



República del Ecuador
Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil
Facultad de Posgrado e Investigación

Tesis en opción al Título de Magíster en:
Educación con mención en Pedagogía

Tema de Tesis:
Utilidad de la gamificación en el aprendizaje de la gramática del inglés
como segunda lengua

Línea de Investigación:
Educación, sociedad y tecnologías educativas.

Autor:
Ab. Jullyana María Ibarra Matamoros

Director de Tesis:
Lic. Brenda Gutiérrez Franco, MSc.

Septiembre, 2022
Guayaquil – Ecuador

DECLARACIÓN EXPRESA

Por la ley de propiedad intelectual el presente trabajo de investigación “Utilidad de la Gamificación en el aprendizaje de la gramática del inglés como segunda lengua”, es de mi autoría y como tal me permito ceder los derechos a la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil UTEG

Ab. Jullyana María Ibarra Matamoros

C.I 092287313-8

Dedicatoria

Este trabajo de investigación está dedicado en primer lugar a: Clara y Mariano, mis padres, que han sido mi soporte constante y me animan día a día a salir de mi zona de confort; mi hermana Alejandra y mis sobrinos Rafaelito y Amaru, que, aunque estén lejos siempre los tengo presentes en mi memoria y corazón.

Agradecimientos

Quiero utilizar este espacio para agradecer a Dios por todas sus bendiciones, a mi familia, que desde siempre han sido ejemplo de trabajo y honradez.

También quiero agradecer a la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, mi tutora, Brenda Gutiérrez, directivos y profesores por la organización del programa de la Maestría en educación con mención el Pedagogía.

Finalmente, a la Unidad Educativa Eduardo Kingman, directivos, docentes y estudiantes que formaron parte de este trabajo.

Resumen

Esta investigación responde a la necesidad de mejorar el aprendizaje de inglés a partir del dominio de las reglas gramaticales y espera convertirse en una alternativa para fomentar el interés de los estudiantes, ya que propone la gamificación como estrategia privilegiada. Sus objetivos son: fomentar el dominio del idioma inglés mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica, diagnosticar el nivel de conocimiento en los estudiantes y diseñar un producto virtual que incorpore juegos con valor didáctico para facilitar el aprendizaje de la gramática inglesa. El estudio posee un enfoque mixto y corresponde a niveles exploratorio y descriptivo, sustentado en una selecta recopilación de las ofertas de juegos que se encuentran en diversas páginas de internet, además se recurrió a una extensa bibliografía sobre el tema para proporcionarle el sustento teórico indispensable. La población a la que hace referencia el proyecto es finita y está conformada por todos los estudiantes de la unidad educativa Eduardo Kingman. Para un mejor estudio se lo fundamentó en el análisis de sus variables: la gamificación como estrategia didáctica y la necesidad de dominar la gramática del idioma inglés. Para la recolección de datos se aplicó una encuesta convalidada por especialistas en investigación científica en el aprendizaje del idioma inglés y una entrevista realizada a los docentes del área y administrativos. A nivel de resultados se espera obtener una aceptación masiva de la estrategia a utilizar y alcanzar un nivel de dominio en el uso de la gramática.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, inglés, Aprendizaje, Gramática, Plataformas

Abstract

This research responds to the need to improve English learning by mastering the grammar rules and hopes to become an alternative to foster the interest of students, since gamification will be used as a privileged strategy. Its objectives are: to promote mastery of the English language through the use of gamification as a didactic strategy, diagnose the level of knowledge in students and design a virtual product that incorporates games with didactic value to facilitate the learning of English grammar. The study has a mixed approach and corresponds to exploratory and descriptive levels, supported by a select compilation of the game offers found on various internet pages, in addition, an extensive bibliography on the subject will be used to provide the indispensable theoretical support. The population to which the project refers is finite and is made up of all the students of the Eduardo Kingman educational unit. For a better study, it was based on the analysis of its variables: gamification as a didactic strategy and the need to master the grammar of the English language. For data collection, a survey validated by specialists in scientific research in English language learning and an interview with the area teachers and administrators will be used. At the level of results, it is expected to obtain a massive acceptance of the strategy to be used and reach a level of mastery in the use of grammar.

KEY TERMS: Gamification, English, Learning, Grammar, Platforms

Índice General

DECLARACIÓN EXPRESA.....	I
Dedicatoria.....	II
Agradecimientos	III
Resumen	IV
Abstract	V
Índice General	VI
Índice de Cuadros	VIII
Índice de Gráficos	IX
Introducción	1
CAPÍTULO 1.....	5
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	5
1.1 Antecedentes de la investigación.....	5
1.2 Planteamiento del problema	8
1.2.1 Formulación del problema	13
1.2.2 Sistematización del problema.....	13
1.3 Objetivos.....	13
1.3.1 Objetivo general.....	13
1.3.2 Objetivos específicos.....	14
1.4 Justificación	14
1.5 Marco de Referencia de la Investigación	16
CAPÍTULO II.....	33
2. Marco Metodológico	33
2.1 Tipo de diseño, alcance y enfoque de la investigación	33
2.2. Métodos de Investigación	34
2.3 Unidad de análisis población y muestra.....	35
2.4 Variables de la investigación	37
2.5 Fuentes, técnicas e instrumentos para la recolección de información	39
2.6 Tratamiento de la información	39
CAPÍTULO III.....	40
3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	40
3.1. Análisis de la situación actual	40
3.1.1 Análisis de las encuestas	40
3.1.2 Análisis de las entrevistas.	41
3.2 Análisis comparativo, evolución, tendencia y perspectivas.....	59

3.3 Resultados	62
CAPÍTULO IV.	64
4. PROPUESTA.....	64
4.1. Justificación	64
4.2. Propósito general.....	65
4.3 Desarrollo	65
Contenido de Página Web	67
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES.....	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	75
ANEXOS	81
Anexo # 1 Entrevista aplicada a docentes de la asignatura de inglés de la unidad Educativa Eduardo Kingman.....	81
Anexo # 2 Entrevista aplicada a docentes de la asignatura de inglés de la unidad Educativa Eduardo Kingman.....	83
Anexo # 3 Entrevista aplicada al Magister Víctor Hugo Lliguipuma, administrador académico de la Unidad Educativa Eduardo Kingman.	86
Anexo # 4 Descripción de aplicaciones para aprender inglés de manera interactiva	88
Anexo # 5 Resumen de Planes de clases de 10mo de Básica y 2do de Bachillerato	90
Anexo # 6 Lista de cotejo para el registro de actividades de gamificación de la propuesta	97

Índice de Cuadros

	Pág.
Cuadro #1: “MÉTODOS TRADICIONALES PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS”	29
Cuadro # 2: POBLACIÓN	35
Cuadro # 3: “Operacionalización de las variables”	38
Cuadro # 4: “Tabulación”	43
Cuadro # 5: Pregunta 1.- “El inglés es un idioma fácil de aprender”	44
Cuadro # 6: Pregunta 2.- “El inglés me parece una asignatura aburrida”	45
Cuadro # 7: Pregunta 3.- “Me faltan bases para aprender inglés”	46
Cuadro # 8: Pregunta 4.- “Si el profesor cambia la forma de enseñar, yo podría aprender más rápido”	47
Cuadro # 9: Pregunta 5 “Los textos de inglés me parecen complicados”	48
Cuadro # 10: Pregunta 6 “Me gusta practicar conversaciones en inglés”	49
Cuadro # 11: Pregunta 7 “Me gusta hacer exposiciones en inglés”	50
Cuadro # 12: Pregunta 8 “Es agradable cuando los profesores enseñan inglés con juegos”	51
Cuadro # 13: Pregunta 9 “Si el profesor cambia la forma de enseñar yo podría aprender. No es tan necesario aprender la gramática del inglés”	52
Cuadro # 14: Pregunta 10 “Es difícil la gramática del idioma inglés”	53
Cuadro # 15: Pregunta 11 “Se aprende inglés practicando todos los días”	54
Cuadro # 16: Pregunta 12 “Las plataformas de juegos ayudan a aprender inglés”	55
Cuadro # 17: Pregunta 13 “La competencia en los juegos me estimularía a aprender”	56
Cuadro # 18: Pregunta 14 “Si me enseñan con juegos me voy a distraer más rápido”	57
Cuadro # 19: Pregunta 15 “Aunque regresemos a clases presenciales me gustaría que se practique la gamificación”	58

Índice de Gráficos

	Pág.
GRÁFICO # 1 Título: “El inglés es un idioma fácil de aprender”	44
GRÁFICO # 2 Título: “El inglés me parece una asignatura aburrida”	45
GRÁFICO # 3 Título: “Me faltan bases para aprender inglés”	46
GRÁFICO # 4 Título: “Si el profesor cambia la forma de enseñar yo podría aprender más rápido”	47
GRÁFICO # 5 Título: “Los textos de inglés me parecen complicados”	48
GRÁFICO # 6 Título: “Me gusta practicar conversaciones en inglés”	49
GRÁFICO # 7 Título: “Me gusta hacer exposiciones en inglés”	50
GRÁFICO # 8 Título: “Es agradable cuando los profesores enseñan inglés con juegos”	51
GRÁFICO # 9 Título: “Si el profesor cambia la forma de enseñar yo podría aprender. No es tan necesario aprender la gramática del inglés”	52
GRÁFICO # 10 Título: “Es difícil la gramática del idioma inglés”	53
GRÁFICO # 11 Título: “Se aprende inglés practicando todos los días”	54
GRÁFICO # 12 Título: “Las plataformas de juegos ayudan a aprender inglés”	55
GRÁFICO # 13 Título: “La competencia en los juegos me estimularía a aprender”	56
GRÁFICO # 14 Título: “Si me enseñan con juegos me voy a distraer más rápido”	57
GRÁFICO # 15 Título: “Aunque regresemos a clases presenciales, me gustaría que se practique la gamificación”	58

Introducción

El mundo está cambiando, Internet ha abierto una ventana a otras culturas y otros países, hacia una era donde la globalización se vive con mayor intensidad. Y en este contexto, de comunicación e interdependencia entre diferentes países, hay una lengua que se ha posicionado como un estándar para establecer comunicación con personas de diferentes países, el inglés. Lamentablemente nuestro país muestra serias dificultades para integrarse a esta tendencia, ya que como se indicó en la 9na edición del EPI – EF Proficiency Index, Ecuador está en el puesto 81 entre 100 países, lo que lo coloca como el país con el nivel más bajo de inglés en América Latina. Un dato alarmante que requiere de atención inmediata, si se quiere formar profesionales preparados para desenvolverse en el ámbito internacional; Por ello, en este estudio de caso, se exploraron las causas de este problema y las debilidades que presentan los modelos vigentes de la enseñanza de idiomas en nuestro país. Para un mejor análisis de esta necesidad, se estudió la gamificación de contenidos como una alternativa viable para estimular la enseñanza-aprendizaje, reemplazando la metodología tradicionalista, por un enfoque constructivista, en el que el educando pueda tomar las riendas de su aprendizaje y construir el conocimiento a través de la exploración; ya que, de no cambiar esta realidad, tomando acciones urgentes, esa brecha internacional a la que hoy se enfrentan los jóvenes profesionales, se hará cada vez más grande, incrementando la dificultad para conseguir trabajo o para expandir los emprendimientos, más allá de nuestras fronteras.

La unidad educativa Eduardo Kingman, sin ser una institución bilingüe, oferta una enseñanza del idioma inglés, que proporciona bases sólidas para que un estudiante interesado se oriente hacia este aprendizaje, logrando así, dominio; sin embargo durante el aprendizaje presencial y más aún en la educación virtual, se perciben barreras que impiden adquirir conocimientos básicos de gramática, a pesar de que se cuenta con estudiantes con buena dicción, vocabulario y capaces de hacer disertaciones cortas en el idioma mencionado. Tomando en cuenta esta debilidad en una institución que le da mucha importancia a este estudio, es que se ha optado por proponer estrategias que

faciliten el conocimiento cabal del inglés, a partir del estudio de sus reglas gramaticales que le dan orden y estructura a la lengua, sin que ello implique un aprendizaje mecánico e ineficaz.

Esta investigación conserva la estructura en capítulos, recomendada para este tipo de estudios. El campo de estudio en el que se encuadra esta investigación, es la revisión de la gamificación como estrategia válida que garantice el dominio de la gramática inglesa, tomando en cuenta que, sin ella no es posible el uso habitual de esta lengua.

La problemática que esta investigación aborda, está relacionada con el desinterés y la poca aplicación de los alumnos, cuando se trata de aprender y utilizar en diversos contextos, las reglas gramaticales; los múltiples recursos y estrategias que se proponen durante el aprendizaje solo reciben respuesta positiva de parte de un escaso porcentaje de estudiantes. Peña V. (2019) afirma que una de las deficiencias en el dominio gramatical del inglés es que los niños lo aprenden desde sus primeros años de manera defectuosa y conservan errores de construcción que les impiden perfeccionar por sí mismo, lo que aprendieron mal (p. 26).

El objetivo que anima este trabajo es fomentar el dominio del idioma inglés en los estudiantes de la Unidad Educativa Eduardo Kingman, mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica para promover el aprendizaje de la gramática del idioma en mención. El procedimiento científico para la investigación es mixto ya que se recopilaron y analizaron datos procedentes de un enfoque cuantitativo-cualitativo, es decir, a partir de encuestas debidamente tabuladas y entrevistas semiestructuradas, que permitieron medir actitudes analizadas desde la óptica particular de la investigadora.

La estructura de este estudio está conformada por 4 acápite, el marco teórico, el marco metodológico, los resultados y la discusión y finalmente la propuesta.

En el primer capítulo se realizó un minucioso estudio del problema presentado, se derivaron las preguntas de investigación a partir de las cuales se propusieron los objetivos que se pretenden cumplir al término de la tesis. Bajo el mismo título se realizó una revisión de los antecedentes de la investigación, teniendo como referencia las variables del tema.

Se analizó la importancia actual del uso de las plataformas lúdicas, especialmente las que se especializan en la gamificación y se determinó el crecimiento del interés y el compromiso que los estudiantes asumirán en un proceso de aprendizaje activo, dinámico que fomente sanos niveles de competencia, al tiempo que se comprometen a lograr el dominio de la gramática inglesa como base de un idioma operante.

Se reflexionó acerca de las corrientes pedagógicas activas, centradas en el educando como el constructivismo y sus propuestas prácticas para generar nuevas formas de enfocar el conocimiento, con metodologías que involucren al estudiante para que desarrolle interés y compromiso con los fundamentos teóricos de la gamificación, y el valor de la gramática para el dominio del idioma inglés.

Se analizaron las ventajas y desventajas de la gamificación; entre las ventajas destacan el desarrollo de la capacidad para resolver problemas que es una macro habilidad que mejora la atención, la concentración y las habilidades de la planificación estratégica. Y en cuanto a las desventajas, estas dependen de un manejo negligente de las estrategias lúdicas que dan como resultado exceso de competitividad, pérdida del objetivo central, ausencia de incentivos permanentes asociados a los propósitos esenciales del aprendizaje. Martínez (2017) mencionado por López, (2022) señala la “predisposición positiva del alumnado en las actividades planificadas, conseguir mantenerlos emocionados a través de los retos diseñados en la gamificación” (p.17). Morales y Barragán 2019 (mencionados por López, 2022) señalan como desventajas que los alumnos para ganar pueden incumplir las reglas del juego (p.17)

En el segundo capítulo se definió este proyecto como mixto por la aplicación de los enfoques cualitativo-cuantitativo, es una investigación aplicada ya que se orienta al planteamiento de una propuesta factible con resultados observables a corto plazo. En principio es exploratoria y mediante el trabajo de campo transversal, se convierte en un análisis descriptivo y propositivo. Se trabajó con una muestra no probabilística, que permitió concluir resultados con alto margen de veracidad. Los instrumentos utilizados fueron las encuestas vía online y las entrevistas estructuradas y semiestructuradas.

En el tercer capítulo se realizó la revisión de los resultados arrojados por las encuestas aplicadas a los estudiantes, las entrevistas orientadas a los docentes y autoridades, y el correspondiente análisis de los mismos. Se compararon las consecuencias de la pandemia de Covid 19, la incorporación de las plataformas virtuales, las motivaciones de los estudiantes, a fin de definir una propuesta factible.

El cuarto capítulo ofrece como alternativa de solución, el diseño y aplicación de una página web práctica y amigable, que sirva de apoyo a los docentes y estudiantes de inglés de la unidad educativa, en sus estudios de la gramática inglesa, a partir de la gamificación como estrategia didáctica.

La validez de este trabajo de investigación se refleja en las conclusiones a las que se ha llegado al finalizar el mismo. Su importancia y potencialidad para que pueda formar parte de una propuesta más general que trascienda la unidad Kingman, se establece en las recomendaciones de la investigación.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1.1 Antecedentes de la investigación

Para la elaboración del presente proyecto se realizó una revisión en los archivos digitales de las universidades del país, habiéndose encontrado tesis y artículos científicos que muestran el interés por la aplicación de las actividades lúdicas al aprendizaje del inglés, especialmente en lo que se refiere al vocabulario. Se han seleccionado como antecedentes de este trabajo, tesis de cuarto nivel que enfocan el problema a partir del aprendizaje de la gramática y desde una perspectiva experiencial.

Autora Cerda Solís Gina Maricruz. “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA CORRECTIVA PARA LA INTERFERENCIA SINTÁCTICO-MORFOLÓGICA DEL ESPAÑOL EN LA PRODUCCIÓN ESCRITA DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE NIVEL PRE-INTERMEDIO DEL PROGRAMA DE SUFICIENCIA en la universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. extensión Latacunga”.

El objetivo de este proyecto es determinar la incidencia de la gamificación para corregir la sintaxis en la producción escrita del idioma inglés, es un estudio cuasiexperimental con dos grupos similares, uno para aplicar la experimentación y el otro de control, las estrategias gamificadas constituyeron el plan de intervención, luego de una evaluación diagnóstica. para el análisis se empleó el estadígrafo denominado “Puntaje Z”, que pudo comprobar la eficacia de la gamificación. La propuesta se orientó a contribuir con el mejoramiento didáctico a partir de actividades lúdicas y colaborativas para que el inglés pueda ser utilizado en la vida cotidiana. (Cerda, 2018)

Autora Sanny María Anchundia Morán. ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA GRAMÁTICA Y VOCABULARIO DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO. Universidad Pontificia del Ecuador, Sede Santo Domingo de los Tsáchilas.

Este trabajo de investigación tiene por objetivo, fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de la gramática y el vocabulario del idioma inglés, mediante el uso de la estrategia de gamificación. Para motivar a los estudiantes. Se aplicó un diseño experimental, mediante el análisis de causa y efecto, en 77 alumnos de la Unidad Educativa Luis Rivadeneira, a quienes se les aplicó un pre y post test para conocer su grado de interés en este idioma. En el experimento se utilizaron: juegos, mecánicas, dinámicas, estrategias de gamificación, competencias, cuyos resultados fueron satisfactorios, tanto para los estudiantes como para los docentes. (Anchundia, 2020)

Autor David González Alonso, LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR EN LA ENSEÑANZA DE UNA SEGUNDA LENGUA EN EDUCACIÓN PRIMARIA. Universidad de Burgos, Facultad de Educación. España.

El trabajo de investigación resalta la naturalidad del juego y la importancia que tienen los videojuegos y actividades lúdicas relacionadas, para el aprendizaje de una segunda lengua. Lo contrapone al uso del texto por su papel desmotivador, que promueve una actitud pasiva, ya que los estudiantes están seguros que serán evaluados en base a los contenidos que memoricen. Su objetivo es diseñar una propuesta didáctica en la que se aplique la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés. Entre los resultados se identifica el incremento de la participación activa de los estudiantes y los buenos resultados académicos alcanzados. (González, 2017).

Autores: Rocío Guadalupe Padilla Martín y Juan Francisco Caldera Montes, LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA MEJORA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS. Publicación científica en la revista, Educateconciencia. México.

En este trabajo de revisión documental de reciente data, se planteó el objetivo de realizar una revisión conceptual del término gamificación que permite reflexionar sobre la posibilidad de convertirla en un recurso didáctico para el uso del aprendizaje de la gramática inglesa. Para el efecto se analizaron 24 documentos entre informes, tesis, revistas científicas, libros,

páginas web de organismos afines. Se acudió a bibliotecas convencionales, y virtuales, luego de lo cual se llegó a la conclusión de que la gamificación es una alternativa viable para lograr, mediante ella, el dominio de la gramática inglesa. Como recomendación final, los investigadores sugieren profundizar la revisión con otros criterios de búsqueda que abarquen resultados de trabajos empíricos. (Padilla y Caldera, 2021)

Autor: Francisco Gabriel Borrego Milán. LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA: LA PRÁCTICA DE LA DESTREZA ORAL (SPEAKING) Trabajo de fin de grado. Almería, España.

Este trabajo de fin de grado establece una relación directa entre la gamificación y el speaking mediante el uso de actividades lúdicas innovadoras. Da cuenta de los bloqueos y el consiguiente desinterés que se produce al pretender enseñar un idioma nuevo de la misma forma que si fuera la lengua materna. Propone la práctica sistemática con recursos lúdicos y en una propuesta de competencia, no para ganar sino para interactuar constantemente.

La propuesta se ejecutó durante las prácticas de 4to grado de educación primaria de la universidad de Almería y consistió en la aplicación de la gamificación en la asignatura de inglés, centrada en el speaking, bajo el supuesto de que esta destreza, mejorará el nivel de las demás destrezas orales y escritas. Se llegó a la conclusión que el sistema gamificado, fomentó la participación en clase y sentó las bases del nuevo idioma, a pesar de que, parte de la propuesta se ejecutó durante la transición de la educación presencial a la virtual, a causa de la pandemia de Covid 19. (Borrego, 2020)

Autora: Beatriz Chaves Yuste. REVISIÓN DE EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS. Publicación científica Reidocrea: Revista electrónica de investigación y Docencia Creativa de la Universidad de Granada.

Como una variante del método comunicativo en la enseñanza del inglés se han implementado herramientas lúdicas, específicamente los video-juegos gamificados que atraen mucho la atención de niños y adolescentes, lo que llevó a la autora, a plantearse el objetivo de realizar un estudio documental que abarque la literatura existente sobre este método, por lo que a partir del año 2015 se ha realizado una revisión bibliográfica con el fin de analizar sus resultados. Este trabajo incluye treinta estudios de los cuales, diez y seis, tuvieron lugar en Europa, localizándose catorce en España; en América se identificaron once investigaciones de las cuales cuatro corresponden a Ecuador, lo que muestra el interés de nuestro país por implementar tecnologías y estrategias dinámicas. Los resultados revelan que el uso de la gamificación es un acierto, ya que en el aula donde se aplica, se ha logrado mayor compromiso, entusiasmo y colaboración, al tiempo que se ha logrado reducir el estrés, la ansiedad, y el miedo a cometer errores. (Chaves, 2019)

1.2 Planteamiento del problema

Es parte del imaginario estudiantil que el inglés es un idioma difícil, especialmente debido a que la gramática es diferente a la que se aplica en el idioma español. Las estrategias para su aprendizaje se sustentan en la forma como se aprende la lengua materna, y siendo estas tan diferentes, ya que el inglés es una lengua germánica y el español es una lengua romance, se produce confusión y desinterés; a pesar de que el inglés moderno está muy influido por el latín, las estructuras gramaticales son disímiles.

La mayor parte de las reglas del idioma español se aprenden en la primera infancia y su relativo dominio, hace posible la comunicación, pero al pretender enseñar nuevas reglas de un idioma que no es nativo, se producen bloqueos y resistencia que impiden su aprendizaje. Las estrategias que se utilizan son tradicionales basadas en la repetición y muy poco en la práctica continua de las cuatro habilidades lingüísticas Listening, Reading, Writing, Speaking. Le dan mucha importancia a la corrección más que a práctica que es en definitiva la que perfecciona un lenguaje nuevo. Según Scheyerl (2009, p. 126 y Apud Perin

2005, 150): mencionados por Duarte y Coelho (2020) “A pesar de reconocer la importancia de saber inglés, los estudiantes tratan la enseñanza del idioma inglés en las escuelas públicas, o con desprecio o con indiferencia, que más a menudo causa indisciplina en las aulas” como se observa una ambivalencia en la percepción de su importancia frente al compromiso que esa importancia demanda, el aprendizaje del inglés genera poco interés y son promociones completas que logran un título de bachiller sin una suficiencia básica en este idioma, lo que a la larga representa inversión, tiempo perdido y sensación de fracaso, tanto en los estudiantes como en los docentes.

Las causas del bajo nivel de dominio del inglés con que se egresa de las instituciones medias del Ecuador son multivariadas, la unidad educativa Eduardo Kingman, pese a contar con una carga horaria más abultada, selección de material moderno e interactivo y docentes con nivel B2 en adelante; no constituyen la excepción a la regla y esto se debe según Méndez D. (2018) “a factores que influyen en el aprendizaje del idioma, tales como: la metodología de la enseñanza, apoyo familiar, ambiente escolar, infraestructura, contenidos curriculares”. (p.4)

No toda la problemática puede ser abordada desde el ámbito escolar y bajo la responsabilidad de los docentes, pero la metodología de la enseñanza y el enfoque de los contenidos a tratar pueden ser asumidos desde la tarea concreta del aula y justamente estos son los aspectos de la línea de investigación elegida en este estudio.

La metodología y los contenidos, al no conectarse con los intereses de los estudiantes y las competencias docentes, al basarse en las traducciones y el estudio memorístico de la gramática, dan como resultado que según Méndez D (2018) “los estudiantes aprenden el idioma estructuralmente, es decir, aprenden la gramática como si fuera una fórmula y no aprenden gramática en función de la comunicación” (p.6)

En lo que respecta a nuestro país, se verifica que la preparación de los docentes se ubica en un nivel básico e intermedio, lo cual se confirma mediante

el examen EF English Proficiency index del año 2018 en el cual Ecuador obtuvo un 46.57% manifestándose un retroceso de 2 puntos en el mismo examen del año 2019, lo que ubica a Ecuador en el puesto 81 entre 100 participantes, ocupando el último puesto en la región, debajo de Venezuela que es el penúltimo. (Machado, 2019)

La gramática es la base de las demás competencias lingüísticas, no puede aprenderse antes ni después de las competencias básicas que hacen posible la comunicación en variados contextos; es una pérdida de tiempo pretender aprender reglas gramaticales fuera de una práctica constante que permita la auto-corrección, el perfeccionamiento e incluso el disfrute que surge de los diálogos espontáneos en situaciones de aprendizaje aparentemente casuales como son los que se puede implementar en la gamificación.

Las clases de inglés presenciales y actualmente las virtuales, adolecen del defecto de que se las trata como una asignatura de corte científico, como una materia, más que como un idioma, además la carencia de recursos tecnológicos impide que los estudiantes logren avances significativos que les permita motivarse para proponerse nuevas metas.

A los problemas detectados, que son de tipo general, hay que anotar que a la unidad Eduardo Kingman llegan estudiantes de otros colegios con niveles bajos o nulos, en cuanto a su conocimiento de la nueva lengua; también hay estudiantes que pese a estar en la institución desde el nivel inicial o los primeros años, no logran interesarse por el inglés, las clases les resultan poco dinámicas repetitivas, no alcanzando a desarrollar destrezas comunicacionales sino solamente datos temporales que al no ser puestos en práctica tienden a desvanecerse en pocos días, o les resultan inaplicables en la vida diaria.

Los docentes de inglés poseen la capacidad de explicar las reglas y demostrar su aplicación en conversaciones usuales, y es probable que muchos de los estudiantes capten su mecánica en el momento de la clase, pero si el docente no dinamiza los temas, aunque se explique correctamente y sus

estudiantes lo entiendan, a falta de una práctica constante, pronto confundirán las reglas y terminarán olvidándolas.

Aquí es donde el juego, puede hacer la diferencia, ya que, al crear un contexto lúdico, los estudiantes podrán aprovechar mejor los 40 minutos de clase, al combinar el aprendizaje de las competencias básicas, teniendo como eje central el dominio de la gramática para la comunicación y no solo para el cumplimiento de tareas que muchas veces desarrollan mal y obviamente no pueden aplicarlas en la vida diaria, ya que según Beltrán (2017) “al no existir la participación del estudiante, todo intento de progreso en el desarrollo de la parte comunicativa del inglés será totalmente imposible”.

La memorización para el aprendizaje del inglés ha sido el recurso más utilizado, se memorizan palabras, reglas, expresiones idiomáticas; sin embargo, se observa que, si se aplica mecánicamente, sus efectos serán de corto plazo, y la mayoría de las veces será imposible pasar del contenido memorizado al contenido aplicado, por ejemplo: dar una lección al día siguiente o presentar una conferencia escolar. Y siendo las reglas, un conocimiento que debe ser aprendido mediante deducción e internalización, habrá que reconocer que memorizar, sirve para aprobar la asignatura, pero no para convertir el idioma en una herramienta para la comunicación universal. En lo que respecta a la gramática se espera que el estudiante memorice las reglas y luego las extraiga y las aplique en diversos diálogos, pero este procedimiento es un camino directo al fracaso.

La gamificación como estrategia escapa a toda forma de memorización, se inscribe en la línea de desempeños auténticos, en este caso, divertidos, los mismos que responden al método comunicativo que de acuerdo a Rivera, Castellano y Llor (2021) se basa en la interacción, siendo considerada como la principal fuente de intercambio de comunicación entre un grupo de personas, ya que ésta permite codificar y decodificar ideas, con el objetivo de que el emisor pueda entender el mensaje (p.419) es interesante la definición de Deterding y Otros (2011) citada por Molina, Molina y Gentry (2021) quienes

definen a la gamificación como “la utilización de elementos de diseño de videojuegos en contextos que no son de juego”. (p.727)

El idioma que no se aprenda bajo una metodología comunicativa pierde su valor como recurso lingüístico y en todo caso se transforma en un obstáculo, esto es lo que se pretende modificar con una metodología lúdica que permita acceder a conocimientos de alto valor científico y tecnológico que permanecen en ese idioma durante muchos años antes de ser traducidos; para disfrutar de los productos artísticos en el campo de la música y el cine, y lo más importante, la globalización en el mundo de los negocios que utiliza este idioma como medio de comunicación preferencial.

Lograr que el estudiante pueda conectar el inglés con las expectativas mencionadas en el párrafo anterior, es lo único que lo convierte en un aprendizaje significativo que sabe que le conviene practicarlo constantemente y en consecuencia será muy difícil de olvidar.

Otro aspecto que abona a la problemática de estudio, es la falta de dominio de la construcción gramatical del idioma nativo que adolecen muchos jóvenes. Por lo tanto, no pueden hacer comparaciones para asumir las diferencias y las semejanzas que les facilitaría apropiarse con agrado del nuevo idioma.

En caso de que la institución no aborde un cambio en la metodología que sea capaz de crear situaciones de comunicación en contextos cotidianos, le resultará difícil emprender una propuesta bilingüe que garantice el uso de idioma inglés en un nivel de suficiencia y facilite el acceso a cursos avanzados y con certificación internacional.

La incorporación de la gamificación como estrategia didáctica y que en la actualidad se utiliza prácticamente en todas las asignaturas, será capaz de fomentar en los alumnos el interés, la buena disposición para el trabajo en equipo, además la reflexión frente a los desafíos de los juegos. Y en los docentes, la inventiva, el compromiso, la flexibilización del currículo y la horizontalidad.

1.2.1 Formulación del problema

¿Cómo puede la gamificación incentivar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de la Unidad Educativa Eduardo Kingman del Cantón Milagro en el año 2021-2022?

1.2.2 Sistematización del problema

¿Qué dificultades presentan los estudiantes al momento de aprender la gramática del idioma inglés?

¿Cuáles son las estrategias lúdicas más eficientes para promover el aprendizaje de la gramática del idioma inglés?

¿Cuáles son los beneficios de la gamificación, como estrategia didáctica para elevar el dominio práctico del inglés?

¿Qué recurso virtual permite utilizar la gamificación como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la gramática del idioma inglés?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Fomentar el dominio del idioma inglés en los estudiantes del 8vo año al 3ro de bachillerato de la Unidad Educativa Eduardo Kingman, mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica para promover el aprendizaje de la gramática del idioma inglés, durante el segundo quimestre del año lectivo 2021-2022.

1.3.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar las dificultades que presentan los estudiantes, al momento de aprender la gramática del idioma inglés.
- Identificar las estrategias lúdicas más eficientes para promover el aprendizaje de la gramática del idioma inglés.
- Diseñar un sistema interactivo de aprendizaje (Página Web) que incluya técnicas lúdicas y de gamificación para facilitar el aprendizaje del idioma inglés

1.4 Justificación

El idioma inglés es, desde hace ya varias décadas, una asignatura fundamental en el pensum académico ecuatoriano, sin embargo es sólo a partir del año 2016, en que se la declara obligatoria desde el segundo año de educación básica hasta el último de bachillerato; (NOTIMERICA, 2016) Esto a causa de la globalización de los mercados internacionales lo que influye en ámbitos como la ciencia, la política, las religiones, el deporte; por lo cual, la comunicación en idioma inglés, se ha convertido en un conocimiento que debe ser dominado, si se quiere propender a ampliar las fronteras, ya sean estas, mentales o geográficas.

Un cambio como el implementado en 2016 no bastó, han transcurrido 6 años en que el nivel de aprendizaje ha decrecido ya que según Cronquist y Fiszbein, (2017) “La sola existencia de una política, no es suficiente para determinar su idoneidad, el grado de su implementación o su impacto sobre los resultados de aprendizaje” (p.23)

Es evidente que la obligatoriedad de la enseñanza del inglés no ha modificado el nivel de logros que debió hacerse ostensible; en todo caso el bajo rendimiento del aprendizaje del inglés continúa, especialmente en las instituciones públicas, por lo que es preciso investigar las causas que lo

ocasionan y consecuentemente buscar otras herramientas que de preferencia conecten con los intereses juveniles.

La pandemia como todo cambio inesperado, produjo desconcierto y confusión, pero obligó a producir respuestas urgentes en uno de los sectores más golpeado como es el de la escolaridad, que tuvo que optar por la virtualidad, y el autoaprendizaje, lo que llevó a probar recursos virtuales y aplicar estrategias que ya estaban vigentes en el campo de los negocios como es el caso de la gamificación.

Analizar qué tan efectiva es la ejecución de actividades lúdicas gamificadas ya sea en el ámbito virtual como el presencial, es una propuesta novedosa que responde a los cambios que la educación exige: construcción del aprendizaje por parte del estudiante en la zona de desarrollo próximo, desempeñarse en situaciones auténticas, trabajo colaborativo. Competencia controlada.

Los factores señalados en párrafos anteriores, anticipan que la propuesta es práctica, porque según Ortiz (2021) “La gamificación permite demostrar en el aula su eficacia en los tiempos de Covid 19”, ya que esta técnica basada en juegos crea un ambiente lúdico en el cual los docentes pueden estimular a los jóvenes” porque al ser aplicada en el entorno educativo seleccionado, se obtendrán cambios cualitativos en el aprendizaje de la gramática que es una necesidad prioritaria para ampliar la comunicación en todos los ámbitos.

Es una investigación trascendente porque sus logros incidirán en la calidad educativa general que propugna la Unidad Educativa Eduardo Kingman y es factible porque se cuenta con los recursos tecnológicos intelectuales y humanos para llevarla a su aplicación.

Tiene valor metodológico porque su diseño, a base del uso de las plataformas de juego está destinado a ser aplicado consistentemente dentro de las aulas de clase, ya sean virtuales o presenciales con un alto grado de efectividad.

Los beneficiarios de esta investigación son: los estudiantes de la Unidad Educativa Eduardo Kingman, porque tendrán la oportunidad de aprender en un ambiente dinámico y lúdico.

Los profesores de inglés de la institución y de otras instituciones que tengan acceso a la propuesta, porque podrán acceder a estrategias más efectivas para la enseñanza del idioma.

La Unidad Educativa, porque con la aplicación de esta propuesta alcanza mayor prestigio del que ya ostenta, debido a sus continuas innovaciones.

La comunidad Kingman, que está conformada por padres de familia y habitantes del sector que cuentan con una institución de calidad a bajos costos, a la que tienen acceso, gracias a su cercanía y su permanente inclusión comunitaria.

1.5 Marco de Referencia de la Investigación

Orígenes de las actividades lúdicas y la gamificación

El origen de la gamificación no se dio en el ámbito educativo sino en el empresarial, Es un neologismo inglés emitido por primera vez por Nick Pelling en el año 2003 en un trabajo como consultor para una empresa de fabricación de hardware, pero este término fue utilizado incluso desde antes, en el ámbito militar con el uso de insignias que se entregaban a los soldados soviéticos, cada vez que ellos realizaban un buen trabajo. (Contreras y Eguía, 2016, pág. 7)

En el año 2011 los ingenieros de programación que difundieron el término en congresos y conferencias en el ámbito educativo fueron Gabe Zichermann y Christopher Cunningham.

Definiciones varias de gamificación

La gamificación es una técnica de enseñanza-aprendizaje que consiste en presentar los contenidos pedagógicos a través de las mecánicas propias de un juego. Con el objetivo de propiciar una experiencia positiva, agradable en la que los conocimientos puedan ser absorbidos con mayor facilidad gracias al carácter lúdico con el que estos se presentan. Cabe señalar entonces que la gamificación en opinión de Fernández (2016) en educación consiste en “aplicar conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos que estimulan y hacen más atractivas la interacción del alumno con el proceso de aprendizaje”. Forma parte de la Didáctica que según Zepeda, Abascal y López (2016) es “ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando” mediante técnicas y recursos que puedan modificar el ambiente de aula, sea virtual o presencial, y la actitud en el entorno de la clase.

La tecnología crece día a día a pasos agigantados y junto con ella, deben cambiar las formas de enseñanza, tal como lo indica Roig y Santiago “es primordial un cambio en las prácticas metodológicas, así como la apertura a distintos entornos donde se puede lograr el aprendizaje. (Holguín, Holguín y García, 2020), sin que nada de lo expuesto implique que se deje de lado la interacción humana, la intervención mediadora cuyo objeto es corregir, retroalimentar, motivar durante todo el proceso. Suponer que el juego es una interacción exclusiva entre la persona y la máquina o una competencia, a veces desleal, se aleja del propósito de aprendizaje que como estrategia didáctica ofrece muchos beneficios. Dentro de la actividad educativa la gamificación no es voluntaria, debe formar parte del diseño curricular y esto puede constituir un problema cuando el estudiante solo se motive por recompensas a corto plazo que suele caracterizar a esta estrategia. (Blas, 2019)

Clasificación de la gamificación

Para algunos autores como González, Labarga y Pérez, (2019) clasifican la gamificación de la siguiente manera: juego serio, juegos políticos, juegos documentales, juegos de realidad, infografías interactivas; todos estos tipos de gamificación parten de una fusión entre los principios pedagógicos y los videojuegos.

La gamificación no significa simplemente jugar un juego, ya que este último es solo un producto acabado y concreto, mientras que la primera consiste en una “actividad aderezada con elementos espíritu de juego”, por lo tanto, significa aprender como si estuvieran jugando (González y Segura, 2019)

Escribano (2020) resume la gamificación en función con el sujeto que interviene en ella, identificando tres tipos claramente diferenciados: gamificación natural en la que se reconoce la capacidad intrínseca del juego para generar cultura mediante la simulación; la gamificación tecnológica que reconoce en el juego la importancia del formato digital y la gamificación forzada donde se trata de introducir artificialmente, elementos del juego en un contexto educativo, en este caso.

Estrategias y procesos que intervienen en la gamificación

Para gamificar un contenido se pueden emplear múltiples técnicas y modelos, entre los cuales se destacan las siguientes:

Acumulación de puntos: esta variante, se basa en la acción y recompensa. Las acciones tienen designados puntos en específico que el participante puede ir acumulando.

Escala de niveles: Plantea una variedad de niveles que el participante puede ir alcanzando gracias al cumplimiento de ciertas acciones, lo cual genera en él una sensación de progreso constante.

Obtención de premios: Estos premios no deben ser objetos como caramelos u otro producto de esa índole. Se utilizan como premios objetos que permiten al participante demostrar sus logros adquiridos. A través de medallas, trofeos, estrellas, que pueda coleccionar.

Clasificaciones: Método muy utilizado en juegos competitivos, consiste en publicar una lista con el ranking de los mejores participantes. Se utiliza de la mano con la asignación de puntos.

Retos o desafíos: Consiste en plantear un problema que el participante debe resolver para obtener una recompensa.

Misiones: Es similar al método anterior con la diferencia de que no plantea únicamente problemas, sino que también puede plantear objetivos. Ejemplo: Alcanza el top 10 en el ranking del curso.

Objetivos de la Gamificación

Jareño Manclús (2019) manifiesta que la gamificación “intenta potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión se cree que es más fácil alcanzar aprendizajes significativos y funcionales”. En términos de Celestin Freinet, (1970) el juego promovería el “tanteo experimental” o lo que se conoce como “ensayo y error”, que lleva implícita la posibilidad y hasta el derecho de equivocarse y rectificar hasta alcanzar la meta proyectada. Jugar es un acto que se da de forma natural entre los seres humanos. Cuando somos niños, el juego constituye una parte importante de nuestras vidas, ya que otorga diversión y sirve como un medio para combatir el estrés y aburrimiento.

En el proceso educativo, algunas actividades, como el aprendizaje de idiomas, pueden plantear dificultades que generan malestar y frustración en quienes están estudiando. Por ello, muchos pedagogos han encontrado en la gamificación una forma de reducir los niveles de frustración que algunos

contenidos pueden provocar. Presentándolos de una forma dinámica, que ameniza el proceso de aprendizaje. Se puede decir que por medio de la gamificación se persiguen tres objetivos: fidelizar, motivar y optimizar.

Mediante la fidelización del alumno, se pretende generar un lazo entre el docente y el contenido que está estudiando. Por otro lado, busca también, motivar, estimular la participación activa, como forma de combatir el aburrimiento. Y finalmente, optimizar y recompensar al estudiante por la ejecución de actividades que en otros casos habrían carecido de un incentivo más allá del acto de aprender.

Gamificación en tiempos de Pandemia

La gamificación, como se ha dicho anteriormente en este mismo trabajo de investigación, ha existido desde los inicios de la primera década del siglo XXI, pero sin duda, se puede aseverar que durante la época de confinamiento debido al COVID19, se ha abierto puertas a la creación y popularización de plataformas virtuales que permitieran la continuidad del aprendizaje. Sin embargo, no se puede olvidar que el E-learning o Teleformación por pandemia no se ha dado de forma gradual, sino todo lo contrario, debido a la situación emergente se manifestó de manera abrupta, sacando especialmente a los docentes de su zona de confort, enfrentándose a un ambiente tecnológico en el cual sus estudiantes, como nativos digitales, tenían más experiencia. Enfrentar sus miedos e inseguridades frente a los nuevos desafíos tecnológicos, se convirtió en una tarea impostergable para el docente. La capacitación para la nueva era virtual y la búsqueda de herramientas pedagógicas que puedan usarse en las clases virtuales, abrió una demanda para la creación de nuevas plataformas virtuales

La gamificación como actividad lúdica estructurada.

La gamificación no solo consiste en jugar y nada más, ya que debe ser una actividad lúdica estructurada donde exista un equilibrio entre la diversión y la consideración de los objetivos concretos para el aprendizaje.

Según Werbach y Hunter, mencionados por Murmua (2013), señalan que existen 6 pasos para gamificar. y estos son los siguientes:

Definir los objetivos. – es importante que, dentro de la planificación, los objetivos estén bien claros. Por eso debe hacer una lista de todos los objetivos y ordenarlos por orden de trascendencia, para luego separar lo que es un fin de lo que es un medio. Por ejemplo, el logro de puntos o insignias no es el motivo real del juego, simplemente es algo que ocurre dentro de él. (Murmua, 2013)

Delinear los comportamientos objetivos. – Luego de determinar los objetivos, es importante identificar el interés del jugador y la forma en que se va a realizar la evaluación, como, por ejemplo: tener una rúbrica de las reglas del juego, llenar los datos de registro o compartir sugerencias o el dialogar sobre el tema objeto de aprendizaje previamente al del juego.

Describir a los jugadores. – se debe considerar qué tipos de jugadores van a realizar la actividad lúdica. En esta misma investigación se cita a Bartle que diferencia a cuatro tipos de jugadores: el competidor, cuya motivación es subir de niveles y obtener insignias; el explorador, que centra la mayor parte de su atención en “encontrar nuevos contenidos”; el socializador, que prefiere avanzar el juego de forma colaborativa por lo tanto solo completará el juego si lo hace en grupo y el asesino, que comúnmente es quien impone a los demás sus intereses y los termina derrotando a todos, a este último tipo de jugador, la actividad lúdica no puede ofrecerle nada. El objetivo es que los estudiantes sean de tipo competidor y explorador ya que son los únicos que podrán terminar con éxito el juego. También hay otros tipos de jugadores como novato y experto. (Murmua, 2013)

Diseñar los ciclos de actividad. – hay que entender que las actividades de gamificación, aunque no lo parezca, no tienen un proceso lineal y simple. por eso para diseñar los juegos se debe hacer en forma de círculos para que los estudiantes terminen una actividad y empiecen otra. Normalmente los juegos inician con un nivel fácil y con calma y va avanzando la dificultad hasta convertirse en un desafío, dejando una sensación de satisfacción y orgullo cuando ya se está en un nivel de experto.

Diversión. – Cuando se está creando una actividad lúdica, el docente debe hacerse una pregunta, ¿es esta actividad divertida? Juntar todos los elementos que un juego pueda tener, es un reto, ya que se debe medir varios aspectos como: dificultad, normas entre otras, que a veces se puede perder el elemento de la diversión, que es lo que hace posible que se quiera volver a jugar. Para saber si un juego es divertido es necesario que se lo pruebe de antemano.

Desplegar las herramientas adecuadas. - Otro reto importante para el docente es implantar el sistema de gamificación en el aula. En las clases virtuales es más sencillo trabajar con gamificación, ya que todas las herramientas se pueden conseguir en internet, sin embargo, en las clases presenciales se convierte en un desafío por motivos de infraestructura. Las herramientas tecnológicas pueden ser creadas por el propio docente o también se puede usar las que ya existen.

Beneficios de la gamificación

Según Martínez (2017) los beneficios del juego dentro del aprendizaje son los siguientes:

- La mejora de habilidades para resolución de problemas
- Favorece el pensamiento lógico y crítico
- Ayudan al desarrollo de capacidades intelectuales, conductuales y emocionales y el perfeccionamiento de las habilidades cognitivas
- Mejoran la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica.

- Facilitan la aceptación de formas de pensar diferentes a las del propio entorno.
- El componente lúdico y su carácter divertido, atraen y motivan al alumnado.
- Ayudan a desarrollar determinadas habilidades sociales, experimentar con diferentes identidades, explorar nuevas experiencias y probar los límites de uno mismo.

Desventajas de la gamificación

Para Hamari, Koivisto y Sarsa opinan que una de las desventajas de la gamificación es que incentiva la competitividad entre los participantes, la cual se puede malinterpretar por los estudiantes y desvía el objetivo principal que es aprender jugando, por otros objetivos más superficiales como el ganar (Picón, 2019)

También se menciona que otra desventaja son los comportamientos no deseados cuando se ha planificado de forma incorrecta el juego o simplemente no se ha realizado plan alguno, lo que provoca en el estudiante la sensación de que no se está aprendiendo nada, que no es divertido, se está perdiendo el tiempo o que el juego es muy complicado.

La indiferencia es otra desventaja que ha mencionado Picón (2019), que consiste en que el juego no causa ningún efecto en el estudiante o que el interés y el compromiso van decreciendo poco a poco. Todas estas desventajas suelen presentarse cuando no se sigue un método ni se aplican estrategias enfocadas en promover la motivación.

Barreras que impiden implementar la gamificación

Un artículo científico realizado por Valencia y Orellana (2019) con el nombre de "*Barreras en la implementación de la gamificación en Educación*

Superior: Revisión de Literatura” ha categorizado los distintos tipos de barreras en cuanto a la implementación de la gamificación dentro de un aula universitaria, revisándolas detenidamente se puede considerar que esas barreras se pueden encontrar en cualquier nivel educativo. Se han determinado las siguientes barreras:

Barrera tecnológica. - este tipo de barreras se divide a su vez en tres tipos: 1) de infraestructura, cuando la cantidad y la calidad de dispositivos electrónicos es insuficiente, tales como computadoras, teléfonos móviles o tablets. Asimismo, se debe considerar que no todos los juegos son gratuitos y el limitado acceso a internet. 2) Los errores técnicos del juego, debido a problemas de programación o falta de compatibilidad entre el software y el hardware y 3) el costo, es decir, el valor económico que se necesita para costear el programador y el desarrollador de la estrategia de gamificación.

Barrera de Diseño de la estrategia Gamificada. – esta barrera es un poco más compleja de analizar, ya que el docente también debería convertirse en un programador, se pueden mencionar algunas barreras de diseño: 1) la estética y diseño del Interfaz de usuario que pueden distraer al objetivo del jugador; 2) la narrativa, cuando no hay lógica en el guion o la historia del juego; 3) el nivel de complejidad, cuando la complejidad no va acorde a las características de la población meta, es decir, extremadamente fácil o difícil; 4) la falta de retroalimentación (no tener acceso a una tabla de clasificaciones) e incoherencia en la entrega de premios.

Barreras de Pedagogía. – se centran en: la falta de coherencia entre el juego como propuesta estratégica y el contenido que se está enseñando, lo cual puede provocar frustración en el aprendizaje; Las metodologías también pueden significar una barrera cuando no son lo suficientemente claras o tienen vacíos pedagógicos en la aplicación del procedimiento; Relaciones Inter usuarios, estas se convierten en un obstáculo cuando la mayoría de juegos son individuales e impide el aprendizaje e interacción entre pares; El tiempo se convierte en barrera cuando es muy restringido, lo cual impide el desarrollo del

aprendizaje; y el uso de las instrucciones carentes de contenido pedagógico, que solo provocan entretenimiento, mas no el aprendizaje en sí.

Barrera docente. – la falta de conocimiento sobre diseño e implementación o recursos de la gamificación; también la carencia en competencia tecnológica; la actitud negativa o incredulidad que pueda tener el docente frente a las actividades de gamificación; tampoco ayudan la sobrecarga laboral, la falta de reconocimiento en cuanto a inversión de tiempo y una merecida remuneración, mismas que suelen formar parte de las políticas restrictivas de algunas instituciones educativas; y finalmente, la falta de dominio en juegos por parte del maestro.

Barrera estudiante. - aquí se pueden mencionar la falta de cultura de trabajo en equipo, falta de motivación, dificultad tecnológica y dificultades del aprendizaje, entre otras.

Logros de la Gamificación

Para Liberio (2019) los logros de la gamificación son:

- Establecer un vínculo entre el estudiante y el contenido, objeto del juego
- Servir como herramienta contra el aburrimiento y desinterés
- Complementar aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el mismo aprendizaje.

Otros logros que genera la gamificación son los cambios positivos en cuanto a la conducta del estudiante, creando un ambiente más agradable que motiva a apropiarse del conocimiento y promueve la resolución de problemas a través del juego y aprendizaje. (Mera, 2016)

Según Werbach y Hunter (2012) citado por Revuelta, Guerra y Pedrera, (2018) 24 existen seis pasos para gamificar dentro del ámbito educativo en cualquier nivel (desde inicial hasta educación superior) y son los siguientes:

1. Definir los objetivos de la asignatura, en este caso en el aprendizaje del inglés, incluyendo la adquisición de competencias.
2. Predeterminar las conductas de los factores humanos presentes (estudiantes y docentes)
3. Emplazar y etiquetar a los jugadores (para predeterminar comportamientos y actuaciones)
4. Idear bucles de actividad
5. Hacerlo divertido
6. Implementar las herramientas apropiadas a cada momento

La gramática como columna vertebral de un idioma

El uso del lenguaje oral es posible que tenga una antigüedad de un millón de años; sin embargo, los caracteres más antiguos encontrados datan del 4000 antes de Cristo, Por lo tanto, solo hay registro de 6.000 años de lenguaje escrito (Méndez, 2021). Las evidencias físicas de la escritura, como son las tablillas cuneiformes, los grabados en piedra, las estelas, los papiros, nos permiten remitirnos al papel estructural que ha jugado la gramática en el lenguaje. Al respecto, está demostrado que muchas de las lenguas modernas tienen orígenes comunes en las lenguas diversas de los pueblos antiguos, y siendo el lenguaje, junto con el pensamiento conceptual, los logros más significativos del intelecto humano, estos varían ajustando sus principios y reglas a exigencias de tiempo, espacio, modos de producción, costumbres, creencias, asimilaciones culturales por lo cual las gramáticas tienden a evolucionar dando origen a dialectos y a idiomas aparentemente muy diferenciados (Rincón, 2019). Según (Roca, 2016) “Para Chomsky, la escuela de Port Royal y Cordemoy son los creadores de la teoría que dice que la lengua produce infinitos resultados con medios finitos” estos medios finitos son los rasgos esenciales que los podemos identificar en cualquier idioma moderno como fonéticos o fonológicos, sintáctico o morfológicos Léxicos o semánticos y Pragmáticos.

La gramática es indispensable para la comunicación Giammatteo (2013) sostiene que sin una teoría de la combinación de las palabras. no hay manera

de explicitar un texto; el léxico actúa como una especie de interfaz que además de articular los demás componentes de la gramática, también establece una articulación entre lengua - mundo, lengua y sociedad que es el espacio donde los valores comunicativos se diversifican dando paso incluso a los idiomas. (Giammatteo, 2013)

Diferencias y semejanzas entre la gramática inglesa y española.

Un adolescente latinoamericano que inicia sus estudios de inglés, nunca empieza de cero; en una emergencia, acude al análisis de los elementos formales que son semejantes en la lengua nativa: mayúsculas, signos de puntuación, tamaño de letras. Aportan también las palabras transparentes que por proceder del griego o del latín son idénticas o muy parecidas. (Nieto, 2016) Aportan también los neologismos provenientes del inglés, y algo muy importante, el análisis previo del contexto, nos permite sacar conclusiones con relación a qué hace referencia un determinado texto. (Nieto, 2016).

Para Chacón, (2021) la mayor diferencia entre estos dos idiomas, radica en que el castellano o español, solo cuenta con cinco sonidos de vocales mientras que el inglés tiene más de catorce, cuyas variantes de pronunciación se multiplican según las regiones o países donde predomina este idioma.

La estructura del inglés es más esquemática que la del español y esa es una de sus diferencias más significativas: en español, el orden y la posición del verbo puede variar en la oración, no así en inglés donde al variar puede cambiar el significado o perderlo totalmente. En inglés no existe el sujeto sobreentendido, en cambio en español se puede hacer referencia a una acción sin anteponer el pronombre. (Nieto, 2016)

Otra variante que marca una diferencia sustancial entre la gramática del inglés y el español es que este último puede prescindir del sujeto en la oración, no así el inglés ya que en ese caso resultaría incomprensible. Para Jiménez-Fernández y Gómez (2019) omitir el denominado sujeto nulo, puede parecer

más fácil que producirlo, pero al no ser de libre decisión del hablante, lleva a cometer errores en la traducción (p,2)

Metodologías tradicionales para el aprendizaje de la gramática de una segunda lengua

Las metodologías tradicionales para el aprendizaje del inglés se han basado en la enseñanza de la gramática, el vocabulario y la traducción, todo en un nivel básico que impide el uso del nuevo idioma en contextos prácticos. Según Cabrera (2014) la principal falencia en el uso de métodos tradicionales e incluso algunos innovadores, es que se centran en el aprendizaje y no en la adquisición del nuevo lenguaje. La adquisición ocurre cuando se trabaja mediante desempeños auténticos, en tanto que el aprendizaje es un proceso consciente que resulta del saber cómo utilizar una lengua para comunicarse

Para EDUCAT (2019) los métodos tradicionales más utilizados son: método de traducción de gramática, método directo, método natural. método audio lingual, y respuesta física total.

Cuadro # 1: “MÉTODOS TRADICIONALES PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS”

MÉTODOS TRADICIONALES PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS			
Enfoques	Métodos	Característica	Desventajas
Enfoque tradicional	Método de traducción de gramática	Se remonta a la forma como se enseñaba el latín y el griego, basado en la traducción	Descuida recursos docentes. No hay un compromiso con la lengua de llegada
Enfoque natural	Método directo	Alienta la conexión de la nueva lengua en base a la comprensión entre los significados o los objetos de la lengua materna.	Descuida la traducción y es usado exclusivamente en clases a través de acciones o imágenes
	Método natural	Imita la forma que el alumno adquirió su primera lengua, acuden a la intuición y la experiencia.	Pone poco énfasis en las formalidades del inglés y la gramática
Enfoque estructural	Método audio lingual	Pertenece a la corriente conductista. Se basa en la teoría lingüística y psicológica, promueve su adquisición a través del hábito y la repetición	El profesor domina la clase, el alumno solo repite y no controla su aprendizaje. “El lenguaje no es una estructura de hábito” (Condori, 2019) involucra la innovación constante.
Enfoque humanístico	Respuesta física total	Este método utiliza comandos para integrar el nuevo lenguaje a través de un aprendizaje kinestésico	La metodología demanda actividades y estrategias creativas de parte de los docentes para que sea efectiva

Cuadro elaborado por la autora, basado en datos de (EDUCAT, 2019) (Condori, 2019) (Cabrera, 2014)

Entre las estrategias, técnicas y recursos de uso frecuente, se identifican los diálogos, conversaciones o actividades orales, lecturas, ejercicios escritos, exposición de videos y canciones, incluso las actividades lúdicas, los cuales puede ser eficaces para el aprendizaje, pero en muchos casos no promueven el aprendizaje autodidacta, debido a que todas estas actividades solo pueden realizarse dentro de un aula y en equipo.

El aspecto positivo de estas metodologías tradicionales es que se han aplicado contando con el entusiasmo y la creatividad de los docentes y son ellos los responsables del éxito relativo que pueda tener algún estudiante en el uso práctico del nuevo idioma. Sin embargo, es visible que la masificación de la escolaridad y las dificultades para acceder a los medios tecnológicos, determina que los logros sean insuficientes frente a la urgencia de acceder a una segunda lengua como una necesidad de toda la población activa. De allí que es importante conectar la eficacia de los resultados con el interés por el aprendizaje de un nuevo idioma.

Aprendizaje de la Gramática del idioma inglés

Si se tuviera que definir esta asignatura, se puede decir que es el aprendizaje de un idioma que no es materno, y que no se emplea en la vida cotidiana, por lo tanto, solo se practica en las horas de clases, donde el rol del docente ha cambiado en estos últimos tiempos a ser más pasivo, convirtiéndose en guía y estrategia orientado a perfeccionar sus técnicas y herramientas para mejorar la calidad del proceso de aprendizaje (Beltrán, 2017). Al inicio, en los procesos educativos de aula, la tecnología no jugaba ningún papel, por lo tanto, no se contaba con este recurso como generador de estrategias que promuevan aprendizajes significativos. (Peña, 2019).

En el Ecuador, el acuerdo Ministerial 52 14, dispuso que a partir del año lectivo 2016 – 2017 la enseñanza del inglés sería obligatoria desde segundo grado de Educación General Básica hasta el Tercero de Bachillerato para todas las instituciones educativas del Ecuador (Ministerio del Ecuador, 2014).

The dialogue Org., en un estudio realizado en la última década, ha determinado que en Latinoamérica el dominio del inglés es muy bajo y entre estos países, el de Ecuador es uno de los más bajos. (The Dialogue, 2017). Por ende, se debe cambiar la forma del aprendizaje, tanto en los colegios fiscales como particulares con el fin de mejorar las competencias del inglés en los estudiantes.

Por eso las herramientas tecnológicas pueden permitir una mejora significativa en la creación de nuevas herramientas y estrategias para el aprendizaje del idioma inglés específicamente en la gramática, junto con la didáctica pueden favorecer al desarrollo de las habilidades comunicativas como lo son hablar, leer y escribir en un idioma extranjero (Pérez y Torres, 2021).

Una apreciación que, sumada a los beneficios que otorga la gamificación de contenidos, previamente analizada, induce a pensar que los videojuegos pueden ser aprovechados como medio educativo para potenciar el aprendizaje de lenguas extranjeras, tal y como ya lo hacen algunas aplicaciones de aprendizaje de idiomas como Duolingo, que incorporan sistemas de medallas, rankings y premios dentro de su modalidad de enseñanza.

Ámbito Legal.

Existen varias leyes y normativas que respaldan el aprendizaje del inglés como segunda lengua, entre ellas se encuentran La Constitución de la República del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural, su Reglamento entre otros:

Dentro del Título II de los derechos en general, está el capítulo segundo que se refiere a los derechos del buen vivir y dentro de él la quinta sección se refiere a la Educación que constituye los artículos desde el 26 al 29 de la Constitución de la República del Ecuador. De esta sección se puede destacar lo siguiente:

“La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”. 26 (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

“Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones”. 28 inc 2.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

9. Garantizar el sistema de educación intercultural bilingüe, en el cual se utilizará

como lengua principal de educación la de la nacionalidad respectiva y el castellano como idioma de relación intercultural, bajo la rectoría de las políticas públicas del Estado y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

LOEI

Art. 2.- Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos. - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica;

Art. 3.- Fines de la educación. - Son fines de la educación:

q. El desarrollo, la promoción y el fortalecimiento de la educación intercultural bilingüe en el Ecuador; (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011)

CAPÍTULO II

2. Marco Metodológico

2.1 Tipo de diseño, alcance y enfoque de la investigación

El presente proyecto está orientado a determinar la problemática que se expresa en el desinterés por parte de los estudiantes en el aprendizaje de la gramática y la carencia de estrategias lúdicas por parte de los docentes, para incrementar dicho interés, de acuerdo a lo que postula, tiene en última instancia el propósito de diseñar una propuesta destinada a resolver un problema escolar. Por lo que puede considerarse una investigación aplicada a la resolución de un problema escolar según lo que sostiene Tamayo (2004) “Es el estudio y aplicación de la investigación a problemas concretos, en circunstancias y características concretas. Esta forma de aplicación se dirige a su ejecución inmediata y no al desarrollo de teorías”.

Es una investigación mixta ya que recopiló y analizó datos obtenidos de un enfoque cuantitativo-cualitativo en el que se midió actitudes a través de encuestas que responden las preguntas de investigación que permiten formular la hipótesis que se rechazará o validará en el transcurso del estudio; también tiene un componente cualitativo ya que sus resultados también dependen del análisis de las entrevistas bajo el mejor criterio de la investigadora.

Por su alcance esta investigación es exploratoria inicialmente, ya que, para el contexto en que se va a realizar, es decir, la Unidad Educativa Eduardo Kingman, es un estudio preliminar que no había sido planteado anteriormente. Es una investigación de campo, puesto que sus insumos provienen de la recolección de datos, obtenidos directamente de la realidad donde ocurre el proceso de aprendizaje. Según el control de las variables es no experimental porque no se pretende manipular las variables de investigación y es transversal por cuanto los datos fueron tomados en un solo momento del estudio.

2.2. Métodos de Investigación

Los métodos lógicos también llamados teóricos utilizados en esta investigación son: deductivo, inductivo e histórico.

Este estudio es inductivo-deductivo ya que, parte de los hechos, de los acontecimientos, entiéndase, la actividad de enseñanza aprendizaje que se implementó durante los dos años de pandemia, lo que implicó un cambio radical tanto en tiempo como en espacio, de la forma de aprender y enseñar, al tratarse de medidas inesperadas y de poca efectividad se presentó la necesidad de recurrir a la búsqueda, mediante procesos inductivos, de teorías ya aceptadas o nuevas que sustenten propuestas prácticas como es en este caso, la gamificación.

Esta investigación también se nutre del método histórico, ya que la necesidad de un giro en la enseñanza del idioma inglés estuvo impulsada por la pandemia de Covid 19, un acontecimiento vivencial que aunque no abarca grandes etapas históricas, si puso a la investigadora en situación de analizar permanentemente el devenir y los efectos en el tiempo, causados por la pandemia, lo que llevó a proveerse de documentación primaria e información sobre estilos de aprendizaje y estrategias que fluían de manera constante y que dan a este estudio una dinámica que se ajustó a una realidad contemporánea, pero muy cambiante.

El método empírico por excelencia, utilizado en esta investigación es la medición, ya que los datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes fueron procesados mediante análisis estadístico, del cual se extrajeron los resultados y las conclusiones. Otro procedimiento de medición fueron las entrevistas estructuradas y semiestructuradas que permitieron obtener información de parte de los docentes de inglés y de la autoridad del plantel.

2.3 Unidad de análisis población y muestra

La población a investigarse corresponde a un total de 593 estudiantes matriculados en la Unidad Educativa Eduardo Kingman y que proceden de familias de clase media, y media baja que viven en la ciudad de Milagro y que están conformadas por profesionales, comerciantes y pequeños emprendedores y amas de casa, en su mayoría. Los estudiantes siguen la única especialidad que ofrece la unidad educativa, que es la de programación, por lo cual el inglés tiene una particular importancia, asumiendo el colegio, la responsabilidad de ofrecerles una preparación óptima en ese idioma, ya que apenas un 3%, hacen cursos aparte. En esta investigación participan 5 docentes de inglés y dos directivos.

POBLACIÓN Y MUESTRA

CUADRO # 2 “POBLACIÓN”

ELEMENTOS DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN	%	INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN
Estudiantes	593	98,83	Encuesta
Profesores	5	0,83	Entrevista semi estructurada
Directivos	2	0,33	Entrevista estructurada
TOTAL	600	100	

Población

La población, objeto de esta investigación está conformada por 593 estudiantes de la Unidad Educativa Eduardo Kingman, que comprenden a los cursos desde inicial hasta el Tercero de Bachillerato, cinco docentes del área de Lengua Extranjera y 2 miembros del personal Administrativo de los cuales y debido a las dificultades de establecer un encuentro presencial, se procedió a

extraer una muestra no probabilística de acuerdo a la conveniencia del estudiante-investigador considerando la accesibilidad vía internet con los y las evaluados.

Tamaño de la muestra

Calculada la constante que resulta de dividir el número total de unidades que compone el universo, por el número de unidades que integran la muestra esta quedará de la siguiente cantidad:

POBLACIÓN A: El instrumento aplicado fue entrevista estructurada y semiestructurada a 5 profesores y 2 directivos de la Unidad Educativa Eduardo Kingman.

POBLACIÓN B: 593 el total de estudiantes de la institución y se aplicó el instrumento encuesta a 165 estudiantes.

n = muestra, N = población estudiantil,

PQ = varianza de población estimada: 0,16

E = margen de error (5% = 0,05), K = constante de error: 2

$$n = \frac{PQ \times N}{(N - 1) \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

$$n = \frac{0,16 \times 593}{(593 - 1) \frac{0,05^2}{2^2} + 0,16}$$

$$n = \frac{94,88}{(592) \frac{0,0025}{4} + 0,16}$$

$$n = \frac{94,88}{(592)0,000625 + 0,16}$$

$$n = \frac{94,88}{0,37 + 0,16}$$

$$n = \frac{94,88}{0,53}$$

$$n = 179,01886$$

$$n = 179$$

2.4 Variables de la investigación

Variable independiente (X) **Gamificación**

Variable dependiente (Y) **Aprendizaje de la gramática inglesa**

Cuadro # 3: "Operacionalización de las variables

2.4 Operacionalización de las variables						
Hipótesis	Variables	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Técnicas	instrumento
¿Puede el uso de la gamificación como estrategia didáctica fomentar el dominio del idioma inglés?	<p>Independiente Gamificación</p> <p>Dependiente Aprendizaje de la gramática inglesa</p>	<p>Es un método didáctico que tiene el fin de motivar el aprendizaje</p> <p>Estudio de las reglas y normas que regulan la forma correcta de hablar determinado idioma.</p>	<p>Atención/curiosidad Relevancia reto Confianza/control Satisfacción/fantasia¹</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fonética ● Morfología ● Sintaxis ● Semántica 	<p>Mejora la atención y la concentración durante los juegos</p> <p>Participa en las actividades con interés.</p> <p>Reconoce las herramientas gramaticales. Usa correctamente las estructuras gramaticales.</p>	<p>Encuesta escalar</p> <p>Entrevistas: 1- semiestructurada 2 estructurada</p>	<p>Ítems a partir de categorías de análisis -motivaciones personales.</p> <p>- Dominio pedagógico - Práctica didáctica - Proceso evaluativo -Formulario</p>

¹ (Torres-Toukoumidis, Romero-Rodríguez, & Pérez, 2016)

2.5 Fuentes, técnicas e instrumentos para la recolección de información

Las técnicas utilizadas en este proyecto son, el análisis documental a partir de la investigación bibliográfica de fuentes primarias y secundarias, su instrumento fue la ficha de registro de datos, La encuesta de tipo escalar con el código de respuestas: “totalmente de acuerdo, de acuerdo, neutral, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo” y su instrumento fue la escala de actitudes. Otro instrumento fueron las entrevistas: semi estructurada que se aplicó a los docentes y estructurada propuesta al directivo del plantel, como instrumento para esta última técnica, se utilizó la guía de entrevista.

2.6 Tratamiento de la información

Los datos de la encuesta fueron sometidos a análisis estadístico descriptivo con la ayuda de la aplicación de formularios de Google Forms, para demostrar el nivel de concordancia entre el interés de los estudiantes y el estilo de enseñanza de la lengua inglesa, en tanto que para las entrevistas se aplicó un análisis comparativo para determinar los puntos de vista y las coincidencias entre los docentes y autoridades.

CAPÍTULO III.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis de la situación actual

3.1.1 Análisis de las encuestas

En este apartado se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de las encuestas, dirigidas a los estudiantes de la Unidad Educativa Eduardo Kingman, de las entrevistas semiestructuradas aplicadas a los docentes de la asignatura de inglés de la institución, así como al rector de la institución, a quien se le realizó una entrevista estructurada. Las encuestas se realizaron vía online, utilizando como recurso los formularios de Google forms, con un margen de error de 14 estudiantes encuestados sin respuesta.

Para obtener la información pertinente de parte de los estudiantes, se abordaron temas como el grado de dificultad e interés del idioma inglés, además de las bases con las que cuentan. Otro aspecto que se analizó fue la metodología aplicada por los docentes. Los textos y demás recursos para el aprendizaje también fueron sometidos a revisión por parte de los estudiantes que bajo una muestra pertinente de 165 estudiantes respondieron a esta indagación.

El desempeño de los estudiantes que se traduce en práctica constante del inglés, frecuencia y calidad de las exposiciones además del entusiasmo que manifiesta durante su intervención práctica, fueron también analizadas a la luz de los resultados de las encuestas escalares.

La opción lúdica como alternativa para aprender inglés en la institución objeto de este estudio fue abordada tanto dentro de la encuesta como las entrevistas a los docentes, en primera instancia desde el posible incremento de motivación que esto conlleva, como desde la accesibilidad para alcanzar el dominio gramatical, sin acudir a los recursos repetitivos que comprometen muy poco el interés de los estudiantes y crean en ellos la percepción de que la gramática del idioma inglés es difícil.

En las encuestas se percibe, a partir de los resultados obtenidos, la alternativa de que la gamificación se pueda convertir en una suerte de práctica constante

del idioma inglés en un entorno motivador y lúdico que sea asumido como una propuesta institucional.

El bienio 2020-2021 en que los estudiantes junto con sus docentes abordaron el aprendizaje en general y del inglés en particular, les permitió alcanzar solvencia en manejo de plataformas virtuales, recursos didácticos online, investigación autónoma, toma de decisiones que en la nueva presencialidad se convierten en insumos para promover un cambio favorable en la metodología del aprendizaje del inglés.

Las entrevistas se diseñaron para obtener respuestas desde las motivaciones personales y la experiencia de los entrevistados. El carácter semiestructurado con que se estableció el diálogo con los docentes permitió profundizar en las experiencias vividas durante el aprendizaje online y las maneras como los estudiantes pudieron acercarse a las actividades lúdicas y a la gamificación de manera particular.

3.1.2 Análisis de las entrevistas.

El siguiente análisis, resulta de las entrevistas semiestructuradas a dos docentes de inglés de la unidad educativa Eduardo Kingman y al administrador y personero principal de la mencionada institución.

3.1.2.1 Docentes

Con relación a las motivaciones personales para escoger la docencia en inglés como profesión, las docentes, parten de que sintieron atracción por este idioma, y aunque en uno de los casos no fue su profesión principal, ambas han acudido a ella como un medio de vida. Otro aspecto significativo es que descubrieron muy pronto sus habilidades para enseñar, lograron crear un método y un conjunto de estrategias para aplicarlas en circunstancias informales que las fueron guiando a la enseñanza.

Ambas coinciden que la constancia, la secuenciación de las habilidades y un entorno familiar positivo, permitieron que se conviertan en docentes de inglés con recursos y dominio en la enseñanza de este idioma.

En cuanto a las edades más propicias para enseñar el idioma, coinciden en que la niñez es ideal, ya que los pequeños se muestran más dispuestos, tienen más ayuda y monitoreo familiar; en cambio los jóvenes suelen tener bloqueos, algunos llegan con el convencimiento de que “no pueden.”

Las nuevas tecnologías las han enfrentado con mayor o menor dificultad, pero ambas docentes han logrado éxito y dominio en el manejo de las plataformas virtuales y con ello han podido ayudar a vencer las barreras que especialmente los adolescentes levantan ante sí.

Como profesionales jóvenes apoyan la gamificación y están dispuestas a aplicarlas en la enseñanza presencial ya que están de acuerdo en que las actividades lúdicas y la sana competencia, incrementan el interés y permiten fusionar el desarrollo de las destrezas básicas del inglés en la estrategia de gamificación.

3.1.2.2 Autoridad

La Unidad Educativa Eduardo Kingman no es una institución bilingüe, sin embargo, es reconocida en el contexto de la comunidad milagreña como un plantel que garantiza un alto nivel de aprendizaje del inglés, por la carga horaria por curso que oferta, por la calidad de los docentes y por la garantía de poder acceder con facilidad a instituciones bilingües.

La institución tal como ha sido diseñada, es el resultado del propósito de sus dueños de crear en un sector de Milagro, una unidad educativa de calidad, con énfasis en inglés y en informática para lo cual cuenta con docentes de nivel B2 y C1 con permanentes actualizaciones. La consecuencia es que los estudiantes destacan por su dominio en la segunda lengua.

Reanudar el proyecto de bilingüismo que se paralizó por causa de la pandemia, es uno de los propósitos a corto plazo y el contexto ideal para implementar una propuesta de gamificación que cuente con una página web para facilitar la interacción virtual y el dominio del idioma de manera funcional.

El entrevistado acota que la gamificación no solo es un recurso ideal para el aprendizaje del idioma inglés sino para todas las asignaturas y niveles, el juego siempre será una estrategia positiva.

Cuadro # 4: “Tabulación”

Preguntas	Ítem	De Acuerdo	Indiferente	En Desacuerdo	Suma
1. El inglés es un idioma fácil de aprender.		57	56	52	165
2. El inglés me parece una asignatura aburrida.		8	36	121	165
3. Me faltan bases para aprender inglés.		90	40	35	165
4. Si el profesor cambia la forma de enseñar yo podría aprender más rápido.		31	49	85	165
5. Los textos de inglés me parecen complicados.		62	46	57	165
6. Me gusta practicar conversaciones en inglés.		82	53	30	165
7. Me gusta hacer exposiciones en inglés.		35	56	74	165
8. Es agradable cuando los profesores enseñan inglés con juegos.		155	6	4	165
9. No es tan necesario aprender la gramática del inglés.		22	39	104	165
10. Es difícil la gramática del idioma inglés.		65	56	44	165
11. Se aprende inglés practicando todos los días.		136	25	4	165
12. Las plataformas de juegos ayudan a aprender inglés.		139	21	5	165
13. La competencia en los juegos me estimularía a aprender.		108	42	15	165
14. Si me enseñan con juegos me voy a distraer.		16	35	114	165
15. Aunque regresemos a clases presenciales me gustaría que se practique la gamificación.		123	36	6	165

Interpretación de Resultados

1.- El inglés es un idioma fácil de aprender.

Cuadro # 5: “El inglés es un idioma fácil de aprender”

El inglés es un idioma fácil de aprender.			
1	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	57	34,55
	Indiferente	56	33,94
	En Desacuerdo	52	31,52
SUMA		165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 1 Título: “El inglés es un idioma fácil de aprender”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de una población de 165 estudiantes encuestados se les preguntó por la facilidad de aprender el idioma inglés. 57 respondieron en estar de acuerdo, lo que representan 34.55%; 56 expresaron indiferencia, lo que representa el 33,94%; y 52 estuvieron en desacuerdo, lo que representan 31.52%. **Análisis cualitativo:** Este ítem revela que aproximadamente una tercera parte de la muestra considera que el aprendizaje del inglés es fácil, en tanto que el resto de los encuestados lo consideran difícil o en el peor de los casos, les resulta indiferente, lo cual es preocupante ya que

forman parte de un grupo escolar que no está dispuesto a vencer dificultades en caso de que las hayan encontrado.

2.- El inglés me parece una asignatura aburrida.

Cuadro # 6: "El inglés me parece una asignatura aburrida"

El inglés me parece una asignatura aburrida.			
2	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	8	4,85
	Indiferente	36	21,82
	En Desacuerdo	121	73,33
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 2 Título: "El inglés me parece una asignatura aburrida"



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de los 164 alumnos encuestados. 121 coincidieron en estar en desacuerdo, que representan 73.33 %; 36 expresaron su indiferencia, lo que representa el 21,82%; y 8 estuvieron de acuerdo, lo que representa 4,85%. **Análisis cualitativo:** Los estudiantes en una amplia mayoría no conciben al inglés como una asignatura aburrida, lo cual abre la posibilidad de que un cambio atractivo en las estrategias incrementará el interés en el resto del alumnado.

3.- Me faltan bases para aprender inglés

Cuadro # 7: “Me faltan bases para aprender inglés”

Me faltan bases para aprender inglés.			
3	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	90	54,55
	Indiferente	40	24,24
	En Desacuerdo	35	21,21
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 3 Título: “Me faltan bases para aprender inglés”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de 165 educandos encuestados se les preguntó si les faltaba bases para aprender el idioma inglés 90 estuvieron de acuerdo, lo que representan 54,55 %; 40 expresaron su indiferencia, lo que representa el 24,24%; y 35 expresaron desacuerdo, lo que representa el 21.21%. **Análisis cualitativo:** Las necesidades de sentar bases en el aprendizaje del inglés se hacen evidentes en este ítem ya que una sección de más del 50% así lo expresa.

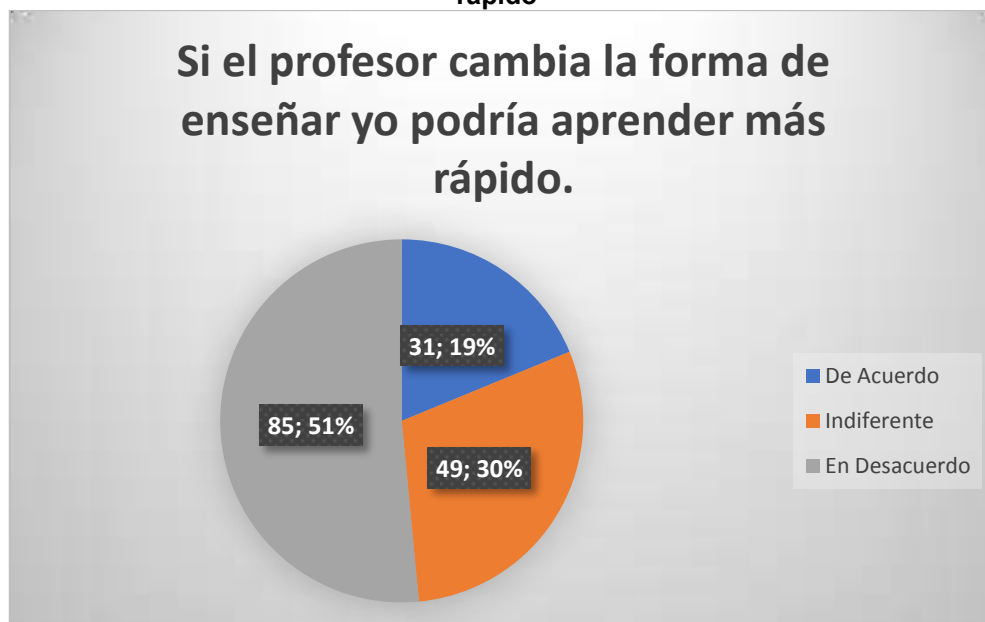
4.- Si el profesor cambia la forma de enseñar yo podría aprender más rápido.

Cuadro # 8: “Si el profesor cambia la forma de enseñar yo podría aprender más rápido”

Si el profesor cambia la forma de enseñar yo podría aprender más rápido.			
4	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	31	18,79
	Indiferente	49	29,70
	En Desacuerdo	85	51,52
SUMA		165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 4 Título: “Si el profesor cambia la forma de enseñar yo podría aprender más rápido”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de los 165 alumnos encuestados. 81 respondieron estar en desacuerdo, lo que representan 51,52 %; 49 contestaron ser indiferentes, que representa el 29,70%; y 31 respondieron estar de acuerdo, lo que representan 18,79%. **Análisis cualitativo:** Los estudiantes no consideran que la forma de enseñar del docente pudiera ser causa de un aprendizaje más rápido o efectivo.

5.- Los textos de inglés me parecen complicados.

Cuadro # 9: “Los textos de inglés me parecen complicados”

Los textos de inglés me parecen complicados.			
5	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	62	37,58
	Indiferente	46	27,88
	En Desacuerdo	57	34,55
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 5 Título: “Los textos de inglés me parecen complicados”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de los 165 estudiantes encuestados. 62 coincidieron en estar de acuerdo, que los textos en inglés les parecen complicados, este número hace referencia a un 37.58%; 46 contestaron estar en desacuerdo, lo que representa el 34.55% y 57 que significa un 34.55% se mostraron indiferentes. **Análisis cualitativo:** La constante se mantiene en cuanto a que, para un porcentaje considerable, los textos de inglés les parecen complicados, lo cual se une al porcentaje de indiferentes que es un grupo al que hay que prestarles atención, debido a que prefieren mantenerse al margen de una respuesta orientadora.

6.- Me gusta practicar conversaciones en inglés.

Cuadro # 10: "Me gusta practicar conversaciones en inglés"

Me gusta practicar conversaciones en inglés.			
6	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	82	49,70
	Indiferente	53	32,12
	En Desacuerdo	30	18,18
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 6 Título: "Me gusta practicar conversaciones en inglés"



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de 165 educandos encuestados se les preguntó si les gustan los conversatorios en inglés, 82 respondieron estar de acuerdo, lo que implica un 49,70%; 53 se mostraron indiferentes, lo que representa el 32,12% y 30 se manifestaron en desacuerdo, lo que representan el 18,18%. **Análisis cualitativo:** El conversar es una actividad social por excelencia y un considerable porcentaje así lo considera. Es necesario analizar las razones por las cuales, a un importante grupo, no le atrae la práctica de conversar como recurso para dominar el inglés o les resulta indiferente.

7.- Me gusta hacer exposiciones en inglés.

Cuadro # 11: “Me gusta hacer exposiciones en inglés”

Me gusta hacer exposiciones en inglés.			
7	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	35	21,21
	Indiferente	56	33,94
	En Desacuerdo	74	44,85
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman

Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 7 Título: Me gusta hacer exposiciones en inglés



Fuente: U. E. Eduardo Kingman

Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de los 165 alumnos encuestados. 74 manifiestan su desacuerdo, en hacer exposiciones en inglés, que representan 44,85%; 56 se mostraron indiferentes, lo que representa el 33,94%; y 35 respondieron en estar de acuerdo, que hace referencia a un 21.21%. **Análisis cualitativo:** Las exposiciones en inglés demuestran un dominio en el idioma inglés y deseo de perfeccionarlo, sin embargo, los resultados revelan que un considerable porcentaje demuestra inhibición al respecto o manifiesta indiferencia, lo que implica una necesidad de revisar la selección de estrategias más eficientes.

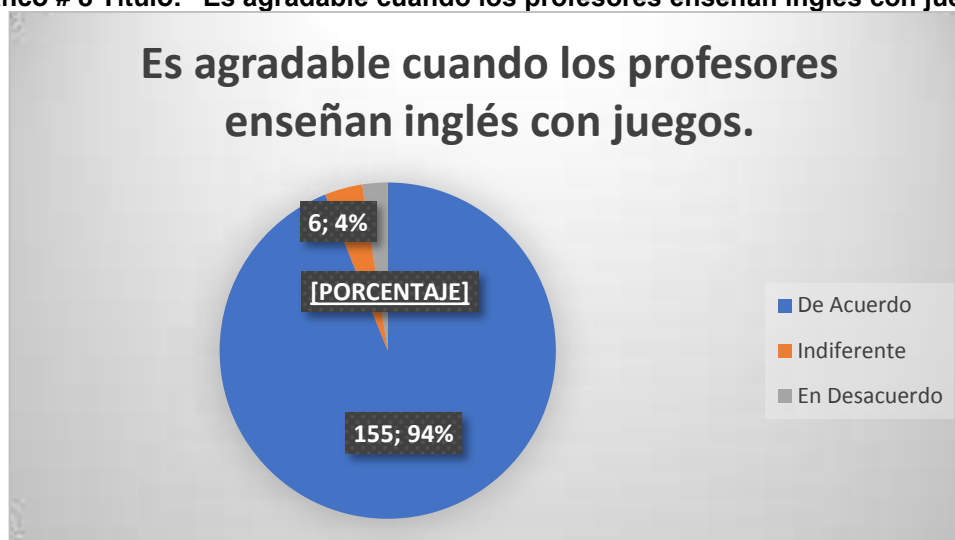
8.- Es agradable cuando los profesores enseñan inglés con juegos.

Cuadro # 12: “Es agradable cuando los profesores enseñan inglés con juegos”

Es agradable cuando los profesores enseñan inglés con juegos.			
	ÍTEM	#	%
8	De Acuerdo	155	93,94
	Indiferente	6	3,64
	En Desacuerdo	4	2,42
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 8 Título: “Es agradable cuando los profesores enseñan inglés con juegos”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de los 165 colegiales encuestados. 155 respondieron en estar de acuerdo, en la enseñanza inglés con juegos, que indica un 93,94%; 6 contestaron en ser indiferentes, que representa el 3,64%; y 4 respondieron estar en desacuerdo, que representan 2.42%. **Análisis cualitativo:** De acuerdo a los resultados, la mayor parte de los estudiantes se inclinan por aprender inglés usando como recursos, las actividades lúdicas.

9.-. No es tan necesario aprender la gramática del inglés.

Cuadro # 13: “No es tan necesario aprender la gramática del inglés”

No es tan necesario aprender la gramática del inglés.			
9	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	22	13,33
	Indiferente	39	23,64
	En Desacuerdo	104	63,03
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 9 Título: “No es tan necesario aprender la gramática del inglés”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: del total de estudiantes encuestados: 104, que representa un 63.03%, se mostraron en desacuerdo, que no sea necesario el aprendizaje de la gramática para el dominio del idioma inglés; 39 estudiantes que representa el 23,64%; se mostraron indiferentes, y 22 es decir 13.33%. expresaron su total acuerdo. **Análisis cualitativo.** El análisis nos lleva a la conclusión que los estudiantes que están compenetrados en el estudio del idioma reconocen la importancia del dominio de la gramática para que el inglés sea funcional.

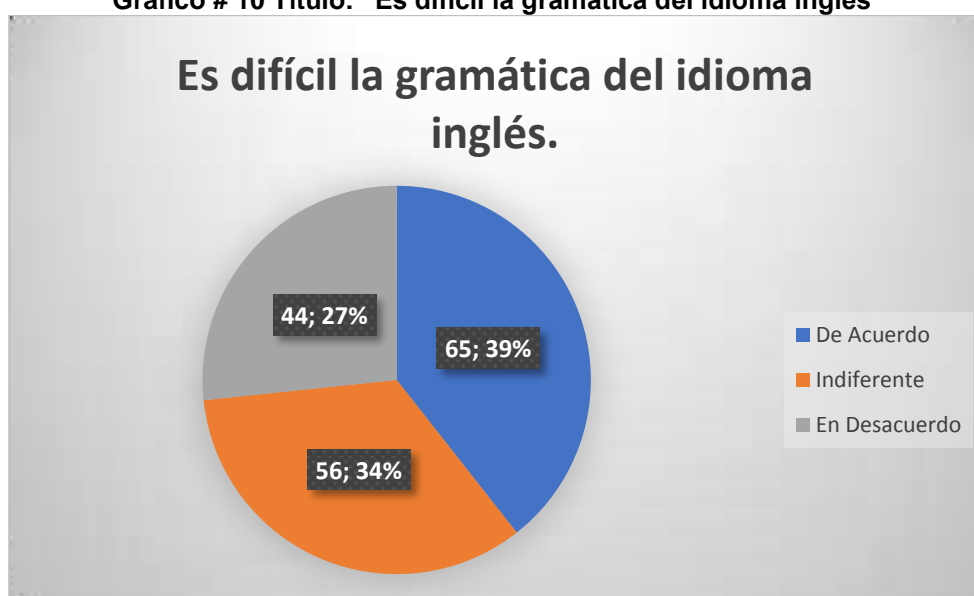
10.- Es difícil la gramática del idioma inglés.

Cuadro # 14: “Es difícil la gramática del idioma inglés”

Es difícil la gramática del idioma inglés.			
10	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	65	39,39
	Indiferente	56	33,94
	En Desacuerdo	44	26,67
SUMA		165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 10 Título: “Es difícil la gramática del idioma inglés”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de los 165 alumnos encuestados. 65 están de acuerdo, en que la gramática del idioma inglés es difícil, lo cual representa 39,39%; 56 expresaron ser indiferentes al respecto, lo que corresponde a un 33,94%; y 44 estudiantes, que representan un 26.67%. se mostraron en desacuerdo. **Análisis cualitativo:** El aprendizaje de la gramática inglesa está considerada como difícil para una mayoría considerable de estudiantes, lo que supone la necesidad de promover un cambio en las estrategias didácticas para fortalecer este aspecto del aprendizaje del inglés como asignatura.

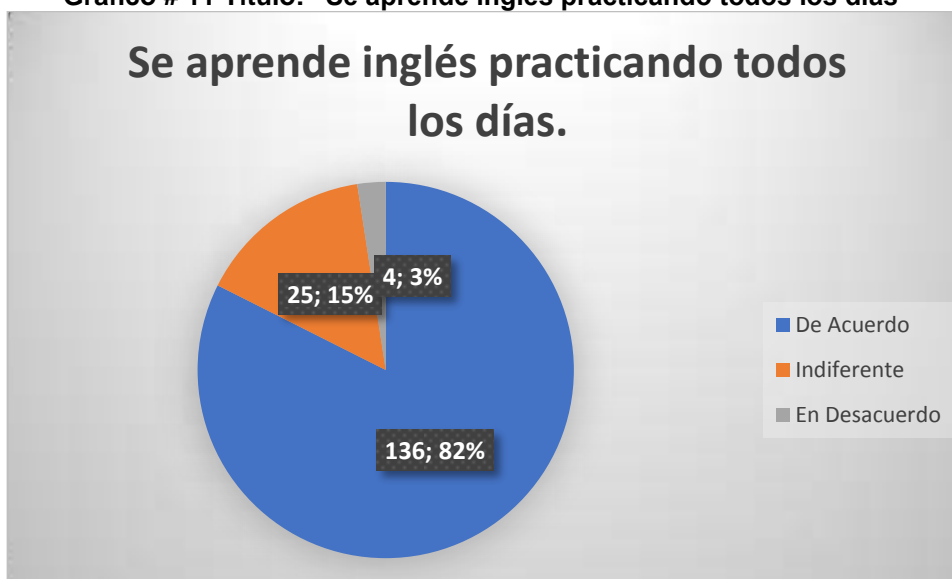
11.- Se aprende inglés practicando todos los días.

Cuadro # 15: “Se aprende inglés practicando todos los días”

Se aprende inglés practicando todos los días.			
11	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	136	82,42
	Indiferente	25	15,15
	En Desacuerdo	4	2,42
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 11 Título: “Se aprende inglés practicando todos los días”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de los 165 estudiantes encuestados, 136 que representan 82.42% coinciden en que practicando todos los días se aprende el idioma inglés; 25 que representa el 15,15% se mostraron indiferentes, y únicamente 4 estudiantes lo que representa 2,42%. se manifestaron en desacuerdo. **Análisis cualitativo:** Se evidencia un convencimiento mayoritario de que la práctica constante garantiza el dominio del inglés como segunda lengua.

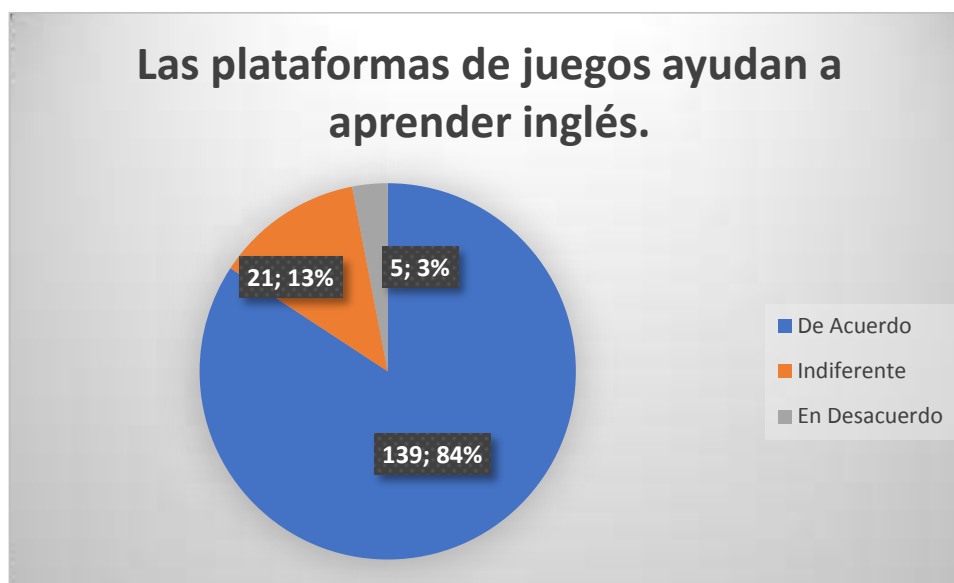
12.- Las plataformas de juegos ayudan a aprender inglés.

Cuadro # 16: “Las plataformas de juegos ayudan a aprender inglés”

Las plataformas de juegos ayudan a aprender inglés.			
12	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	139	84,24
	Indiferente	21	12,73
	En Desacuerdo	5	3,03
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 12 Título: “Las plataformas de juegos ayudan a aprender inglés”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: del total de encuestados. 139 que representa un 84.24% respondieron estar de acuerdo, en que las plataformas de juego ayudan al aprendizaje del inglés; a 21 estudiantes que representan el 12,73% les resultó indiferente el tema. y 5 alumnos que representan un 3,03% se manifestaron en desacuerdo. **Análisis cualitativo:** Los resultados confirman las experiencias previas y las predicciones de que las actividades lúdicas, diseñadas para plataformas virtuales, son un valioso recurso estratégico y didáctico para la enseñanza del idioma inglés.

13.- La competencia en los juegos me estimularía a aprender.

Cuadro # 17: “La competencia en los juegos me estimularía a aprender”

La competencia en los juegos me estimularía a aprender.			
13	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	108	65,45
	Indiferente	42	25,45
	En Desacuerdo	15	9,09
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 13 Título: “La competencia en los juegos me estimularía a aprender”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de los 165 educandos encuestados. 108 estudiantes, que representan 65.45%, se manifestaron de acuerdo en que los juegos competitivos estimulan el aprendizaje del inglés; 42 estudiantes que representan el 25,45%; se manifestaron indiferentes, y 15 alumnos que representan 9.09% afirmaron estar en desacuerdo, **Análisis cualitativo:** La competencia, especialmente en las actividades lúdicas es connatural a los seres humanos y debidamente reglamentada es altamente formadora.

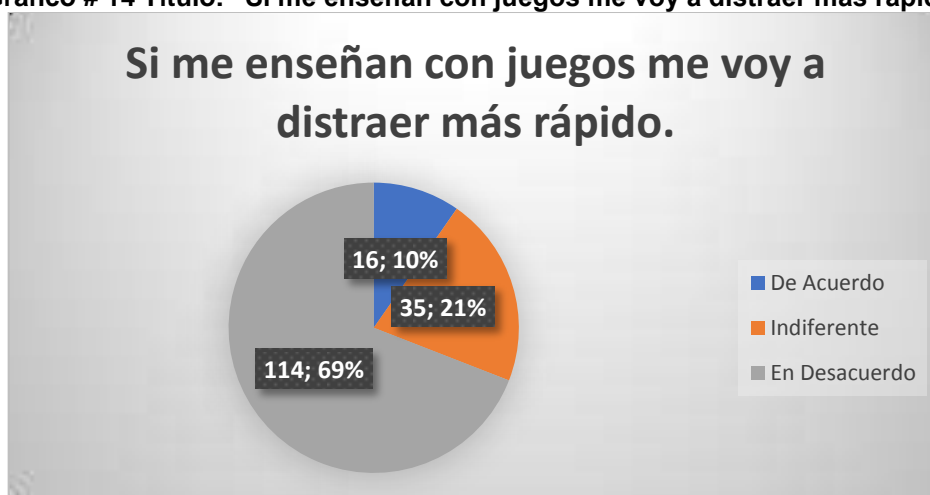
14.- Si me enseñan con juegos me voy a distraer, más rápido.

Cuadro # 18: “Si me enseñan con juegos me voy a distraer más rápido”

Si me enseñan con juegos me voy a distraer más rápido.			
14	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	16	9,70
	Indiferente	35	21,21
	En Desacuerdo	114	69,09
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 14 Título: “Si me enseñan con juegos me voy a distraer más rápido”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de los 165 educandos encuestados, 114 que representan el 69,09%; respondieron estar en desacuerdo que aprendiendo con juegos se van a distraer más rápido; 35 que representan el 21,21%; se mostraron indiferentes al tema y 16 estudiantes que representan un 9.70%. afirman estar de acuerdo en que los juegos actúan como distractores para el aprendizaje **Análisis cualitativo:** Las actividades lúdicas escolarizadas, responden a objetivos de aprendizajes en entornos amenos y así lo percibe la mayoría de los estudiantes.

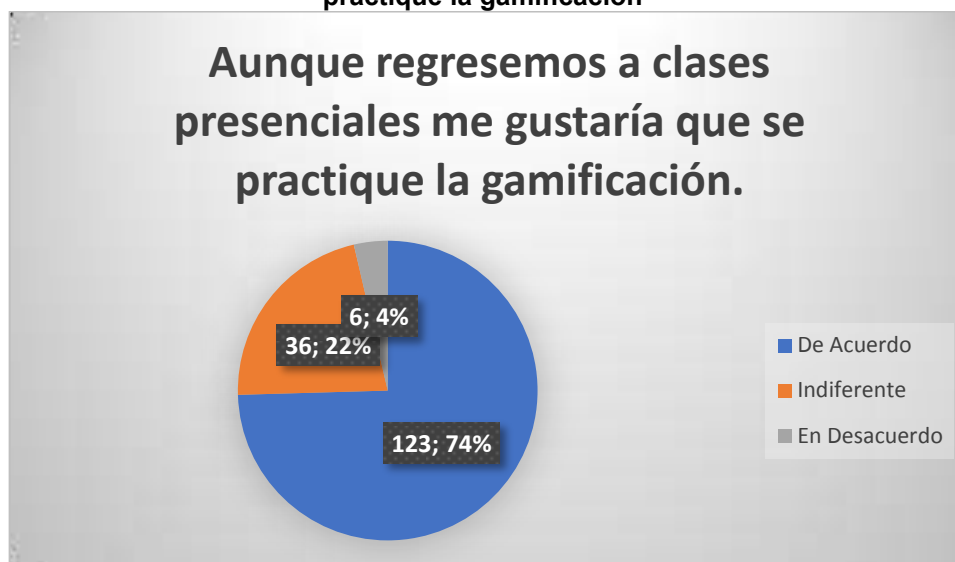
15.- Aunque regresemos a clases presenciales me gustaría que se practique la gamificación.

Cuadro # 19: “Aunque regresemos a clases presenciales me gustaría que se practique la gamificación”

Aunque regresemos a clases presenciales me gustaría que se practique la gamificación.			
15	ÍTEM	#	%
	De Acuerdo	123	74,55
	Indiferente	36	21,82
	En Desacuerdo	6	3,64
	SUMA	165	100

Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Gráfico # 15 Título: “Aunque regresemos a clases presenciales me gustaría que se practique la gamificación”



Fuente: U. E. Eduardo Kingman
Elaborado por: Ab. Jullyana Ibarra Matamoros

Análisis numérico y porcentual: de los 165 estudiantes encuestados. 123 que representan un 62.34%, respondieron estar de acuerdo en que se practique la gamificación cuando se retorne a las clases presenciales; 36 alumnos, lo que representa un 21,82%; se mostraron indiferentes; y 6 jóvenes que representan 3,64%. del total, se manifestaron en desacuerdo. **Análisis cualitativo:** Se observa una expectativa por la gamificación en el proceso presencial que se inicia en el periodo 2022-2023.

3.2 Análisis comparativo, evolución, tendencia y perspectivas

Al término de la recolección de datos con el respectivo análisis de la situación actual, se procede a realizar la comparación de los puntos de vista de los entrevistados, así como la respuesta intelectual y emocional de los estudiantes con respecto al valor de la gamificación como recurso de aprendizaje y la factibilidad de estas estrategias dentro del aula de clase, ya sea virtual o presencial. Por su parte los docentes coinciden en que la gamificación atrae la atención del estudiante, pero se espera que el docente también se muestra entusiasmado por esta práctica como es el caso de las docentes entrevistadas que han manifestado un gran dominio en el ejercicio de actividades lúdicas constantes.

La intencionalidad de esta tesis definida ya en sus objetivos, se orienta a implementar la gamificación como estrategia didáctica para fomentar el aprendizaje de la gramática del idioma inglés que constituye en la actualidad una barrera para el dominio del idioma mencionado. Serrano, (1981) citado por (Álvarez, 2015) sostiene que, a través del juego, que es innato a la naturaleza del niño, se consigue despertar en ellos una actitud muy positiva hacia la lengua inglesa puesto que promueve situaciones comunicativas auténticas muy alejadas de los simples intercambios verbales de carácter mecánico o repetitivo (p 49).

Los elementos que intervienen en el análisis comparativo, son: los estudiantes cuyos rangos de escolaridad abarcan toda la educación básica y bachillerato, lo que representa intereses muy variados y sobre todo niveles muy contrastantes de dominio del inglés, los docentes de la asignatura cuya experiencia es similar en cuanto a las estrategias por haber afrontado la virtualidad de manera repentina, sin embargo la particularidad de trabajar con niños o jóvenes obliga a realizar análisis más específicos en cuanto a los grupos etarios. Las opiniones de la autoridad entrevistada, revisten importancia, ya que se trata de un docente de inglés de larga experiencia.

Los elementos comparables son: las dificultades para el aprendizaje, según el grado y la edad; las estrategias, sean estas formales o informales; frontales, dirigidas o digitales, lúdicas o conservadoras, competitivas o colaboracionistas.

1. El idioma inglés está considerado dentro del ámbito escolar como una asignatura de difícil aprendizaje para la mayoría de los estudiantes. Existe también un grupo que se mantiene indiferente a los resultados que pueda obtener. Asumen el idioma como una asignatura que se debe aprobar, sin que ello implique dominio práctico como herramienta de comunicación universal. Según Roldán (2016), independientemente de la pandemia, el aprendizaje del inglés es deficiente por los escasos recursos que asigna el estado, por la limitada capacitación de los docentes, porque se utilizan textos ajenos a la cultura de los estudiantes, entre otras razones. Sin embargo, la implementación de las plataformas para su aprendizaje, hacen que muchos la consideren atractiva. Se percibe una dificultad en las escasas bases adquiridas en los años anteriores, lo que hace que la cataloguen como aburrida. (ver cuadro 6. Preg 2) En opinión de Frago (2018 p 25), mencionado por De Zousa (2020) si el inglés comienza con actividades que le son agradables al niño e introduce paulatinamente aquellas que no gustan tanto, pero que son necesarias para su desarrollo, se cumple un principio de que es mejor hacer poco a menudo, que nada.

2. El futuro del aprendizaje del inglés se sustenta más que en su importancia por ser considerado un idioma universal, en la urgencia de que el profesor cambie la metodología, al respecto Posada (2017). mencionado por Bravo-Cobeña y Viguera-Moreno (2021).

señala que es evidente que el Aprendizaje basado en juegos o gamificación (ABG) invade con fuerza en el siglo XXI, con el diseño de tareas y actividades con enfoque lúdico, que van más allá de ser una adaptación al currículo; puesto que, mejoran la

adquisición de competencias y por tanto la calidad en el aprendizaje del alumnado. (470).

Unido a esto se somete a crítica a los textos escolares que conservan un estilo repetitivo que desanima a los estudiantes (ver cuadro 9. Prg 5). Suele ocurrir que la experiencia docente debe anteponerse al texto o a las recomendaciones ministeriales para crear un ambiente amigable y divertido en el aula.

3. Las conversaciones en inglés deberían ser el fundamento de la práctica del idioma inglés y la gamificación, la herramienta motivadora, pero la sociedad se enfrenta a una incomunicación cara a cara, en tanto que avanza la interrelación online donde las personas muestran formas de ser que no siempre son auténticas (ver cuadro 10. Preg 6).

4. Los resultados del análisis hacen preguntar si docentes y estudiantes concuerdan con lo que es lúdico y entretenido dentro del proceso de aprender, en el futuro de la presencialidad es necesario partir del interés del aprendiente y no de la propuesta ministerial, (ver cuadro 12. Preg 8). Peña afirma que si el docente utiliza junto con el libro que contiene los fundamentos gramaticales: canciones, videos, websites con ejercicios de práctica gramatical, el libro será solo una herramienta más y dejará de ser una camisa de fuerza; el afrontamiento de las carencias gramaticales debe hacerse con material extra que puede ser descargado del internet o elaborado por los docentes para necesidades concretas de grupos específicos. (Peña V., 2019 p. 58)

5. Es importante insistir que la inclinación natural del docente es un recurso que debe ser aprovechado para que este descargue o cree juegos que mantengan el interés del estudiante. La forma empírica en que el docente aprendió inglés en su niñez y adolescencia, las estrategias que le sirvieron, tienen más valor didáctico que los

lineamientos de autoridades superiores o de textos cuya estructura es académica y muchas veces válida solo para niños adelantados o que asisten paralelamente a academias particulares de inglés.

3.3 Resultados

Los resultados encontrados en el estudio se derivan de la sistematización del problema y los objetivos específicos propuestos:

En relación a la problemática que se observa en el aprendizaje de la gramática del idioma inglés, se destaca el alto porcentaje de estudiantes indiferentes ante las barreras que enfrentan. Esto, unido a aquellos que abiertamente expresan no concordar con la metodología de aprendizaje, configura una población poco dispuesta a aprender con solvencia el idioma inglés, de tal manera que se convierta en una herramienta para la comunicación actual.

No consideran al idioma inglés como una asignatura aburrida, pero si creen que carecen de bases suficientes para su dominio. Muestran algún entusiasmo por la práctica de conversaciones informales, sin embargo, manifiestan resistencia a las exposiciones frente a auditorios.

No atribuyen al estilo de enseñanza por parte de los docentes de inglés, las razones de sus deficiencias, pero coinciden en creer que, si se incorporan actividades lúdicas, podrían aprender con mayor facilidad.

Reconocen que el dominio de la gramática es primordial, pero creen que es muy difícil su aprendizaje, pero que una alternativa es la práctica constante.

La mayoría muestra inclinación por las actividades lúdicas, especialmente las que se encuentran en las plataformas virtuales y más si proponen tareas competitivas, sugieren que la gamificación de ningún modo será un distractor, sino que por el contrario les permitirá alcanzar mayores conocimientos de inglés en menor tiempo.

Las estrategias lúdicas más eficientes de manera general son aquellas que los docentes han aprendido a aplicar durante la pandemia, aquellas que son amigables, que generan diversión, tanto en los estudiantes como en los profesores, como Educaplay, paddle, quizz, kahoot y otras herramientas de gamificación que permiten crear situaciones de aprendizaje para los niños y adolescentes.

El diálogo con la autoridad del plantel nos lleva a concluir que la motivación de los docentes es un requisito de base ya que la disponibilidad de actividades de gamificación, es ilimitada, algunas acuden al movimiento corporal y otras a acciones digitales, pero todas llevan al cumplimiento del objetivo de aprender inglés, sin mirar a la gramática como un obstáculo imposible de vencer, la particularidad de la gamificación es que permite unificar las destrezas básicas de tal manera que se aprende pronunciación, vocabulario, listenings y por supuesto la gramática de manera simultánea.

CAPÍTULO IV.

4. PROPUESTA

La presente propuesta consiste en una página web con un conjunto de actividades lúdicas para dos niveles: el primero: básica superior y el segundo nivel para bachillerato, cada nivel tiene distintos juegos tanto como en las competencias de Vocabulary, Grammar, Reading, Writing y para bachillerato incluye todo lo anterior y además Listening. Se han usado por ahora tres plataformas para crear y buscar actividades, las cuales son Liveworksheet, Wordwall y Wizer.

4.1. Justificación

Esta propuesta, se ajusta a la creciente evolución tecnológica digital aplicada a las necesidades de un aprendizaje activo capaz de potenciar las habilidades del pensamiento, así como la creatividad y el ingenio.

Es práctica porque utiliza las nuevas tecnologías y distintas plataformas virtuales para que el docente pueda crear o buscar actividades lúdicas y desarrollar procesos de gamificación acorde a las necesidades de su aula.

Es útil porque permite al estudiante desarrollar otro tipo de competencias aparte de la memorización y la repetición mecánica, además, las actividades de gamificación posibilitan que los estudiantes asuman retos y desafíos de completar tareas, plantear alternativas, proponer soluciones, lo que fortalece el compromiso e incrementa la motivación del joven con su propio aprendizaje.

Es factible, porque las herramientas virtuales utilizadas son gratuitas o baratas, fáciles de usar y están al alcance de los estudiantes de los niveles a los que hace referencia esta propuesta.

4.2. Propósito general

Promover la motivación para el desarrollo de las competencias en idioma inglés a través una página web con actividades de gamificación para estudiantes de básica superior y bachillerato.

4.3 Desarrollo

Esta propuesta consiste en un diseño de página web que contiene juegos de competencias, divididos en dos niveles: uno para la Básica Superior y el otro con mayor nivel de exigencia, para bachillerato, dichos juegos tienen el propósito de desarrollar las competencias de vocabulario, lectura, escritura, gramática en inglés y en el nivel del bachillerato, las ya mencionadas, además de la destreza auditiva. Para el efecto se ha hecho uso de tres herramientas digitales: Wizer, Wordwall y Liveworksheet, con opción de agregar en el desarrollo de la propuesta y según las necesidades de los estudiantes, plataformas como: Kahoot. o Quizizz, estas últimas, no son por sí solas aplicaciones de gamificación, pero es factible modificarlas creando un sistema de recompensas con ayuda de ellas.

¿Cuándo y cómo jugar?

Existe dos diseños o estilos de juego; en el caso de Wizer, ésta, oferta a los estudiantes la suscripción gratuita a su plataforma para que el docente cree aulas con sus estudiantes y así proponer los horarios de juegos, es decir el profesor puede abrir el juego entre 3pm a 5 pm de un día laborable como actividad en casa y extracurricular y todos los estudiantes pueden conectarse entre esas horas para realizar las actividades, posteriormente se publican los resultados; esta opción también la tiene Kahoot. Otras plataformas permiten que los jugadores puedan realizar sus juegos a cualquier tiempo, para luego enviar sus resultados (liveworksheet) o quedan los resultados publicados al final del juego. En Wordwall, generalmente se publican los diez primeros, pero el docente puede configurarlo para que se publique el top 20 o incluso 40. Cualquiera que sea la forma, el docente debe dejarlo claro a todos los estudiantes.

¿Qué jugar?

Lo ventajoso de usar varias plataformas es que se pueden realizar actividades variadas como crucigramas, sopa de letras, elección múltiple, foros, el ahorcado; dependiendo de las destrezas que se quieran desarrollar. Algunas actividades parecen menos serias que otras, pero todas tienen la finalidad de desarrollar las competencias lingüísticas en inglés.

Las actividades de gamificación, son complementarias y van a la par con las actividades que se realizan en clases, según la planificación (Véase el plan en anexo 5)

¿Cómo se evalúan las actividades de gamificación?

Los juegos se pueden evaluar de dos maneras: La primera manera es que, en cada juego, se van dando puntos extras en lecciones a los estudiantes que lleguen a un puntaje determinado. Otra forma es calificar estas actividades como refuerzo ya que no son tareas ni actividades en clases, sino actividades extras, por lo tanto, su calidad de nota de refuerzo aumentará el interés y el compromiso. Los juegos se realizan cada quince días e inmediatamente el docente registrará los resultados en una lista de cotejo (Véase anexo 6) por cada juego realizado. Al final del parcial se sumarán los puntajes del grupo de actividades lúdicas y quienes tuvieren los resultados más altos (ejemplo de 60 a 55) obtendrán la máxima nota del refuerzo y aquellos que no han logrado cumplir las expectativas más altas obtendrán calificaciones inferiores, pero todos tendrán oportunidad de sumar a su calificación final.

Contenido de Página Web

GROUP OF GAMIFICATION FIRST LEVEL (8th, 9th 10th grade)

1. Vocabulary

Tree Family

Goal: Complete the tree family

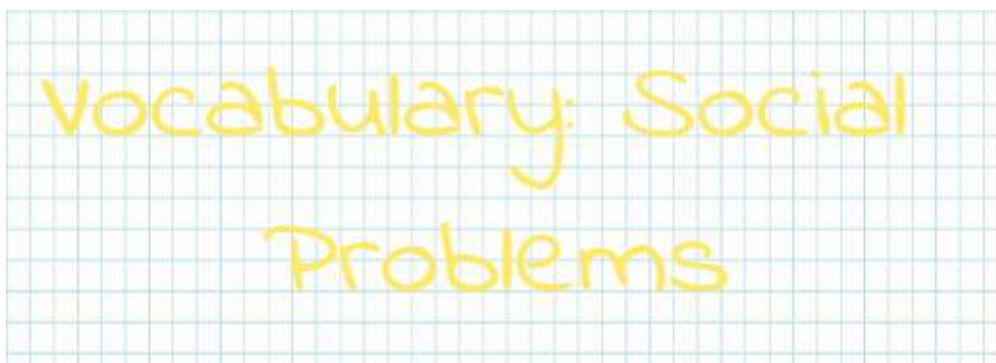


<https://app.wizer.me/preview/KEM67F>

2. Vocabulary

Social Problems

Goal: Find the sixteen words about social problems in the Words puzzle



<https://app.wizer.me/preview/5KAUZT>

3. Grammar

Simple present (Multiple Choice)

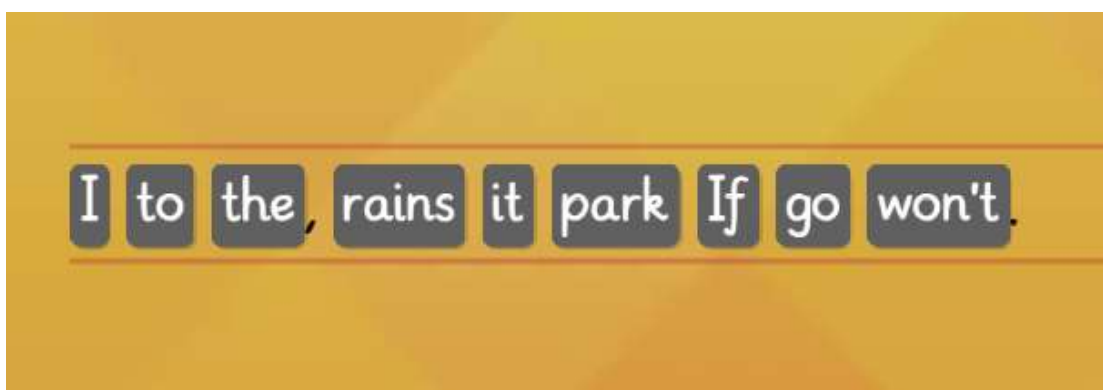
Goal: Choose the options of these simple present sentences



<https://app.wizer.me/preview/7HVUYQ>

4. Grammar

First Conditional



<https://wordwall.net/es/resource/31750468/first-conditional>

Goal: Put in order the following words to create sentences in 1st conditional

5. Reading

The ice Hotel


Goal: Read this text and complete the activities

READING - The Ice Hotel

I'm Vanessa, I'm 16 and I'm Canadian. I live in Quebec, the eastern province of Canada. Quebec's weather is often very bad and cold in winter with abundant snowfalls. I like winter weather and winter sports, in particular skiing and snowboarding, so I like living here! I'm a very good skier and I'm in the local snowboarding team, too.

My dad works at the Ice Hotel. It's a wonderful hotel made of snow and ice! It's only five minutes away from Quebec City, where I live with my family. It's the first ice hotel in North America and it is open only in winter from January to April. In the hotel there is a church, a theatre, a restaurant and a bar. Everything in the hotel is made of ice: the pillars, the sculptures but also the furniture, for example the beds, the tables and the shelves. It is very strange and so people from all over the world come here to sleep in one of its 51 rooms. In the hotel guests sleep in Arctic sleeping bags at a temperature of about -8°C . Staying at The Ice Hotel is really expensive: a room for a night costs about \$ 300. The Ice Hotel is also open to visitors from 10 am to midnight and there are guided tours.

My dad works in the big hall of the hotel, he is a receptionist there: he welcomes and helps visitors and answers the phone at the reception of the hotel. Every morning he gets up at half past six, he has a big breakfast and then he drives to the hotel. He has lunch at the hotel, in the kitchen. He usually comes home at eight o'clock in the evening. He never sleeps at the hotel but he sometimes works on Sunday afternoons.



<https://www.liveworksheets.com/yo44152ba>


Creator [Interactive worksheets by ManuelaB \(liveworksheets.com\)](https://www.liveworksheets.com/)

6. Writing

Tourist Places in Ecuador Forum

Goal: Describe your favorite place to visit in Ecuador

what is your favourite place to visit in Ecuador? why?



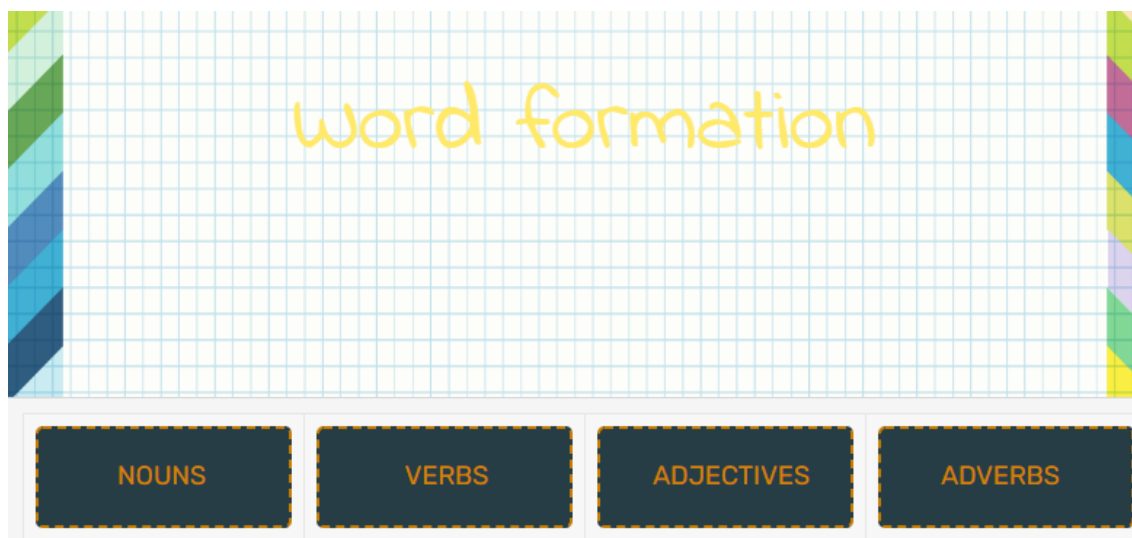
<https://app.wizer.me/preview/JPSYEZ>

GROUP OF GAMIFICATION SECOND LEVEL (1st, 2nd, 3rd course)

1. Vocabulary

Word Formation

Goal: Complete the table changing suffixes to form new words



word formation

NOUNS	VERBS	ADJECTIVES	ADVERBS
-------	-------	------------	---------

<https://app.wizer.me/preview/D6061A>

2. Vocabulary

Phrasal verbs

Goal: Match the phrasal verbs with the correct meaning



Phrasal verbs:

<https://app.wizer.me/preview/5NX3PZ>

3. Grammar

Passive voice (Multiple Choice)

Goal: Choose the options of these passive and active voice sentences



<https://app.wizer.me/preview/YO4AKM>

4. Grammar

Reporting verbs

Goal: Complete the sentences with the correct reporting verb



<https://wordwall.net/es/resource/34333610/reported-speech>

5 Reading and listening

KET Test

Goal: Complete the reading and listening activities for a A2 level

KET READING AND LISTENING**My three favourite school subjects****A Biology**

I love biology because we discuss all kinds of important things. The time passes quickly in class and usually we don't finish our work before the end of the lesson. Then we have to take it home to do. That's OK because we download free videos and write notes about what we learn. Sometimes in class we use special equipment to do tests. I really enjoy this activity because we're allowed to choose who we work with, and my two best friends and I can be together.

B Geography

I've always loved geography because I'm really interested in different places in the world. We sometimes go into the playground to draw the countryside around the school, but it's a pity we can't do trips to places like the beach or the mountains. The teacher gave everyone in the group a textbook to take home, but we had to get our own colouring pens and pay for a software program for drawing maps.

C History

I didn't use to enjoy history that much, but now I love watching programmes about the subject in my free time. So far this year, our group has been to two museums, and I think we'll visit a few other places before the end of the year. At the moment, we're studying the history of medicine and learning about some very strange medicines and equipment. The teacher gives us information and we have to write lots of notes in our exercise books. If we want, we can draw a few pictures for homework.

Creators: [Interactive worksheets by rarean \(liveworksheets.com\)](https://www.liveworksheets.com/)

[Ket test \(liveworksheets.com\)](https://www.liveworksheets.com/)

6 Writing

Give opinion

Goal: Read the quote and answer if you agree or disagree with it. Share your reasons.



<https://app.wizer.me/preview/OEBC50>

CONCLUSIONES

El aprendizaje de la gramática del idioma inglés, está considerado por la mayoría de los estudiantes como una barrera que lo desmotiva y le impide desarrollar las habilidades que involucran la memoria, la socialización del lenguaje, la lectura, que a pesar de su practicidad están atadas al dominio correcto de la comunicación oral y escrita, lo que únicamente se obtiene con el aprendizaje metódico de la gramática.

El desinterés de los estudiantes está asociado a una metodología rígida y desarticulada de los demás procesos de aprendizaje del idioma inglés, lo que obliga al estudiante a hacer esfuerzos infructuosos que terminan con la motivación y la necesidad de dominar un idioma que social e intelectualmente sabe que es una condición para intervenir en el mundo del conocimiento.

Con el paso del tiempo las plataformas se diseñan de tal manera que su uso es más amigable; aquellas vinculadas a las actividades lúdicas y competitivas inundan el mercado de la educación virtual lo que crea, con el adecuado monitoreo del docente, una sana competencia y un esfuerzo de la voluntad para superar obstáculos de parte de los estudiantes.

Las estrategias lúdicas más eficientes son aquellas que propician una amable competencia que no impide la colaboración entre los participantes que se ejecutan en ambientes naturales. La gamificación natural desarrolla la capacidad de interactuar de manera amigable generando cultura y aprendizaje continuo.

Los puntajes, el logro de niveles cada vez más altos, la característica de los premios, el respeto a los resultados y la factibilidad de vencer los retos de forma gradual hacen que la gamificación sea un tipo de juego didáctico recomendable.

Aunque la oferta de gamificación crece continuamente en el sistema digital, sin embargo, diseñar un juego que se adapte a las necesidades de un grupo o

grupos con los que se ha interactuado anteriormente, ofrece mayor garantía de aprendizaje rápido y eficiente.

RECOMENDACIONES

El aprendizaje del idioma inglés involucra el estado de ánimo individual, las metas personales de quien aprende y el manejo eficiente de un mediador no solo experto sino también entusiasta y creativo, por lo que es recomendable que el Ministerio de Educación, facilite espacios de aplicación por parte del docente para que sea él, quien decida lo que más les conviene a sus estudiantes. La flexibilidad de currículo es un imperativo y más aún cuando se trata de aprender un idioma nuevo.

La institución educativa debe mantenerse atenta a la renovación de los softwares y a las ideas innovadoras de los docentes para que estos estén constantemente propiciando experiencias de aprendizajes cada vez más efectivas.

Se sugiere a los docentes que utilicen las herramientas virtuales que no tienen una estructura de gamificación para con ellos puedan crear sus propios sistemas de recompensas.

Se recomienda que el Ministerio de Educación establezca convenios entre las instituciones de nivel superior que ofrecen posgrados en gamificación y técnicas de ludificación, para que los docentes se conviertan en instructores capaces de crear o adaptar los juegos a las necesidades concretas de los grupos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, M. (2015). *El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años*. tesis de maestría, Universidad Ricardo Palma, Escuela de posgrado, Lima. Recuperado el 15 de mayo de 2022, de https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/urp/737/alvares_mh.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Anchundia, S. (2020). *Estrategias de Gamificación para el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje de la gramática y vocabulario de inglés en los estudiantes de bachillerato*. Trabajo de titulación de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Santo Domingo, Dirección de investigación y posgrado, Santo Domingo. Recuperado el 21 de julio de 2021, de https://issuu.com/pucesd/docs/12351-2020_1sanny_maria_anchundia_moran
- Asamblea Nacional. (20 de Octubre de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. (D. L.-o.-2.-a.-2. Reformado, Editor) Recuperado el 16 de Octubre de 2021, de <https://educacion.gob.ec:https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- Asamblea Nacional. (Marzo de 2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. (R. O. 417, Productor) Recuperado el 16 de octubre de 2021, de <https://educacion.gob.ec:https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Beltrán, M. (Abril de 2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Boletín Virtual*, 91 - 99. Recuperado el 1 de Julio de 2021, de [D:/Documentos/Dialnet-ElAprendizajeDelIdiomaInglesComoLenguaExtranjera-6119355%20\(2\).pdf](D:/Documentos/Dialnet-ElAprendizajeDelIdiomaInglesComoLenguaExtranjera-6119355%20(2).pdf)
- Blas, J. (26 de junio de 2019). *Gamificación en el aula*. Obtenido de <https://didactia.grupomasterd.es/blog:https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>
- Borrego, F. (junio de 2020). La Gamificación como método de enseñanza del inglés en educación primaria: la práctica de la destreza oral (speaking). *Trabajo de fin de grado, Facultad de Almería, Facultad de Educación, Almería*. Recuperado el 7 de junio de 2022, de <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9775/BORREGO%20MILAN%2C%20FRANCISCO%20GABRIEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bravo-Cobeña, G., & Viguera-Moreno, J. (2021). Metodologías Activas en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en bachillerato.

Artículo de investigación, Portoviejo. Recuperado el 10 de junio de 2022, de file:///D:/Documentos/2272-12259-2-PB.pdf

Cabrera, M. (2014). *Revisión de los diferentes enfoques y métodos existentes a lo largo de la historia para la enseñanza de lenguas extranjeras.* Trabajo de fin de grado, Universidad de Jaén , Facultad de humanidades y ciencias de la educación. Recuperado el 18 de febrero de 2022, de https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/890/7/TFG_CabreraMariscal,Marita.pdf

Chacón, A. (5 de oct de 2021). *Diferencia entre la gramática inglesa y la española.* Recuperado el 13 de febrero de 2022, de <https://brainly.lat/https://brainly.lat/tarea/53070132>

Chaves, B. (21 de noviembre de 2019). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas.* Recuperado el 6 de junio de 2022, de Reidocrea. Revista electrónica de investigación y Docencia Creativa, 8, 422-430.: <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>

Condori, E. (2019). *La comunicación oral como clave para el aprendizaje del español en la escuela sueca: El empleo del método Audio-Lingual en las lecciones del español del åk 6,7,8 y 9 de dos escuelas suecas.* Tesis doctoral, Universidad de Linnaeus, Estocolmo. Recuperado el 20 de febrero de 2022, de https://www.cervantes.es/bibliotecas_documentacion_espanol/situacion_espanol_mundo/espanol_paises/suecia.htm

Contreras, R., & Eguia, J. (. (2016). *Gamificación en aulas universitarias.* Barcelona: Institut de la Comunicació Universitat Autònoma de Barcelona. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/78545392.pdf>

Cronquist, K., & Fiszbein, A. (septiembre de 2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina.* Recuperado el 8 de junio de 2022, de <https://www.thedialogue.org/>: <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingles-en-Am%C3%A9rica-Latina.pdf>

De Zousa, S. (2020). Dificultades en el aprendizaje de la disciplina del idioma inglés y su relación con el entorno familiar. *Revista científica multidisciplinar, núcleo de conocimiento*, 2, 159-176. Recuperado el 15 de mayo de 2022, de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/disciplina-del-idioma-ingles>

Duarte, S., & Coelho, M. (marzo de 2020). *Dificultades de aprendizaje en la disciplina del idioma inglés y su relación con el entorno familiar en el colegio estatal de San Vicente Paulo.* Recuperado el 10 de junio de 2022, de Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento., 2, 159-176: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/disciplina-del-idioma-ingles>

- EDUCAT. (7 de octubre de 2019). *Métodos de enseñanza del inglés como segunda lengua*. Recuperado el 18 de febrero de 2022, de <https://www.educationag.com/metodos-de-ensenanza-de-ingles-segunda-lengua/>
- Escribano, F. (2020). *Homo Alien, Videojuego y gamificación para el próximo hacking cognitivo*. Sevilla, España: Héroes de papel Studies. Recuperado el 10 de febrero de 2022, de https://books.google.com.ec/books?id=_jL8DwAAQBAJ&dq=como+se+clasifica+la+gamificaci%C3%B3n.&source=gbs_navlinks_s
- Fernández, I. (2016). *Juego serio: gamificación y aprendizaje*. Obtenido de *Centro de Comunicación*. Obtenido de Centro de Comunicación y Pedagogía .
- Giammatteo, M. (2013). La gramática en la formación de habilidades cognitivo-lingüísticas. *SIGNOS ELE - Universidad de Buenos Aires - Universidad del Salvador*, 1-16. Obtenido de file:///D:/Documentos/Dialnet-PorQueYParaQueEnsenarGramaticaLaGramaticaEnLaForma-4774472%20(1).pdf
- González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. tesis de maestría , Universidad de Burgos, Facultad de Educación, Burgos. Recuperado el 5 de oct de 2021, de https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%C3%A1lez_Alonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, L., Labarga, I., & Pérez, P. (2019). Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus. *Revista de Comunicación*, 18(1), 52 - 72. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/rcudep/v18n1/a04v18n1.pdf>
- González, M. E., & Segura, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de Educación N° 386*, 113 - 131. Recuperado el Junio 29 de 2021, de <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:ab346c1a-db2e-4b30-9946-c3fd31d49268/05parraesp-ingl.pdf>
- Gros, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. España: Grao.
- Holguín, F., Holguín, E., & García, N. (2020). Gamificación en la enseñanza de las Matemáticas: Una Revisión Sistemática. *ELOS Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22(1), 62 - 75. Recuperado el 27 de Junio de 2021, de file:///D:/Documentos/Dialnet-GamificacionEnLaEnsenanzaDeLasMatematicas-7200001.pdf
- Jareño, B. (5 de Agosto de 2019). *Educaciónpuntocero*. Obtenido de ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>

- Jiménez-Fernández, Á., & Gómez, L. (enero-junio de 2019). El sujeto nulo español para aprendientes anglófonos - tratamiento en manuales de ELE y reflexiones didácticas. *MARCOELE*(28), 25. Recuperado el 12 de febrero de 2022, de https://marcoele.com/descargas/28/jimenez-gomez-sujeto_nulo.pdf
- Liberio, X. (Octubre de 2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado, Scielo*, 15(70), 392 - 397. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf>
- López, T. (2022). *Propuestas de innovación en el área de ciencias naturales con herramientas de gamificación*. Recuperado el 5 de junio de 2022, de Tesis de Maestría, Universidad internacional de la Rioja, Facultad de educación.: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/12801/L%c3%b3pez%20Zambrano%2c%20Tania%20Mercedes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Biblioteca Digital Repositorio de la Universidad del Zulia REDALYC*, 252- 277. Recuperado el 19 de Octubre de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31053772009.pdf>
- Méndez, D. (2018). *Factores Socioeducativos en el aprendizaje del idioma inglés en el estudiantado del tercero de bachillerato de las instituciones públicas del sector norte del D. M. Quito, período académico 2017-2018*. Recuperado el 8 de junio de 2022, de tesis de tercer nivel, Universidad c: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16954/1/T-UCE-0010-FIL-159.pdf>
- Méndez, J. (2021). *Gramática Grammar: Un Estudio Comparativo De La Gramática Española e Inglesa*. Bloomington : Palibrio. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=shAuEAAAQBAJ&dq=diferencia+entre+la+gramatica+espa%C3%B1ola+e+inglesa&source=gbs_navlinks_s
- Mera, J. (2016). Gamificación: una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán. *Revista Científica CIDC*(26). Recuperado el 30 de Junio de 2021, de <file:///D:/Documentos/11085-Texto%20del%20art%C3%ADculo-51926-2-10-20190921.pdf>
- Ministerio del Ecuador. (9 de abril de 2014). *Acuerdo N° 0052- 14*. Obtenido de educacion.gob.ec: <https://vlex.ec/vid/transitoria-contenida-ministerial-2014-519249742>
- Molina, P., Molina, A., & Gentry, J. (9 de enero de 2021). *La Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés*. Recuperado el

9 de junio de 2022, de Dominio de las Ciencias 7(1) 722-730:
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1672/3255>

- Murmua, E. (16 de Septiembre de 2013). *Análisis de la Gamificación como concepto aplicable en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las matemáticas en 4° de ESO*. Obtenido de Trabajo de fin de Master de la Facultad de Educación de la Universidad Internacional de la Rioja:
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2056/2013_09_16_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1
- Nieto, C. (2016). *Manual de gramática inglesa, aplicada a la lecto-comprensión de textos académicos o de divulgación*. Recuperado el 15 de febrero de 2022, de http://ig2.blog.unq.edu.ar/wp-content/uploads/sites/72/2016/03/e-language.com_.ar-celia-nieto-gramatica.pdf: http://ig2.blog.unq.edu.ar/wp-content/uploads/sites/72/2016/03/e-language.com_.ar-celia-nieto-gramatica.pdf
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 93-110. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Peña, V. (2019). *Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas*. Recuperado el 1 de julio de 2021, de Tesis para la obtención del Título de Master en investigación en Educación: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6603/1/T2833-MIE-Pe%C3%B1a-Ense%C3%B1anza.pdf>
- Pérez, N., & Torres, H. (2021). *Estrategia didáctica apoyada en la Gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de grado décimo de la IDE Betulia Tena Cuninamarca*. Recuperado el Julio 2 de 2021, de Repository.ucc.edu.co: https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/33349/1/2021_P%C3%A9rezYTorres-gamificacion_competencia_aprendizaje.pdf
- Picón, A. (2019). *Ludificación y Gamificación en el aula de secundaria: Desarrollo de las competencias lingüísticas a través del juego*. Obtenido de Trabajo fin de Master en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas:
https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/5208/Pic%C3%B3n_lb%C3%A1ez-tfm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Revuelta, F., Guerra, J., & Pedrera, M. (2018). Gamificación con PBL para una asignatura del grado de maestro de Educación infantil. En R. Contreras, & E. J. Luis, *Experiencias de gamificación en las aulas* (págs. 21 - 32). Barcelona: Instituto de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado el 1 de Julio de 2021, de <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>

- Rincón, J. (15 de abril de 2019). *Historia de la gramática*. Recuperado el 10 de febrero de 2022, de <https://books.google.com.ec/>:
https://books.google.com.ec/books?id=_jL8DwAAQBAJ&dq=como+se+clasifica+la+gamificaci%C3%B3n.&source=gbs_navlinks_s
- Rivera, R., Castellano, A., & Loor, J. (2021). *Método comunicativo en la enseñanza del Idioma Inglés en contextos no formales de aprendizaje para desarrollar la expresión oral en estudiantes de Básica Superior de la Escuela Ángel Héctor Cedeño*.
doi:<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i1.2151>
- Roca, A. (2016). *Algunas hipótesis sobre el origen y la adquisición del lenguaje a partir de la gramática universal de Noam Chomsky*. Trabajo de grado, Universidad Nacional Española a Distancia, Facultad de Filología. Recuperado el 12 de febrero de 2022, de http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:grado-Filologia-El-Aroca/Roca_Ramon_Aida_TFG.pdf
- Roldán, A. (2016). *Obstáculos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en dos grupos de población bogotana*. Recuperado el 8 de junio de 2022, de Título de tercer nivel Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Facultad de ciencias de la educación, Bogotá.:
<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/6611/Rold%E1nS%E1nchezGuiomarAndrea2017.pdf;jsessionid=F41FA1C958BB7016AD3FC35BA0D6DC11?sequence=1>
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la Investigación Científica* (4ta ed. ed.). Ciudad de México, México: LIMUSA.
- The Dialogue. (Septiembre de 2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina*. Recuperado el Julio 1 de 2021, de [The dialogue.org](https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingles-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf):
<https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingles-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf>
- Torres-Toukoumidis, A., Romero-Rodríguez, L., & Pérez, M. (2016). *Análisis de la gamificación en la estructura de las aplicaciones móviles de E-LEARNING*.
- Valencia, I., & Orellana, D. (4 de octubre de 2019). Barreras en la implementación de la gamificación en Educación Superior: Revisión de Literatura. *In Crescendo*, 635 - 650. Obtenido de <https://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo/article/view/2186/1559>
- Zepeda, S., Abascal, R., & López, E. (2016). Integración de Gamificación y Aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai Redalyc*, 12(6), 315 - 325. Recuperado el 28 de 06 de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

ANEXOS

Anexo # 1 Entrevista aplicada a docentes de la asignatura de inglés de la Unidad Educativa Eduardo Kingman.



ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA.

Instrucciones

Estimadas docentes, la información que tengo a bien solicitarles, tiene por objeto conocer sus puntos de vista, como responsables de la asignatura de inglés, sobre el tema: “Utilidad de la Gamificación en el aprendizaje de la gramática del inglés como segunda lengua”. Tema de tesis, previa la obtención del título de Magister en educación en la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil.

El nivel y asertividad de sus respuestas facilitarán el análisis y elevarán la calidad de esta tesis.

¡Gracias por su colaboración!

Entrevista a la Lcda. María Rodríguez

J: ¿Cuáles fueron tus motivaciones personales para escoger la docencia en inglés?

M: Yo considero que tengo 2 motivaciones personales: la primera que es muy mía, considero que solamente al aprender inglés leyéndolo o hablándolo repasándolo se logra retener el 70% de información y enseñándolo es la forma en la que uno logra aprenderlo al 100%, entonces siempre tuve eso en mente cuando yo quise de verdad aprender el inglés, lo quería hacer al 100%. Esa fue una de las ideas que me llevaron a inclinarme por la docencia, es muy personal; la segunda que es más para ayudar a otras personas porque yo recuerdo que de adolescente yo tenía mis métodos para ayudar a mis compañeros para que puedan entender mejor las reglas gramaticales porque sentía que ellos se hundían en un vaso de agua porque no entendían por qué en español era así y en inglés era de otra forma y yo simplemente venía y les decía ok no te centres en esto, pero toma este tip, le daba pequeños tips y lo entendían y les agradaba y así lo lograban de verdad como que intentar sobrellevarla entonces sí tuve como que esa facilidad de entenderlo yo y de además de reproducirlo al resto y de poder llegar a las demás personas eso de ahí me agradó mucho y como que ya me fue introduciendo desde que estuve en colegio para la docencia Luego de eso, en mi dominio pedagógico pues obviamente comencé a estudiar en cursos de inglés en el American language

Center, si había algún cursillo aparte, también lo tomaba y luego de eso fui a la universidad y allí empecé mi formación completa como docente de inglés ya tenía que conocer el inglés y ahora tenía que aprender cómo enseñar a las demás personas y luego también me introduje en lo que fue la traducción y la interpretación que también me encanta mucho un poquito más cansado creo yo porque es leer papeles cómo lo traduces cómo lo pasas de un idioma a otro respetando igual las reglas que tiene cada cultura. También lo que es la interpretación lo mismo cómo hacerlo de qué manera hacerlo en los modos que existen interpretar todo eso también hice un curso para prepararme en aquello y obviamente la certificación internacional el b2 y que para mí fue ahí todo un riesgo, pero lo obtuve.

J: ¿Qué estrategias has usado para poder enseñar el inglés y te han dado mejores resultados?

M: ¿Qué estrategias me han dado mejor resultado? Pues muchas, yo creo que a mí me encanta mucho la gamificación, me encanta llamar la atención del estudiante con temas cotidianos que les gusten; observo con quién está funcionando mal alguna estrategia. He trabajado con niños y Adolescentes, a ambos grupos les gusta mucho eso, intentar entender los juegos, practicarlos de esa manera. Aparte de eso como también tenemos tiempo destinado a la lectura me encanta hacerlo Qué es skimming y scanning qué es, de pronto, ver la imagen e intentar leer una partecita y que lo vean por encima y que entiendan ideas; lluvia de ideas.

J: Y ¿Con quién crees que te resultó mejor tus estrategias?

M: Todas estas estrategias me han funcionado mucho con niños y adolescentes porque no he trabajado con adultos todavía como para irme más allá y Buscar estrategias para ellos.

J: durante este periodo de pandemia ¿has tenido obstáculos para tener un dominio de la tecnología aplicada a las clases? ¿o ha sido difícil?

En mi práctica didáctica, yo no he tenido ningún obstáculo con la tecnología, creo que me llevaba muy bien. Igual tuve prácticas en la universidad para aprender todo esto. también nos enseñaron varias herramientas varias aplicaciones que podemos utilizar con chicos adolescentes más que con niños, muy poquitas me sirven la verdad con niños.

Sí he logrado aplicar los tics en la enseñanza del inglés lo que fue muy fundamental más que nada durante la pandemia Y sí puedo crear juegos según la necesidad de mi aula. Considero que hoy en día hay muchas herramientas y aplicaciones para los docentes existen algunas muy accesibles como Educaplay paddle, quizziz kajut y otra herramienta parecida a Canvas solo que tenía una parte de gamificación que permitía crear un montón de jueguitos para los niños muy interesantes y la verdad todo esto lo aprendí gracias a los cursos a los que asistí , porque el docente nunca deja de estudiar hay que estar preparándose en cursos y cada APP que como docente implemento, la busco, la corrijo y si puedo la utilizo.

Anexo # 2 Entrevista aplicada a docentes de la asignatura de inglés de la unidad Educativa Eduardo Kingman.



ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA.

Instrucciones

Estimadas docentes, la información que tengo a bien solicitarles, tiene por objeto conocer sus puntos de vista, como responsables de la asignatura de inglés, sobre el tema: “Utilidad de la Gamificación en el aprendizaje de la gramática del inglés como segunda lengua”. Tema de tesis, previa la obtención del título de Magister en educación en la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil.

El nivel y asertividad de sus respuestas facilitarán el análisis y elevarán la calidad de esta tesis.

¡Gracias por su colaboración!

Entrevista a Mariam Hoyos

J: ¿Qué motivaciones personales te llevaron a inclinarte por la docencia en inglés?

M: Soy graduada en psicología, pero siempre me ha gustado el inglés. De manera empírica estuve en un curso me gradué en el 2013, en la universidad di los módulos vi los módulos como para no olvidarme de lo aprendido y por situaciones laborales se dio la oportunidad de ser docente de inglés, claro está que luego tuve que capacitarme, porque no es lo mismo entender que enseñar, entonces básicamente fue así. Mi motivación personal, fue que yo quise y vi una oportunidad de combinar dos temas que me gustan: el inglés con la Psicología.

J: ¿Tienes alguna experiencia infantil o de adolescencia o podrías explicar cuando fue ese momento, en inglés o en docencia que te llevaron querer hacerlo?

M: En inglés desde la escuela, porque todos me decían que a mí se me daba el inglés, entender los idiomas. Cuando mi hermana me hablaba en portugués porque vive en otro país, yo le entendía, cuando mi tía me hablaba en francés, le entendía. No ha sido para mí tan difícil aprender idiomas, me he especializado en el inglés porque es el que más me gusta. así que yo misma me mentalicé de que soy buena en eso y que en un futuro (actualmente) yo iba a desempeñar algo que tuviera que ver con las lenguas, por eso también me incliné por la psicología porque tienen mucha relación.

J: ¿A qué crees que se debe esa facilidad de aprender idiomas? simplemente crees que surgió, a lo mejor crees que tanta interacción con familiares bilingües o trilingües pudo haber facilitado tu aprendizaje?

M: definitivamente eso, porque mi hermana habla 4 idiomas y también sé lo importante que es el docente que te está dando la asignatura. Yo vengo de un hogar que se considera disfuncional es decir mis padres son divorciados. Yo tuve una profesora que aún sigue con vida, de hecho, cuando nos vemos nos saludamos, en la escuela ella era una tía para mí y ella siempre me motivaba a hacer todo lo que, según yo, no podía y era algo mental. Entonces encontré en ella un gran apoyo y ella era efectivamente mi docente de inglés y de Lenguaje, así creo que también le debo a ella mi afinidad.

J: ¿Qué estrategias tú has usado para poder enseñar el inglés y te han dado mejores resultados?

M: Una de las cosas que yo aprendí en mi academia de inglés, fue repasar una palabra, su significado en inglés y su pronunciación, una palabra cualquiera al día. enfáticamente de un tema que a mí me gusté, por ejemplo, si a mí me encantaba la moda, los reinados, los modelajes cuando era niña claro, entonces empecé a aprender que, zapato se dice de tal manera, vestido, se dice de otra manera; entonces es lo que he aplicado con los chicos, que aprendan una palabra al día. adicional, pequeñas lecturas porque eso les ayuda bastante en el vocabulario y pronunciación, porque la verdad es que esas son las áreas más difíciles, por tal motivo, yo siempre he aplicado estas estrategias prácticas y siempre han funcionado.

J: A mí también me pasó eso con los phrasal verbs. Yo aprendí mucho phrasal verb con ese método, porque había una aplicación en internet que te decía el phrasal verb del día es hoy es tal y se realizaban varios ejercicios con dicho verbo.

M: Claro, ya cuando la sabía yo les pedía que me digan una oración con eso o la acción de que ellos hayan hecho con esa palabra que aprendieron.

J: ¿A quién tienes más tiempo enseñando: a adolescentes o a niños?

M: Adolescentes, porque ahí tengo ya dos años y solo tengo un año con los niños.

J: Y ¿Con quién crees que te resultó mejor tus estrategias?

M: Con los niños, lo que pasa es que depende mucho también la edad, el tema de los intereses que tienen, los niños, por lo general, están enfocados en aprender, querer demostrar que saben, los padres también están un poquito más interesados en darte un apoyo. también los adolescentes tienen situaciones ya más personales, hormonales, las prioridades cambian totalmente, comienzan a tener dificultades, no solamente a nivel académico, sino también en el campo emocional entonces todo esto se mezcla; en el tiempo que estuve el periodo lectivo anterior con los niños, me di cuenta de eso, eran muy poquitos los niños que no presentaban tareas o que no podían

entender algo, en cambio acá en el colegio que he vuelto y hasta cuando estuve en forma presencial, el incumplimiento era más alto.

J: ¿es decir que tú crees que hay más falta de interés en adolescentes que en niños?

M: Sí porque también tienen metido el chip de “que no puedo” “no sé” “no me gusta”.

J: ¿Cuánto porcentaje del idioma inglés utilizas en una hora de clases? Teniendo en cuenta que una hora de clases en el virtual es 30 minutos y en el presencial es 40

M: en una clase virtual yo considero que el 50%. Depende también del curso, si es octavo, les doy el 50% si es el 10mo se sube un poco más al 70%, ya cuando de verdad los veo que están pataleando ahí les explico para que al menos el verbo lo comprendan y en presencial es lo mismo, pero te permite usar el inglés fuera de clases como en las horas de receso.

J: durante este periodo de pandemia ¿has tenido obstáculos para tener un dominio de la tecnología aplicada a las clases? ¿o ha sido difícil?

M: La verdad sí, porque, así como todas las personas tienen habilidades en las que son muy buenas, la tecnología es mi talón de Aquiles, una de las cosas que me ha sido complejo de aprender, no fue imposible tampoco me tomó mucho tiempo, todo fue cuestión de centrarme y además de entender la situación pues era algo necesario, dependía de mi trabajo por lo tanto se tenía que hacer. Pero al inicio sí fue complejo por ejemplo separar en grupos las salas del Zoom y los estudiantes se distraen, pero la plataforma sobre todo porque los grupos de actividades y tareas o algo así, los estudiantes sí con el español se distraen con el inglés aún más, entonces yo por lo general no utilizo los grupos de zoom, pero así mismo no sé cómo crear una sala al día de hoy. La plataforma IDUKAY que utilizamos en la institución, si la dominó mucho más.

Yo fui muy consciente de que cualquier cosa nueva que sea de mi interés y lo necesito, lo voy a aprender en algún punto es distinto, cuándo es algo opcional sí tenía el temor de cometer ciertos errores, pero fueron subsanados a medida que practicaba más con las plataformas que utilizaban

**Anexo # 3 Entrevista aplicada al Magister Víctor Hugo Lliguipuma,
administrador académico de la Unidad Educativa Eduardo Kingman.**



ENTREVISTA ESTRUCTURADA.

Instrucciones

Distinguida autoridad, la información que tengo a bien solicitarle, tiene por objeto conocer su posición como directivo sobre el tema: “Utilidad de la Gamificación en el aprendizaje de la gramática del inglés como segunda lengua”. Tema de tesis, previa la obtención del título de Magister en educación en la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil.

El nivel y asertividad de sus respuestas facilitarán el análisis y elevarán la calidad de esta tesis.

¡Gracias por su colaboración!

Entrevista a directivo de la Unidad educativa

1 ¿En qué momento de su vida profesional, asumió el reto de gestionar una institución bilingüe para el cantón Milagro?

Fue durante el año 2003 cuando contaba con 33 años en el que decidí formar una institución educativa que al principio no fue bilingüe, Pero tenía una orientación de un inglés bastante fuerte para los estudiantes y fue un momento muy apropiado considerando que ya me había graduado de docente, había estado tomando cursos de computación y también por mi cuenta había estado estudiando inglés para tener un mejor dominio del mismo.

2 ¿Qué factores permiten que esta unidad educativa, ofrezca la percepción de que está por encima de otras, en cuanto a su compromiso con la enseñanza del inglés?

Tenemos factores muy positivos, como, por ejemplo, que en la actualidad Contamos con docentes del área de inglés todos ellos cuentan con un b2 o c1 y también así mismo las estrategias metodológicas que están utilizando, han permitido que los estudiantes interioricen el idioma y tengan un dominio bastante notable de tal manera que con facilidad los estudiantes Kingman se destacan del resto de estudiantes de otras instituciones por el dominio de esta asignatura.

3 ¿Que falta por hacer para mejorar el nivel del aprendizaje del inglés en la unidad educativa Eduardo Kingman?

Todavía hay mucho que hacer para mejorar el nivel del aprendizaje del idioma en la unidad educativa Eduardo Kingman, estamos con un proyecto de bilingüismo eso significa que los estudiantes deben ver asignaturas en este idioma pero también así mismo está el reto de qué los estudiantes que tienen poca habilidad empiecen a dominarlo un poco más, a hablarlo; que todo el mundo en la institución hable el idioma ese sería el sueño ideal apropiado en el caso mío como administrativo y también en caso de los socios como parte de esta institución.

4 ¿Cuáles serían los beneficios de la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés; en caso que se la asuma como propuesta institucional?

Sería excelente este asunto de la gamificación, no solamente en el área de inglés, sino en todas las áreas; definitivamente el juego es una manera en la que el estudiante aprende y no interesa que sea del nivel superior o bachillerato porque el juego como tal es una estrategia muy positiva y lo inserta en la asignatura que sea.

5 ¿Qué requisitos debe cumplir la educación presencial para potenciar la gamificación como estrategia de base para el aprendizaje del idioma inglés?

La educación presencial debe cumplir con requisito importante la motivación que deben dar los docentes a los estudiantes y también hacerles que tengan disponible los juegos porque cuando hablamos de gamificación en el área del idioma inglés hay hartísimo material para trabajar con ellos si hablamos de juegos que son kinestésicos en el aula, pero también los tenemos virtuales digitales que también cumplen ese objetivo de estrategia para aprender el idioma.

6. ¿Qué recomendaciones aconsejaría, a partir de su experiencia, para hacer del aprendizaje de la gramática del idioma inglés, una actividad amigable?

Si es posible, la gramática es algo bastante complejo para los estudiantes, pero según ellos la gramática debe ir a la par con todas las otras destrezas Porque si yo enseño gramática también debo pronunciación y asimismo también relacionarlo con vocabulario y los Listenings también deben incluir gramática, Entonces sí atacamos a la gramática qué es lo más difícil con las otras estrategias qué son relacionadas e inclusive con la gamificación, el juego de la gramática; el estudiante aprende de una manera, sin darse cuenta, divertida, entonces en determinado momento el chico puede escribir correctamente porque se acuerda de actividades divertidas relacionadas a ese tema gramatical.

Anexo # 4 Descripción de aplicaciones para aprender inglés de manera interactiva

Existe una gama de aplicaciones y plataformas para empezar a aprender inglés. Sin embargo, son muy limitadas aquellas que realmente han obtenido buenos resultados como, por ejemplo:

Otras plataformas

También se puede señalar otras plataformas de juegos para el aprendizaje del inglés muy útiles como material complementario a las clases que en comparación a las anteriores son más cortas. Pero no menos útiles que se han popularizado en estos últimos años.

Kahoot

Esta herramienta te permite crear o buscar actividades en forma de trivia en la que pueden entrar muchos jugadores y competir como si fuera un concurso. a pesar de que es una generadora de evaluaciones tiene todas las características de un juego con recompensas y puntuaciones. los jugadores pueden acceder al juego a través de un código pin y se puede ver el ranking en tiempo real.

[Kahoot](#)

Quizizz

Esta plataforma que inicialmente fue creada para elaborar evaluaciones también se puede producir juegos en cualquier asignatura, en forma de multijugador.

[Quizizz](#)

Wordwall

Otra herramienta que te permite crear juegos de grammar y vocabulary en distintos formatos como modo concurso, juegos de memoria, sopa de letras,

crucigramas, laberinto, el ahorcado, ordenar oraciones, trivia y muchos más, también pueden encontrar decenas de juegos creados por otros usuarios y llegar a los 10 primeros lugares.

[Wordwall](#)

Wizer

Wizer es una plataforma que permite al docente crear sus hojas de trabajo interactivas de manera gratuita, pero para suscribiéndose con cuatro dólares mensuales se puede hacer un mejor provecho de esta herramienta.

[Wizer](#)

Liveworksheet

Es una página web que permite convertir cualquier hoja de ejercicios en una hoja de trabajo interactiva o buscar otros juegos creados por docentes. los estudiantes pueden enviar sus respuestas al docente a través de su correo electrónico

[Liveworksheet](#)

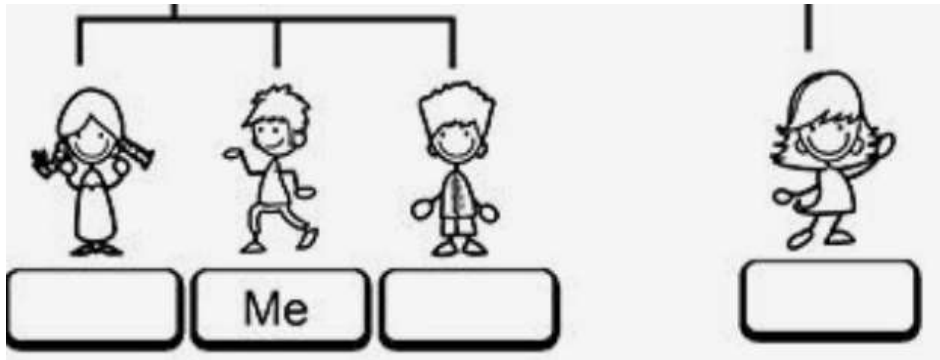
Anexo # 5 Resumen de Planes de clases de 10mo de Básica y 2do de Bachillerato

Básica superior

TOPIC: VOCABULARY: RELATIVES

SKILL: Review vocabulary about relatives and learn new words

EXPERIENCE: Picture



Previous: Look at the picture

Main: Complete this Family Tree

REFLECTION:

Who are these people?

What is the relative you are closest with?

IMPLEMENTATION:

9 Complete the missing letters in these words.

- | | |
|---------------|--------------------|
| 1 m__m/mother | 13 grandp__nts |
| 2 dad/fa__r | 14 brother-in-l__w |
| 3 te__cher | 15 sister-__-law |
| 4 br__ther | 16 st__-father |
| 5 sist__ | 17 st__-m__ |
| 6 a__nt | 18 b__t-friend |
| 7 __ncle | 19 godf__r |
| 8 co__sins | 20 godm__r |
| 9 f__nd | 21 fian__ |
| 10 ne__bour | 22 fianc__ |
| 11 neph__ | 23 g__friend |
| 12 nie__ | 24 boy__ |

TOPIC: VOCABULARY: SOCIAL PROBLEMS

SKILL: Identify the vocabulary about global problems and use it to express opinion and give information.

EXPERIENCE:

Game: the hangman

Previous: recognize vocabulary about disasters

Main: increase more vocabulary

REFLECTION:

Which of the problems above are the most serious in your country? Why?

How could we solve the problems above?

CONCEPTUALIZATION:

7 Which of the problems above are the most serious in your country? Why?

8 How could we solve the problems above? In pairs, make suggestions using the ideas below and your own ideas.

build new hospitals make electric cars cheaper
create jobs have more police officers
have more doctors have stricter laws
punish drug traffickers

IMPLEMENTATION:

5 Put the words into the correct category in the table below.

climate change disease bullying
terrorism drugs human rights illiteracy
robbery racism loneliness unemployment

Environment	<i>climate change</i>
Education	
Social problems	
Health	
Political problems	
Crime	

6 Listen and check.

TOPIC: SIMPLE PRESENT

SKILL: To review sentences in the present simple affirmative, negative and question.

EXPERIENCE:

Watch the video:

<https://www.youtube.com/watch?v=btPJPfnesV4>

REFLECTION:

Answer the following question:

- What do you feel when you hear the song?
- Do you like the rhythm?

CONCEPTUALIZATION:

Listen to your teacher's explanation.



PRESENT SIMPLE

Affirmative

I **play** football.
 You **play** football.
 He **plays** football.
 She **plays** football.
 It **plays** football.
 We **play** football.
 You **play** football.
 They **play** football.

Negative

I **do not play** football.
 You **do not play** football.
 He **does not play** football.
 She **does not play** football.
 It **does not play** football.
 We **do not play** football.
 You **do not play** football.
 They **do not play** football.

Interrogative

Do I play football?
 Do you play football?
 Does he play football?
 Does she play football?
 Does it play football?
 Do we play football?
 Do you play football?
 Do they play football?

www.englishstudyhere.com

IMPLEMENTATION:

<https://wordwall.net/resource/10768998/simple-present>

<https://wordwall.net/resource/28490990/english/spelling-rules-simple-present>

TOPIC: FIRST CONDITIONAL

SKILL: To make sentences using the first conditional to talk about possible outcomes.

EXPERIENCE:

Previous:

Complete the idea:

If in seven years we don't help our environment.....

Main:

Mention 3 materials from the previous class.

REFLECTION:

Answer the following question:

- What can you do for the environment in your school?

CONCEPTUALIZATION:

Listen to your teacher's explanation.

→ First conditional

*If you **use** cotton bags, you **will reduce** pollution.*

*If we **don't do** something, we **will create** e-waste villages.*

IMPLEMENTATION:

Make sentences using the prompts

have a bath / use a lot of water

If you have a bath, you will use a lot of water.

- 1 have a shower / save water
- 2 not recycle / waste energy
- 3 not turn the lights off / waste energy
- 4 walk or cycle to school / save energy
- 5 turn the tap off / save water

Bachillerato

TOPIC: word formation

SKILL: form new words

Change nouns into verbs and adjectives

EXPERIENCE:

Brainstorming Suffixes

Previous: Identify general common word formation

Main: recognize suffixes and prefixes

REFLECTION:

What are suffixes?

What are prefixes?

CONCEPTUALIZATION:

4 Find these words in the texts in this unit. Then complete the table below with words deriving from them.

text 1 text 2

natural pollution peaceful health politics
influence unemployment homeless
create education system

Noun	Verb	Adjective
nature	-	natural
pollution	pollute	polluted
_____	_____	peaceful
health	_____	_____
politics	_____	_____
influence	_____	_____
unemployment	_____	homeless
_____	create	_____
education	_____	_____
system	_____	_____

TOPIC: PHRASAL VERBS

SKILL: Identify the correct meaning of each phrasal verbs and make sentences with them

EXPERIENCE:

Clean it up	Blow your top	Smash up	Cheat on	Cut it out / Pick it in	Find out	Get along/on
Get away with	Lash out	Get something off	Drop out	Have a short fuse	Show off/Flash sb/sth away	Ask somebody out
Escape punishment	Invite someone on a date.					
Get very angry	Tidy up a general area					
Become angry quickly	Like each other					
Discover something	Do something bad without anyone knowing					
Destroy something	Make somebody leave					
Attack someone verbal or physically	To cancel something					
Ask somebody to stop	Quit a class, school, test, etc.					

<https://wordwall.net/es/resource/25989233/phrasal-verbs>

Previous: recognize basic vocabulary about phrasal verbs

Main: match the correct meaning of each expression

REFLECTION:

What do these phrasal verbs mean?

Have you ever broken up with someone?

CONCEPTUALIZATION:

- *break up with one's girlfriend or boyfriend* (separate)
- *cheer up a friend, yourself, cheer sb up* (start to feel happier)
- *give up a bad habit, trying* (stop)
- *look up a difficult word, some information* (check something in a dictionary/online)
- *make up with a friend, a story* (become friends again, create a story)
- *mess up a task, a test, an interview* (make a mistake or do something badly)
- *take up a hobby, a sport, an offer* (start, accept)

IMPLEMENTATION:

7 Complete and answer the questions so that they are true for you, then compare with a partner.

- 1 What do you do to _____ yourself _____ when you feel depressed?
- 2 How do you think it feels to _____ a grandparent for the first time?
- 3 Have you ever fallen _____ a friend? How did you feel about it?
- 4 Do you _____ things _____ in books or do you google them? Which is better?
- 5 If you could take _____ any new sport or a hobby, what would you choose?
- 6 Have you ever _____ a test or a task you had to do? How did you feel?
- 7 What is the best age to get _____ and have children?
- 8 Are you the kind of person who gives _____ easily when things are difficult?

TOPIC: REPORTING VERBS

SKILL: Revise the Reported speech grammar

Learn how to use the Reported speech grammar to report what other people say

EXPERIENCE: (TB 79- SB 63)

Identify the differences between these two sentences

REFLECTION:

What are the reporting verbs?

CONCEPTUALIZATION

GRAMMAR

Reporting verbs

They **persuaded** me to work full-time.

My parents **warned** me I would regret it.



Grammar reference p. 122

IMPLEMENTATION

6 Complete the sentences with a reporting verb from the box in the correct form and the words in brackets.

promise ~~deny~~ remind suggest offer admit

- 1 'I haven't touched your computer!' (She/Kate)
She denied touching Kate's computer.
- 2 'OK, I'll tidy the kitchen.' (Paul)

- 3 'I'll do my homework before I go out.' (Matthew)

- 4 'Let's order a pizza.' (He)

- 5 'Don't forget to pay the rent.' (She/me)

- 6 'I ate the chocolate in the fridge!' (James)

TOPIC: PASSIVE VOICE

SKILL: Revise Present simple passive voice grammar

EXPERIENCE:



Passive voice game

Previous: Identify passive voice

Main: understand the structure of passive voice simple present

REFLECTION:

What are the past participle of the following irregular verbs?

What are the elements of passive voice?

CONCEPTUALIZATION

GRAMMAR

Passives

Present and past passives

You **are allowed** to go and try them on.
She **was sentenced** to 45 days in prison.

Passive with modal verbs

Amanda **can be seen** carrying a stolen TV.

Passive with gerunds and infinitives

He repeated this action before **being arrested**.
They are all believed to **be stolen**.

Find examples of other passive forms in the text. Underline them.

 Grammar reference p. 120



FLASHPOINT

When the active sentence has two objects, one direct (a thing) and one indirect (a person), the passive sentence usually begins with the indirect object (the person).

They should make an example of her.

*She should **be made** an example of.*

Not: An example should be made of her.

IMPLEMENTATION

5 Complete the second sentence so that it has a similar meaning to the first.

- 1 They usually give drink drivers a prison sentence.
Drink drivers _____.
- 2 They are holding her in prison overnight.
She _____.
- 3 They have vandalised the shop.
The shop _____.
- 4 The police will release the prisoners in the morning.
The prisoners _____.
- 5 They should make an example of the looters.
The looters _____.
- 6 They believe that the thief has stolen all the shoes.
It is thought that all the shoes _____.



