



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés de los estudiantes de subnivel medio de la Unidad Educativas Lic. Carlos Vélez Verduga


AUTORAS:

Juan Andres Zambrano Rivas

TUTOR:

Lic. Adela Connie Alcivar Chavez,

El Carmen, agosto de 2024

 Uleam <small>UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ</small>	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-004
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1
		Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la extensión de El Carmen de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante Zambrano Rivas Juan Andres, legalmente matriculado en la carrera de Educación Básica, período académico 2023-2024, cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto es "La gamificación de la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés de los estudiantes de subnivel medio de la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga".

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

El Carmen, 25 de julio de 2024.

Lo certifico,



Dra/ Adela Alcívar Chávez MSc.
Docente Tutor(a)
Área: Educación



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Trabajo de Titulación con modalidad Proyecto Integrador, titulado "La gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés de los estudiantes de subnivel medio de la Unidad Educativas Lic. Carlos Vélez Verduga", cuyo autor es Juan Andres Zambrano Rivas de la Carrera Ciencia de la Educación y como Tutor de Trabajo de Titulación el Lic. Adela Connie Alcivar Chavez, Mg.

El Carmen, agosto de 2024

Ing. Vásconez Rivera Indira Nataly, Mg.
Presidente del tribunal de titulación

Ing. Alejandro Recio Sastre, Mg.
Miembro del tribunal de titulación

Ing. Román Loor Michael Argenis, Mg.
Miembro del tribunal de titulación

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

Uleam

Declaración de Autoría

La responsabilidad del contenido de este Trabajo de titulación, con el siguiente tema: La gamificación de la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés de los estudiantes de subnivel medio de la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga, corresponden exclusivamente a: Juan Andres Zambrano Rivas Ci. 1351143837 y los derechos patrimoniales de la misma corresponden a la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí.



Juan Andres Zambrano Rivas
CI.1351143837

Índice

Resumen	VI
ABSTRACT	VII
INTRODUCCIÓN	8
CAPITULO I	11
MARCO TEÓRICO	11
La Gamificación	11
Característica	13
En el ámbito educativo.....	14
Cómo aplicar en el aula el aprendizaje basado en juegos	15
La relevancia del idioma inglés.....	15
La implementación de juegos para la enseñanza del inglés.....	16
CAPITULO II	17
Marco Metodológico	17
Paradigma	17
Enfoque	17
Nivel	17
Tipo	17
Población y muestra	18
Técnicas e instrumentos	18
Técnicas	18
Validez y Confiabilidad de Instrumentos	18
Instrumentos	19
CAPITULO III	20
Resultados obtenidos de la encuesta de estudiantes	20
Tabla: 1. Encuesta de estudiantes.....	20
Resultados obtenidos de la encuesta de maestros	23
Tabla: 2. Encuesta de maestros	23
CONCLUSIONES	28
RECOMENDACIONES	30
Referencias	32
Anexos	33
Anexo 1. OFICIO DE AUTORIZACIÓN DE INGRESO	33

Anexo 2. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	34
CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES	34
CUESTIONARIO PARA MAESTROS	36
Anexo 5. CRONOGRAMO DE ACTIVIDADES	40
Anexo 3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	41
PROPUESTA	45
ÍNDICE DE TABLA	
Tabla: 1. Encuesta de estudiantes.....	20
Tabla: 2. Encuesta de maestros	23

Resumen

La gamificación se considera una herramienta innovadora y eficaz para hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido. La gamificación implica el uso de juegos en situaciones no lúdicas. Este proyecto se ha investigado para mejorar la enseñanza del inglés en los estudiantes de subnivel medio de la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga. La investigación busca entender cómo esta técnica puede aumentar la motivación y el rendimiento académico. La enseñanza de idiomas ha sido muy estructurada y, a veces, aburrida para los estudiantes. Este proyecto propone que, al incorporar dinámicas de juego, se puede captar mejor el interés de los estudiantes y fomentar un entorno de aprendizaje más activo y participativo. La relevancia del proyecto radica en la necesidad de buscar nuevas formas de enseñanza que sean atractivas para los estudiantes. La investigación se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo y se recopiló datos a través de encuestas a 90 estudiantes y 4 docentes de inglés para evaluar el impacto de la gamificación. Además, elementos como recompensas, desafíos y niveles de logro no solo aumentaron el interés de los estudiantes, sino que también promueven habilidades importantes como la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. La gamificación se presenta como una metodología efectiva para mejorar el aprendizaje del inglés, proporcionando una experiencia educativa más atractiva y significativa. Este enfoque podría ser adoptado por otras instituciones educativas que buscan innovar en la enseñanza y adaptarse a las demandas de la educación moderna.

Palabras clave:

Gamificación, Elementos de juego, Enseñanza del inglés, Motivación, Interactividad, Pensamiento crítico, Innovación educativa, Metodología, Aprendizaje significativo.

ABSTRACT

Gamification is considered an innovative and effective tool to make learning more interactive and enjoyable. Gamification involves the use of games in non-game situations. This project has been investigated to improve English teaching among middle-level students at Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga. The research seeks to understand how this technique can increase motivation and academic performance. Language teaching has been very structured and, at times, boring for students. This project proposes that by incorporating game dynamics, student interest can be better captured, fostering a more active and participatory learning environment. The relevance of the project lies in the need to seek new teaching methods that are attractive to students. The research was conducted with a quantitative approach, collecting data through surveys from 90 students and 4 English teachers to evaluate the impact of gamification. Additionally, elements such as rewards, challenges, and achievement levels not only increased student interest but also promoted important skills such as collaboration, critical thinking, and problem-solving. Gamification is presented as an effective methodology to improve English learning, providing a more attractive and meaningful educational experience. This approach could be adopted by other educational institutions looking to innovate in teaching and adapt to the demands of modern education.

Keywords:

Gamification, Game elements, English teaching, Motivation, Interactivity, Critical thinking, Educational innovation, Methodology, Meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza y el aprendizaje de un segundo idioma, en este caso el inglés, siempre han presentado retos tanto para docentes como para estudiantes. La motivación, el interés y la capacidad para mantener la atención de los estudiantes son aspectos esenciales para lograr un aprendizaje significativo. Tradicionalmente, las técnicas de enseñanza de idiomas se han centrado en metodologías basadas en la gramática, repetición y memorización. La investigación se llevó a cabo con el tema: La gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Inglés de los estudiantes de subnivel medio de la Unidad Educativas Lic. Carlos Vélez Verduga.

Las metodologías tradicionales, basadas en la repetición y memorización, aunque es efectivas en algunos contextos, no siempre consiguen mantener el interés y la motivación de todos los estudiantes, lo que puede resultar en una falta de compromiso y, en última instancia, en un aprendizaje ineficiente del idioma.

La Unidad Educativa no es ajena a este escenario, se ha identificado que, a pesar de los esfuerzos de los docentes por brindar una enseñanza de calidad, existe un grupo de estudiantes que muestra dificultades en el aprendizaje del inglés, manifestando poco interés, falta de motivación y, en algunos casos, un desempeño académico por debajo de lo esperado. y una percepción de desinterés hacia la materia

En diversas investigaciones se han demostrado los beneficios de la gamificación en el proceso educativo, sin embargo, aún no se ha explorado de manera profunda cómo la gamificación puede ser adaptada y aplicada específicamente para potenciar el aprendizaje del inglés. Al fin de concretar, la investigación se planteó el problema en términos de pregunta: ¿Cuál es el impacto de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes de subnivel medio en la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga? Lo cual el

interrogante concreto que el objetivo general: Explorar el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés en estudiantes de subnivel medio en la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga. Y en si los específicos: ¿Cuáles son las técnicas de la gamificación utilizadas en la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés? Los cual entiende a: Identificar las técnicas de la gamificación utilizadas en la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés. ¿Cuál es el nivel enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de inglés? Así: Conocer cuál es el nivel de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de inglés. ¿Qué actitudes presentan los estudiantes hacia la gamificación en la asignatura de inglés? Y: Determinar la eficacia de las técnicas de la gamificación en la asignatura de inglés. ¿Cuál es la eficacia de las técnicas de la gamificación en la asignatura de inglés? Como: Examinar las actitudes de los estudiantes hacia la gamificación en la asignatura de inglés. ¿Qué estrategias basadas en los hallazgos ayuda de manera efectiva el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés? Y así: Proponer estrategias basados en los hallazgos para ayudar de manera efectiva el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés.

Este estudio se justificó porque se considera necesario explorar nuevas estrategias pedagógicas que permitan revitalizar el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés en esta institución educativa. La gamificación, entendida como la incorporación de mecánicas y dinámicas de juego en entornos educativos, ha demostrado ser una herramienta efectiva en diferentes áreas del conocimiento con el objetivo de potenciar la motivación, la participación y el compromiso del estudiante.

El inglés, en el contexto de la globalización, se ha posicionado como una herramienta esencial en diversos ámbitos de la sociedad contemporánea. En el subnivel medio, la enseñanza de este idioma se torna especialmente crítica, ya que es el periodo donde los estudiantes

consolidan las bases del idioma y adquieren las habilidades lingüísticas que les permitirán desenvolverse en futuros contextos académicos y profesionales.

Garantizar una educación efectiva en este idioma es crucial para preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo actual. Sin embargo, las metodologías tradicionales de enseñanza no siempre logran mantener el interés y la motivación de todos los estudiantes, lo que puede afectar negativamente su aprendizaje y rendimiento.

En la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga, se ha observado que, particularmente en el subnivel medio, existe un desafío en mantener el interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. Esta etapa, marcada por cambios cognitivos, sociales y emocionales, requiere de estrategias pedagógicas que se alineen con las necesidades y características propias de los jóvenes de esta edad.

La gamificación, al introducir elementos lúdicos en el proceso educativo, se presenta como una alternativa atractiva y pertinente para este grupo de estudiantes. La naturaleza dinámica y participativa de la gamificación tiene el potencial de conectar con los intereses de los jóvenes, ofreciendo una experiencia de aprendizaje más atractiva, interactiva y significativa.

Investigar y adaptar la gamificación para la enseñanza del inglés en el subnivel medio de la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga no sólo podría mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en esta etapa crucial, sino también potenciar habilidades como la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

En un contexto educativo en constante evolución, es esencial que las metodologías se adapten a las características y necesidades de los estudiantes. Esta investigación, no sólo beneficia a la comunidad educativa de la Unidad Lic. Carlos Vélez Verduga, sino también a otras instituciones educativas que buscan innovar en la enseñanza del inglés y adaptarse a las necesidades cambiantes de la educación del siglo XXI.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

Para llevar a cabo la investigación propuesta, se tomarán en cuenta los diversos conceptos que delimitaron el alcance del estudio. En este sentido, se detallan a continuación las definiciones y aspectos fundamentales con el propósito de ofrecer una base teórica.

En primer lugar, se aborda el concepto de gamificación, sus características principales y su impacto en el ámbito educativo; seguidamente, el proceso de aprendizaje de la asignatura del inglés y, finalmente, se considera el aprendizaje del inglés con juegos.

La Gamificación

El término “gamificación” es una palabra inglesa cuya raíz proviene de la palabra “juego”. Es decir, que la gamificación supone llevar un juego a ámbitos donde no es habitual, como la formación, la gestión de recursos humanos o la propia productividad laboral.

Monroy (2019) considera, que la gamificación es una estrategia para estimular las habilidades y generar conocimientos a los estudiantes mediante el uso de juego como una forma dinámica de potenciar el aprendizaje y obtener resultado sobresaliente en la educación. Es decir, que la gamificación es una táctica destinada a construir conocimiento en los estudiantes mediante la incorporación del juego.

La gamificación se puede realizar en equipos para ayudar también conectando la parte comunicativa y social del estudiante en el cual el manejo de sus emociones y sus valores sean los principales responsables de su educación.

Rosero G y Medina Ch (2021) manifiestan que en la gamificación “se busca impulsar la participación activa de los equipos educativos para lograr los objetivos académicos en las instituciones educativas y su entorno”. En donde se busca nuevamente que el estudiante sea capaz de trabajar en equipo construyendo valores de compañerismo como son confianza, generosidad, lealtad, responsabilidad, equidad y respeto que son parte importante del aprendizaje en las instituciones educativas.

Morales-Barbosa (2020) menciona que la gamificación en el aprendizaje implica el uso de estrategias y técnicas para motivar a los estudiantes mediante desafíos, recompensas y niveles de logro, convirtiendo la educación en una experiencia lúdica.

Es así, que la gamificación es una estrategia didáctica que consiste en aplicar elementos y técnicas de juegos para incentivar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes en contextos no lúdicos, como a educación. Al incorporar la gamificación en el aula, los docentes pueden crear una experiencia de aprendizaje entretenida y atractiva, que fomenta la participación activa de los estudiantes y les permite desarrollar habilidades y conocimientos de forma lúdica.

La gamificación es una táctica educativa que emplea elementos y principios propios de los juegos con el fin de hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y motivador. En términos simples, consiste en transformar la enseñanza en una experiencia amena y participativa, similar a

la dinámica de un juego. Esto implica integrar elementos como puntos, niveles, desafíos y recompensas en el entorno educativo.

Al aplicar la gamificación, se busca involucrar activamente a los estudiantes, cultivar su motivación intrínseca y mejorar la retención de conocimientos mediante la incorporación de conceptos lúdicos en situaciones educativas. Además, busca conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos o mejorar alguna habilidad del estudiante, entre otros.

Los juegos tienen la capacidad de involucrar a los estudiantes de una manera activa y emocionante. Cuando se enfrentan a desafíos y objetivos claros en un entorno de juego, los estudiantes están más motivados para participar y aprender. La competencia amigable, las recompensas y la búsqueda de logros estimulan la motivación intrínseca.

Característica de la gamificación, como estrategia educativa y motivacional, es por los elementos de juego como la asignación de puntos, la progresión a través de niveles, el reconocimiento visual mediante insignias y tablas de clasificación. Además, se incorpora una narrativa o contexto para contextualizar las actividades, se proporciona retroalimentación continua sobre el rendimiento y se establecen desafíos claros y objetivos alcanzables, fomentando tanto la colaboración como la competencia.

Esta estrategia se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y preferencias individuales, aprovechando tecnologías digitales específicas para la gamificación. Se busca conectar directamente las actividades de juego con conceptos educativos, aplicándolos en situaciones del mundo real, con el objetivo de estimular la motivación intrínseca y generar un ambiente de aprendizaje emocionante. Además, se monitorea el progreso individual y grupal utilizando datos y análisis para evaluar su eficacia.

En el ámbito educativo la gamificación se enfoca en convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y participativa, aprovechando elementos propios de los juegos para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esta estrategia no solo busca recompensar el esfuerzo y el logro, sino también fomentar la colaboración, la competencia saludable y la personalización del aprendizaje según las necesidades individuales. Además, al integrar tecnología y ofrecer retroalimentación constante, la gamificación facilita el seguimiento del progreso y la adaptación continua del entorno educativo para maximizar el impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estas características pueden variar según la implementación específica de la gamificación en un entorno educativo y deben adaptarse a los objetivos y necesidades particulares de los estudiantes y el plan de estudios.

La gamificación tiene un impacto positivo en la experiencia educativa al mejorar la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades, al tiempo que proporciona un enfoque innovador para la enseñanza y el aprendizaje.

La gamificación en el ámbito educativo ha evidenciado ser una estrategia educativa que va más allá de la simple incorporación de elementos lúdicos en las aulas. Al introducir dinámicas de juego en el proceso de aprendizaje, se observa un impacto significativo en la motivación estudiantil y en la mejora de la participación activa.

Investigaciones recientes resaltan que la gamificación no solo tiene un efecto positivo en la retención de contenidos, sino que también facilita el desarrollo de habilidades fundamentales, fomentando así un enfoque pedagógico más centrado en las necesidades individuales de los estudiantes. La implementación de desafíos específicos, sistemas de recompensas y competencias motivadoras ha modificado la percepción tradicional del aprendizaje,

convirtiéndolo en una experiencia emocionante y adaptada a cada estudiante. Además, la retroalimentación continua proporcionada por la gamificación ha contribuido a un ciclo constante de mejora en el rendimiento estudiantil.

Cómo aplicar en el aula el aprendizaje basado en juegos

Define un objetivo claro.

Transforma el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juegos.

Propón un reto específico.

Establecer unas normas del juego.

Crea un sistema de recompensas (badges)

Propón una competencia motivante.

Establece niveles de dificultad creciente. Aulaplaneta (2015)

La relevancia del idioma inglés en el ámbito educativo es innegable, desempeñando un papel crucial en el progreso académico y profesional de los estudiantes. Más allá de ser simplemente un vehículo de transmisión de conocimientos, el inglés abre puertas a nivel mundial.

La internacionalización de la educación, con programas y cursos impartidos en inglés, no solo mejora la experiencia estudiantil, sino que también prepara a los alumnos para enfrentar un mundo cada vez más interconectado. Además, el aprendizaje del inglés no solo proporciona acceso a información avanzada, sino que también fortalece las habilidades comunicativas esenciales, dotando a los estudiantes con una herramienta vital para su éxito tanto en el ámbito académico como en el profesional.

La integración de la gamificación en el proceso de aprendizaje de la asignatura de inglés ha demostrado ser una estrategia pedagógica innovadora. Al incorporar elementos lúdicos, se

observa un cambio sustancial en la motivación y la participación activa de los estudiantes, influyendo positivamente en su experiencia de aprendizaje del idioma. La gamificación no solo contribuye a la adquisición de conocimientos lingüísticos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades comunicativas de manera práctica y contextualizada.

La implementación de juegos para la enseñanza del inglés ha ganado reconocimiento en la literatura educativa reciente. Según investigaciones y prácticas pedagógicas contemporáneas Smith, J. & Brown, A (2019), el uso de juegos en el aula de idiomas ha demostrado ser altamente efectivo para fomentar la participación activa y mejorar la retención de conceptos lingüísticos.

Es decir que la implementación de juegos en la enseñanza del inglés es efectiva, los estudiantes pueden experimentar un aprendizaje más interactivo y atractivo.

CAPITULO II

MARCO METODOLÓGICO

Paradigma

Para este estudio se adoptó el paradigma positivista, porque se caracteriza por su enfoque de la observación objetiva y la medición cuantitativa de los fenómenos educativos, lo que permitió generar datos estadísticos que proporcionan una comprensión clara y precisa de tema estudiado.

Enfoque

En la presente investigación se utilizó un enfoque cuantitativo, el cual permitió recopilando y evaluando datos numéricos, este método nos permitirá evaluar de manera objetiva cómo la gamificación afecta el rendimiento y la motivación de los estudiantes

Nivel

Este trabajo de investigación utilizó el nivel descriptivo, se centró en describir las características y aspectos del fenómeno estudiado, sin intentar explicar las razones subyacentes, con objetivo de proporcionar una descripción detallada y precisa del fenómeno, basándome en la observación y el análisis de datos recopilados.

Tipo

En este proyecto de investigación se utilizó una investigación de campo, lo que significa que se obtuvo datos directamente de la realidad, sin manipular las variables. Se llevó a cabo en la Unidad Educativa "Lic. Carlos Vélez Verduga", donde se implementó

la encuesta que permitió obtener información relevante y precisa sobre la problemática abordada.

Población y muestra

Para esta investigación la población de estudio estuvo conformada por 180 estudiantes de subnivel medio (quinto, sexto y séptimo grado) y 4 docentes que imparten la asignatura de inglés de la Unidad Educativa "Lic. Carlos Vélez Verduga", como la muestra es un subgrupo representativo de la población total, para investigación, se seleccionó una muestra de 90 estudiantes y los 4 maestros del área de inglés. Lo que nos permitió generalizar los resultados obtenidos.

Técnicas e instrumentos

Técnicas

Para la recolección de datos se utilizó la encuesta, esta técnica permitió obtener información sistemática y ordenada sobre las variables de interés mediante la aplicación de un cuestionario estandarizado a los participantes de la muestra. La encuesta permitió obtener datos precisos y comparables sobre las percepciones y conocimientos de los estudiantes y maestros.

Validez y Confiabilidad de Instrumentos

Para asegurar la validez de esta investigación los instrumentos de recolección de datos están adecuados y diseñados de manera que reflejen con precisión el fenómeno estudiado. Esto incluyó la revisión de un experto y validación cuidadosa del instrumento utilizado.

En este proyecto la confiabilidad es consistente y estable, los resultados obtenidos mediante el instrumento de medición ayudo a evaluar la confiabilidad del cuestionario utilizando

el coeficiente de fiabilidad o modelo Alfa de Cronbach, asegurando que los ítems del instrumento midan de manera precisa y coherente las variables de interés.

Instrumentos

El principal instrumento de recolección de datos será el cuestionario, este instrumento, compuesto por un conjunto de preguntas, permitió recopilar información de manera organizada y sistemática sobre las variables de interés en nuestra investigación. El cuestionario será diseñado cuidadosamente para asegurar la validez y fiabilidad de los datos obtenidos.

CAPITULO III

Resultados obtenidos de la encuesta de estudiantes

Tabla: 1. Encuesta de estudiantes

No.	ítems	Siempre		Casi Siempre		Algunas Veces		Casi Nunca		Nunca	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	¿Le despierta interés aprender inglés con juegos?	59	65,6%	10	11,1%	13	14,4%	2	2,2%	6	6,7%
2	¿Participa en los juegos que propone el profesor en el aula?	52	57,8%	16	17,8%	17	18,9%	4	4,4%	1	1,1%
3	¿Ves necesario la implementación de niveles en la asignatura de inglés?	54	60%	17	18,9%	14	15,6%	3	3,3%	2	2,2%
4	¿El juego es la mejor forma de aprender el inglés?	48	53,3%	15	16,7%	21	23,3%	0	0%	6	6,7%
5	¿Está dispuesto a participar en los juegos sin importar que cambien las reglas?	45	50%	14	15,6%	27	30%	1	1,1%	3	3,3%
6	¿Le gusta jugar con todos sus compañeros de clases?	57	63,3%	14	15,6%	13	14,4%	3	3,3%	3	3,3%
7	¿Le es necesario escribir en todas las clases de inglés?	72	80%	12	13,3%	5	5,6%	0	0%	1	1,1%
8	¿Es necesario el lenguaje oral en todo momento en clases de inglés?	64	71,1%	12	13,3%	8	8,9%	3	3,3%	3	3,3%
9	¿Le parece necesario recibir premios, elogios o conocer el ganador en cada actividad realizada?	59	65,6%	12	13,3%	16	17,8%	3	3,3%	0	0%
10	¿Después de cada juego es necesario conocer el	58	64,4%	20	22,2%	9	10%	1	1,1%	2	2,2%

	progreso alcanzado?										
Valores Promedios	56,8	63,11	14,2	14,22	14,3	15,91	2	2,2	2,7	2,99	

De acuerdo con la información obtenida de los resultados, los estudiantes de la unidad educativa Lic. Carlos Vélez Verduga emiten las respuestas sé que mide su interés y participación en el aprendizaje del inglés mediante juegos.

Interés en aprender inglés con juegos: El 65.6% de los estudiantes siempre están interesados en aprender inglés mediante juegos, mientras que el 11.1% casi siempre, el 14.4% algunas veces, el 2.2% casi nunca y el 6.7% nunca muestran interés.

Participación en juegos propuestos por el profesor: El 57.8% siempre participa, el 17.8% casi siempre, el 18.9% algunas veces, el 4.4% casi nunca y el 1.1% nunca participa.

Necesidad de implementar niveles en inglés: El 60% de los estudiantes siempre ve necesaria esta implementación, el 18.9% casi siempre, el 15.6% algunas veces, el 3.3% casi nunca y el 2.2% nunca la considera necesaria.

El juego como la mejor forma de aprender inglés: El 53.3% siempre considera el juego como la mejor forma de aprender, el 16.7% casi siempre, el 23.3% algunas veces y el 6.7% nunca.

Disposición a participar en juegos con reglas cambiantes: El 50% siempre está dispuesto, el 15.6% casi siempre, el 30% algunas veces, el 1.1% casi nunca y el 3.3% nunca.

Preferencia por jugar con todos los compañeros: El 63.3% siempre prefiere jugar con todos, el 15.6% casi siempre, el 14.4% algunas veces, el 3.3% casi nunca y el 3.3% nunca.

Necesidad de escribir en todas las clases de inglés: El 80% siempre ve necesario escribir, el 13.3% casi siempre, el 5.6% algunas veces y el 1.1% nunca.

Necesidad del lenguaje oral en todo momento: El 71.1% siempre considera necesario el lenguaje oral, el 13.3% casi siempre, el 8.9% algunas veces, el 3.3% casi nunca y el 3.3% nunca.

Necesidad de recibir premios o elogios: El 65.6% siempre ve necesario recibir premios o elogios, el 13.3% casi siempre, el 17.8% algunas veces y el 3.3% casi nunca.

Necesidad de conocer el progreso alcanzado después de cada juego: El 64.4% siempre considera necesario conocer su progreso, el 22.2% casi siempre, el 10% algunas veces, el 1.1% casi nunca y el 2.2% nunca.

Podemos notar que ahí Estos resultados reflejan una tendencia positiva hacia el uso de juegos en el aprendizaje del inglés, mostrando un interés y una disposición generalizada por parte de los estudiantes para participar en actividades lúdicas dentro del aula. La mayoría de los estudiantes también ven la necesidad de escribir y usar el lenguaje oral frecuentemente en sus clases de inglés, además de considerar importante recibir feedback sobre su progreso y ser motivados mediante premios o elogios.

Los datos son contundentes. El 65.6% de los estudiantes manifiestan un interés constante en aprender inglés a través de juegos, lo que sugiere que los juegos son una herramienta poderosa para captar la atención y motivación de los estudiantes. Además, un 57.8% siempre participa en los juegos propuestos por el profesor. Esto nos dice que los estudiantes no solo están interesados, sino que también están dispuestos a participar activamente.

Exactamente, y más del 70% de los estudiantes consideran necesario el uso del lenguaje oral en todo momento durante las clases de inglés. Esto indica que los juegos pueden ser diseñados para fomentar la práctica oral, haciendo que los estudiantes hablen más y mejoren su fluidez. También, el 80% de los estudiantes piensan que escribir en cada clase es esencial, lo que sugiere que los juegos que integran componentes escritos podrían ser particularmente efectivos.

Sin embargo, debemos considerar que, aunque el 53.3% de los estudiantes siempre ven el juego como la mejor forma de aprender inglés, hay un 23.3% que solo lo consideran algunas veces y un 6.7% que nunca lo considera así. Esto sugiere que los juegos no deben ser la única estrategia de enseñanza, ya que no todos los estudiantes se benefician igual de este método.

Además, el 30% de los estudiantes están solo dispuestos a participar en juegos algunas veces si cambian las reglas. Esto indica que la variabilidad y la flexibilidad en los juegos pueden ser una fuente de frustración para algunos estudiantes. Es crucial diseñar actividades lúdicas que tengan reglas claras y consistentes para mantener la motivación y participación.

Una posible mejora sería diversificar los tipos de juegos utilizados en clase. Incorporar juegos que se centren en diferentes habilidades (orales, escritas, auditivas y de lectura) para asegurarse de que todos los estudiantes puedan beneficiarse en función de sus preferencias y fortalezas.

También podríamos integrar una retroalimentación continua y personalizada. El 64.4% de los estudiantes considera necesario conocer el progreso alcanzado después de cada juego. Implementar sistemas de seguimiento del progreso y brindar elogios y recompensas podría mantener la motivación alta.

Para aquellos estudiantes que no se sienten cómodos con cambios constantes en las reglas de los juegos, se podría establecer un equilibrio. Mantener una estructura básica en los juegos, pero permitir pequeñas variaciones para mantener el interés sin generar frustración.

Resultados obtenidos de la encuesta de maestros

Tabla: 2. Encuesta de maestros

Ítems 1	¿Cómo puedes diseñar actividades que aumenten la motivación de los estudiantes para aprender inglés?			Ítems 2	¿Cómo fomenta una participación más activa en los estudiantes en las dinámicas de aprendizaje en el aula?		
	Variable	F	%		Variable	F	%
	Creando juegos que incluyan recompensas tangibles e intangibles	2	50%		Utilizando estrategias de aprendizaje cooperativo.	2	50,0
	Incorporando elementos de narrativa que hagan las actividades más atractivas	1	25%		Fomentando el aprendizaje activo mediante actividades dinámicas	2	50,0
	Proporcionando desafíos escalonados que permitan a los estudiantes experimentar una sensación de progreso.	1	25%				

Ítems 3	¿Qué elementos utiliza para medir el progreso de los estudiantes en inglés?			Ítems 4	¿Cómo podrías utilizar los juegos como una herramienta para desarrollar las habilidades de comunicación receptiva y expresiva de los estudiantes, más allá del simple intercambio de palabras habladas?		
	Variable	F	%		Variable	F	%
	Utilizando puntos y niveles para mostrar el avance en las habilidades lingüísticas.	1	25,0		Fomentando la escucha activa y la comprensión de mensajes verbales y no verbales durante las actividades de juego	1	25,0
	Proporcionando retroalimentación continua sobre el rendimiento de los estudiantes	3	75,0		Proporcionando oportunidades para la práctica de la expresión oral y escrita en contextos significativos y auténticos.	3	75,0
Ítems 5	¿Cómo puedes adaptar los elementos de gamificación para satisfacer los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes?			Ítems 6	¿Cómo podrías promover una cultura de colaboración y cooperación entre los estudiantes, en lugar de centrarse únicamente en la competencia individual en los juegos de aprendizaje?		
	Variable	F	%		Variable	F	%
	Incorporando opciones visuales, auditivas y kinestésicas en los juegos.	2	50,0		Fomentando actividades grupales donde el éxito dependa del trabajo en equipo	4	100,0
	Proporcionando material complementario que se ajuste a los distintos estilos de aprendizaje.	2	50,0				
Ítems 7	¿Cómo puedes integrar elementos de gamificación para promover la inclusión y el respeto por la diversidad en el aula de inglés?			Ítems 8	¿Qué estrategias podrías implementar para fomentar una comunicación efectiva y significativa en inglés durante los juegos y dinámicas, teniendo en cuenta las diferentes habilidades lingüísticas y niveles de confianza de los estudiantes?		
	Variable	F	%		Variable	F	%
	Diseñando juegos que	3	75,0		Proporcionando modelos de	2	50,0

	incluyan diferentes roles y tareas que respeten las habilidades y fortalezas individuales.				lenguaje claro y accesible que sirvan de guía para la comunicación durante los juegos.		
	Utilizando actividades que fomenten el respeto y la empatía entre los estudiantes	1	25,0		Incorporando estrategias de apoyo.	2	50,0
Ítems 9	¿Qué medidas podrías tomar para asegurar que cada estudiante se sienta valorado y respetado como miembro igualitario del grupo durante las actividades de juego y aprendizaje?			Ítems 10	¿Qué estrategias podrías implementar para reconocer y valorar el esfuerzo y la mejora personal de los estudiantes, más allá del rendimiento competitivo en los juegos?		
	Variable	F	%		Variable	F	%
	Estableciendo normas de comportamiento que promuevan el respeto y la tolerancia entre los estudiantes.	2	50,0		Elogiando el progreso individual y los intentos de superación.	1	25,0
	Reconociendo y valorando las contribuciones individuales de cada estudiante durante las actividades de juego.	1	25,0		Utilizando rúbricas que valoren el esfuerzo y la participación activa en lugar de solo los resultados finales	2	50,0
	Fomentando un ambiente de aceptación y apoyo mutuo donde todas las opiniones sean escuchadas y respetadas.	1	25,0		Proporcionando retroalimentación específica y constructiva sobre el desempeño de cada estudiante.	1	25,0

De acuerdo con la información obtenida de los resultados, los maestros reflejan una serie de estrategias y enfoques utilizados en el aula para fomentar el aprendizaje del inglés y mejorar la motivación y participación de los estudiantes de la unidad educativa

Lic. Carlos Vélez Verduga.

La encuesta muestra que el 50% de los maestros cree que crear juegos con recompensas tangibles e intangibles es una manera efectiva de aumentar la motivación de los estudiantes para aprender inglés. Además, el 25% considera que incorporar elementos de narrativa en las actividades también puede hacerlas más atractivas, y otro 25% sugiere que proporcionar desafíos escalonados permite a los estudiantes sentir un progreso constante.

Para fomentar una participación más activa, el 50% de los maestros utiliza estrategias de aprendizaje cooperativo, mientras que otro 50% promueve el aprendizaje activo mediante actividades dinámicas. Estas estrategias parecen ser efectivas para involucrar a los estudiantes de manera más significativa en el proceso de aprendizaje.

En cuanto a la medición del progreso, el 75% de los maestros proporciona retroalimentación continua sobre el rendimiento de los estudiantes. Un 25% utiliza puntos y niveles para mostrar el avance en las habilidades lingüísticas, lo que sugiere una preferencia por métodos de evaluación formativa que acompañen el desarrollo del estudiante.

El uso de juegos como herramienta educativa también es destacado. El 75% de los maestros señala que proporcionar oportunidades para la práctica de la expresión oral y escrita en contextos significativos es crucial, mientras que un 25% fomenta la escucha activa y la comprensión de mensajes verbales y no verbales durante las actividades de juego.

La gamificación es adaptada para satisfacer los diferentes estilos de aprendizaje incorporando opciones visuales, auditivas y kinestésicas, lo que es mencionado por el 50% de los maestros. Además, un 50% también proporciona material complementario ajustado a estos estilos.

Para promover una cultura de colaboración en lugar de competencia, el 100% de los maestros fomenta actividades grupales donde el éxito depende del trabajo en equipo. Este enfoque sugiere un fuerte compromiso con la enseñanza colaborativa.

En términos de inclusión, el 75% de los maestros diseña juegos que incluyen diferentes roles y tareas, respetando las habilidades individuales, y el 25% utiliza actividades que fomentan el respeto y la empatía.

Para fomentar la comunicación efectiva en inglés durante los juegos, el 50% de los maestros proporciona modelos de lenguaje claro y accesible, y el otro 50% incorpora estrategias de apoyo.

Para asegurar que cada estudiante se sienta valorado, el 50% establece normas de comportamiento que promueven el respeto, mientras que el otro 50% reconoce y valora las contribuciones individuales durante las actividades.

Para valorar el esfuerzo y la mejora personal más allá del rendimiento competitivo, el 50% de los maestros utiliza rúbricas que valoran el esfuerzo y la participación activa, mientras que el 25% elogia el progreso individual y los intentos de superación, y otro 25% proporciona retroalimentación específica y constructiva.

CONCLUSIONES

La implementación de técnicas de gamificación en la enseñanza del inglés ha demostrado ser efectiva para aumentar la motivación y el interés de los estudiantes. Los resultados evidencian que un porcentaje significativo de estudiantes muestra un mayor compromiso y participación cuando se incorporan elementos lúdicos en las actividades educativas, lo que sugiere que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje del idioma.

Las técnicas de gamificación identificadas, como la asignación de puntos, la progresión por niveles y la recompensa mediante insignias, han resultado eficaces para fomentar la participación activa de los estudiantes. La encuesta reveló que un alto porcentaje de los estudiantes reconoce la importancia de estas técnicas para hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo.

Se observó que los estudiantes de la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga presenta un nivel de aprendizaje mejorado cuando se utilizan juegos en la enseñanza del inglés. Esto se debe a la naturaleza interactiva de la gamificación, que facilita la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Las actitudes de los estudiantes hacia la gamificación son mayoritariamente positivas. La mayoría de los estudiantes manifiestan un interés constante en participar en actividades lúdicas, lo que refuerza la idea de que la gamificación no solo motiva, sino que también mejora el ambiente de aprendizaje.

La investigación concluye que las técnicas de gamificación utilizadas en la enseñanza del inglés son efectivas para mejorar tanto la motivación como el rendimiento académico de los

estudiantes. Los datos sugieren que la incorporación de estas técnicas en el currículo de inglés puede ser una estrategia exitosa para superar las dificultades tradicionales en la enseñanza del idioma.

A partir de los hallazgos, se recomienda seguir explorando y adaptando técnicas de gamificación en la enseñanza del inglés. Se sugiere implementar un sistema de retroalimentación continua y recompensas claras para mantener el interés de los estudiantes, así como integrar desafíos que promuevan la colaboración y el pensamiento crítico. Esto no solo contribuirá a un mejor aprendizaje del idioma, sino también al desarrollo integral de los estudiantes.

Por último, se destaca la importancia de la comunicación efectiva en inglés durante los juegos. A las estrategias de apoyo y modelos de lenguaje claro para facilitar la práctica del idioma de manera auténtica y significativa. Esto contribuye a que los estudiantes desarrollen sus habilidades lingüísticas en un entorno seguro y motivador.

RECOMENDACIONES

Dada la efectividad observada, se recomienda seguir utilizando estrategias de gamificación en la enseñanza del inglés. Es importante mantener y actualizar los juegos y dinámicas para asegurar que sigan siendo relevantes y atractivos para los estudiantes.

Adaptar los juegos y actividades para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes es fundamental. Se deben diseñar desafíos específicos que se alineen con las habilidades lingüísticas de cada estudiante y proporcionar opciones para diferentes estilos de aprendizaje.

La gamificación debe promover una cultura de colaboración en lugar de competencia. Se recomienda diseñar actividades grupales donde el éxito dependa del trabajo en equipo y la cooperación entre los estudiantes.

Los maestros deben recibir formación continua en el uso de estrategias de gamificación y en cómo adaptarlas a diferentes contextos educativos. Esto garantizará que puedan implementar estas metodologías de manera efectiva y mantener a los estudiantes motivados.

Es esencial realizar evaluaciones periódicas de las actividades de gamificación para medir su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. La retroalimentación específica y constructiva ayudará a mejorar continuamente estas estrategias y adaptarlas según sea necesario.

Incorporar tecnologías digitales en las dinámicas de gamificación puede enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje. Se recomienda explorar el uso de aplicaciones y plataformas educativas que faciliten la implementación de juegos interactivos y atractivos.

Estas recomendaciones buscan optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés mediante la gamificación, asegurando que los estudiantes no solo adquieran competencias lingüísticas, sino que también disfruten del proceso educativo y se sientan motivados a participar activamente.

Referencias

- Aulaplaneta. (2015). *Cómo aplicar en el aula el aprendizaje basado en juegos* .
- Ferrero, H. (2021). *Conocimiento de la educación*. Colombia .
- Gonzales, F. (2021). *Los docentes y el retorno obligatorio a las clases presenciales: Un nuevo reto que asumir*. Chile .
- Minda Martínez. (2018). *Retorno a clases un verdadero reto*. Ambato: Farmacos.
- Monrroy, M. (2019). *La gamificación como estrategia para el aprendizaje*. Tecnologías de la Información y Comunicaciones.
- Monterrey, K. (2016). *Educación online vs. educación presencial*. España .
- Mora, V. (2007). *Enfoque*. México: Educa.
- Morales-Barbosa. (2020). *Gamificacion*.
- Robles, L. (2017). *La importancia de la formación académica en la vida laboral*. Chile.
- Romasa, E. (2022). *Retorno de los estudiantes a la presencialidad*. México: Educa.
- Rosa Julia Guzmán Rodríguez y Inés Ecima. (2011). *Conocimiento práctico y conocimiento académico en los profesores del nivel inicial (seis preguntas)*. Colombia .
- Rosero Guanotásig y Medina Chicaiza. (2021). *La Gamificacion*.
- Sabando, J. (2019). *El Paradigma como eje primordial*. Chile.
- Smith, J. & Brown, A. (2019). *Gamificación en el aprendizaje del idioma inglés: una revisión completa*. Revista de enseñanza e investigación de idiomas.
- Soledispa, R. (2017). *¿Por qué deberías aprender lengua y literatura?* Chile.
- Sosa, R. (23 de marzo de 2022). *Beneficios del retorno a clases pres*. Obtenido de <https://www.cibertec.edu.pe/noticias/beneficios-del-retorno-a-clases-presenciales/>
- UNESCO. (28 de febrero de 2022). *UNESCO y UNICEF destacan la importancia de la presencialidad en el inicio de un nuevo año escolar en Chile*. Obtenido de <https://es.unesco.org/news/unesco-y-unicef-destacan-importancia-presencialidad-inicio-nuevo-ano-escolar-chile>
- Valencia, C. (2017). *Los docentes y el retorno obligatorio a las clases presenciales*. Bogotá: Felma.

Anexos

Anexo 1. OFICIO DE AUTORIZACIÓN DE INGRESO



Comisión Académica

El Carmen, 14 de mayo de 2024

Oficio No.- 088 -CA-TACL

Licenciada.

Jesica Zambrano Galarza

Rectora de la Unidad "Lic. Carlos Vélez Verduga" del Cantón El Carmen.

En Su despacho –

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo y éxitos en sus labores, por medio del presente solicito de la manera más comedida su autorización para que el estudiante: **ZAMBRANO RIVAS JUAN ANDRES** con CI. 135114383-7, de Noveno Nivel de la Carrera de Educación Básica, realice el Trabajo de Titulación dentro de la Institución que usted acertadamente dirige, con el tema "La gamificación en la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de inglés de los estudiantes de sub-nivel medio de la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga"; en el cual se realizarán actividades de investigación (Aplicación de Instrumentos) correspondiente al Trabajo Integración Curricular, teniendo acceso a su información educativa, con fines de titulación.

Agradeciendo su atención y seguro de contar con una respuesta favorable a la presente solicitud, me suscribo a usted con sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,

Ec. Tito Cedeño Loor, Mg.
PRESIDENTE COMISIÓN ACADÉMICA
Uleam Extensión El Carmen

ELABORADO POR: Ing. Marjorie Navarrete Almeida



RECIBIDO



9H54

f.elcarmen@uleam.edu.ec
05-2660-695
Av. 3 de Julio y Carlos Alberto Aray
www.uleam.edu.ec

**Anexo 2. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ EXTENSIÓN**

“EL CARMEN”

CARRERA DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN-EDUCACIÓN BÁSICA

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES

- 1. ¿Le despierta interés aprender inglés con juegos?**
 - () Siempre
 - () Casi Siempre
 - () Algunas Veces
 - () Casi nunca
 - () Nunca

- 2. ¿Participa en los juegos que propone el profesor en el aula?**
 - () Siempre
 - () Casi Siempre
 - () Algunas Veces
 - () Casi nunca
 - () Nunca

- 3. ¿Utiliza el docente objetos para los juegos para hacerlos más emocionantes y llamativos?**
 - () Siempre
 - () Casi Siempre
 - () Algunas Veces
 - () Casi nunca
 - () Nunca

- 4. ¿Compite por ser el primero en las actividades o juegos?**
 - () Siempre
 - () Casi Siempre
 - () Algunas Veces
 - () Casi nunca
 - () Nunca

- 5. ¿Está dispuesto a participar en los juegos sin importar que cambien las reglas?**
 - () Siempre
 - () Casi Siempre
 - () Algunas Veces
 - () Casi nunca
 - () Nunca

- 6. ¿Le es necesario leer y escribir en todas las clases de inglés?**
 - () Siempre
 - () Casi Siempre

- Algunas Veces
- Casi nunca
- Nunca

7. ¿Le gusta jugar con todos sus compañeros de clases?

- Siempre
- Casi Siempre
- Algunas Veces
- Casi nunca
- Nunca

8. ¿Es necesario el lenguaje oral en todo momento en clases de inglés?

- Siempre
- Casi Siempre
- Algunas Veces
- Casi nunca
- Nunca

9. ¿Le parece necesario recibir premios, elogios o conocer el ganador en cada actividad realizada?

- Siempre
- Casi Siempre
- Algunas Veces
- Casi nunca
- Nunca

10. ¿Después de cada juego es necesario conocer el progreso académico?

- Siempre
- Casi Siempre
- Algunas Veces
- Casi nunca
- Nunca

Firma del Estudiante

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ EXTENSIÓN
“EL CARMEN”
CARRERA DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN-EDUCACIÓN BÁSICA
CUESTIONARIO PARA MAESTROS

1. **¿Cómo podrías diseñar juegos y dinámicas inclusivas que tengan en cuenta las necesidades individuales y las diferencias de habilidades de todos los estudiantes en el aula de inglés?**
 - () Adaptando los niveles de dificultad y los roles de los juegos según las habilidades de cada estudiante
 - () Proporcionando opciones de participación que permitan a los estudiantes contribuir de acuerdo a sus fortalezas individuales.
 - () Incorporando elementos de colaboración y apoyo mutuo que fomenten un ambiente inclusivo en el aula.
 - () Dando la bienvenida a la diversidad de ideas y enfoques durante las discusiones y actividades de juego.
 - () Otras. _____
2. **¿Qué enfoques pedagógicos podrían utilizarse para fomentar una participación más activa y comprometida de los estudiantes en las dinámicas de aprendizaje?**
 - () Aprendizaje cooperativo
 - () Aprendizaje basado en proyectos
 - () Aprendizaje activo
 - () Aprendizaje experiencial
 - () Otras. _____
3. **¿Cómo podrías adaptar los juegos para que se alineen mejor con los objetivos de aprendizaje del inglés y satisfagan las necesidades individuales de los estudiantes?**
 - () Personalizando los desafíos de acuerdo a las habilidades lingüísticas de cada estudiante.
 - () Incorporando vocabulario y estructuras gramaticales relevantes en las reglas y actividades del juego.
 - () Proporcionando opciones para diferentes estilos de aprendizaje, como visual, auditivo y kinestésico.
 - () Incorporar la tecnología en las dinámicas.
 - () Otras. _____
4. **¿Cómo podrías utilizar los juegos como una herramienta para desarrollar las habilidades de comunicación receptiva y expresiva de los estudiantes, más allá del simple intercambio de palabras habladas?**
 - () Fomentando la escucha activa y la comprensión de mensajes verbales y no verbales durante las actividades de juego
 - () Proporcionando oportunidades para la práctica de la expresión oral y escrita en contextos significativos y auténticos.
 - () Integrando actividades de juego que requieran la interpretación y creación de mensajes complejos en inglés.
 - () Promoviendo la reflexión sobre las estrategias de comunicación efectivas y su impacto en las interacciones sociales.

- () Otras. _____
5. **¿Qué estrategias podría emplear para ayudar a los estudiantes a comprender la relevancia y el propósito de las actividades de lectura y escritura dentro del aprendizaje del inglés?**
- () Relacionando las actividades de lectura y escritura con situaciones y temas de interés para los estudiantes.
- () Demostrando cómo las habilidades de lectura y escritura son fundamentales para la comunicación efectiva en inglés.
- () Proporcionando ejemplos concretos de cómo la lectura y escritura contribuyen al desarrollo personal y profesional.
- () Conectando las actividades de lectura y escritura con oportunidades futuras de estudio y empleo.
- () Otras. _____
6. **¿Cómo podrías promover una cultura de colaboración y cooperación entre los estudiantes, en lugar de centrarse únicamente en la competencia individual en los juegos de aprendizaje?**
- () Fomentando actividades grupales donde el éxito dependa del trabajo en equipo.
- () Reconociendo y recompensando la colaboración y el apoyo entre compañeros.
- () Modelando comportamientos colaborativos y alentando la resolución de problemas de manera conjunta.
- () Facilitando discusiones reflexivas sobre la importancia del trabajo en equipo en el aprendizaje.
- () Otras. _____
7. **¿Cómo podrías integrar de manera más efectiva el uso de juegos y dinámicas en las actividades de lectura y escritura en el aula de inglés, manteniendo un equilibrio entre la práctica de habilidades lingüísticas y la participación activa de los estudiantes?**
- () Diseñando juegos que requieran la lectura y escritura de textos auténticos en inglés.
- () Utilizando juegos de roles y dramatizaciones para practicar la expresión escrita y oral en contextos significativos.
- () Incorporando juegos de vocabulario y gramática que refuercen los conceptos enseñados en las lecciones de lectura y escritura.
- () Organizando actividades de juego que promuevan la comprensión lectora y la producción escrita de manera colaborativa.
- () Otras. _____
8. **¿Qué estrategias podrías implementar para fomentar una comunicación efectiva y significativa en inglés durante los juegos y dinámicas, teniendo en cuenta las diferentes habilidades lingüísticas y niveles de confianza de los estudiantes?**
- () Proporcionando modelos de lenguaje claro y accesible que sirvan de guía para la comunicación durante los juegos.
- () Facilitando la práctica del idioma a través de actividades de juego que requieran interacción verbal y escrita.
- () Ofreciendo oportunidades para que los estudiantes practiquen el inglés de manera auténtica y significativa durante las dinámicas.
- () Incorporando estrategias de apoyo, como el uso de gestos, imágenes y ejemplos, para ayudar a los estudiantes a comprender y expresarse en inglés.
- () Otras. _____
9. **¿Qué medidas podrías tomar para asegurar que cada estudiante se sienta valorado y respetado como miembro igualitario del grupo durante las actividades de juego y aprendizaje?**
- () Estableciendo normas de comportamiento que promuevan el respeto y la tolerancia entre los estudiantes.

- Reconociendo y valorando las contribuciones individuales de cada estudiante durante las actividades de juego.
- Fomentando un ambiente de aceptación y apoyo mutuo donde todas las opiniones sean escuchadas y respetadas.
- Abordando cualquier forma de discriminación o exclusión de manera rápida y efectiva.
- Otras. _____

10. ¿Qué estrategias podrías implementar para reconocer y valorar el esfuerzo y la mejora personal de los estudiantes, más allá del rendimiento competitivo en los juegos?

- Elogiando el progreso individual y los intentos de superación.
- Utilizando rúbricas que valoren el esfuerzo y la participación activa en lugar de solo los resultados finales.
- Proporcionando retroalimentación específica y constructiva sobre el desempeño de cada estudiante.
- Celebrando los logros personales y los hitos de aprendizaje alcanzados por cada estudiante.
- Otras. _____

Firma del maestro

Anexo 4. CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

El Carmen, 24 de julio del 2024

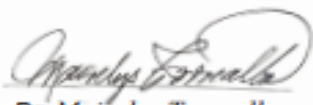
A quien corresponda:

Yo, Mairelys Torrealba, con cédula de identidad N.º176124505-4, docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Extensión en El Carmen, en la Carrera de Educación Básica, certifico haber realizado la validación de instrumentos para la recolección información utilizando la matriz correspondiente. Estos instrumentos fueron elaborados por el estudiante Juan Andres Zambrano Rivas, en relación con su proyecto de investigación titulado "La gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés de los estudiantes de subnivel medio de la Unidad Educativas Lic. Carlos Vélez Verduga".

Es todo cuanto puedo certificar.

La parte interesada puede hacer el uso lícito de la presente que estime conveniente.

Atentamente.



Dr. Mairelys Torrealba

DOCENTE DE LA ULEAM

EXTENSIÓN EN EL CARMEN

Anexo 5. CRONOGRAMO DE ACTIVIDADES

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES/FASE DE EJECUCIÓN DEL DISEÑO 2024-1												
ACTIVIDADES	ABRIL			MAYO			JUNIO			JULIO		
Fortalecimiento del marco teórico												
Elaboración y validación de instrumentos de recopilación de información. (En todo caso, se asume que ya fueron elaborados en la fase del diseño)												
Aplicación de instrumentos de recopilación de información.												
Tabulación, análisis e interpretación de la información recopilada.												
Revisión de los avances: Marco teórico, análisis e interpretación de la información recopilada (Profesor)												
Elaboración del informe de investigación (Según la estructura oficial)												
Revisión del informe final (profesor) e incorporación de observaciones (estudiantes)												
Presentación del informe de investigación a la Comisión Académica												
Defensa y sustentación del informe de investigación por definir												

Anexo 3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Problema	La gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Inglés de los estudiantes de subnivel medio de la Unidad Educativas Lic. Carlos Vélez Verduga							
Título	La gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Inglés							
Preguntas de investigación	Objetivos	Definición	Variables	Dimensiones	Indicadores	Actores	Instrumentos	Ítems
¿Cómo influye la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes de subnivel medio la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga?	Analizar la influencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes de subnivel medio en la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga					Autoridades Docentes Estudiantes	Encuesta Encuesta tipo Likert (escala descriptiva)	
	OE	La gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Inglés de	Gamificación	Efectividad	Motivación			1
¿Cuáles son las técnicas de la gamificación utilizadas en la enseñanza-	Identificar las técnicas de la gamificación utilizadas en la enseñanza-							

aprendizaje en la asignatura de inglés?	aprendizaje en la asignatura de inglés.	los estudiantes de sub. nivel medio
¿Cuál es el nivel enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de inglés?	Conocer cuál es el nivel de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de inglés.	
¿Cuál es la eficacia de las técnicas de la gamificación en la asignatura de inglés?	Determinar la eficacia de las técnicas de la gamificación en la asignatura de inglés.	
¿Qué actitudes presentan los estudiantes hacia la gamificación en la asignatura de inglés?	Examinar las actitudes de los estudiantes hacia la gamificación en la asignatura de inglés.	
¿Qué estrategias basadas en los hallazgos ayuda de manera efectiva el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés?	Proponer estrategias basados en los hallazgos para ayudar de manera efectiva el proceso enseñanza-aprendizaje de	

la asignatura de inglés.

	OE	La gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Inglés de los estudiantes de sub. nivel medio
¿Cuáles son las técnicas de la gamificación utilizadas en la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés?	Identificar las técnicas de la gamificación utilizadas en la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés.	
¿Cuál es el nivel enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de inglés?	Conocer cuál es el nivel de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de inglés.	
¿Cuál es la eficacia de las técnicas de la gamificación en la asignatura de inglés?	Determinar la eficacia de las técnicas de la gamificación en la asignatura de inglés.	
¿Qué actitudes presentan los estudiantes hacia la gamificación en la asignatura de inglés?	Examinar las actitudes de los estudiantes hacia la gamificación en la asignatura de inglés.	

Asignatura de Inglés

Efectividad	Participación activa	Autoridades	Encuesta	2
	Elementos	Docentes	Encuesta tipo Likert (escala descriptiva)	3
Implementación	Juegos	Estudiantes		
		Adaptación		
	Implementación			
	Habilidades			

la asignatura de inglés?

¿Qué estrategias basadas en los hallazgos ayuda de manera efectiva el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés?

Proponer estrategias basados en los hallazgos para ayudar de manera efectiva el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés.

Integración

6

Retención

7

Comunicación

8

Asignatura de Inglés

Habilidades

Experiencias

Valoración

9

Monitoreo

10

Experiencias

PROPUESTA: La gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés de los estudiantes de subnivel medio de la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga

Objetivo de la Propuesta:

Proponer estrategias innovadoras basadas en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes de subnivel medio de la Unidad Educativa Lic. Carlos Vélez Verduga.

Justificación e Importancia:

La gamificación se ha convertido en una herramienta educativa poderosa que incorpora elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje, aumentando la motivación y el compromiso de los estudiantes. En el contexto de la enseñanza del inglés, la gamificación puede transformar actividades tradicionales en experiencias interactivas y atractivas, facilitando la adquisición de habilidades lingüísticas. Esta propuesta es esencial porque:

Aumenta la Motivación: Los elementos de juego como puntos, niveles y recompensas motivan a los estudiantes a participar activamente.

Aprendizaje Activo: Promueve un aprendizaje más activo y participativo en contraste con métodos pasivos tradicionales.

Desarrollo de Competencias: Facilita el desarrollo de competencias comunicativas, colaborativas y críticas.

Ambiente de Aprendizaje Positivo: Crea un ambiente de aprendizaje positivo y competitivo que puede mejorar la retención del conocimiento.

Estrategias

Sala de Escape Educativa

Objetivo: Mejorar el uso del vocabulario relacionado con situaciones cotidianas en inglés.

Proceso: Organizar la sala con pistas y acertijos distribuidos. Los estudiantes deben resolver pistas en inglés para escapar.

Language Adventure: Aventura Lingüística

Objetivo: Fomentar el uso práctico del inglés a través de misiones y retos interactivos.

Proceso: Diseñar misiones semanales en las que los estudiantes deben completar tareas utilizando inglés, como resolver enigmas, crear historias cortas o participar en debates. Cada misión completada otorga puntos y desbloquea nuevas misiones. Implementar un sistema de recompensas como insignias virtuales y premios simbólicos para reconocer el progreso.

Grammar Warriors: Guerreros de la Gramática

Objetivo: Fortalecer las habilidades gramaticales a través de juegos interactivos.

Proceso: Desarrollar juegos interactivos como crucigramas, sopas de letras y juegos de emparejamiento enfocados en la gramática inglesa. Utilizar aplicaciones y plataformas digitales que permitan la práctica repetitiva y el seguimiento del progreso. Crear un ranking de "guerreros gramaticales" donde se reconozcan a los estudiantes con mejor desempeño.

Speaking Heroes: Héros del Habla

Objetivo: Mejorar las habilidades orales y la confianza al hablar inglés.

Proceso: Implementar actividades de role-playing y dramatizaciones en clase donde los estudiantes deben interpretar diferentes personajes y situaciones. Organizar sesiones de debate y presentaciones orales sobre temas de interés. Utilizar aplicaciones como Flipgrid para grabar y compartir videos de los estudiantes practicando inglés, permitiendo la retroalimentación entre compañeros.

Competencias y Torneos de Inglés

Objetivo: Organizar competiciones de vocabulario, gramática o de ortografía (spelling bees).

Proceso: Establecer reglas y preparar el contenido necesario como listas de palabras o preguntas. Realizar el evento y anunciar a los ganadores.

Tableros de Logros y Recompensas

Objetivo: Implementar un sistema de puntos y recompensas por completar tareas y desafíos en inglés.

Proceso: Diseñar un tablero visual y establecer un sistema de puntos y recompensas por actividades de vocabulario, gramática o lectura.

Juegos de Cartas Educativos

Objetivo: Mejorar el vocabulario y la estructura de oraciones de manera divertida y colaborativa.

Proceso: Crear o utilizar juegos de cartas donde los estudiantes formen frases, preguntas y respuestas en inglés.

Caza del Tesoro Lingüística

Objetivo: Promover el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y el uso práctico del idioma.

Proceso: Diseñar una caza del tesoro donde los estudiantes deben seguir pistas y completar tareas en inglés.

Cómics Interactivos

Objetivo: Mejorar la comprensión lectora y las habilidades de escritura de manera creativa.

Proceso: Utilizar cómics interactivos donde los estudiantes completen diálogos en inglés o creen sus propias historias.

Aventuras de Texto

Objetivo: Fomentar la lectura crítica y la resolución de problemas.

Proceso: Utilizar aventuras de texto donde los estudiantes deben tomar decisiones y resolver problemas en inglés.

Juegos de Palabras Cruzadas y Sopa de Letras

Objetivo: Reforzar el aprendizaje de vocabulario y ortografía.

Proceso: Crear crucigramas y sopas de letras basadas en el vocabulario y temas estudiados en clase.

Narraciones Colaborativas

Objetivo: Fomentar la creatividad, la colaboración y la escritura.

Proceso: Los estudiantes crean una historia en grupo, cada uno agregando una parte en inglés.

El Diario Mío

Objetivo: Mejorar las habilidades de escritura y reflexión personal.

Proceso: Los estudiantes mantienen un diario en inglés donde escriben sobre sus actividades diarias, pensamientos y reflexiones.

Desafíos de Traducción

Objetivo: Reforzar el conocimiento gramatical y de vocabulario.

Proceso: Organizar desafíos donde los estudiantes traduzcan textos cortos de su lengua materna al inglés y viceversa.

Juegos de Simulación Económica

Objetivo: Hacer el aprendizaje relevante y práctico, desarrollando habilidades matemáticas y de negocio en inglés.

Proceso: Utilizar simulaciones de mercados y economía (como "Monopoly" en inglés) para enseñar vocabulario financiero y de negocios.

Competencias de Creación de Memes

Objetivo: Hacer el aprendizaje divertido y relevante, fomentando la creatividad y el humor.

Proceso: Organizar competencias donde los estudiantes crean memes en inglés relacionados con temas del currículo.

Juegos de Revisión de Vocabulario

Objetivo: Hacer la revisión divertida y competitiva, mejorando la retención del vocabulario.

Proceso: Utilizar juegos como bingo, cartas de memoria o "Jeopardy!" para revisar y reforzar el vocabulario en inglés.

Tareas de Creación de Anuncios Publicitarios

Objetivo: Mejorar la habilidad de escritura persuasiva, el vocabulario de marketing y la creatividad.

Proceso: Los estudiantes crean anuncios publicitarios en inglés para productos ficticios o reales.

Desafíos de Expresión Corporal

Objetivo: Mejorar la capacidad de interpretar y expresar conceptos sin palabras, reforzando la comprensión del idioma.

Proceso: Organizar actividades donde los estudiantes deban expresar ideas o emociones en inglés solo a través de gestos y expresiones corporales.

Estrategias Tecnológicas:

Simulaciones de Entrevistas

Objetivo: Desarrollar habilidades de conversación y preparación para situaciones reales.

Proceso: Realizar simulaciones de entrevistas de trabajo o medios de comunicación en inglés, relacionadas con eventos de su vida o noticias. Proporcionar retroalimentación y sugerencias para mejorar la habilidad de conversación.

StoryCraft: Creación de Historias

Objetivo: Desarrollar habilidades de escritura y narración en inglés.

Proceso: Utilizar herramientas como Storybird o Wattpad para que los estudiantes creen y compartan sus propias historias. Organizar concursos de narración donde los mejores relatos son premiados y publicados en un blog de la clase. Fomentar la colaboración mediante la creación de historias colectivas donde cada estudiante contribuye con una parte del relato.

Kahoot! & Quizizz: Desafío de Conocimientos

Objetivo: Mejorar la comprensión y retención del vocabulario y las estructuras gramaticales del inglés.

Proceso: Crear concursos semanales de preguntas y respuestas en plataformas como Kahoot! o Quizizz. Los estudiantes compiten individualmente o en equipos para ganar puntos. Al finalizar cada quiz, se proporciona retroalimentación inmediata para reforzar el aprendizaje.

Utilización de Aplicaciones de Aprendizaje de Idiomas

Objetivo: Proporcionar práctica adicional, hacer el aprendizaje más accesible y permitir la personalización del ritmo de aprendizaje.

Proceso: Incorporar aplicaciones como Duolingo, Babbel o Memrise en el plan de estudios. Los estudiantes practican inglés de manera interactiva y reciben recompensas por realizar prácticas consecutivas. Monitorear el progreso y ajustar las actividades según el rendimiento individual.

Juegos de Simulación

Objetivo: Fomentar la creatividad y la aplicación práctica del idioma en contextos virtuales.

Proceso: Utilizar juegos de simulación como "The Sims" o "Minecraft: Education Edition" para crear escenarios en inglés. Los estudiantes deben interactuar y resolver problemas dentro del juego, utilizando el idioma inglés.

Tareas Integradas con Redes Sociales

Objetivo: Hacer el aprendizaje relevante y conectado con la vida real, y promover la producción de contenido auténtico en inglés.

Proceso: Asignar tareas donde los estudiantes deben crear contenido en inglés (videos, blogs, posts) para compartir en redes sociales. Evaluar y comentar el contenido creado para proporcionar retroalimentación constructiva.

Creación de Videos Tutoriales

Objetivo: Fomentar la creatividad, la habilidad de dar instrucciones y la producción oral.

Proceso: Los estudiantes crean videos tutoriales en inglés sobre cómo hacer algo (por ejemplo, manualidades, experimentos científicos). Compartir los videos en una plataforma de clase y proporcionar comentarios constructivos.

Karaoke en inglés

Objetivo: Mejorar la pronunciación, la entonación y la confianza en el uso del idioma.

Proceso: Organizar sesiones de karaoke donde los estudiantes canten canciones en inglés. Evaluar la pronunciación y entonación, y proporcionar retroalimentación positiva.

Elaboración de Podcasts

Objetivo: Mejorar las habilidades de escucha y producción oral, así como la creatividad.

Proceso: Los estudiantes crean y graban podcasts en inglés sobre temas de interés, tales como noticias, entrevistas o relatos. Compartir los podcasts en una plataforma de clase y proporcionar retroalimentación constructiva.