



**UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
UNIDAD DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ORIENTACIÓN
EDUCATIVA**

Proyecto de desarrollo previo la obtención del
Grado Académico de Magíster en Educación
Mención Orientación Educativa.

TEMA

LA GAMIFICACIÓN Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “ROSA MARÍA ÁLAVA MOREIRA”, CANTÓN
BUENA FE, PERÍODO LECTIVO 2022-2023

AUTOR

ING. GISSELLE ELIZABETH ZURITA VERA

DIRECTOR

LCDO. EDGAR PASTRANO QUINTANA, MSC.

**QUEVEDO - ECUADOR
2023**

CERTIFICACIÓN

Lcdo. Edgar Pastrano Quintana, MSc., Director del Proyecto de Desarrollo Educativo previo a la obtención del Grado Académico de Magister en Educación Mención Orientación Educativa.

CERTIFICA:

Que la **Ing. GISSELLE ELIZABETH ZURITA VERA**, ha cumplido con la elaboración del Proyecto de Desarrollo Educativo titulado: **“LA GAMIFICACIÓN Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROSA MARÍA ÁLAVA MOREIRA”, CANTÓN BUENA FE, PERÍODO LECTIVO 2022-2023**, el mismo que ha sido revisado en todos sus componentes por lo que se encuentra apto para la presentación y sustentación ante el tribunal respectivo.

Quevedo, 25 de Mayo del 2023



EDGAR VICENTE
PASTRANO QUINTANA

LCDO. EDGAR PASTRANO QUINTANA, MSC.

DIRECTOR

AUTORÍA

El presente trabajo de investigación titulado: **LA GAMIFICACIÓN Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROSA MARÍA ÁLAVA MOREIRA”, CANTÓN BUENA FE, PERÍODO LECTIVO 2022-2023**, es un trabajo original, elaborado con esfuerzo y dedicación del estudiante de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo: Gisselle Elizabeth Zurita Vera, con cédula de ciudadanía número 120536110-6; respectivamente, presenta este trabajo de investigación que es original y de su creación.



Ing. Gisselle Elizabeth Zurita Vera

Autora

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación, objeto de mi dedicación, esfuerzo y perseverancia se lo dedico a Dios, por guiarme e iluminarme durante toda la fase estudiantil, a mi esposo que con infinito amor, esfuerzo y sacrificio me ha brindado su apoyo moral en todo momento, por ayudarme a realizar mis objetivos, a mis hijos que son el motivo especial de mi anhelo de superación por ser su ejemplo a seguir.

Agradecer con todo mi amor a mis padres que siempre han estado en el momento preciso para extenderme su mano hasta poder ver una meta más alcanzada y a mis hermanos por su ayuda incondicional en todo momento.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, específicamente a la Unidad de Postgrado, por brindar esta preparación y permitir lograr ese gran anhelo, que es obtener el Título de Magister en Educación, Mención Orientación Educativa, para de esta manera incursionar en la labor docente.

Un especial agradecimiento al Decano de la Unidad de Posgrado Dr. Byron Oviedo Bayas. Phd. . Por su loable gestión en el desarrollo en el Programa de Maestría en Educación

Al Coordinador Lcdo. Bolivar Yepez Yáñez , MSc. un agradecimiento relevante de manera muy especial por ser un guía en la fase final del proceso de formación profesional, compartiendo sus conocimientos, experiencias y habilidades de manera asertiva y con gran pertinencia en mi formación profesional.

Agradecer de manera infinita a Lcdo. Edgar Pastrano Quintana, MSc. Director de Proyecto de Desarrollo , quien estuvo siempre como un verdadero tutor, y supo guiar muy acertadamente con indicaciones y sugerencias de buena voluntad y experiencia a lo largo de este trabajo para culminar con éxito la investigación.

A los apreciados docentes por sus sabios conocimientos brindados para el logro y consecución de los propósitos deseados.

Al Rector de la institución Lcdo. Milton Morante que siempre estuvo presto para el apoyo en la investigación de manera incondicional, motivando y dando su aporte profesional y haciendo posible el desarrollo del proyecto, fue un gran privilegio poder contar con su ayuda.

PRÓLOGO

El presente proyecto titulado: “La gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”, Cantón Buena Fe, período lectivo 2022-2023”. Se desarrolló para la obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Mención Orientación Educativa.

En la era de la tecnología y la información, el proceso de enseñanza-aprendizaje necesita adaptarse de manera constante para satisfacer los requerimientos de los estudiantes. Por lo tanto, la gamificación funciona como una estrategia que combina componentes de juego en contextos educativos para motivar, estimular y comprometer a los educandos de una manera única.

Por medio del uso de mecánicas, dinámicas y narrativas propias de los juegos, se puede crear un ambiente lúdico que fomente la participación activa, la creatividad y la resolución de problemas. Este enfoque pedagógico demuestra ser esencialmente positivo en el aprendizaje de idiomas, ya que estimula la práctica constante y la inmersión lingüística.

Este estudio no solo busca aportar conocimientos valiosos para la comunidad educativa de la Unidad Educativa, sino también para todos aquellos involucrados en el ámbito de la enseñanza del idioma inglés. A través de este trabajo, se espera inspirar a otros educadores a explorar y adoptar estrategias gamificadas en sus propias prácticas docentes, brindando así a sus estudiantes un ambiente de aprendizaje estimulante y motivador.



ING. MAYRA MAGDALENA DELGADO BRIONES, MSC.

RESUMEN

El presente proyecto asume como objetivo analizar la gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad educativa “Rosa María Álava Moreira”. Para ello, se aplicó una investigación con enfoque cuantitativo y cualitativo, utilizando el método analítico-sintético, de igual modo, se efectuó una investigación bibliográfica, pues fue crucial para conocer los antecedentes, teorías, conceptos y enfoques. Por su parte, las técnicas seleccionadas fueron la observación, encuesta y la entrevista, y el instrumento aplicado fue el cuestionario. En relación a la población esta estuvo compuesta por 74 estudiantes de la Institución. En base a los resultados el 70% de los educandos creen que la gamificación puede ayudar mucho en mejorar la comprensión y uso del idioma inglés, por otra parte, el 69% opinó que la gamificación puede ser una buena opción para aquellos alumnos que tienen dificultades para aprender inglés. Por su parte, el plan de capacitación docente resultó ser oportuno debido a que apuntó a innovar en la educación indagando a mejores aprendizajes. Dentro del desarrollo del mismo se realizaron diversas actividades que ayudó a tener una mejor percepción de la gamificación.

Palabras clave: actividad, aprendizaje, capacitación, comprensión

ABSTRACT

The objective of this project is to analyze gamification and its relationship with the teaching-learning process of the English language in upper basic education students of the "Rosa María Álava Moreira" Educational Unit. For this, an investigation with a quantitative and qualitative approach was applied, using the analytical-synthetic method, in the same way, a bibliographical investigation was carried out, since it was crucial to know the background, theories, concepts and approaches. On the other hand, the selected techniques were observation, survey and interview, and the applied instrument was the questionnaire. In relation to the population, this was composed of 74 students of the Institution. Based on the results, 70% of the students believe that gamification can help a lot in improving the comprehension and use of the English language, on the other hand, 69% thought that gamification can be a good option for those students who have difficulties to learn English. For its part, the teacher training plan turned out to be opportune because it aimed to innovate in education by investigating better learning. Within its development, various activities were carried out that helped to have a better perception of gamification.

Keywords: activity, learning, training, understanding

ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
PRÓLOGO.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE.....	ix
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
NATURALEZA DEL PROYECTO.....	3
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	4
1.2. MARCO INSTITUCIONAL	5
1.3. FINALIDAD DEL PROYECTO	5
1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.....	6
1.5. SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA	7
1.6. PROBLEMA	8
1.6.1. Problema general	8
1.6.2. Problemas derivados.....	8
1.7. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.8. OBJETIVOS: GENERAL Y ESPECÍFICOS	9
1.8.1. General	9
1.8.2. Específicos.....	9
1.9. META	10
1.10. BENEFICIARIOS	10
1.11. CRITERIOS METODOLÓGICOS.....	11
1.12. FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS.....	11
CAPÍTULO II	12
MARCO TEÓRICO	12
2.1. FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL.....	13

2.1.1. Gamificación	13
2.1.3. Estrategia didáctica.....	13
2.1.4. Aprendizaje.....	13
2.1.5. Enseñanza	14
2.1.6. Interacción	14
2.1.7. Motivación.....	14
2.1.8. Competencia	14
2.1.10. Capacitación	15
2.1.11. Dinámica.....	15
2.1.12. Entusiasmo	15
2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	15
2.2.1. Gamificación en la educación	15
2.2.3. Elementos de la gamificación.....	17
2.2.4. Beneficios de la gamificación	19
2.2.5. La gamificación como estrategia didáctica	21
2.2.6. Enseñanza	21
2.2.6.1. Modelos o estrategias de enseñanza	22
2.2.7. Aprendizaje.....	23
2.2.7.1. Tipos de aprendizaje	23
2.2.10. Aprendizaje de inglés mediante la gamificación.....	25
2.2.10.1. Gamificación y su relación con la motivación.....	27
2.2.11. Herramientas digitales de gamificación	27
2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	30
CAPÍTULO III.....	32
DESARROLLO DEL PROYECTO	32
3.1. CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO	33
3.1.1. Diagnóstico, origen o naturaleza del proyecto	33
3.1.1.1. Tipo de investigación.....	34
3.1.1.2. Investigación bibliográfica	34
3.1.1.3. Investigación de campo	34
3.1.1.4. Métodos de investigación	35
3.1.1.5. Técnicas e instrumentos de investigación.....	35
3.2.3.1. Fundamentación conceptual	52
3.2.3.2. Fundamentación teórica.....	52

2.3.3.3. Fundamentación legal	53
3.2.3. Objetivos.....	54
3.2.3.1. General.....	54
3.2.3.2. Específicos	54
3.2.5. Factibilidad.....	55
3.2.6.1. Acciones y responsables	56
3.2.6.2. Actividades	57
3.2.6.3. Planificación	59
3.2.6.4. Recursos.....	60
3.2.6.5. Presupuesto	60
3.2.6.6. Valor de la propuesta	61
3.2.6.5. Financiamiento.....	61
3.3. PRINCIPALES INDICADORES DEL CAMBIO EDUCATIVO.....	62
CAPÍTULO IV	63
RESULTADOS DEL PROYECTO.....	63
4.1. PRINCIPALES RESULTADOS DEL PROYECTO.....	64
4.2. EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....	66
CAPÍTULO V.....	68
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	68
5.1. CONCLUSIONES	69
5.2. RECOMENDACIONES	70
BIBLIOGRAFÍA	71
ANEXOS	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Personal de la Escuela de Educación Básica	36
Tabla 2. Entrevista a los dos Autoridades.....	37
Tabla 3. Entrevista a los dos docentes	39
Tabla 4. Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas.....	50
Tabla 5. Acciones y responsables	56
Tabla 6. Actividades o sesiones	57
Tabla 7. Cronograma de actividades.....	59
Tabla 8. Recursos humanos	60
Tabla 9. Recursos materiales	60
Tabla 10. Recursos económicos / talento humano.....	60
Tabla 11. Recursos económicos / materiales	61
Tabla 12. Recursos económicos / varios.....	61
Tabla 13. Efectividad de la Propuesta	67
Tabla 14. Relevancia de la propuesta	67

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Método para aprender ingles.....	41
Gráfica 2. Mejora de la comprensión mediante la gamificación	42
Gráfica 3. Experiencia de aprendizaje mediante la gamificación.....	43
Gráfica 4. Motivación mediante la gamificación.....	44
Gráfica 5. Implementación de nuevas herramientas tecnológicas	45
Gráfica 6. Juegos o actividades lúdicas para el aprendizaje	46
Gráfica 7. Mejora de aprendizaje a través de juegos y actividades lúdicas.....	47
Gráfica 8. Tipo de juegos o actividades lúdicas en clases	48
Gráfica 9. Gamificación como ayuda hacia los estudiantes	49
Gráfica 10 Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas	50

INTRODUCCIÓN

La educación a escala mundial se encuentra en constante transformación con el fin de alcanzar cambios y procesos significativos respecto a la mejora del aprendizaje. La utilización de nuevas metodologías activas como la gamificación, permite aumentar los niveles de eficacia pedagógica junto con la calidad del aprendizaje en el entorno educativo (González, 2017). Actualmente el inglés se ha convertido no en una asignatura como tal, sino más bien como competencia no solo educativa sino también a nivel profesional, lo cual ayuda a las personas a desarrollarse efectivamente dentro del mundo globalizado en el que se desenvuelve.

Dentro del contexto ecuatoriano el idioma inglés es considerado como uno de los pilares fundamentales de la educación, pues su aprendizaje es fundamental para la adquisición del perfil de salida del Bachillerato en donde se busca formar personas justas, inventoras y solidarias, debido a que el conocimiento de un segundo idioma fortifica el razonamiento, la interpretación, el análisis, la sistematización, la discusión y la resolución de problemas. No obstante; aún existen intervalos muy inferiores a los requeridos por los sistemas educativos globalizados (MINEDUC, 2021)

En base al ámbito institucional, en la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”, se ha percibido que en los estudiantes de Básica Superior existe un limitado conocimiento en la pronunciación y fluidez en el idioma inglés. Pues el aprendizaje de una segunda lengua, puede resultar estresante si el educando no se siente interesado y motivado. Además, la falta de recursos que sirvan como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la falta de dinamismo, hace que se conviertan en clases tradicionales que no despiertan el interés de los estudiantes, y por ende ocasiona una limitada participación por parte de ellos.

El presente trabajo consistió en utilizar la gamificación como estrategia educativa para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, debido a que esta herramienta es un modelo basado en el juego que sirve para estimular y potenciar la motivación, permitiendo al

docente generar un ambiente, en dónde el aprendizaje no tiene fronteras ni límites; suscitando confianza en el educando para que él sea el autor de su propia formación.

El **Capítulo 1**, da a conocer la naturaleza del proyecto donde se hace la descripción del estudio, el marco institucional, la finalidad, contextualización y ubicación del problema, la situación actual, el problema general y su respectiva delimitación, los objetivos del proyecto, las metas y beneficios, los criterios metodológicos y los factores externos.

El **Capítulo 2**, está compuesto por la fundamentación conceptual; donde se describe la variable independiente y la dependiente, la fundamentación teoría da a conocer todas aquellas teorías acerca de las variables del estudio y la fundamentación legal indica las leyes y reglamentos en el cual se basó el presente estudio.

El **Capítulo 3**, contiene el desarrollo del proyecto, donde se señala la caracterización y el desarrollo de la propuesta, las actividades y tareas del mismo, los recursos y sus principales indicadores del cambio educativo.

El **Capítulo 4**, plantea los respectivos resultados del proyecto en base a los objetivos específicos planteados.

El **Capítulo 5**, da a conocer las respectivas conclusiones y recomendaciones del presente estudio.

CAPÍTULO I
NATURALEZA DEL PROYECTO

*“La enseñanza que deja huella no es la que se hace
de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón”*

Howard G. Hendricks

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La gamificación es una estrategia didáctica activa e innovadora en la que interceden las dinámicas y mecánicas del juego (desafíos, puntos, recompensas, entre otros) en entornos que no solo impulsan a la motivación de los estudiantes despertando su deseo por aprender, sino que también genera un ambiente de aprendizaje propicio y adecuado para trabajar (Gómez, 2022). Por ende, dicha metodología es una forma para mejorar la comprensión de una segunda lengua como el inglés.

Para ciertos estudiantes el inglés es una materia difícil, complicada y poco llamativa, donde los docentes suelen utilizar material didáctico tradicional, ocasionando el desinterés por aprender y que los educandos solo estén obligados a tomar las clases sin tener ningún tipo de entusiasmo, pues el uso de estrategias ambiguas no es suficiente para mantener a los alumnos motivados y atentos al desarrollo de cada clase, perdiendo de alguna manera la participación de éstos.

Por tanto, la propuesta busca una manera atractiva de enseñar y motivar a los educandos, mediante la implementación de herramientas de gamificación, pues se pretende cambiar el entorno monótono y tradicional que se lleva a cabo dentro del aula por uno más dinámico, buscando principalmente una mayor interacción e interés de parte de los estudiantes, los mismos que aprenden la asignatura mientras desarrollan su capacidad de aprendizaje.

En definitiva, la gamificación brinda la oportunidad de generar cambios positivos en el desarrollo de la clase, manteniendo a los estudiantes atentos y motivados, permitiendo mejorar el ambiente educativo, creando aprendizajes significativos al educando a ser el responsable de su propio conocimiento (Cango, 2023). Además, favorece la participación y evita el rechazo al estudio, gracias a esto los docentes pueden convertir sus clases habituales en llamativas, divertidas e interactivas forjando un ambiente más agradable para el desarrollo de conocimientos, incrementando favorablemente en el rendimiento académico.

1.2. MARCO INSTITUCIONAL

La Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”, se encuentra localizada en la vía Santo Domingo, Av. 7 de Agosto y, German Anchundia Barros de la Parroquia San Jacinto del Cantón Buena Fe, provincia de Los Ríos. Es una Institución con sostenimiento y recursos particulares. Presenta modalidad presencial con jordana matutina. La Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira” es un establecimiento educativo particular subvencionado que imparte educación Inicial, Básica y Bachillerato, ha sido concebido como una institución capaz de entregarle al estudiante todas las oportunidades, los avances y las facilidades que requiere para su desarrollo integral. El tipo de educación que presenta es Inicial, Educación Básica y Bachillerato, la secundaria, inicia desde octavo de básica hasta tercero de bachillerato, cursando un tronco común de asignaturas generales, optando por una especialidad en ciencias o técnico. Por su parte, el total de docentes es de 18, siendo 10 de género femenino y 8 masculino. El número total de estudiantes de es 320.

Los actores de esta comunidad escolar, comparten los respectivos deberes y derechos, todo ello dentro del marco de la Ley de la República y las normativas internas de la institución. La infraestructura de la institución con el transcurso de los años ha ido mejorando a razón de las características, intereses y necesidades de la comunidad educativa y en atención al mejoramiento de los procesos pedagógico, didácticos y la formación integral de los y las estudiantes. De igual manera, en el establecimiento se respetan y se propician las instancias de participación de todos sus integrantes, por tanto, se resguardar cada uno de los derechos por medio de los instrumentos de gestión y de sus propias organizaciones como el Consejo de Docentes, Centro de Padres y Apoderados, Centros de estudiantes y Comité de convivencia.

1.3. FINALIDAD DEL PROYECTO

La finalidad del proyecto es utilizar la gamificación como una estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes, pues es una metodología que tiene la intención de motivar y elevar el interés por el estudio, brindando la posibilidad

de potenciar y fortalecer aquellos aspectos donde se presentan dificultades. Además, gracias a dicha metodología, las clases se vuelven interactivas y colaborativas, donde los educandos prestan mayor atención a las clases y tienen una participación constante, mejorando de tal forma el desempeño académico, las actitudes y habilidades.

La propuesta resulta oportuna debido a que apunta a innovar en la educación indagando a mejores aprendizajes. Asimismo, el uso de la gamificación pretende cambiar la forma en que los docentes llevan a cabo las clases, pues este método no solamente es un juego como tal, sino que también es una estrategia que ayuda a alcanzar mejores resultados en el rendimiento de los estudiantes, de modo que se pueden desarrollar diversas actividades obteniendo beneficio en lo que se refiere al aprendizaje del idioma inglés, tanto para los estudiantes como para toda la comunidad educativa.

1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

A nivel mundial, la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) (2020) ha dado a conocer que mediante la gamificación se puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez puede aumentar la retención de conocimientos. Por su parte, en la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) (2021) señaló que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la calidad y la eficacia del aprendizaje. Sin embargo, Chou (2021) mencionó que el uso de la gamificación en la educación, puede generar problemas en los estudiantes, pues estos se concentrarían más en los elementos lúdicos que en el contenido académico, o también se podría generar una dependencia hacia la retroalimentación inmediata que ofrecen los juegos.

En el contexto ecuatoriano, según el Ministerio de Educación (2018), el aprendizaje del idioma inglés es esencial para la formación de estudiantes competitivos y preparados para el mundo laboral globalizado. No obstante, Loo (2020), identificó que existe la falta de capacitación y recursos para los docentes en la implementación efectiva de la gamificación en el aula. Sugiriendo que los educadores pueden no estar familiarizados con las técnicas y herramientas necesarias para implementar con éxito la gamificación en

el aula. Por otro lado, Méndez (2023), señala que la gamificación pueda ser vista como una distracción o una forma de entretenimiento en lugar de como una herramienta de aprendizaje, lo que podría limitar su efectividad.

En la institución educativa se ha percibido que los estudiantes presentan dificultades para mantener el interés y la motivación en las clases, lo que ha afectado en su proceso de aprendizaje. Además, se ha observado que muchos de ellos no logran alcanzar un nivel adecuado de competencia en el idioma, lo que podría estar relacionado con la falta de dinamismo e interactividad en la metodología de enseñanza utilizada por el docente. En este sentido, la gamificación se presenta como una posible solución, ya que puede proporcionar un enfoque lúdico y motivador que estimule la participación activa y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

1.5. SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA

En la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”, se ha percibido cierta complejidad y falta de interés por aprender el idioma inglés, esto puede ser debido a los procesos de enseñanza monótona y tradicional que se realizan al momento de impartir las clases, ocasionando que el aprendizaje se torne poco entretenido. Además, la ausencia de estrategias metodológicas activas e interactivas provoca una limitada participación de los estudiantes en el aprendizaje.

Si el problema continúa, es probable que los educandos desarrollen una percepción negativa y pierdan el interés y la motivación por aprender el idioma de inglés, lo que llevaría a una disminución en el rendimiento académico y a una mayor tasa de deserción escolar. Además, la falta de involucramiento y apoyo de los padres de familia debido a los bajos resultados podría ser una consecuencia negativa. En última instancia, esto causaría un efecto negativo en la reputación y el desempeño general de la institución en la comunidad educativa.

Por tanto, el plan de capacitación sería una herramienta útil para abordar la problemática en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes, pues a través del mismo, los docentes

podrían adquirir los conocimientos necesarios para diseñar e implementar estrategias de gamificación en su práctica educativa, lo que permitiría aumentar el interés y la motivación de los estudiantes por aprender el idioma. Además, esta capacitación permitiría a los educadores desarrollar habilidades en la creación de juegos educativos y el uso de tecnología en el aula, lo que a su vez contribuiría a mejorar la calidad de la enseñanza en la institución.

1.6. PROBLEMA

1.6.1. Problema general

¿Cómo la gamificación se relaciona con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad educativa “Rosa María Álava Moreira”, cantón Buena fe, ¿período lectivo 2022-2023?

1.6.2. Problemas derivados

- ¿Cómo desde el estado del arte se puede desarrollar un marco teórico sobre la gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma
- ¿Cuál es la situación actual de la gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “¿Rosa María Álava Moreira”, periodo lectivo 2022-2023?
- ¿De qué manera un Plan de capacitación docente sobre gamificación permitirá la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “¿Rosa María Álava Moreira,” periodo lectivo 2022-2023?
- ¿De qué manera la evaluación de resultados del Plan de capacitación docente sobre la gamificación permitirá el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira” periodo lectivo 2022-2023?

1.7. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

CAMPO: Ciencias Sociales y educación
ÁREA: Pedagógica
LÍNEA: Orientación educativa y optimización del rendimiento escolar
LUGAR: UNIDAD EDUCATIVA “ROSA MARÍA ÁLAVA MOREIRA”,
CANTÓN BUENA FE
TIEMPO: De marzo a junio 2023

1.8. OBJETIVOS: GENERAL Y ESPECÍFICOS

1.8.1. General

Analizar la gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad educativa “Rosa María Álava Moreira”, cantón buena fe, período lectivo 2022-2023.

1.8.2. Específicos

- Desarrollar el marco teórico sobre la gamificación y su relación con el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés a nivel escolar.
- Diagnosticar la situación actual de la gamificación y su relación con el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira” período lectivo 2022-2023.
- Desarrollar un plan de capacitación docente sobre la gamificación para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira” período lectivo 2022-2023.
- Evaluar los resultados del Plan de capacitación docente sobre la gamificación y su relación con el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira” período lectivo 2022-2023.

1.9. META

Mediante la realización del proyecto se pretende obtener conocimientos necesarios mediante la revisión bibliográfica de fuentes confiables acerca de la gamificación como estrategia didáctica. Asimismo, por medio del diagnóstico se procura identificar como ayudaría el uso de la gamificación en los estudiantes de la Unidad Educativa. A través de la ejecución de talleres se intentará tener una mejor perspectiva acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés con la ayuda de la gamificación.

Finalmente, el presente proyecto tiene el propósito de ser modelo para trabajos posteriores que guarden relación con el objeto de estudio, y que sea fuente de inspiración para otros autores. Se aspira que el 90 % de los docentes mediante la ejecución de un Plan de capacitación docente pueda desarrollar competencias para la aplicación de la gamificación para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira” período lectivo 2022-2023.

1.10. BENEFICIARIOS

En lo que respecta a los beneficiarios directos del presente trabajo, en primer lugar, son los estudiantes, debido a que podrán aprender de forma dinámica y dominar otro idioma como es el caso del inglés. Por otra parte, los docentes mejorarán las estrategias didácticas y por tanto la satisfacción por su trabajo.

De forma indirecta se beneficiarán todos los miembros de la comunidad educativa, agregado a ello, los padres de familia pues todo beneficio que es para sus representados se remite en un provecho para ellos y cabe mencionar que las autoridades también son beneficiarios debido a que este proyecto puede promover la influencia y reconocimiento académico para la institución.

1.11. CRITERIOS METODOLÓGICOS

En lo que respecta, el proyecto alcanzó un nivel descriptivo, pues denota la prevalencia del objeto de estudio en relación al tiempo y espacio, es decir su frecuencia. Así como también, señala propiedades y características sustanciales de esta problemática, las cuales se pueden medir.

Del mismo modo, el proyecto se desarrolló bajo la modalidad bibliográfica-documental, debido a que la información recopilada para realizar el fundamento teórico será extraída de diversas fuentes bibliográficas digitales, tales como: libros, tesis, revistas científicas, artículos académicos, informes, entre otros; las cuales fueron adquiridas como referencia para este proceso.

Por otra parte, se llevó a cabo una investigación de campo que consistió en aplicar técnicas e instrumentos que permitan recopilar datos directamente, es decir, el investigador se dirige al lugar de los hechos para analizar y recolectar los datos que le servirán para su análisis, pero sin alterar los mismos. Por tanto, al realizar la investigación de campo, el investigador se convierte únicamente en un observador.

1.12. FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS

El factor principal que se pretenderá con este proyecto se basa en incorporar una estrategia de enseñanza-aprendizaje enfocada en la gamificación para que los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira” se fortalezcan en el idioma inglés.

Otros factores de logros pueden ser:

- Motivación de los educandos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- La reestructuración de los planes de área y clases.
- Articulación de las TIC con el modelo didáctico institucional.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

“La educación no es preparación para la vida; la educación es la vida en sí misma”

Jhon Dewey

2.1. FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL

2.1.1. Gamificación

De acuerdo con (Hamari et al., 2018) la gamificación es la aplicación de los recursos de los juegos, como el diseño, la dinámica o los elementos de los juegos, en contextos educativos, con el propósito de modificar los comportamientos y actitudes de los individuos, actuando sobre su motivación, con la finalidad de alcanzar objetivos específicos.

2.1.2. El juego

Se basa en la incorporación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para motivar, involucrar y fomentar el aprendizaje y la participación activa de los sujetos. Los elementos de juego pueden incluir puntos, desafíos, competencias, recompensas y niveles, entre otros (Caillois, 2017).

2.1.3. Estrategia didáctica

Para (Coll, 2017) la estrategia didáctica “es un conjunto de técnicas y herramientas que un docente utiliza para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, las cuales pueden ser diseñadas de manera específica para satisfacer necesidades particulares de los estudiantes” (p. 11).

2.1.4. Aprendizaje

(Ormrod, 2018) manifiesta que el aprendizaje "es un proceso por medio el cual se adquieren nuevas destrezas, conocimientos, valores y actitudes a través de la experiencia, la reflexión y la práctica, y que resulta en un cambio relativamente permanente en el comportamiento" (p. 4).

2.1.5. Enseñanza

La enseñanza es el proceso en donde los educadores se encargan o tienen la responsabilidad de facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Dicho proceso implica la planificación, organización y ejecución de diversas estrategias y recursos para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades y conocimientos (Gagne & Wager, 2018).

2.1.6. Interacción

Es una manera en donde los docentes y los estudiantes se comunican y se relacionan en el espacio o entorno educativo. Esta interacción puede tomar muchas formas, como la enseñanza en clase, la tutoría individual, la retroalimentación sobre el trabajo del estudiante, y la orientación académica (Gagne & Wager, 2018).

2.1.7. Motivación

Según (Ryan, 2018) la motivación se refiere a los procesos que dirigen y mantienen el comportamiento humano hacia un objetivo o meta. La motivación puede ser intrínseca (cuando la persona está motivada por su propio interés y disfrute) o extrínseca (cuando la persona está motivada por factores externos, como recompensas o consecuencias).

2.1.8. Competencia

Para (Perrenoud, 2016) la competencia “es una acción eficaz en un tipo de situación, apoyadas en conocimientos, habilidades, actitudes y valores, que se movilizan juntos para resolver un tipo de problema o situación” (p. 20).

2.1.9. Retroalimentación

Es una información que se proporciona a un individuo acerca de su desempeño en una tarea, con el objetivo de mejorar su rendimiento futuro. Esta puede ser positiva, cuando se reconoce un buen desempeño, o negativa, cuando se señalan errores o áreas de mejora (Quezada, 2021).

2.1.10. Capacitación

Es un proceso educativo de corto plazo aplicado de manera sistemática y organizada, mediante el cual las personas aprenden conocimientos, habilidades y destrezas técnicas para el desempeño de una actividad laboral específica o para el mejoramiento continuo de su desempeño en el trabajo (Chiavenato, 2018).

2.1.11. Dinámica

Se refiere a cómo los individuos interactúan entre sí y con el juego en sí mismo, y cómo las reglas y estrategias influyen en el resultado final del juego. La comprensión de la dinámica de juego es importante para el diseño de juegos y para el estudio de los juegos como una actividad social y cultural (Caillois, 2017).

2.1.12. Entusiasmo

Es una emoción que surge de la conexión profunda entre la persona y su objetivo o propósito en la vida. Por tanto, es una fuerza poderosa que puede inspirar a las personas a superar obstáculos, enfrentar desafíos y perseguir sus metas con determinación y alegría (Ryan, 2018).

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1. Gamificación en la educación

La gamificación educativa es entendida como una estrategia de enseñanza aprendizaje mediante el cual se emplean patrones del juego en el desarrollo de la clase, de acuerdo con (Borrás, 2015) “es un procedimiento importante que activa la motivación por aprender, permite una retroalimentación continua, mejora al estudiante para tener un aprendizaje más significativo, existe un fuerte compromiso con el aprendizaje y la vinculación del estudiante con el contenido” (p. 23).

Para (Barrera, 2018) la gamificación consiste en la utilización de mecánicas de juego en entornos no lúdicos, resultando una metodología de aprendizaje que brinda una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la lealtad y la cooperación, entre otros, dentro del ámbito escolar. Asimismo, motiva y establece un vínculo entre el alumno y el contenido que se está trabajando, cambiando su perspectiva sobre el mismo.

Por otra parte, (Iquise & Rivera, 2020) indican que la gamificación significa usar la psicología del juego creando una experiencia divertida; es un tipo de aprendizaje en el ámbito educativo, es utilizado para absorber conocimientos, mejorar habilidades lo que hace más fácil la interiorización de conocimientos mediante el modelo lúdico lo que hace más interesante, fortalece la resiliencia y genera una experiencia positiva para los individuos.

2.2.2. El juego

Es una actividad libre en la que existen una serie de normas voluntariamente aceptadas y que se desarrolla en unos límites de espacio y tiempo determinados, contribuyendo a la adquisición de una serie de funciones básicas y al desarrollo cognitivo que preparan al niño para la vida adulta (Huizinga, 2015).

Por su parte, (Caillois, 2016) establece una serie de atributos comunes a todos los juegos, considerándolos como una actividad:

- **Libre:** por lo que el jugador no podría estar obligado a realizarla sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.
- **Separada:** circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado.
- **Incierta:** su desarrollo no podría estar determinado ni el resultado dado de antemano, dejándose obligatoriamente cierta libertad a la iniciativa del jugador en la necesidad de inventar.

- **Improductiva:** por no crear ni bienes, ni riqueza, ni ningún elemento nuevo de ninguna especie, llegándose a una situación idéntica a la del principio de partida.
- **Reglamentada:** sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación que es la única que cuenta.
- **Ficticia:** al ir acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

2.2.3. Elementos de la gamificación

Según los autores (Werbach & Hunter, 2015), en la gamificación intervienen tres elementos principales: las dinámicas, las mecánicas y los componentes, los cuales necesitan relacionarse entre sí para conseguir que el usuario se divierta y pueda lograr los objetivos.

a. Dinámicas

(Werbach & Hunter, 2015), mencionan que cinco dinámicas, las cuales se mencionan a continuación:

- **Restricciones:** limitaciones que resultan siendo motivadoras a la hora de encontrar estrategias y buscar soluciones en entornos de libertad limitada.
- **Emociones:** permiten mantener la atención del usuario, uno de los objetivos de la gamificación.
- **Narrativa:** coherencia en la información que transmite el juego a los usuarios.
- **Progresión:** se refiere a la sensación de progreso durante la experiencia del juego.
- **Relaciones:** interacciones sociales que permiten el fortalecimiento del compañerismo, altruismo o generación de status.

b. Mecánicas

Las mecánicas se enfocan en aumentar la motivación y el compromiso mediante la consecución de objetivos, con el fin de obtener distintos reconocimientos. Las mecánicas

son entonces, las reglas o mecanismos que dirigen las acciones. Según (Cortizo, 2016), algunas de las principales mecánicas son:

- **Puntos:** puntuación que puede ser usada para ofrecer recompensa a los usuarios de acuerdo a sus comportamientos o a los objetivos que consigan.
- **Niveles:** umbrales que se van alcanzando a medida que se van acumulando puntos.
- **Premios:** acreditación de logros que indican que se ha alcanzado un objetivo.
- **Bienes virtuales:** objetos virtuales como la indumentaria propia, armas o accesorios que le permiten a cada usuario crear su propia identidad dentro del ambiente virtual.
- **Desafíos:** competencias entre diversos jugadores (rivales). Esta mecánica promueve no solo la competencia sino a su vez la cooperación entre jugadores.
- **Clasificaciones:** Esta mecánica fomenta el deseo de aspiración, porque le permite al usuario ver su nombre resaltado por encima de otros.
- **Misiones:** retos que se deben afrontar para completar los objetivos del juego. Esta mecánica le permite al usuario ser consciente de que tiene una meta por cumplir.
- **Regalos:** bienes gratuitos que se convierten en un fuerte componente motivador que permite a su vez fortalecer las relaciones humanas dentro de una comunidad de jugadores

Adicionalmente, (Werbach & Hunter, 2015) mencionan otras mecánicas relevantes:

- **Oportunidad:** aleatoriedad en el juego que estimula la curiosidad y mantiene al usuario conectado con la actividad.
- **Competencia:** Es una de las mecánicas más comunes y lógicas de los juegos, en donde existirán jugadores o grupos de jugadores ganadores y otros que pierden.
- **Cooperación:** con en esta mecánica no se buscan ganadores o perdedores sino fomentar en los usuarios la necesidad y el deseo de trabajar juntos para lograr el mismo objetivo.
- **Retroalimentación:** información acerca del trabajo y desempeño realizado por cada jugador, desarrollando sensación de progreso.

- **Transacciones:** intercambio de bienes entre los usuarios, ya sea directamente o a través de un intermediario.
- **Turnos:** secuencia de participación de los jugadores, lo que permite que el juego avance.

c. Componentes

Para (Rodríguez, 2017) los componentes más importantes son:

- **Logros:** representaciones de objetivos alcanzados.
- **Avatares:** representaciones visuales del usuario involucrado en el sistema gamificado.
- **Insignias o trofeos:** representaciones visuales de los logros.
- **Luchas con el jefe:** retos de mayor complejidad al final de un nivel.
- **Colecciones:** conjunto insignias, trofeos o medallas acumuladas.
- **Combate:** batalla virtual corta.
- **Desbloqueo de contenidos:** ciertos elementos o información disponible cada vez que se alcanza un objetivo.
- **Tablas de clasificación:** Muestra visual del progreso y los logros de los usuarios.
- **Conquistas:** retos predefinidos con objetivos y recompensas.
- **Gráficos sociales:** representación de los jugadores de la red social del sistema gamificado.
- **Equipos:** grupos de usuarios trabajando cooperativamente para alcanzar un objetivo común.

2.2.4. Beneficios de la gamificación

La implementación de nuevos modelos o metodologías en el ámbito educativo, tal como lo es la gamificación, tienen sus respectivos beneficios, en tal aspecto se plantean algunos de ellos en base a lo que indican (Chávez & Yuste, 2016), entre los cuales se destacan los siguientes:

- 1. Incrementa la motivación por el aprendizaje.** Al incluir la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje aumenta en el estudiante las ganas de aprender.
- 2. Aumenta la atención y la concentración.** Los estudiantes al sentirse motivados por la inclusión de la gamificación tienen más predisposición de aprender o adquirir nuevos conocimientos.
- 3. Cambia la visión que el alumno tiene de la enseñanza.** Por lo general los estudiantes tienen una visión aburrida de las clases, pero esto cambia gracias a la gamificación.
- 4. Proporciona nuevos modelos de aprendizaje.** Ofrece la oportunidad al estudiante de ir descubriendo nuevos conocimientos gracias a las mecánicas y dinámicas del juego.
- 5. Consigue que los educandos acepten el error.** A diferencia de las actividades tradicionales, cuando un estudiante obtiene una baja nota tiende a frustrarse, pero con la gamificación solo acepta las fallas y/o errores, lo que le permite asimilar el conocimiento.
- 6. Otorga voz al estudiantado.** Cuando se gamifica un tema en específico el estudiante se siente en la capacidad de aportar nuevas ideas sin tener miedo a expresarlas.
- 7. Potencia la interactividad.** La gamificación permite interactuar eficaz y efectiva al estudiante en el entorno donde se desarrolla.
- 8. Trabajo en equipo.** Al ser la gamificación una estrategia que requiere la participación de todo el grupo fomenta el trabajo en equipo.
- 9. Fomenta el uso de las nuevas tecnologías.** En la actualidad existen diferentes herramientas que son de fácil uso y se las puede considerar para gamificar una clase como es el caso de Quizizz, Bamboozle, Quizalize.
- 10. Estimular las relaciones sociales en el aula.** Las herramientas de gamificación se las puede trabajar de forma individual y en equipo, al trabajarlas en equipo se despierta en los estudiantes la confianza y las ganas de participar y compartir con sus compañeros.

2.2.5. La gamificación como estrategia didáctica

Las estrategias didácticas son un conjunto de técnicas y métodos que los educadores utilizan para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. La teoría del aprendizaje y la psicología educativa proporcionan una base sólida para el diseño y la implementación de estrategias didácticas efectivas (Bejarano, 2016).

La gamificación es una estrategia didáctica que consiste en la incorporación de elementos y mecánicas propias de los videojuegos en un contexto educativo, con el objetivo de mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Esta tiene E características relevantes las cuales son:

- **Uso de elementos lúdicos y visuales:** La gamificación incorpora elementos visuales, sonoros y narrativos que contribuyen a crear una experiencia más atractiva y emocionante para los estudiantes.
- **Uso de recompensas y feedback:** La gamificación utiliza recompensas, puntos, medallas o niveles que funcionan como un feedback positivo para los estudiantes, y que les incentivan a continuar aprendiendo y superándose.
- **Fomento de la interacción y la colaboración:** La gamificación puede implicar el trabajo en equipo, la resolución de problemas en grupo y el fomento de la cooperación, lo que puede contribuir al desarrollo de habilidades sociales y emocionales.
- **Adaptación a diferentes niveles y estilos de aprendizaje:** La gamificación puede adaptarse a diferentes niveles de conocimiento y estilos de aprendizaje, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo y pueda encontrar un desafío adecuado (Revelo & Collazos, 2018).

2.2.6. Enseñanza

De acuerdo con (Medina, 2018) la enseñanza sirve para la transmisión de conocimientos, habilidades y valores de un docente a un estudiante. Se trata de un proceso interactivo que se adapta a las necesidades y habilidades de cada estudiante, y que busca fomentar la

creatividad y el pensamiento crítico. También puede ser aplicada a través de diferentes modelos y estrategias, y se enfoca en el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes enfrentar situaciones reales.

2.2.6.1. Modelos o estrategias de enseñanza

Según (Mayorga, 2016) existen diferentes modelos y estrategias de enseñanza que se utilizan en la educación tales como:

- **Modelo tradicional:** Este modelo se basa en la transmisión de información de manera expositiva y en la repetición de lo aprendido. El docente es el centro del proceso de enseñanza y el estudiante tiene un papel pasivo en la adquisición del conocimiento.
- **Modelo por descubrimiento:** Este modelo busca que el estudiante descubra el conocimiento por sí mismo a través de la resolución de problemas y la exploración. El docente se convierte en un guía y el estudiante es el protagonista del proceso de aprendizaje.
- **Modelo basado en competencias:** Este modelo se enfoca en el desarrollo de habilidades prácticas para enfrentar situaciones reales. El docente diseña actividades que permiten la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- **Estrategia de trabajo en grupo:** Esta estrategia permite la interacción y colaboración entre los estudiantes, lo que fomenta el aprendizaje colaborativo y la construcción social del conocimiento.
- **Estrategia de enseñanza basada en casos:** Esta estrategia utiliza casos reales para que los estudiantes apliquen los conocimientos en situaciones prácticas. El docente guía el proceso de análisis y resolución del caso.
- **Estrategia de enseñanza por proyectos:** Esta estrategia implica la realización de un proyecto que permita la aplicación de los conocimientos adquiridos. El docente guía el proceso de diseño y ejecución del proyecto.

2.2.7. Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso continuo e interactivo en el que el estudiante construye y reconstruye significados y conocimientos a través de la experiencia, la reflexión crítica y la interacción con el entorno y las personas que lo rodean. Este proceso incluye la integración de ciertas dimensiones, como la cognitiva, la afectiva y la social, y depende tanto del estudiante como del docente y del entorno educativo en el que se desarrolla (Ruiz, 2018).

2.2.7.1. Tipos de aprendizaje

Los tipos de aprendizaje incluyen técnicas que implican procesos cognitivos a estudiantes forjando un rol protagónico donde son los componentes activos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- **Aprendizaje significativo.** Es cuando los estudiantes tienen la capacidad de relacionar entre las ideas o información que actualmente posee con aquellos que los han adquirido anteriormente (Moreira, 2016).
- **Aprendizaje por condicionamiento.** Se produce mediante la repetición de estímulos y respuestas, lo que contribuye a establecer un comportamiento o una respuesta ante un determinado estímulo.
- **Aprendizaje colaborativo.** Se enfoca en desarrollar las habilidades individuales y poder mejorar su aprendizaje de forma colectiva.
- **Aprendizaje por descubrimiento.** Se produce por medio de la exploración y el descubrimiento autónomo, permitiendo al estudiante construir sus propios conocimientos y significados (Gaitán, 2018).

2.2.8. Proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es el conjunto de actividades y estrategias que se utilizan para lograr la transmisión de conocimientos, habilidades y valores de un docente a un estudiante. El proceso de enseñanza-aprendizaje no se limita a la simple transmisión

de información, sino que involucra una interacción activa entre el docente y el estudiante, y se basa en la construcción del conocimiento a través de la experiencia y la reflexión crítica (Ausubel, 2016).

2.2.9. Enfoques de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés

En las fases sucesivas de enseñanza-aprendizaje, se destaca que, para la enseñanza del idioma inglés, el punto de partida es el alumno, al que se le considera el objeto de la educación. En este sentido, los educadores abordan distintos métodos de enseñanza, contextualizan los enfoques que orientan la naturaleza y el aprendizaje de la lengua. Estos enfoques son el punto de vista del cual deriva en un proceso sistemático del conocimiento lingüístico para la enseñanza del idioma inglés (Campoverde, 2019).

a) Enfoque tradicional.

Parte de la relación sujeto-objeto, tal como manifiesta (Gooding, 2020) es un elemento clave en las diferentes teorías del conocimiento, donde el conocimiento lo tiene el educador Sujeto Activo y lo transfiere al Educando Sujeto Pasivo sin conocimiento. De este enfoque se desprende el método de traducción gramatical, fundamentado en la enseñanza de una segunda lengua en el análisis detallado de un conjunto de instrucciones gramaticales y aquellas que se salen del criterio de la regla.

b) Enfoque natural

Este enfoque presenta los niveles iniciales de aprendizaje de la lengua, técnicas de respuesta física total. La tarea del docente es suministrar una entrada comprensible a los estudiantes de la nueva lengua, y crear una variedad de estímulos e intereses dentro de las actividades en el salón de clase. Este enfoque parte de la presunción de que un adulto adquiere un segundo idioma de la manera en la que un niño adquiere un primer idioma (Gooding, 2020).

c) Enfoque estructural

Las estrategias, habilidades y actitudes deliberadas que permean el entorno de enseñanza y aprendizaje, en las teorías lingüísticas del estructuralismo de corte conductista, responde a la suposición de que las lenguas son un sistema de estructuras que pueden aprenderse a través de conductas y repetición (Branda, 2018).

d) Enfoque Comunicativo

Es un sistema didáctico; persigue capacitar al estudiante para una comunicación real y efectiva en el idioma inglés, no únicamente en la destreza oral, sino también en la destreza escrita. Con este propósito, el docente puede utilizar textos, grabaciones y materiales creativos con actividades que procuran ser lo más prácticas posibles. En el contexto del enfoque se precisa el método comunicativo y noción-funcional (Barrera, 2018).

e) Enfoque Humanístico

Se trata del desarrollo de las capacidades, necesidades, intereses, expectativas y deseos del educando, a fin de mantener su motivación, lograr su compromiso y fomentar el progreso de su autonomía en el dominio de la segunda lengua. Los métodos más reconocidos en este enfoque son: respuesta física total, el método del silencio, la sugestopedia, programación neurolingüística y el método de las inteligencias múltiples (Luque, 2018).

2.2.10. Aprendizaje de inglés mediante la gamificación

El aprendizaje de idiomas adicionales al nativo es un proceso que toma tiempo y de alta complejidad en el que el sujeto que lo va a aprender debe sumergirse intelectualmente, emocional y físicamente para poder adquirir los conocimientos en la nueva lengua, así como su cultura. Una de las condiciones fundamentales para adquirir habilidades en un nuevo idioma es la motivación, la cual es una de las bases más importantes de la gamificación (Ortiz, 2015)

Una de las características más importantes para integrar a la gamificación al aprendizaje de inglés es el conjunto compuesto por motivación y retroalimentación. La motivación en los estudiantes incrementa su participación al asumir un papel activo y/o en equipo, y por su parte, la retroalimentación se encarga de ofrecer información positiva y necesaria dirigida a los estudiantes para corregir su participación durante o al final del juego-lección (Borrás, 2015).

Por su parte, (Sun & Hsieh, 2020) establecen que para que las clases de inglés sean interesantes y atractivas es necesario incorporar a la gamificación a la enseñanza con el fin de que los estudiantes presten más atención con actividades desafiantes y competitivas. Por tanto, se deben tener elementos necesarios tales como:

- **Metas y objetivos:** Retos, misiones, desafíos épicos.
- **Reglas:** Restricciones del juego, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, permanecer con vida, completar una misión o lograr un objetivo.
- **Narrativa:** Identidades, personajes o avatares; mundos, escenarios narrativos o ambientes tridimensionales.
- **Libertad de elegir:** Diferentes rutas o casillas para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.
- **Libertad para equivocarse:** Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado, de posibilidades.
- **Recompensas:** Monedas o recursos virtuales, vidas, equipo, ítems de acceso, poderes limitados.
- **Retroalimentación:** Pista visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño del jugador.
- **Estatus visible:** insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.
- **Cooperación y competencia:** Equipos, gremios, ayudas de otros participantes, área de interacción social, canales de comunicación, trueques batallas, combates, tablero de posiciones.

2.2.10.1. Gamificación y su relación con la motivación

La motivación es uno de los componentes más significativos que influyen en el éxito de la gamificación. Este término significa el estado mental o emocional que despierta el cambio de conducta o un cambio psicológico de un sujeto. De igual manera, la motivación se divide en dos tipos: motivación intrínseca y motivación extrínseca (Kim, 2018).

a) Motivación intrínseca

Es una activación del individuo que, por sí mismo, se impulsa a actuar o ejecutar una acción u otra. Esto depende en gran medida del deseo para conseguir algo que le apetezca a la persona. Lo cual quiere decir que la motivación intrínseca, como bien dice su nombre, depende del fuero interno de la persona antes que de algún factor del exterior; además, se habilita cuando el sujeto lo considera necesario (Soriano, 2016).

b) Motivación extrínseca

Se la conoce como motivación extrínseca debido a que es influenciada por factores ajenos al sujeto. Entre estos factores se encuentra el entorno por el cual se desenvuelve o el círculo social en el que se encuentra inmerso. Por consiguiente, esta motivación depende de un conjunto de condiciones o de personas (Soriano, 2016).

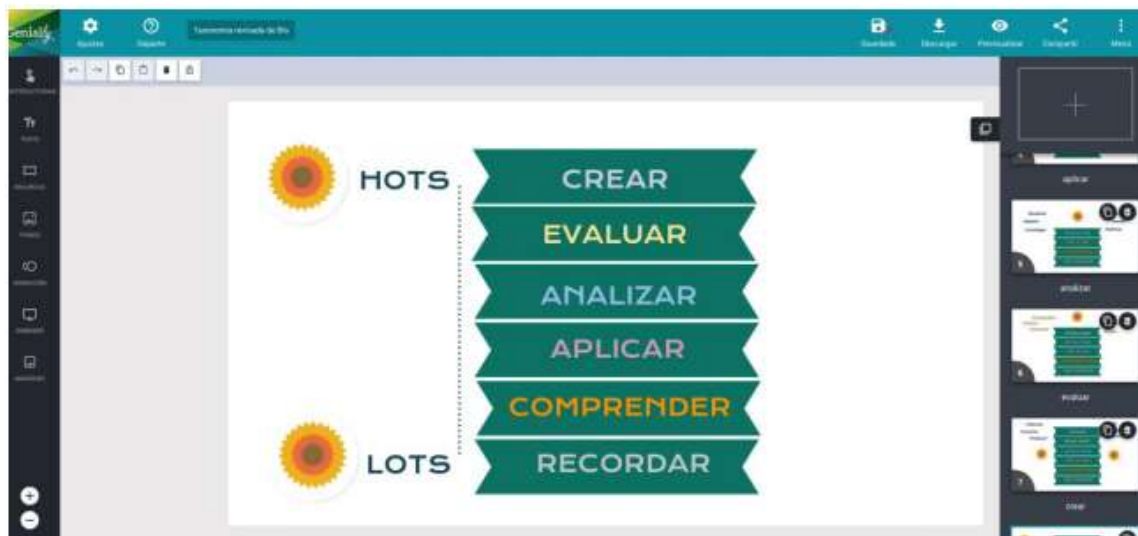
2.2.11. Herramientas digitales de gamificación

Las herramientas de gamificación actualmente son muy utilizadas en todos los niveles educativos, tanto en cursos presenciales como en cursos virtuales, existen múltiples aplicaciones de gamificación que ayudarán a que los estudiantes aprendan de una forma diferente, interactiva y divertida, en esta ocasión se nombrarán algunas herramientas que se pueden utilizar en el área de inglés (Checa, 2021), estas son las siguientes:

a) Genially

Es una herramienta digital de fácil acceso que permite crear y compartir contenidos multimedia para diseñar presentaciones animadas e interactivas e incluso se pueden incorporar música y sonido, esta herramienta puede ser gratuita o de pago, en la Figura 1 se percibe la interzas (González, 2017).

Figura 1. *Interfaz del menú principal*



Fuente: (González, 2017)

b) Learning Apps

Es una aplicación de aprendizaje móvil, personalizado, cooperativo, interactivo y está adaptado en el ámbito educativo que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades. (Santiago, 2015)

Esta web 2.0 establecida para el apoyo del profesorado, es una herramienta bastante intuitiva, fácil de usar y en continua renovación. Pues, diariamente se encuentran recursos nuevos, introducidos por otros compañeros/as. Con el buscador, se puede encontrar actividades afines al tema (Granados, 2021). En la Figura 2 se puede apreciar la interfaz de la app

Figura 2. Pantalla inicial con usuario registrado

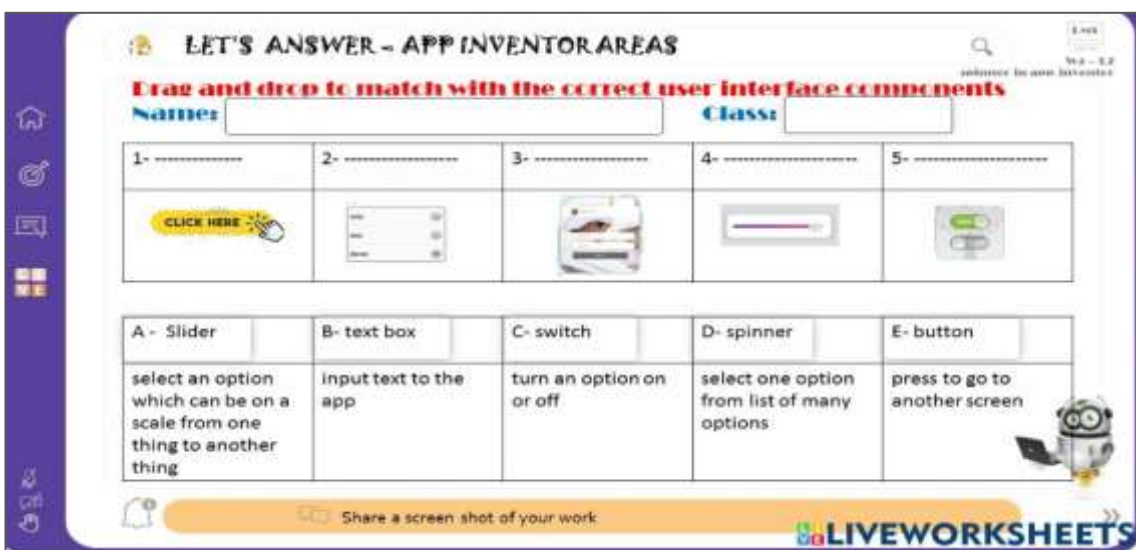


Fuente: (Granados, 2021)

c) Live Worksheets

Es una plataforma educativa virtual gratuita que tiene la facultad de transformar las hojas tradicionales que usualmente se utilizan como recurso didáctico y que puede estar en cualquier formato, para transformarlo en hojas interactivas mediante el uso de la tecnología existente (Franco & García, 2019).

Figura 3. Interfaz de Live Worksheet



Fuente: (Franco & García, 2019).

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Constitución de la República del Ecuador

- En el **art. 27** de la Constitución se reconoce el derecho a la educación como un derecho humano fundamental, y se establece que el Estado debe garantizar el acceso a una educación de calidad para todos. En este sentido, la gamificación puede ser vista como una herramienta innovadora que puede ser utilizada para mejorar la calidad de la educación y fomentar el aprendizaje en el idioma inglés de manera más eficiente.
- El **art. 348** se reconoce la importancia de la innovación tecnológica en todos los ámbitos de la vida social, incluyendo el ámbito educativo, lo que refuerza la pertinencia de la gamificación como herramienta de enseñanza (Constitucion de la Republica del Ecuador, 2008).

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La LOEI reconoce la necesidad de una educación intercultural, inclusiva, equitativa y diversa. En este sentido, la gamificación puede ser vista como una herramienta que permite adaptar el aprendizaje a las necesidades y características de cada estudiante, fomentando así la inclusión y la diversidad. En el art. 21 de la LOEI se establece que "el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ser participativo, flexible, contextualizado y relevante", lo que coincide con los principios de la gamificación (LOEI, 2011).

Plan Nacional de Educación 2018-2021

reconoce la necesidad de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar la calidad educativa y fomentar la formación ciudadana. En este sentido, la gamificación puede ser vista como una herramienta que permite utilizar las TIC de manera lúdica y entretenida, fomentando la participación activa de los estudiantes y mejorando su rendimiento académico.

El Plan Nacional de Educación también destaca la importancia de la formación de docentes en el uso de las TIC, lo que incluye el uso de la gamificación en el aula (Plan Nacional de Educación, 2021)

.

Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural

Este reglamento establece la necesidad de fomentar la creatividad y la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación puede ser vista como una herramienta que fomenta la creatividad y la innovación en los estudiantes, permitiéndoles aprender de manera lúdica y participativa.

El art. 114 establece que "los procesos de enseñanza y aprendizaje deben propiciar la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y el trabajo en equipo", lo que se alinea con los objetivos de la gamificación (Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2012).

Política Nacional de Educación 2016-2025

La Política Nacional de Educación reconoce la necesidad de fomentar el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes. La gamificación puede ser vista como una herramienta que permite fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando así su motivación y su capacidad para aprender de manera más eficiente (Política Nacional de Educación, 2016).

CAPÍTULO III
DESARROLLO DEL PROYECTO

*“La educación es el arma más poderosa que puedes
usar para cambiar el mundo”*

Nelson Mandela

3.1. CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica superior se enfocó en mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y fomentar el interés y la motivación hacia el aprendizaje del idioma. Para conseguir los resultados, se propuso utilizar la gamificación, el cual fue una técnica que consistió en aplicar elementos de juego en actividades no lúdicas con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

La implementación del proyecto se llevó a cabo en la institución educativa “Rosa María Álava Moreira”, donde se realizaron actividades diseñadas específicamente para los estudiantes. El proyecto también incluyó la capacitación y la creación de materiales educativos adaptados a la técnica de gamificación. De igual manera, los estudiantes tuvieron la oportunidad de participar en actividades educativas que involucraron elementos de juego, lo que les permitió aprender de manera más efectiva y entretenida.

Por tanto, no solo salieron beneficiados los estudiantes en términos de mejora del rendimiento académico, sino que también contribuyó al desarrollo de habilidades importantes, como el trabajo en equipo y la creatividad. Además, se tuvo en cuenta que esta técnica de enseñanza demostró ser efectiva en otros contextos educativos a nivel internacional y a nivel nacional, donde ha recibido un apoyo significativo de expertos en la materia.

3.1.1. Diagnóstico, origen o naturaleza del proyecto

El proyecto se origina a partir de la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes, utilizando herramientas innovadoras como la gamificación. La naturaleza del proyecto es educativa y tecnológica, debido a que busca integrar el uso de la tecnología en el proceso educativo para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

Se realizó un diagnóstico previo de la situación actual en cuanto a la enseñanza del idioma inglés en la institución. Por tanto, se efectuó una evaluación de las habilidades y destrezas en el idioma de los estudiantes, así como de los recursos y herramientas tecnológicas disponibles en la institución. De esta forma, se identificó las fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma y se diseñó un plan de acción para el implemento de la gamificación como estrategia innovadora con el fin de mejorar el aprendizaje del idioma.

3.1.1.1. Tipo de investigación

Para el presente trabajo, se aplicó una investigación de tipo cuantitativa, pues esta ayudó a recopilar y analizar información con la finalidad de establecer relaciones entre ambas variables y de tal forma se evaluó el impacto de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés.

Además, se llevó a cabo un enfoque cualitativo, debido a que se empleó la entrevista, la cual estuvo conformada por diversas preguntas y se estuvieron dirigidas a las autoridades y dos docentes del área de inglés, de tal forma que se comprendió en profundidad las experiencias, opiniones y percepciones de las personas involucradas.

3.1.1.2. Investigación bibliográfica

Se aplicó la investigación bibliográfica ya que esta fue crucial para conocer los antecedentes, teorías, conceptos y enfoques sobre la gamificación y su aplicación en la educación, así como para conocer los estudios previos sobre la enseñanza del idioma inglés y su relación con la tecnología.

3.1.1.3. Investigación de campo

Para este caso, se llevó a cabo la investigación de campo pues se realizaron las entrevistas (autoridades) y encuestas (estudiantes), con el propósito de realizar el respectivo análisis de los resultados.

3.1.1.4. Métodos de investigación

- **Analítico- sintético**

Es una forma de enseñanza que se basa en el análisis de las partes para llegar al todo y viceversa, esto significa que se parte de la presentación de elementos básicos y se van construyendo progresivamente habilidades más complejas.

- **Inductivo-deductivo**

Es una manera de enseñanza que combina el razonamiento inductivo (partir de lo particular a lo general) y el razonamiento deductivo (partir de lo general a lo particular), esto significa que se parte desde la observación y el análisis de casos particulares.

3.1.1.5. Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas que se llevaron a cabo en el proyecto fueron:

- **Entrevista**

Consistió en la conversación directa entre el investigador y el entrevistado, con el objetivo de obtener información detallada sobre el objeto de estudio. Estuvo dirigido a las principales autoridades de la institución y a dos docentes de inglés para conocer la percepción de cada uno.

- **Encuesta**

Consistió en la formulación de preguntas con el objetivo de obtener información sobre las opiniones, actitudes o experiencias. Estuvo encaminada a los estudiantes de educación básica superior de la institución.

- **Observación**

Consistió en la recolección sistemática de información, el cual ayudó a detectar las dificultades que los estudiantes presentan durante su proceso de aprendizaje en el idioma de inglés.

El instrumento a utilizar fue el cuestionario el cual estuvo compuesto por diversas preguntas de tipo cerrada, donde los estudiantes seleccionaron las respuestas. Por otra parte, para la entrevista se diseñó preguntas de tipo abierta.

Población y muestra

La población estuvo compuesta por 74 estudiantes de educación básica superior pertenecientes a la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”. Asimismo, se entrevistó a dos autoridades y dos docentes del área de inglés, en la Tabla 1 se especifica como estuvo distribuida la población y muestra.

Tabla 1. *Personal de la Escuela de Educación Básica*

Opciones	Cantidad
Autoridades	2
Docentes	2
Estudiantes	74
Total	78

Fuente: Unidad Educativa Rosa María Álava Moreira

Elaboración: Investigadora

Muestra: Como la población de estudio es menor de 100, no fue necesario seleccionar muestra y se trabajó con el universo de la población. (100%)

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Recopilación de resultados de la entrevista efectuado a las autoridades y docentes (ver Tabla 2).

Tabla 2. *Entrevista a los dos Autoridades*

Pregunta	Respuesta autoridad 1	Respuesta autoridad 2	Análisis
1. ¿Qué opinión tiene sobre la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?	Creo que la gamificación es una herramienta muy valiosa en la enseñanza del inglés, ya que permite a los estudiantes aprender de manera más dinámica y entretenida.	Considero que la gamificación puede ser una herramienta muy efectiva para motivar a los estudiantes y hacer el proceso de aprendizaje del idioma más entretenido y participativo.	Basándose en las respuestas proporcionadas por las autoridades, se entiende que la gamificación en
2. ¿Ha habido alguna implementación previa de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés en la institución?	Hasta donde mi concierne, no ha habido implementación previa de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés en la institución. Sin embargo, puede ser de gran ayuda hacia los estudiantes.	De momento en nuestra institución aún no hemos implementado la gamificación en la enseñanza del idioma inglés, pero se está abierto a explorar nuevas metodologías y estrategias que puedan mejorar el proceso de enseñanza.	la enseñanza del inglés es una herramienta valiosa para hacer que el aprendizaje sea más entretenido y motivador.
3. ¿Cuál sería su percepción sobre los resultados que se podrían	Creo que la implementación de la gamificación podría tener resultados muy positivos. Los estudiantes	Puede decirse que la gamificación puede ayudar a los educandos a desarrollar habilidades comunicativas, a mejorar la	A pesar de los obstáculos como la falta de recursos

obtener con la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés? podrían tener una mayor motivación y comprensión y el uso del idioma, y a tecnológicos y compromiso con el aprendizaje, lo aumentar su motivación y compromiso capacitación, la que se traduciría en una mejor con el proceso de aprendizaje. Pero, es implementación de enseñanza-aprendizaje comprensión y uso del idioma. importante evaluar los resultados de adecuada de la del idioma inglés. forma objetiva. gamificación puede

4. ¿Existen obstáculos o limitaciones que podrían dificultar la implementación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés? En efecto, pues uno de los obstáculos Algunos de los obstáculos podrían ser la tener resultados es la falta de recursos tecnológicos o falta de recursos tecnológicos, la positivos. el desconocimiento de los docentes resistencia al cambio por parte de Además, se hace la implementación de la sobre cómo implementar esta técnica algunos estudiantes o docentes, o la mención que es la gamificación en la de manera efectiva. Sin embargo, creo dificultad para diseñar actividades que importante enseñanza del idioma que estos inconvenientes pueden ser sean efectivas y atractivas para los proporcionar la inglés? superados con la capacitación y el estudiantes. capacitación necesaria y el apoyo adecuados. y los recursos

5. ¿Qué tipo de apoyo brindaría la institución para la implementación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés? Podría brindar apoyo en varios Esperaría que la institución brinde apoyo tecnológicos para su brindaría la institución aspectos, como la capacitación de los en términos de recursos tecnológicos, implementación y para la implementación de docentes en el uso de herramientas de capacitación en el diseño de actividades establecer un plan de la gamificación en la gamificación, la provisión de recursos gamificadas y evaluación de resultados, acción claro con enseñanza del idioma tecnológicos necesarios, y la y flexibilidad en la implementación de objetivos medibles. inglés? implementación de un plan de acción. nuevas metodologías.

Fuente: Entrevista dirigida a autoridad

Elaboración: Autora

Tabla 3. *Entrevista a los dos docentes*

Pregunta	Respuesta docente 1	Respuesta docente 2	Análisis
1. ¿Qué opinión tiene sobre la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?	Personalmente, creo que la gamificación puede ser una herramienta muy efectiva para motivar a los estudiantes y hacer el proceso de aprendizaje del idioma inglés más entretenido y participativo.	Creo que la implementación de la gamificación puede ayudar a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje del idioma.	Las respuestas proporcionadas sugieren que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza del idioma
2. ¿Ha habido alguna implementación previa de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés en la institución?	Hasta ahora, en nuestra institución aún no hemos implementado la gamificación en la enseñanza del idioma inglés, pero estamos abiertos a explorar nuevas metodologías y estrategias que puedan mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.	En la institución aún no se ha implementado, pero sería interesante explorar nuevas metodologías y estrategias que puedan mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.	inglés y motivar a los estudiantes. Sin embargo, es importante implementarla apropiadamente. La falta de recursos tecnológicos y la
3. ¿Cuál sería su percepción sobre los resultados que se podrían	Creo que la implementación adecuada de la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades	Creo que la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades comunicativas, mejorar la	resistencia al cambio son algunos de los obstáculos que podrían

obtener con la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés? comunicativas, mejorar la comprensión y el uso del idioma, y dificultar la implementación de la gamificación. La institución podría brindar apoyo en

4. ¿Existen obstáculos o limitaciones que podrían dificultar la implementación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés? Pues si existen algunas, como la falta de recursos tecnológicos, o la dificultad para diseñar actividades que sean efectivas y atractivas para los estudiantes. Uno de los principales obstáculos es la falta de recursos tecnológicos y el costo asociado con su implementación. Sin embargo, creo que estos obstáculos pueden superarse con la capacitación adecuada y el apoyo de la institución. términos de recursos tecnológicos, capacitación y flexibilidad para implementar nuevas metodologías.

5. ¿Qué tipo de apoyo brindaría la institución para la implementación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés? Esperaría que la institución brinde apoyo en términos de recursos tecnológicos, capacitación en el diseño de actividades gamificadas y evaluación de resultados, y flexibilidad en la implementación de nuevas metodologías. Esperaría que la institución brindara apoyo en términos de recursos tecnológicos, Además, sería útil contar con el apoyo y la colaboración de otros docentes para intercambiar ideas y experiencias.

Fuente: Entrevista dirigida a los docentes

Elaboración: Autora

RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES

1. ¿Le gustaría a usted aprender inglés de manera tradicional (con clases magistrales y tareas escritas) o con métodos más interactivos (juegos y actividades lúdicas)?

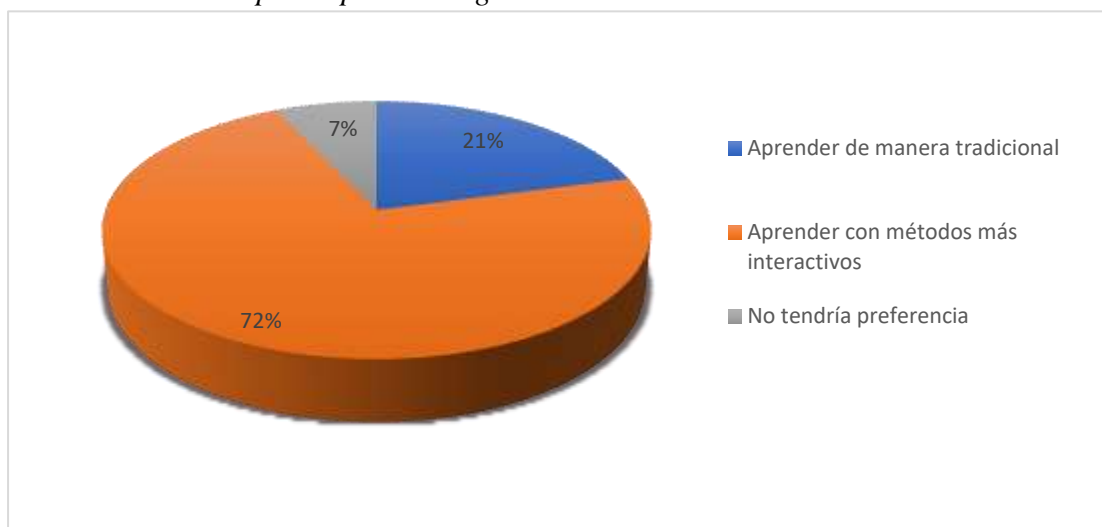
Tabla 6. Método para aprender inglés

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Aprender de manera tradicional	15	21
Aprender con métodos más interactivos	52	72
No tendría preferencia	5	7
TOTAL	70	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Gráfica 1. Método para aprender inglés



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Análisis e interpretación

El 72% de los participantes prefieren aprender inglés con métodos más interactivos, mientras que solo el 21% prefiere la enseñanza tradicional. Un pequeño porcentaje del 7% no tiene una preferencia específica. Estos resultados indican una clara tendencia hacia la enseñanza basada en la participación activa y la interacción en el aprendizaje del inglés.

2. ¿Cree usted que la gamificación puede ayudarle a mejorar la comprensión y uso del idioma inglés?

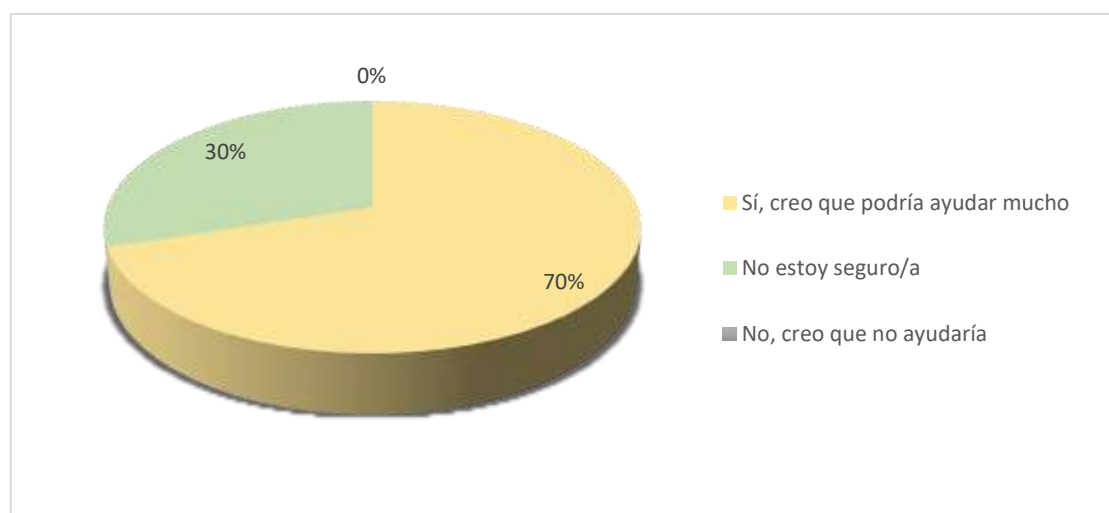
Tabla 7. Mejora de la comprensión mediante la gamificación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí, creo que podría ayudar mucho	49	70
No estoy seguro/a	21	30
No, creo que no ayudaría	0	0
TOTAL	70	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Gráfica 2. Mejora de la comprensión mediante la gamificación



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Análisis e interpretación

Según la gráfica 2, el 70% de los estudiantes creen que la gamificación puede ayudar mucho en mejorar la comprensión y uso del idioma inglés, mientras que el 30% no estaban seguros. Ninguna de las personas encuestadas piensa que la gamificación no ayudaría. Estos resultados indican que hay una gran confianza en la efectividad de los juegos y actividades lúdicas como herramientas de enseñanza para mejorar el aprendizaje del inglés.

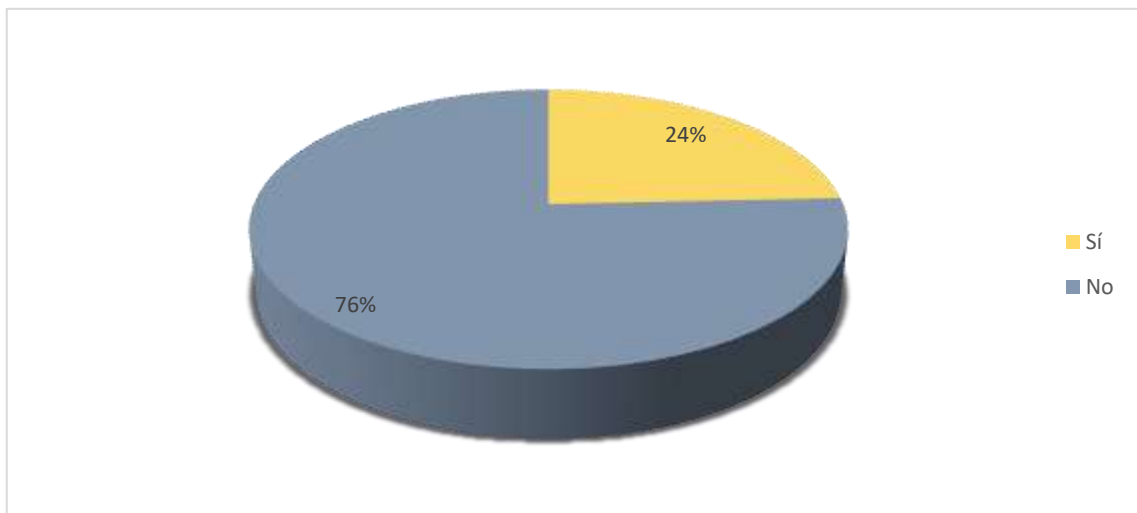
3. ¿Ha tenido alguna experiencia previa de aprendizaje del idioma inglés a través de la gamificación?

Tabla 8. *Experiencia de aprendizaje mediante la gamificación*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	17	24
No	53	76
TOTAL	70	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes
Elaboración: Autora

Gráfica 3. *Experiencia de aprendizaje mediante la gamificación*



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación

En base a la gráfica 3, el 24% de los participantes han tenido experiencia previa de aprendizaje del idioma inglés a través de la gamificación, sin embargo, la gran mayoría, es decir, el 76% no ha tenido esta experiencia previa, lo que indica que aún hay una gran oportunidad de explorar y promover la gamificación como un método efectivo para enseñar inglés.

4. ¿Cree usted que la gamificación puede ayudarle a motivarse más en el aprendizaje del inglés?

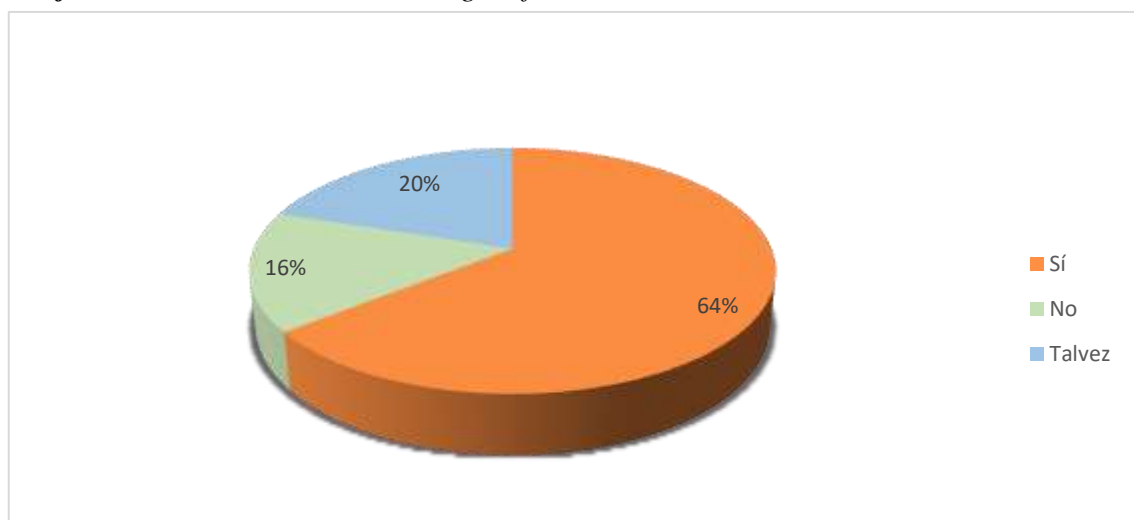
Tabla 9. Motivación mediante la gamificación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	45	64
No	11	16
Talvez	14	20
TOTAL	70	100 %

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Gráfica 4. Motivación mediante la gamificación



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Análisis e interpretación

La mayoría de los encuestado (64%) creen que la gamificación puede ayudarles a motivarse más en el aprendizaje del inglés. El 16% no creen que la gamificación pueda ayudarles a motivarse, mientras que el 20% están indecisos al respecto. En general, estos resultados indican que existe una percepción positiva sobre el potencial de la gamificación para mejorar la motivación en el aprendizaje del inglés.

5. ¿Le gustaría que se implementen más herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?

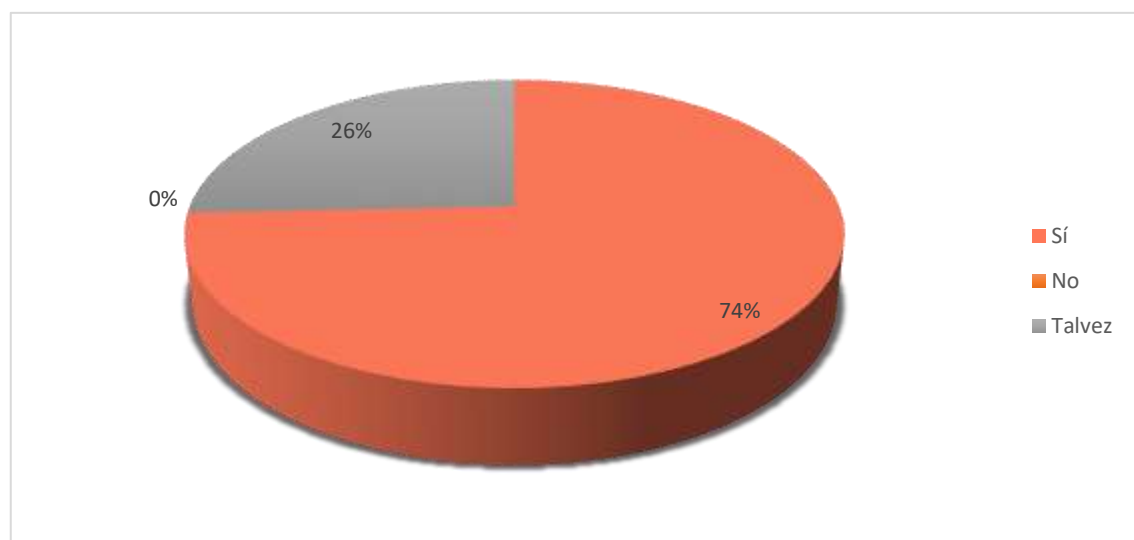
Tabla 10. Implementación de nuevas herramientas tecnológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	52	74
No	0	0
Talvez	18	26
TOTAL	70	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Gráfica 5. Implementación de nuevas herramientas tecnológicas



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Análisis e interpretación

Respecto a la gráfica 5, el 74% de los partícipes quieren que se implementen más herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, mientras que el 26% de los individuos se encuentran indecisos. Por tanto, según estos resultados se percibe que existe una necesidad de seguir explorando y desarrollando herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje del inglés.

6. ¿Le gustaría a usted utilizar juegos o actividades lúdicas para aprender inglés?

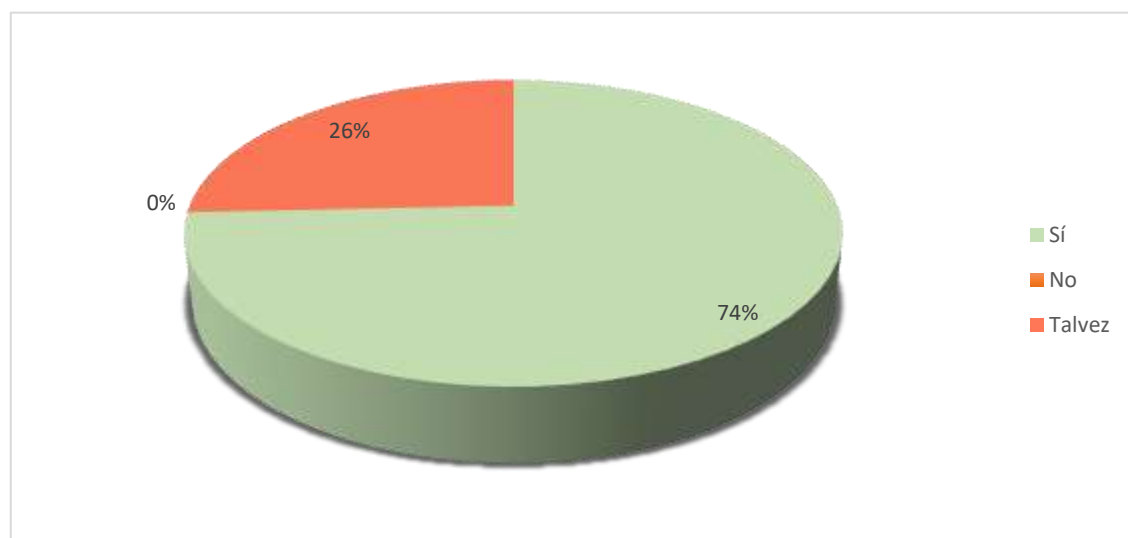
Tabla 11. Juegos o actividades lúdicas para el aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	52	74
No	0	0
No sabría	18	26
TOTAL	70	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Gráfica 6. Juegos o actividades lúdicas para el aprendizaje



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Análisis e interpretación

La gran mayoría los estudiantes (74%) dijeron que les gustaría utilizar juegos o actividades lúdicas para aprender inglés. Por el contrario, el 26% estuvieron indecisos al respecto. Por ende, estos resultados sugieren que la incorporación de juegos o actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje del inglés podría ser una opción muy efectiva para fomentar el interés y la participación de los estudiantes.

7. ¿Cree usted que los juegos y actividades lúdicas le ayudarían a mejorar su aprendizaje del idioma inglés?

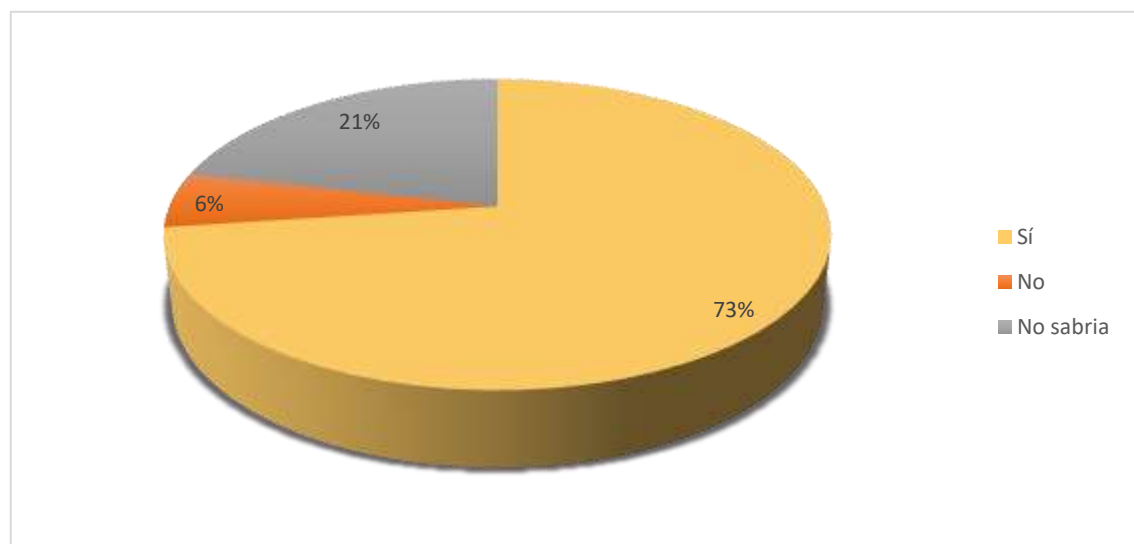
Tabla 12. Mejora de aprendizaje a través de juegos y actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	51	73
No	4	6
No sabría	15	21
TOTAL	70	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Gráfica 7. Mejora de aprendizaje a través de juegos y actividades lúdicas



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Análisis e interpretación

El 73% de los encuestados creen que los juegos y actividades lúdicas les ayudarían a mejorar su aprendizaje del idioma inglés, mientras que el 21% no supieron que responder. Un pequeño porcentaje (6%) no creen que los juegos y actividades lúdicas puedan ayudar en su aprendizaje. Los resultados manifiestan que la gamificación puede ser una estrategia muy efectiva para mejorar el aprendizaje del inglés y fomentar la participación activa.

8. ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas le gustaría utilizar en las clases de inglés?

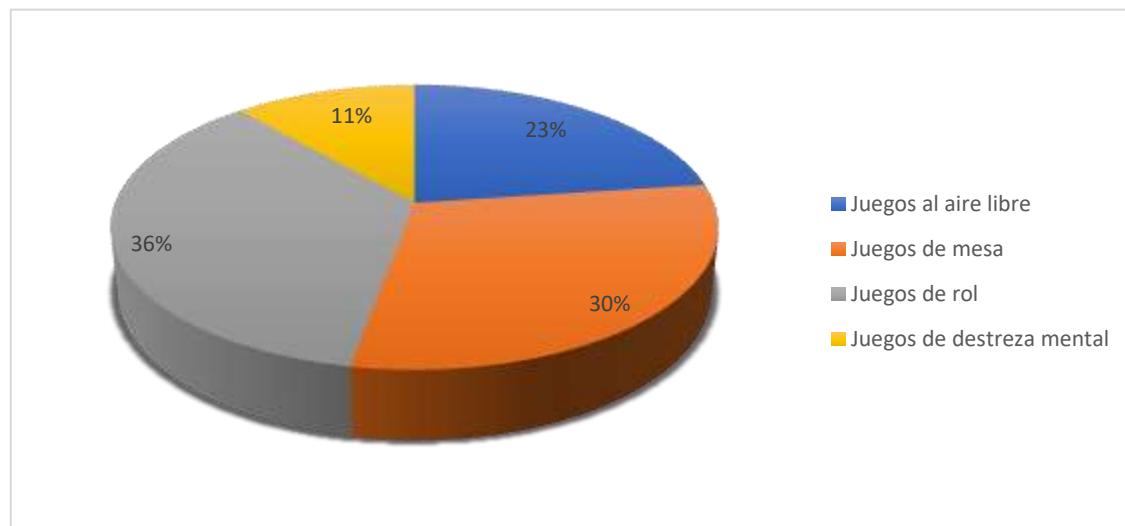
Tabla 13. Tipo de juegos o actividades lúdicas en clases

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Juegos al aire libre	16	23
Juegos de mesa	21	30
Juegos de rol	25	36
Juegos de destreza mental	8	11
TOTAL	70	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Gráfica 8. Tipo de juegos o actividades lúdicas en clases



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Análisis e interpretación

La mayoría de los estudiantes (36%) prefieren utilizar juegos de rol en las clases de inglés. Los juegos de mesa también son una opción popular (30%), lo que indica que hay interés en el uso de juegos más tradicionales y de estrategia. Un porcentaje significativo de educandos (23%) prefiere los juegos al aire libre. Solo un pequeño porcentaje (11%) prefieren juegos de destreza mental. Por lo tanto, existe gran variedad de opciones y preferencias en cuanto al tipo de juegos y actividades lúdicas que se pueden utilizar.

9. ¿Considera usted que la gamificación puede ser una buena opción para aquellos estudiantes que tienen dificultades para aprender inglés?

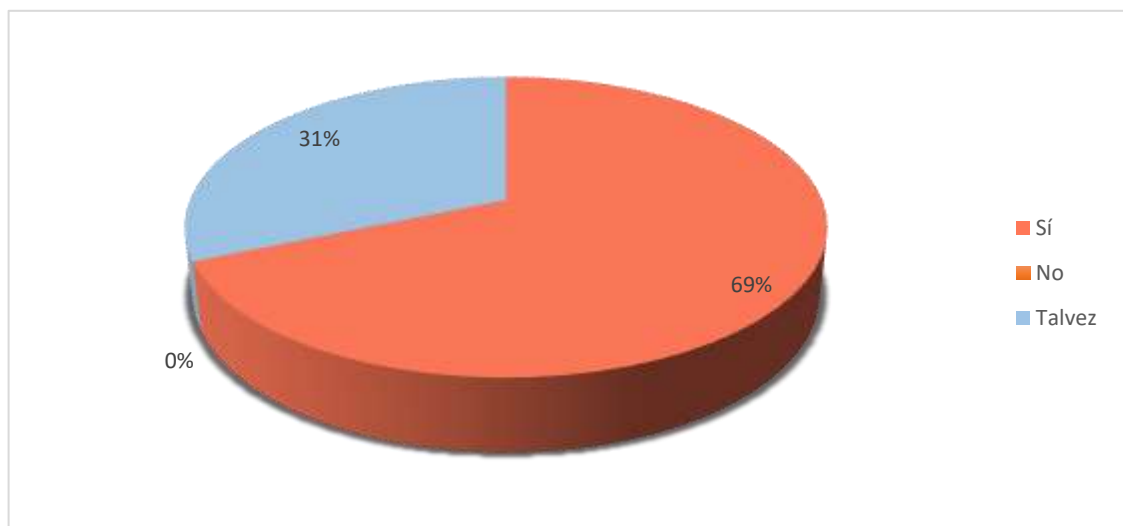
Tabla 14. Gamificación como ayuda hacia los estudiantes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	48	69
No	0	0
Talvez	22	31
TOTAL	70	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Gráfica 9. Gamificación como ayuda hacia los estudiantes



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Análisis e interpretación

Gran parte de los participantes (69%) creen que la gamificación puede ser una buena opción para aquellos estudiantes que tienen dificultades para aprender inglés. Por otra parte, el 31% respondió "tal vez", lo que indica que hay una apertura a la idea, pero también una necesidad de explorar más los beneficios y limitaciones de la gamificación en el aprendizaje del inglés para estudiantes con dificultades.

10. ¿Qué sugerencias cree usted que podría mejorar el uso de juegos y actividades lúdicas en las clases de inglés?

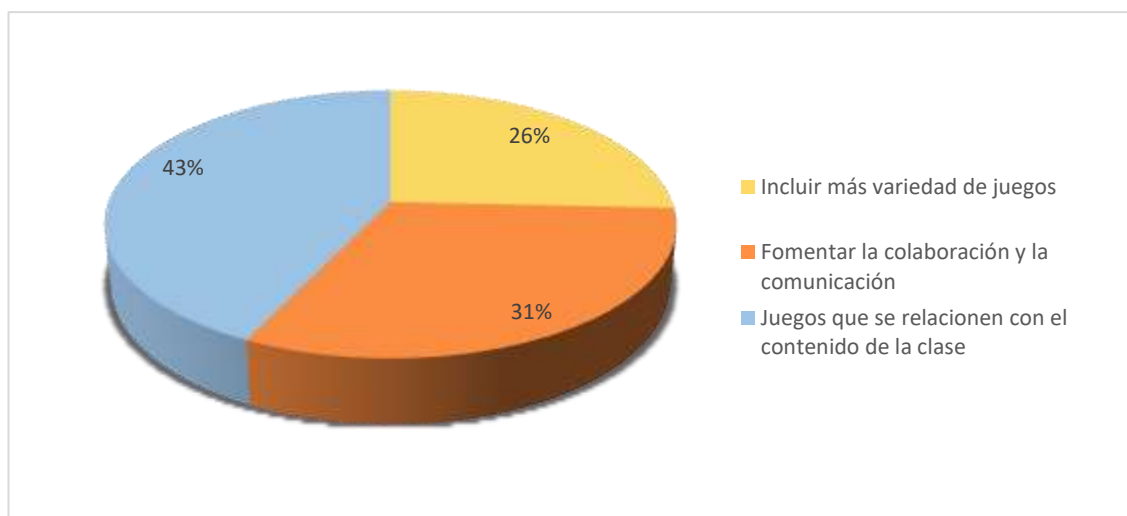
Tabla 4. Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Incluir más variedad de juegos	18	26
Fomentar la colaboración y la comunicación	22	31
Juegos que se relacionen con el contenido de la clase	30	43
TOTAL	70	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Gráfica 10 Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes

Elaboración: Autora

Análisis e interpretación

Según la gráfica 10, el 43% de los encuestados sugieren que los juegos y actividades lúdicas deberían estar relacionados con el contenido de la clase para mejorar su uso en las clases de inglés. Además, un 31% considera importante fomentar la colaboración y la comunicación durante las actividades. Por último, un 26% propone incluir más variedad de juegos para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

3.2. ACTIVIDADES Y TAREAS DEL PROYECTO

3.2.1. Título de la propuesta

Plan de capacitación docente sobre el uso de gamificación para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”, cantón Buena Fe, período lectivo 2022 – 2023.

3.2.2. Justificación

La enseñanza del idioma inglés es de vital importancia para el desarrollo académico de los estudiantes. En este sentido, se hace necesario contar con docentes capacitados en el uso de estrategias innovadoras que permitan un aprendizaje significativo y motivador para los estudiantes.

Por tanto, es importante que los docentes se capaciten en el uso de la gamificación, pues se ha convertido en una herramienta eficaz para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera lúdica y motivadora. El éxito de esta capacitación dependerá en gran medida de la disposición y compromiso de los docentes, quienes deben estar dispuestos a aplicar estas técnicas en su práctica docente diaria.

La trascendencia y utilidad práctica radica en que permitirá a los docentes mejorar la calidad de la educación que brindan a sus estudiantes al utilizar herramientas tecnológicas para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, ayudará a los educadores estar al día con las últimas tendencias educativas y tecnológicas, lo que les admitirá ser más efectivos en su labor educativa. El impacto y relevancia será evidente en el desarrollo de competencias digitales en los docentes, lo que les contribuirá a estar mejor preparados para enfrentar los retos de la educación actual y aportará a la formación integral de los estudiantes.

3.2.3. Fundamentación

3.2.3.1. Fundamentación conceptual

Capacitación docente

“Es el proceso mediante el cual se busca mejorar las competencias y habilidades de los profesores para desempeñar su labor educativa de manera efectiva y eficiente” (Ortega, 2018, p 95).

Tipos de capacitación docente

“Puede ser presencial o en línea, y suele estar enfocada en temas generales o específicos del área de enseñanza. Además, puede ser obligatoria o voluntaria para los docentes” (Cabrera, 2019, p. 18).

3.2.3.2. Fundamentación teórica

Teoría del aprendizaje significativo:

Esta teoría, desarrollada por Ausubel, sostiene que el aprendizaje se produce cuando el nuevo conocimiento se relaciona con la estructura cognitiva previa del individuo, es decir, cuando el nuevo conocimiento tiene significado para el sujeto. Por lo tanto, la capacitación docente debe enfocarse en promover el aprendizaje significativo para los docentes, de manera que puedan aplicar el conocimiento adquirido en su práctica educativa. (Ausubel, 1968).

Teoría del constructivismo

El constructivismo, desarrollado por (Piaget, 1970), plantea que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo por parte del sujeto, en el cual éste construye su propio conocimiento a partir de sus experiencias y reflexiones. En el contexto de la capacitación

docente, esto implica que los docentes deben ser activos y participativos en el proceso de aprendizaje, para poder construir su propio conocimiento de manera significativa.

Teoría de la andragogía

Desarrollada por (Knowles, 1980), se enfoca en el aprendizaje de los adultos, y plantea que éstos tienen características y necesidades específicas en su proceso de aprendizaje. En el contexto de la capacitación docente, esto implica que los profesores necesitan una formación personalizada y adaptada a sus necesidades, y que la capacitación debe ser diseñada de manera participativa y colaborativa, de manera que los docentes puedan sentirse responsables de su propio aprendizaje.

2.3.3.3. Fundamentación legal

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Esta Ley establece políticas educativas la cual indica que se debe elaborar, ejecutar y evaluar planes y programas de formación y actualización de docentes, directivos, supervisores y otros profesionales de la educación. De igual manera, se menciona que los gobiernos autónomos descentralizados también tienen la responsabilidad de elaborar planes de capacitación docente en sus respectivos ámbitos. (LOEI, 2011)

Acuerdo Ministerial 0375-15

Este acuerdo establece las Normas para la Organización y Funcionamiento del Sistema Nacional de Capacitación y Actualización Docente, y establece los lineamientos y procedimientos para la elaboración y ejecución de planes y programas de capacitación docente a nivel nacional.

3.2.3. Objetivos

3.2.3.1. General

Desarrollar un plan de capacitación docente sobre el uso de gamificación para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”, cantón Buena Fe, período lectivo 2022 – 2023.

3.2.3.2. Específicos

- Planificar los contenidos del Plan de capacitación docente sobre el uso de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Rosa María Álava Moreira.
- Ejecutar el Plan de capacitación sobre el uso de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.
- Monitorear y dar seguimiento a los niveles de logro alcanzado con el Plan de capacitación sobre el uso de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés
- Evaluar los resultados del Plan de capacitación impartido a los docentes sobre el uso de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

3.2.4. Ubicación Sectorial Y Física

La capacitación se efectuó en la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”, ubicada en el cantón Buena Fe, provincia de Los Ríos, Av. 7 de agosto vía Sto. Domingo junto al comedor Los Girasoles, con código AMIE 12H0158, perteneciente al circuito Buena Fe–Valencia Distrito 12D06.

Figura 4. Ubicación de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”



Fuente. Google Maps.

3.2.5. Factibilidad.

La propuesta es factible debido a que existe una necesidad clara de mejorar las habilidades y competencias de los docentes para responder a los desafíos educativos actuales. Los avances tecnológicos, las nuevas metodologías pedagógicas y los cambios en el perfil de los estudiantes demandan que los docentes se actualicen y desarrollen nuevas habilidades para ofrecer una educación de calidad. Por lo tanto, la propuesta es relevante y necesaria para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.

Además, es factible debido a que cuenta con el apoyo tanto de los docentes como de las autoridades involucradas, pues el compromiso de los mismos es fundamental para la ejecución del trabajo. Por tanto, la implementación de un plan de capacitación puede mejorar la formación de los docentes, lo que impactará positivamente en el aprendizaje de los estudiantes y en la imagen de la institución.

3.2.6. Plan de trabajo

3.2.6.1. Acciones y responsables

Tabla 5. Acciones y responsables

N°	Acciones	Responsables	Fecha
1	Reunión con docentes y directivos	Lic. Milton Morante Coello (Rector) Ing. Gisselle Zurita Vera (Posgradista) Docentes y Autoridades	Marzo
2	Planificación y socialización del proceso de capacitación	Lic. Milton Morante Coello (Rector) Ing. Gisselle Zurita Vera (Posgradista) Docentes y Autoridades	Abril
3	Ejecución del plan de capacitación	Lic. Milton Morante Coello (Rector) Ing. Gisselle Zurita Vera	Abril
	Desarrollo del taller 1	(Capacitadora)	Mayo
	Desarrollo del taller 2	Docentes	
	Desarrollo del taller 3		
	Desarrollo del taller 4		
4	Monitoreo y seguimiento de la capacitación	Lic. Milton Morante Coello (Rector) Ing. Gisselle Zurita Vera (Capacitadora) Docentes	Mayo
5	Evaluación	Lic. Milton Morante Coello (Rector) Ing. Gisselle Zurita Vera (Capacitadora) Docentes	Junio
6	Culminación del evento	Lic. Milton Morante Coello (Rector) Ing. Gisselle Zurita Vera (Capacitadora) Docentes	Junio

Elaborado por: Investigadora

3.2.6.2. Actividades

Tabla 6. *Actividades o sesiones*

TALLER	Contenidos	Actores	Fechas
SESIÓN	Planificación de las actividades del plan de capacitación.	Investigadora Directora Docentes de inglés	Abril
Taller 1	<p>Introducción a la gamificación en el aula de inglés.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición e importancia de gamificación. • Ventajas y desventajas de la gamificación en el aula de clases. • Ejemplos de actividades gamificadas en la enseñanza de inglés. 	Investigadora Docentes de inglés	Mayo
Taller 2	<p>Diseño de actividades gamificadas para la enseñanza de inglés.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodologías de diseño de actividades gamificadas. • Principios de gamificación en la educación. • Herramientas tecnológicas para el diseño de actividades gamificadas. 	Investigadora Docentes de inglés	Mayo

<p>Taller 3</p>	<p>Implementación de actividades gamificadas en el aula para la enseñanza de inglés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criterios para la selección de actividades gamificadas. • Estrategias para la implementación de actividades gamificadas. • Evaluación de actividades gamificadas en la enseñanza de inglés 	<p>Investigadora Docentes de inglés</p>	<p>Mayo</p>
<p>Taller 4</p>	<p>Retroalimentación y evaluación de actividades gamificadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importancia de la retroalimentación y la evaluación. • Herramientas y técnicas para la retroalimentación y la evaluación. • Análisis de los resultados obtenidos con la implementación de actividades gamificadas 	<p>Investigadora Docentes de inglés</p>	<p>Mayo</p>

Elaborado por: Investigadora

3.2.6.3. Planificación

Con el propósito de socializar y motivar la propuesta a autoridades y docentes, en la Tabla 18 se dará a conocer como estará distribuida el proceso de desarrollo a través de un cronograma de actividades.

Tabla 7. Cronograma de actividades

N°	Actividades	Periodo 2023															
		Marzo				Abril				Mayo				Junio			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Reunión con autoridades y docentes				x												
2	Planificación y socialización del proceso de capacitación							x									
3	Ejecución del plan de capacitación								x								
	Taller 1									x							
	Taller 2										x						
	Taller 3											x					
	Taller 4												x				
4	Control y monitoreo de la capacitación													x			
5	Evaluación														x		
6	Culminación del evento															x	

Elaborado por: Investigadora

3.2.6.4. Recursos

A continuación, se presentarán los recursos humanos y materiales que se utilizaron en la propuesta.

Tabla 8. *Recursos humanos*

Detalle	Cantidad
Autoridades	2
Docentes	2
Estudiantes	74
Maestrante Facilitador	1
Total	79

Elaborado por: Investigadora

Tabla 9. *Recursos materiales*

Recursos	Cantidad
Computador	1
Proyector	1
Celular con cámara	1
Folletos o Módulos	80

Elaborado por: Investigadora

3.2.6.5. Presupuesto

Tabla 10. *Recursos económicos / talento humano*

Talento humano	Temporalidad	Valor
Taller 1	4 horas	\$160.00
Taller 2	4 horas	\$160.00
Taller 3	4 horas	\$160.00
Taller 4	4 horas	\$160.00
SUBTOTAL 1	16 horas	\$640.00

Elaborado por: Investigadora

Tabla 11. Recursos económicos / materiales

DETALLE	CANTIDAD	VALOR
Materiales y Suministros varios	-	\$60.00
Impresiones	3 (resmas)	\$21.00
Módulos	80	\$120.00
SUBTOTAL 2:	-	\$ 201.00

Elaborado por: Investigadora

Tabla 12. Recursos económicos / varios

DETALLE	CANTIDAD	VALOR
SUBTOTAL 1:	16 horas	\$640.00
SUBTOTAL 2:	-	\$201.00
SUBTOTAL 3: (REFRIGERIOS)	80	\$120.00
TOTAL		\$ 961.00
+ IMPREVISTOS	5%	\$48,05
TOTAL, GENERAL		\$ 1009,05

Elaborado por: Investigadora

3.2.6.6. Valor de la propuesta

La propuesta de capacitación tiene un costo que asciende a la cantidad de \$1009,05 (MIL NUEVE 05 /100 DÓLARES). Este Seminario Taller permitió capacitar a Autoridades Docentes y Estudiantes de la Institución.

3.2.6.5. Financiamiento

Se consideró que la propuesta obtendrá un costo de \$1009,05 (MIL NUEVE 05 /100 DÓLARES), los cuáles serán financiados por el maestrante con la comunidad educativa.

3.3. PRINCIPALES INDICADORES DEL CAMBIO EDUCATIVO

De acuerdo a lo percibido se ha planteado los siguientes indicadores:

1. **Mejora en el desempeño académico:** se espera que la aplicación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés motive y estimule a los estudiantes a participar de forma activa y creativa en el proceso de aprendizaje.
2. **Incremento en la motivación de los estudiantes:** la gamificación busca generar un ambiente lúdico y motivador para los estudiantes, lo que se traduce en una mayor participación e interés por parte de ellos en la adquisición del idioma.
3. **Incremento en la creatividad y la innovación pedagógica de los docentes:** La implementación de la gamificación requiere que los docentes desarrollen nuevas habilidades y estrategias pedagógicas que les permitan aplicar esta metodología de forma efectiva.
4. **Mejora en el clima escolar y las relaciones interpersonales en el aula:** La gamificación promueve la cooperación y el trabajo en equipo, lo que puede tener un impacto positivo en el clima escolar y en las relaciones interpersonales entre los estudiantes y entre ellos y los docentes.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS DEL PROYECTO

*“El secreto de la educación reside en respetar al
pupilo”*

Ralph Waldo Emerson

4.1. PRINCIPALES RESULTADOS DEL PROYECTO

Objetivo específico 1. Desarrollar el marco teórico sobre la gamificación y su relación con el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés a nivel escolar.

Al desarrollar el marco teórico, se tiene la intención de establecer las bases conceptuales y teóricas sólidas acerca de la gamificación y su aplicación en el contexto educativo. Por lo cual, implica revisar y llevar a cabo un análisis a investigaciones previas, teorías y enfoques asociados con la gamificación y la enseñanza del inglés. De igual modo, la fundamentación teórica proporciona una base consistente para comprender y justificar la relevancia de utilizar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma.

Dentro del desarrollo del marco teórico, se identificó que la gamificación es una estrategia educativa que usa componentes y dinámicas propias de los juegos con el propósito de motivar y comprometer a los educandos en su proceso de aprendizaje. También, se busca investigar cómo la gamificación puede influir de manera positiva en el aprendizaje del idioma inglés, suscitando la participación activa, el interés y la motivación de los estudiantes. Implicando la búsqueda de los elementos de gamificación, como la competencia y la retroalimentación.

Objetivo específico 2. Diagnosticar la situación actual de la gamificación y su relación con el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira” período lectivo 2022-2023.

El diagnóstico realizado a los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa "Rosa María Álava Moreira" permitió recopilar información relevante y valiosa para detectar que percepciones tienen los educandos acerca de la efectividad que posee la gamificación como estrategia metodológica. Pues según los resultados el 70% de los participantes creen que la gamificación puede ayudar mucho en mejorar la comprensión y uso del idioma inglés. Adicional a aquello, la gran mayoría opinó que los juegos y actividades lúdicas ayudaría a mejorar el de inglés.

Objetivo específico 3. Desarrollar un plan de capacitación docente sobre la gamificación para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira” período lectivo 2022-2023.

El plan de capacitación docente acerca de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sirvió para el diseño y desarrollo de diversas actividades que tuvieron como finalidad proporcionar información oportuna y motivadoras. Cada actividad tuvo su respectivo contenido, donde se conoció a profundidad cuales serían las características más importantes al involucrarse con la gamificación. Del mismo modo, el plan de capacitación estuvo compuesto por la introducción a la gamificación en el aula de inglés, el diseño de actividades gamificadas, la implementación de actividades, y la retroalimentación.

Objetivo específico 4. Evaluar los resultados del Plan de capacitación docente sobre la gamificación y su relación con el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira” período lectivo 2022-2023.

La gamificación es una herramienta importante para fortalecer el aprendizaje activo, continuo y significativo de los estudiantes, además, motiva y establece una relación entre el aprendiz y el contenido que se encuentra trabajando, cambiando su punto de vista sobre el mismo.

Al evaluar los resultados del plan de capacitación docente se puede establecer si las estrategias de gamificación implementadas han tenido un efecto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Por tal razón, es sustancial comprender si se lograron los objetivos propuestos y si los estudiantes han experimentado mejoras en sus habilidades lingüísticas.

4.2. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Con base en los resultados anteriores del presente estudio, la evaluación de la propuesta es relevante debido a que permitió conocer el resultado del proyecto y así identificar en qué medida influye la aplicación de las estrategias metodológicas y su incidencia en el aprendizaje significativo.

Los indicadores de cambio desatacados expresan que la capacitación a través del desarrollo de los cuatro talleres; tuvo resultados eficientes pues el objetivo fue: Desarrollar un plan de capacitación docente sobre el uso de gamificación para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”, cantón Buena Fe, período lectivo 2022 – 2023.

Dimensiones de la Evaluación:

1. Efectividad de la propuesta realizada.
2. Relevancia de la propuesta realizada.

Rango de Valores

Escala Valorativa

A = Óptima	= Superior al 80% de calidad y/o rendimiento
B = Aceptable	= Entre el 60% y el 79% de calidad y/o rendimiento
C = Mínimo	= Entre el 40% y el 59% de calidad y/o rendimiento
D = Deficitaria	= Menos del 40% de calidad y/o rendimiento

Tabla 13. *Efectividad de la Propuesta*

1	EFFECTIVIDAD DE LA PROPUESTA	A	B	C	D
1.1	Grado de cumplimiento de la programación	X			
1.2	Grado de cumplimiento de los objetivos de la propuesta	X			

Elaborado por: La Investigadora

Tabla 14. *Relevancia de la propuesta*

2	RELEVANCIA DE LA PROPUESTA	A	B	C	D
2.1	Grado de correspondencia entre los contenidos de la propuesta y los requerimientos del desarrollo	X			
2.2	Grado de impacto de la propuesta en la sociedad	X			

Elaborado por: La Investigadora

Para la evaluación se consideraron ciertos aspectos importantes: Primeramente, la efectividad de la propuesta y la relevancia. De tal forma, se estimó el grado de cumplimiento de la programación al igual que el cumplimiento de los objetivos de la propuesta. Seguidamente, se consideró el grado de correspondencia que existe entre el contenido de la propuesta y los requerimientos del desarrollo. Por último, se tuvo en cuenta el grado de impacto tal y cómo se observa en las tablas de criterios, donde se puede determinar que la propuesta tuvo acogida satisfactoria en la comunidad docente.

La tabla de validación de las dimensiones ayuda a visualizar el resultado de la aplicación de la guía de la evaluación teniendo presente la efectividad de la propuesta mediante el grado de cumplimiento del programa y el nivel de cumplimiento de los objetivos y la relevancia de la propuesta, los resultados indican que del 100% de la población el 90 % considera que la dimensión de la propuesta fue óptima, de modo que no se obtuvieron calificaciones negativas, donde se destaca el grado de aceptación y acogida que tuvo la propuesta del proyecto de desarrollo dentro de la Unidad Educativa.

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

*“La educación es lo que sobrevive cuando lo
aprendido ha sido olvidado”*

B. F. Skinner

5.1. CONCLUSIONES

El desarrollo del marco teórico permitió establecer una base sólida sobre la gamificación y su aplicación en el contexto educativo. Donde se detectó que la gamificación es una estrategia educativa que usa elementos propios de los juegos para motivar y comprometer a los educandos en su proceso de aprendizaje. Asimismo, se evidenció que la gamificación puede influir positivamente en el aprendizaje del idioma inglés, suscitando la participación activa, el interés y la motivación de los estudiantes.

El diagnóstico efectuado dio a conocer que gran parte de los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa "Rosa María Álava Moreira" perciben la gamificación como una estrategia efectiva, la cual sirve para mejorar la comprensión y uso del idioma inglés. Además, existe un reconocimiento por parte de los alumnos de que los juegos y actividades lúdicas pueden contribuir al mejoramiento del aprendizaje de este idioma.

El plan de capacitación docente acerca de la gamificación fue diseñado de manera apropiada, debido a que se proporcionó información oportuna y motivadora a los docentes de la Institución Educativa. Del mismo modo, se desarrollaron diferentes actividades que abordaron las características más importantes de la gamificación. Cumpliendo de tal forma con la finalidad del objetivo.

Al evaluar el plan de capacitación docente se detectó que la gamificación es una herramienta importante para fortalecer el aprendizaje activo, continuo y significativo de los estudiantes. Por lo tanto, la implementación de esta estrategia tiene un impacto positivo en lo que respecta al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, mejorando de cierta manera las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

5.2. RECOMENDACIONES

Es importante que se deba seguir actualizando el marco teórico a medida que surjan nuevas investigaciones y avances en el campo de la gamificación y la enseñanza del inglés, debido a que esto ayudaría a mantenerse al día con las últimas tendencias y enfoques en esta área y fortalecer la fundamentación teórica del estudio.

Se recomienda continuar realizando valoraciones periódicas para adquirir retroalimentación adicional de los alumnos sobre la efectividad de la gamificación como estrategia metodológica. Pues de cierta forma, ayudará a identificar posibles áreas de mejora y ajustar las estrategias en función de los requerimientos y preferencias de los estudiantes.

Se sugiere seguir brindando oportunidades de capacitación y actualización a los docentes en la utilización de la gamificación en el aula de inglés. También es fundamental proporcionar recursos, materiales y apoyo continuo para que se puedan aplicar eficazmente las estrategias de gamificación en la enseñanza y alcanzar óptimos resultados.

Se recomienda ejecutar una evaluación exhaustiva de los resultados del plan de capacitación docente. Esto involucra recopilar datos cuantitativos y cualitativos para medir el impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés y establecer si se consiguieron los objetivos propuestos.

BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D. (1968). *Educational psychology: a cognitive view*. New York.
- Ausubel, D. (2016). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Barrera, D. (2018). Learn by Playing: Plataforma interactiva para la formación virtual por medio de la gamificación. *Revista Tecnología Investigación y Academia*, 6(1), 84-88.
- Bejarano, B. (2016). Gamificación como propuestas didáctica y motivadora. *Revista Científica*, 14-16.
- Borrás, G. (2015). *Fundamentos de gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Branda, S. (2018). *Los distintos enfoques en la enseñanza de inglés como lengua extranjera y segunda: nuevas tendencias en la literatura contemporánea*. Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Cabrera, H. (2019). *Guía para la formulación del Plan de Capacitación*. Departamento de capacitación.
- Caillois, R. (2016). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. *Revista Psicóloga-Psicoanalista*, 161-162.
- Caillois, R. (2017). *Los juegos, dinámicas y los hombres*. Fondo de Cultura Económica.
- Campoverde, A. (2019). Los distintos enfoques en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. *Revista Polo del Conocimiento*, 4(2), 233-243.
- Cango, K. (2023). *Gamificación como estrategia aplicada al desarrollo de competencias digitales en los docentes del área de inglés*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- Chávez, D., & Yuste, D. (2016). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista ReiDoCrea*, 8, 422-430.
- Checa, M. (2021). *Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés*. Ibarra-Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Chiavenato, I. (2018). *Administración de recursos humanos*. México: McGraw Hill.
- Chou, Y. (2021). *Gamification Examples: the fully comprehensive list*. Yukaichou.
- Coll, C. (2017). *Aprendizaje y enseñanza: hacia la construcción de saberes*. Buenos Aires - Argentina: Editorial Zorzal.
- Constitucion de la Republica del Ecuador. (2008). Art. 348 y Art. 343. Lexis Finder.
- Cortizo, C. (2016). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los videojuegos. *Revista española de Documentación Científica*, 34(4), 621-622.
- Franco, M., & García, E. (2019). *Influencia del uso de una plataforma gratuita en el aprendizaje del inglés en Babahoyo*. Universidad Técnica de Babahoyo.

- Gagne, R., & Wager, W. (2018). Principios del diseño educativo. Mejora del desempeño. *Revista Open Access*, 44-46.
- Gaitán, V. (2018). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Universidad de Alicante.
- Gómez, O. (2022). *La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales*. Humboldt International.
- González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Universidad de Burgos.
- Gooding, F. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. *Revista Orbis Cognita*, 4(2), 26.
- Granados, P. (2021). *LearningAPPs*. Madrid: Creative Commons. Retrieved from <https://intef.es/wp-content/uploads/2021/05/LearningAppsv1.pdf>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2018). ¿Funciona la gamificación?: una revisión de la literatura de estudios empíricos sobre la gamificación. *Revista Educación Creativa*(8).
- Huizinga, J. (2015). *El juego en el hombre*. Buenos Aires-Argentina: Pearson.
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Kim, S. (2018). *Gamification in learning and education*. Editorial Springer.
- Knowles, M. (1980). *Informal Adult Education, New York: Association Press. Guide for educators based on the writer's experience as a programme organizer in the YMCA*. New York.
- LOEI. (2011). *Asamblea Nacional . Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
- Loor, C. (2020). Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis*, 51-70.
- Luque, B. (2018). Enfoques actuales usados en la enseñanza de segundas lenguas. *Reista Letras*, 50(76), 1-15.
- Mayorga, J. (2016). *Modelos didácticos y Estrategias de enseñanza*. Universidad de Málaga.
- Medina, F. (2018). La enseñanza y la didáctica. Aproximaciones a la construcción de una nueva relación. *Revista Fundamentos en Humanidades*, 1(1).
- Méndez, J. (2023). Conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior. *Revista Digital Publisher*, 209-218.
- MINEDUC. (2021). *Resultados Nacionales del Diagnóstico de Inglés*. Quito: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2018). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Quito-Ecuador.
- Moreira, M. (2016). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? *Revista Qurriculum*, 4-10.

- OCDE. (2021). *El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva*. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico.
- Ormrod, J. (2018). *Aprendizaje humano*. Editorial Pearson Hall.
- Ortega, V. (2018). Metodología para elaborar planes de capacitación. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 205.
- Ortiz, L. (2015). Evaluación de desempeño como factor estratégico para rendimiento Académico del Docente Universitario. *Revista Scientific*, 5(10), 336-349.
- Perrenoud, P. (2016). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Editorial GRAÓ.
- Piaget, J. (1970). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Plan Nacional de Educación. (2021). *Política Pública*. Ministerio de Educación.
- Política Nacional de Educación. (2016). *Propuesta de la comunidad educativa*. MinEduc.
- Quezada, S. (2021). Modelo de retroalimentación para el aprendizaje. *Revista investigación educativa*, 88(26), 225-251.
- Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2012). Ministerio de Educación.
- Revelo, O., & Collazos, C. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje. *Revista Lámpsakos*, 19, 31-46.
- Rodríguez, L. (2017). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*. Universidad Pedagógica Nacional De Colombia.
- Ruiz, Y. (2018). El condicionamiento como instrumento de aprendizaje en el aula. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-12.
- Ryan, E. (2018). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *Revista American Psychological Association*, 68-78.
- Santiago, R. (2015). *Mobile Learning: nuevas realidades en el aula*. Barcelona: Editorial Océano S.L.U.
- Soriano, M. (2016). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Revista Dialnet*, 11-16.
- Sun, J., & Hsieh, P. (2020). Application of a Gamified Interactive Response System to Enhance the Intrinsic and Extrinsic Motivation, Student Engagement. *Revista Educational Technology & Society*, 21(3), 104-116.
- UNESCO. (2020). *I and education Guidance for policymakers*. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton School Press.

ANEXOS

Anexo 1.

Certificación de aprobación del Urkund



UNIVERSIDAD TECNICA ESTATAL DE QUEVEDO
UNIDAD DE POSGRADO

Quevedo, 7 de junio del 2023

Sr. Dr. Byron Oviedo Bayas. MSc.

DECANO DE LA UNIDAD DE POSGRADO DE LA UTEQ.

Presente. -

De mis consideraciones:

Por medio de la presente , me permito certificar que la **Ing. GISELLE ELIZABETH ZURITA VERA**, posgradista de la Maestria en Educación Mención Orientación Educativa una vez revisado el Proyecto de Desarrollo Educativo titulado **“LA GAMIFICACIÓN Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROSA MARÍA ÁLAVA MOREIRA”, CANTÓN BUENA FE, PERÍODO LECTIVO 2022-2023”**, me es grato informar que se realizó la respectiva revisión por medio de la herramienta URKUND la cual arrojó un porcentaje del 3 %. Como se detalla a continuación:

Original

Document Information

Analyzed document	URKUND GISELLE ZURITA PROYECTO.pdf (05469999222)
Submitted	6/7/2023 9:06:03 PM
Submitted by	
Submitter email	eduardo@uteq.edu.ec
Similarity	3%
Analysis address	espanol@urkund.com



EDGAR VICENTE
PASTRANO QUINTANA

Lcdo. Edgar Pastrano Quintana MSc.
Director del Proyecto

Anexo 2.

Solicitud de petición de la investigación

Buena Fe, 06 de marzo del 2016

Lcdo. Milton Morante Coello

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROSA MARÍA ÁLAVA MOREIRA

Presente.-

Yo, Ing. **Gisselle Elizabeth Zurita Vera**, portadora de la cédula de identidad N° 120536110-6, en calidad de Posgradista de la Maestría en Educación de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, a fin de obtener el Título de Magister en Orientación Educativa, solicito a usted de la manera más cordial, su autorización para realizar dentro del plantel educativo la investigación del proyecto con el tema: **“LA GAMIFICACIÓN Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROSA MARÍA ÁLAVA MOREIRA”, CANTÓN BUENA FE, PERÍODO LECTIVO 2022-2023”**.

Por la atención que se me presta a mi petición, reitero mi agradecimiento de antemano, conociendo su responsabilidad social en la formación educativa.

Atentamente:



Ing. Gisselle Elizabeth Zurita Vera,
POSGRADISTA

Anexo 3.

Solicitud de aceptación de la investigación



UNIDAD EDUCATIVA “ROSA MARÍA ÁLAVA MOREIRA”
Via Sto Domingo, Av 7 de Agosto y, German Anchundia

Buena Fe, 10 de marzo del 2023

Ing. Gisselle Elizabeth Zurita Vera,
POSGRADISTA

Yo, Lcdo. Milton Morante Coello, con cédula de identidad # 120102562-2, rector de la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”, Buena Fe, Los Ríos. A través del oficio entregado el 10 de marzo del 2023, **AUTORIZO** se efectue el estudio investigativo titulado **“LA GAMIFICACIÓN Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROSA MARÍA ÁLAVA MOREIRA”, CANTÓN BUENA FE, PERÍODO LECTIVO 2022-2023”**, previo a la obtención del Título de Magister en Orientación Educativa de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo.

Es todo lo que puedo Autorizar en honor a la verdad y los fines legales pertinentes.

Atentamente



Lcdo. Milton Morante Coello
Administrador
C.I: 120102562-2
Teléfono: 0964122484

Anexo 4.

Formato de entrevista dirigida a Autoridades y Docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ORIENTACIÓN EDUCATIVA
ENTREVISTA APLICADA AUTORIDADES Y DOCENTES

Objetivo: Analizar la gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad educativa “Rosa María Álava Morera”, cantón buena fe, período lectivo 2022-2023

1. ¿Qué opinión tiene sobre la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?

2. ¿Ha habido alguna implementación previa de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés en la institución?

3. ¿Cuál sería su percepción sobre los resultados que se podrían obtener con la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?

4. ¿Existen obstáculos o limitaciones que podrían dificultar la implementación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés?

5. ¿Qué tipo de apoyo brindaría la institución para la implementación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés?

Anexo 5.

Formato de encuesta dirigido a estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ORIENTACIÓN EDUCATIVA
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR

Objetivo: Analizar la gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad educativa “Rosa María Álava Moreira”, cantón buena fe, período lectivo 2022-2023

Marque con una (X) la alternativa correcta que considere:

1. ¿Le gustaría a usted aprender inglés de manera tradicional (con clases magistrales y tareas escritas) o con métodos más interactivos (juegos y actividades lúdicas)?

Aprender de manera tradicional ()

Aprender con métodos más interactivos ()

No tendría preferencia ()

2. ¿Cree usted que la gamificación puede ayudarle a mejorar la comprensión y uso del idioma inglés?

Sí, creo que podría ayudar mucho ()

No estoy seguro/a ()

No, creo que no ayudaría ()

3. ¿Ha tenido alguna experiencia previa de aprendizaje del idioma inglés a través de la gamificación?

Sí ()

No ()

4. ¿Cree usted que la gamificación puede ayudarle a motivarse más en el aprendizaje del inglés?

Sí ()

No ()

Talvez ()

5. ¿Le gustaría que se implementen más herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?

Sí ()

No ()

Talvez ()

6. ¿Le gustaría a usted utilizar juegos o actividades lúdicas para aprender inglés?

Sí ()

No ()

No sabría ()

7. ¿Cree usted que los juegos y actividades lúdicas le ayudarían a mejorar su aprendizaje del idioma inglés?

Sí ()

No ()

No sabría ()

**8. ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas le gustaría utilizar en las clases de inglés?
Juegos al aire libre?**

Juegos de mesa ()

Juegos de rol ()

Juegos de destreza mental ()

9. ¿Considera usted que la gamificación puede ser una buena opción para aquellos estudiantes que tienen dificultades para aprender inglés?

Sí ()

No ()

Talvez ()

10. ¿Qué sugerencias cree usted que podría mejorar el uso de juegos y actividades lúdicas en las clases de inglés?

Incluir más variedad de juegos ()

Fomentar la colaboración y la comunicación ()

Juegos que se relacionen con el contenido de la clase ()

¡Gracias por su colaboración!

Anexos 6.
Fotografías



Foto 1. Explicación de la gamificación en el aula



Foto 2. Preparación del plan de capacitación



Foto 3. Preparacion de la entrevista



Foto 4. Desarrollo de la entrevista aplicada a los docentes