grupo.
  - Dictar el contenido al escritor, el cual, anotará en una hoja.
  - El grupo ganador es el que cometa en la redacción la menor cantidad de errores posibles.

Bingo

- Realizar en Ranking media hoja de cartulina un cuadro con cinco columnas y cinco filas.
  - Escribir en la primera fila la palabra Bingo, coloque una
-

---

letra por  
columna.

- Escribir  
debajo de  
cada letra  
las partes  
del cuerpo  
de una lista  
entregada  
previamente  
por el  
docente.
  - Recortar las  
palabras en  
español e  
introducir  
en una  
bolsa.
  - Dictar la  
palabra que  
saca de la  
bolsa.
  - Señalar en  
la cartilla  
las palabras  
que  
consten.
  - Al  
completar  
toda la  
cartilla el  
estudiante  
gritará  
BINGO.
-