



**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

La gamificación como estrategia didáctica para promover la motivación en la enseñanza-aprendizaje del inglés en los estudiantes de Séptimo Año

Autor/es:

**Diego Xavier Rosero Cuarán
Susana Anabela Villota Burbano**

Tutor/a:

PhD. María Alejandrina Nivelá

ECUADOR

2023



DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a Dios, ya que gracias a Él he logrado concluir mi carrera. A mis padres, por estar siempre a mi lado brindándome su apoyo y consejos para ayudarme a crecer como persona. A mis hijos, por sus palabras y compañía incondicional. A mi esposo, por su amor y confianza, por brindarme el tiempo necesario para crecer profesionalmente. A mis compañeros y a todas las personas que de alguna manera han contribuido al logro de mis objetivos. Su apoyo ha sido fundamental en este camino.

Susy

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a Dios, por permitirme tener y disfrutar de la vida. A mis padres, que desde el cielo bendicen cada meta que cumplo. A mis hijos, por entender que el desarrollo de su padre tiene sacrificios de tiempo mas no de conexión afectiva. A mi esposa, por su sabia compañía y apoyo incondicional en todo este trayecto de mi vida. A mi sobrina Isabel que me demuestra que cada día hay retos, pero con la luz de mi Dios saldremos adelante.

Diego





AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi profunda gratitud a la PhD María Alejandrina Nivelá por su guía invaluable y su dedicación a lo largo de este proceso. Sus conocimientos y orientación fueron fundamentales para el éxito de este trabajo.

Además, deseo agradecer a todos mis profesores y profesionales que me brindaron su apoyo y conocimientos durante mi formación académica. Sus palabras sabias y enseñanzas dejaron una huella duradera en mi desarrollo como investigador.

No puedo dejar de mencionar a mi familia y compañeros por su constante apoyo y aliento. Su amor incondicional y comprensión fueron pilares fundamentales en mi camino hacia la finalización de esta tesis, sin su participación, este trabajo no habría sido posible.

A todos ustedes, mi más sincero agradecimiento.

Susy

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi agradecimiento a la Universidad Bolivariana del Ecuador por haberme permitido estudiar mi maestría, una profunda gratitud a la PhD María Alejandrina Nivelá tutora y guía en el desarrollo de la tesis, quien con sus sabios conocimientos y orientación encaminó la culminación de este trabajo.

Es importante destacar el trabajo realizado por todos mis profesores, profesionales que aportaron en mi formación académica.

También quiero dejar expreso mi agradecimiento a mi familia pilar indiscutible, que con su apoyo constante permitieron que disponga del tiempo necesario para el desarrollo de este trabajo.

A todos ustedes, mi más sincero agradecimiento.

Diego





RESUMEN

Existe una preocupante falta de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha durante el periodo lectivo 2023-2024. Esta falta de motivación afecta negativamente el rendimiento y la adquisición de competencias lingüísticas de este idioma. Se observa que la falta de motivación está relacionada con diversos factores, entre ellos, destaca la percepción de la materia como aburrida y poco relevante para su vida cotidiana, o la ausencia de un enfoque didáctico innovador. Esta investigación tuvo como objetivo generar una estrategia didáctica basada en la gamificación para promover la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés; como metodología se enmarcó en un enfoque mixto, tipo de investigación convergente secuencial; se aplicó un cuestionario a los estudiantes y una entrevista semiestructurada a docentes. La muestra fueron tres docentes de inglés, y 30 estudiantes de séptimo año, entre los resultados se destacó que el 41.11% de los estudiantes nunca siente motivación, casi nunca se aprovechan los beneficios de la gamificación; además, un 50% expresaron que casi nunca se le proporcionan experiencias de aprendizaje memorables y significativas, el 65% opinó que casi nunca ofrece retroalimentación, casi nunca los docentes crean juegos de preguntas y respuestas basados en textos en inglés, o utilizan juegos que involucran la lectura de textos en inglés; por lo que se diseñó una propuesta titulada Estrategia didáctica basada en la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. Se concluyó que los docentes develaron en sus discursos elementos didácticos que sustentan el uso de la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Palabras clave: Estrategia didáctica, gamificación, motivación, aprendizaje, inglés.



ABSTRACT

There is a worrying lack of motivation in the teaching-learning process of the English language in the seventh-year students of the Yahuarcocha Educational Unit during the 2023-2024 school year. This lack of motivation negatively affects performance and the acquisition of linguistic skills in this language. It is observed that the lack of motivation is related to various factors, among them the perception of the subject as boring and not very relevant to their daily life, or the absence of an innovative didactic approach. This research aimed to generate a teaching strategy based on gamification to promote motivation in the teaching-learning process of the English language; As a methodology, it was framed in a mixed approach, a type of sequential convergent research; A questionnaire was applied to the students and a semi-structured interview to teachers. The sample was three English teachers and 30 seventh-year students. Among the results, it was highlighted that 41.11% of the students never feel motivated, they almost never take advantage of the benefits of gamification; In addition, 50% expressed that they are almost never provided with memorable and meaningful learning experiences, 65% said that they almost never offer feedback, teachers almost never create question and answer games based on texts in English, or use games that involve . reading texts in English; Therefore, a proposal titled Teaching strategy based on gamification as a promoter of motivation in the English language teaching-learning process was designed. It is concluded that teachers developed didactic elements in their speeches that support the use of gamification as a promoter of motivation in the teaching-learning process of the English language.

Keywords: Teaching strategy, gamification, motivation, learning, English.





ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	ii
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	v
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES) ..	vi
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	vii
DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTO	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS.....	xii
ÍNDICE GENERAL	xii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xvii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xix
LISTADO DE ANEXOS.....	xx
INTRODUCCIÓN	1
1.1 Justificación	1
1.2 Descripción de la situación del problema	2
1.3 Precisión del tema.....	3
1.4 Objeto de la Investigación.....	3
1.5 Objetivo general.....	3
1.6 Planteamientos hipotéticos - Preguntas Científicas	4
1.6.1 Fase Exploratoria	4





1.6.2 Fase de Planificación	4
1.6.3 Fase de Implementación y Validación	4
1.7 Declaración de Variables	4
1.8 Objetivos Específicos.....	4
1.9 Identificación de métodos.....	5
1.9.1 Métodos Empíricos	5
1.9.2 Métodos Teóricos.....	5
1.9.3 Métodos estadísticos-matemáticos.....	6
1.10 Declaración de la Población.....	6
1.11 Declaración de la muestra	6
1.12 Declaración del tipo de Investigación.....	7
1.12.1 Paradigma.....	7
1.12.2 Tipo	7
1.12.3 Enfoque.....	7
1.12.4 Corte.....	7
1.13 Principales Aportes	8
1.13.1 Importancia	8
1.13.2 Necesidad social.....	8
1.13.3 Novedad.....	8
1.13.4 Actualidad científica	8
1.14 Descripción de contenidos	9
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	10
2.2 Antecedentes.....	10





2.3 Fundamentación Teórica.....	14
Gamificación como estrategia de motivación	15
Proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.....	17
Motivación.....	20
Estrategia Didáctica.....	25
2.4 Fundamentación Pedagógica.....	29
2.5 Fundamentación Sociológica	30
2.6 Fundamentación Psicológica	30
2.7 Fundamentación Legal.....	31
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	34
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	34
Definición nominal	34
Definición conceptual.....	34
Definición operacional	34
2.2. Enfoque de la Investigación.....	38
2.3. Alcance de la investigación.....	38
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación	39
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	39
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	40
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo ...	41
Población	41
Muestra.....	41



2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación	42
2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación	42
2.9.1. Etapas de diagnóstico inicial	43
2.9.2. Modelación de la propuesta	43
2.9.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)	43
2.10. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial	44
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	54
Resultados de la entrevista semiestructurada.....	54
PROPUESTA.....	60
Nombre de la propuesta	60
Justificación e importancia.....	60
Objetivos de la propuesta.....	62
Duración.....	62
Lugar	62
Cobertura o población destinataria	63
Agentes responsables	63
Estructura general de la propuesta	63
Indicadores de logro	63
Contenidos programáticos	64
Estrategias.....	67
Metodología.....	68



Medios y materiales educativos.....	68
Criterios de evaluación	69
CONCLUSIONES.....	87
RECOMENDACIONES.....	89
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	90
ANEXOS.....	100
ANEXO 1. CRONOGRAMA.....	100
ANEXO 2. CUESTIONARIO APLICADO A ESTUDIANTES.....	103
ANEXO 3. MATRIZ DE ANÁLISIS DE DATOS BIBLIOGRÁFICOS.....	107
ANEXO 4. ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA DOCENTES.....	108
ANEXO 5. EVIDENCIA FOTOGRÁFICA.....	109
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN.....	114





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cuadro de operacionalización de las variables	36
Tabla 1 (Continuación) Cuadro de operacionalización de las variables	37
Tabla 2 Resultados de Variable 1. Dimensión1: Fundamentos, en todas las sub dimensiones.....	45
Tabla 3 Resultados de Variable 1, Dimensión 2: Beneficios, en todas las sub dimensiones.....	47
Tabla 4 Resultados de Variable 2. Dimensión1: Etapas, en todas las sub dimensiones .	49
Tabla 4 (Continuación) Resultados de Variable 2. Dimensión1: Etapas, en todas las sub dimensiones.....	50
Tabla 5 Resultados de Variable 2. Dimensión2: habilidades lingüísticas, todas las sub dimensiones.....	52
Tabla 6 Respuestas a la pregunta 1	54
Tabla 7 Respuestas a la pregunta 2	55
Tabla 8 Respuestas a la pregunta 3	56
Tabla 8 Respuestas a la pregunta 3	57
Tabla 9 Respuestas a la pregunta 4	58
Tabla 10 Respuestas a la pregunta 10	59
Tabla 10 Respuestas a la pregunta 10	60
Tabla 11 Contenidos programáticos de la propuesta	64
Tabla 11 (Continuación)Contenidos programáticos de la propuesta	65
Tabla 11 (Continuación) Contenidos programáticos de la propuesta	66
Tabla 11 (Continuación) Contenidos programáticos de la propuesta	67



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Tabla 12 Guía de observación con criterios de evaluación de la propuesta 69



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ÍNDICE DE FIGURAS

No se encontraron entradas de tabla de contenido.



La Universidad para todos





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Cronograma.....99
Anexo 2. Cuestionario Aplicado A Estudiantes.....102
Anexo 3. Matriz De Análisis De Datos Bibliográficos.....106
Anexo 4. Entrevista Semiestructurada Para Docentes.....107
Anexo 5. Evidencia Fotográfica.....108
Anexo 6. Validación de instrumentos.....113
Tribunal Proyecto De Titulación.....126





INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación

El estudio encuentra que la gamificación representa una experiencia educativa divertida y motivadora que puede promover de manera efectiva la adquisición de contenidos y habilidades necesarias para la enseñanza futura (Pegalajar, 2021). Por lo tanto, la investigación valora la gamificación educativa como una metodología motivadora y eficaz para la adquisición de contenidos y habilidades necesarias para la futura docencia.

En sí, el uso de la gamificación como estrategia metodológica puede promover la motivación en los estudiantes de séptimo año, al hacer que el proceso de aprendizaje sea divertido y atractivo, a la vez que promueve las habilidades necesarias para su ingreso en el nivel superior de la Educación General Básica. La gamificación utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos para hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, al incorporar elementos de juego en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés, se puede aumentar la motivación de los estudiantes, ya que se sienten más involucrados y comprometidos con las actividades.

Entre otros beneficios, fomenta la participación de los estudiantes, ya que los desafíos inherentes a los juegos los incentivan a involucrarse más en el proceso de aprendizaje del inglés, lo que conlleva a un mayor compromiso por parte de los estudiantes y a un aumento en su dedicación y esfuerzo; además, conduce a la promoción de un aprendizaje significativo al permitir a los alumnos aplicar los conocimientos y habilidades del inglés en contextos reales. Al enfrentar desafíos y resolver problemas dentro del juego, los estudiantes pueden desarrollar un entendimiento más profundo y práctico del idioma. Por medio del uso de la gamificación se proporciona una retroalimentación inmediata a los estudiantes, lo que les permite evaluar su progreso y desempeño en tiempo real, lo cual les brinda la oportunidad de corregir errores y mejorar el aprendizaje de manera más rápida y efectiva.

La investigación también se justifica en el hecho de que esta fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés para estudiantes de séptimo año, para los cuales es imperante aprender este idioma por varias causas, entre las que se recalcan según establecen Rivera et al. (2021) que el inglés constituye uno de los idiomas más populares; y su conocimiento ofrece a los aprendices la habilidad para comunicarse con otras personas de diferentes nacionalidades y





culturas; extendiendo sus espacios para tener acceso a oportunidades personales, laborales y profesionales.

1.2 Descripción de la situación del problema

En la era actual, existe una preocupante falta de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha durante el periodo lectivo 2023-2024. Esta falta de motivación afecta negativamente el rendimiento y la adquisición de competencias lingüísticas de este idioma (Pionce & Véliz, 2023). Se observa que la falta de motivación está relacionada con diversos factores, entre ellos, se destaca la percepción de la materia como aburrida y poco relevante para su vida cotidiana, o la ausencia de un enfoque didáctico innovador (Estupiñan, 2021).

Asimismo, se han observado falta de conexiones claras entre el aprendizaje del inglés y sus posibles beneficios a largo plazo, lo cual ha limitado la comprensión de su importancia en el contexto mundial; es decir, su enseñanza se realiza sin una vinculación con entornos globalizados, tal como lo establecen Castellar y Causil (2023). También, según Moreno (2020) la enseñanza del inglés no se centra en el contexto.

Además, la enseñanza se basa predominantemente en métodos tradicionales de lectura y gramática (Gooding, 2020), sin explorar los beneficios ofrecidos por los enfoques interactivos, tecnológicos o culturales que puedan generar un mayor compromiso por parte de los alumnos. Por otra parte, según Frasser y Moreno (2019) las evaluaciones aplicadas y exámenes también refuerzan esta falta de motivación al centrarse más en la memorización que en la aplicación práctica y la comprensión profunda del inglés.

Por otra parte, se tiene la predisposición de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés, los cuales han mostrado escaso interés y compromiso para el estudio de este, lo cual ha repercutido en su escasa motivación y en su rendimiento académico, así como lo expresa Lukman (2019); de esta forma, según Arán (2021) existe una relación entre la actitud y la motivación por el aprendizaje del inglés.





1.3 Precisión del tema

El tema está relacionado con el proyecto y las líneas de investigación generales y específicas, ya que se enmarca en el ámbito de la educación y la didáctica de la enseñanza del idioma inglés. Se alinea con el interés de explorar nuevas estrategias pedagógicas que se adapten a las necesidades y preferencias de los estudiantes, así como mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. En el contexto específico del aprendizaje del inglés, se han realizado estudios preliminares que indican que la incorporación de elementos lúdicos y el enfoque en el aspecto recreativo y competitivo del aprendizaje pueden favorecer la retención de conocimientos y habilidades lingüísticas.

Sin embargo, hasta la fecha, existen limitaciones en cuanto a la investigación académica rigurosa que respalde la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica específica para el contexto de la enseñanza-aprendizaje del inglés en estudiantes de Séptimo Año (Pegalajar, 2021). Por lo tanto, esta tesis tiene como objetivo principal llenar esta brecha de conocimiento mediante la implementación de un estudio empírico que permita evaluar el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes en el área del inglés.

El resultado de este estudio es aportar al ámbito educativo mediante la presentación de pruebas contundentes sobre la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza del inglés. Se buscan proporcionar sugerencias prácticas tanto para profesores como para aquellos encargados del diseño curricular. Además, se espera que los descubrimientos fomenten el interés en la aplicación de enfoques novedosos y motivadores en el salón de clases, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés.

1.4 Objeto de la Investigación

Proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de educación General Básica.

1.5 Objetivo general

Generar una estrategia didáctica basada en la gamificación para promover la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.



1.6 Planteamientos hipotéticos - Preguntas Científicas

1.6.1 Fase Exploratoria

1.- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés?

2.- ¿Cómo es el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del primero de bachillerato de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024?

3.- ¿Cuáles son los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés?

1.6.2 Fase de Planificación

4.- ¿Qué componentes relaciones y dimensiones debe tener una estrategia didáctica para incorporar la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha?

1.6.3 Fase de Implementación y Validación

5.- ¿Cómo validar la funcionalidad y aplicabilidad de la estrategia didáctica basada en la gamificación para promover la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés?

1.7 Declaración de Variables

Variable Independiente: Gamificación como estrategia de motivación.

Variable Dependiente: proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés.

1.8 Objetivos Específicos

1.- Establecer los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

2.- Describir el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes séptimo año de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024.

3.- Identificar los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

4.-Diseñar una estrategia didáctica para incorporar la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha.





1.9 Identificación de métodos

1.9.1 Métodos Empíricos

Encuestas. Constituye un método que emplea un instrumento denominado cuestionario, diseñado para dirigirse a individuos, con el propósito de obtener datos acerca de sus puntos de vista, acciones o interpretaciones (Feria et al., 2020).

Entrevista: se realiza con el propósito de intercambiar información entre una persona que requiera conocer expresar la visión del individuo relevante acerca de un tema específico.

Experimentación: posibilita la manipulación de variables y el estudio del fenómeno a partir del análisis de datos y el comportamiento de este.

Evaluación: proceso sistemático de recogida de información orientado a la indagación para comprender la realidad de forma que podamos apoyarnos en estas informaciones para tomar decisiones que permitan la mejora de la intervención educativa.

El método empírico puede involucrar la consulta y la retroalimentación de expertos en el campo de la educación y la tecnología. Algunas estrategias empíricas posibles son:

Evaluación por pares: La revisión por pares o peer review es el proceso más utilizado en el mundo para evaluar la calidad, originalidad, rigurosidad científica y pertinencia.

Grupos de enfoque: son un grupo de personas con perfiles diversos el cual se convoca para dar solución a un problema o sugerir una variedad de ideas resolutivas.

Revisión de expertos: Consiste en solicitar a una serie de personas su criterio de expertos para validar la funcionabilidad y aplicabilidad de la estrategia didáctica basada en la gamificación para promover la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año.

1.9.2 Métodos Teóricos

Método Histórico Lógico: Es identificado con el estudio de antecedentes históricos. El cual se enfoca en determinar fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de acuerdo con la evolución de las normativas (Torres, 2020).



Método de Análisis y Síntesis: Este método considera que el análisis y la síntesis deben ocurrir en estrecha unidad y la relación mutua entre estos elementos requiere un análisis que implique la síntesis (Falcón & Serpa, 2021), permitiendo de esta manera caracterizar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura inglés en estudiantes de séptimo año de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024.

El método inductivo-deductivo sostiene que la inducción y la deducción se apoyan mutuamente en el avance del saber y en la investigación científica. A partir del análisis de instancias particulares por el razonamiento inductivo se llega a determinadas generalizaciones (Falcón & Serpa, 2021), esto permite definir la estrategia didáctica a ser implementada.

1.9.3 Métodos estadísticos-matemáticos

Los métodos estadísticos se utilizan con propósitos descriptivos, para organizar y resumir datos numéricos. La Estadística descriptiva, se utiliza para identificar los rasgos y tendencias del conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

1.10 Declaración de la Población

La población objeto de estudio corresponde a 3 docentes de inglés, y 100 estudiantes de séptimo año de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024, jornada matutina, ubicada en la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, barrio Huertos Familiares, Ecuador.

1.11 Declaración de la muestra

Para el cálculo de la muestra de docentes se tiene una población de muy pocos sujetos o pequeña; por tanto, la muestra queda constituida por la misma cantidad de personas; así, para la presente investigación, se procede a realizar la declaración de la muestra conformada de igual forma que la población por los 3 docentes de inglés. Con respecto a los estudiantes, la muestra quedó conformada por 30 estudiantes de séptimo año, quienes fueron seleccionados utilizando el método de muestreo de intencionalidad o conveniencia, por lo que no se usan fórmulas. Esta selección se ha llevado a cabo considerando el desempeño en la asignatura de inglés, donde se ha identificado que estos alumnos presentan un nivel calificado como básico y bajo según su registro académico.



1.12 Declaración del tipo de Investigación

1.12.1 Paradigma

El enfoque teórico que respalda este estudio es el paradigma constructivista, el cual se enfoca en un proceso de aprendizaje activo y con significado. En este enfoque, los estudiantes son quienes generan su propio conocimiento a través de a través de la interacción con el entorno y la reflexión sobre sus propias experiencias.

1.12.2 Tipo

Esta investigación se enmarca en un enfoque mixto, ya que combina elementos cuantitativos y cualitativos para recopilar y analizar datos. Se emplearán enfoques de naturaleza cuantitativa para evaluar el impacto de la gamificación en la incentivación de los estudiantes, como encuestas y evaluaciones estandarizadas, además de aproximaciones cualitativas, como entrevistas y observación.

1.12.3 Enfoque

El enfoque de esta investigación es principalmente descriptivo, ya que tiene como objetivo describir la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica en el contexto de la enseñanza-aprendizaje del inglés en estudiantes de séptimo año. Además, también se realizarán análisis inferenciales para determinar las relaciones causales entre la gamificación y la motivación de los estudiantes.

1.12.4 Corte

Este estudio tiene un corte transversal, ya que se recopilarán datos en un período específico de tiempo y se analizarán en ese mismo momento (Cvetkovic et al., 2021) No se lleva a cabo un seguimiento a largo plazo de los estudiantes, sino que se determina la motivación y el aprendizaje del inglés en el séptimo año en un momento determinado.



1.13 Principales Aportes

1.13.1 Importancia

La investigación sobre la gamificación como estrategia didáctica para promover la motivación en la enseñanza-aprendizaje del inglés en estudiantes de séptimo año es importante porque la motivación es un factor crucial en el proceso de aprendizaje, ya que influye en el nivel de participación, el compromiso y la retención de conocimientos por parte de los estudiantes (Vallejo, 2021). Al utilizar la gamificación, se busca crear un entorno de aprendizaje más atractivo, interactivo y divertido, lo que puede aumentar la motivación y, por ende, mejorar los resultados académicos.

1.13.2 Necesidad social

La necesidad social radica en la importancia de fomentar el aprendizaje efectivo del inglés en los estudiantes de séptimo año, considerando el inglés como una habilidad fundamental en el mundo globalizado actual, y contar con una competencia sólida en este idioma puede abrir oportunidades educativas, laborales y de desarrollo personal. La gamificación se presenta como una estrategia innovadora y potencialmente efectiva para abordar esta necesidad y promover una mayor motivación en los estudiantes.

1.13.3 Novedad

Aunque la gamificación se ha utilizado en otros campos y niveles educativos, su aplicación específica en la enseñanza del inglés en estudiantes de séptimo año aún puede ser explorada y evaluada en términos de su efectividad y beneficios (Prieto, 2022). Esta investigación puede aportar nuevos conocimientos y perspectivas sobre cómo la gamificación puede influir en la motivación y el rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

1.13.4 Actualidad científica

En los últimos años ha habido un creciente interés en el uso de estrategias innovadoras en el ámbito educativo para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. La gamificación ha sido ampliamente discutida y estudiada en el campo de la educación, y existe una base teórica y empírica en constante desarrollo sobre su aplicación y beneficios (Hernández & Cordero, 2021).



Realizar una investigación en este tema contribuye a la actualización del conocimiento científico al aporta evidencia sobre los efectos de la gamificación en la motivación para el aprendizaje del inglés en estudiantes de séptimo año.

1.14 Descripción de contenidos

Este estudio cuenta con un tipo de investigación que permite recopilar información para ser utilizada en el análisis de la muestra de población y comprender cómo responden los diferentes estudiantes del séptimo año a la propuesta pedagógica basada en la estrategia de gamificación. La presente investigación se desarrolla por capítulos:

INTRODUCCION- Trata sobre el problema, su planteamiento, contextualización, el análisis crítico, la prognosis, la formulación, las interrogantes, se delimita el objeto de investigación, la justificación y los objetivos, de igual manera la hipótesis y las variables.

CAPITULO I.- Se señala los Antecedentes Investigativos, las fundamentaciones correspondientes, la Red de inclusiones y se aborda el marco teórico en base a las categorías fundamentales, los antecedentes histórico-evolutivos del problema tratado, soluciones y aportes de otros autores, el enfoque teórico-conceptual asumido para el tratamiento del problema.

CAPITULO II.- La metodología de investigación utilizada, se determina la población y la muestra, así como la operacionalización de variables, técnicas y procedimientos utilizados para recolectar y procesar la información.

CAPITULO III.- Se analiza los resultados y se interpreta los mismos, para la verificación de la hipótesis.

Las conclusiones que surgen, así como las indagaciones teóricas y empíricas realizadas. Las recomendaciones de acciones a desarrollar en lo futuro, así como el establecimiento de la propuesta surgida de la investigación realizada para su aplicación en la institución educativa motivo de nuestra investigación.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Este capítulo contiene las teorías necesarias para el desarrollo del presente trabajo de investigación que tiene como objeto de estudio: la implementación de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés. En primer lugar, se hace la revisión y se referencian los antecedentes de la investigación a nivel internacional, nacional y regional; seguidamente se presentan en la fundamentación teórica, donde se explican los aspectos teóricos que dan sustento y que se han construido con base en la información científica revisada. También se esbozan la fundamentación pedagógica, la sociológica, la psicológica y la legal.

2.2 Antecedentes

Diferentes investigaciones sugieren que la gamificación es una estrategia innovadora y motivante para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés (Chaves, 2019). La gamificación consiste en la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos (Malvasi & Recio, 2022). Los elementos de diseño de juegos, como recompensas, desafíos, niveles y retroalimentación inmediata, pueden transferirse al contexto educativo para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y participativas (Terán & Mendieta, 2019).

Desde una perspectiva motivacional, la gamificación puede potenciar las necesidades psicológicas básicas que impulsan la motivación intrínseca de los estudiantes, como la competencia, la autonomía y la relación social (Castillo et al., 2022). Además, la gamificación puede influir en la motivación extrínseca al ofrecer recompensas simbólicas, como puntos o insignias, que refuercen el esfuerzo y el progreso de los estudiantes (Galisteo, 2020). La gamificación ha experimentado una evolución significativa en el ámbito educativo en las últimas décadas, y los educadores han buscado formas creativas de aprovechar estas herramientas para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y aumentar su motivación intrínseca.

La gamificación puede influir en la motivación extrínseca de los estudiantes al ofrecer recompensas tangibles o reconocimiento social. La teoría del refuerzo de Skinner y la teoría del incentivo de Vroom son ejemplos de enfoques que explican cómo los estímulos externos pueden influir en el comportamiento (Linares, 2023).





Al aplicar la gamificación, los educadores pueden ofrecer recompensas simbólicas, como puntos o insignias, que refuercen el esfuerzo y el progreso de los estudiantes, generando así un sentido de logro tangible y aumentando la motivación extrínseca. La intersección entre la gamificación y las teorías de la motivación en la educación subraya la importancia de considerar tanto los factores intrínsecos como los extrínsecos al diseñar estrategias educativas gamificadas. Al combinar desafíos estimulantes y recompensas significativas, los educadores pueden nutrir tanto la motivación interna de los estudiantes como su compromiso con el proceso de aprendizaje. En última instancia, la gamificación ofrece un enfoque prometedor para crear entornos de aprendizaje en los que la diversión, la exploración y el logro converjan para fomentar una motivación sostenible y duradera en los estudiantes.

Inicialmente consideraremos aportes para dar énfasis a nuestro estudio, la Tesis de maestría realizada por Wilmer José Gamero, la cual se titula “La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes de Sexto Año de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad” (Gamero, 2022) de la Universidad de Bucaramanga- Colombia, presenta una propuesta de intervención que tiene como objetivo general animar a los docentes de del área escolar a diseñar y hacer uso de la gamificación como recurso educativo.

La introducción de herramientas de gamificación en la enseñanza aprendizaje de biología tiene el potencial de mejorar su practica en clase. Según la investigación educativa presentada, se ha desarrollado material multimedia que utiliza elementos del mundo de los videojuegos para abordar los contenidos científicos del currículo de bachillerato desde una perspectiva lúdica. La gamificación se centra en motivar a los estudiantes a través del uso de elementos de juegos en un entorno no lúdico. Al implementar actividades gamificadas, los estudiantes se enfrentan a desafíos y competencias que les ayudan a mejorar su rendimiento. Sin embargo, es importante considerar los antecedentes psicosociales y las circunstancias personales de los estudiantes al proponer nuevas tareas o actividades educativas. Esta consideración garantiza que las actividades estén adaptadas a las necesidades y particularidades individuales de los alumnos.



Por otro lado, se ha considerado el artículo titulado “La gamificación y la geolocalización como elemento que promueve la motivación del software educativo” (Flores y Comejo, 2022), de la Universidad de San Agustín de Arequipa- Perú, presenta una propuesta y hace un análisis crítico, se explora dos tecnologías en constante evolución, la gamificación y la geolocalización, que desempeñan un papel fundamental en la motivación de los estudiantes. En este sentido, se examina las definiciones esenciales de ambas herramientas, trazando su evolución desde sus concepciones más tempranas hasta los enfoques actuales que sintetizan su naturaleza y su contribución al ámbito educativo.

Adicionalmente, se destaca las perspectivas contemporáneas sobre la motivación en el contexto de la influencia de los medios informáticos. Estas perspectivas no solo influyen en las actitudes de los estudiantes, sino que también generan una conexión clara entre la gamificación, la geolocalización y la motivación. En última instancia, subraya la importancia de no pasar por alto ni subestimar estos conceptos. Además, reflexionar sobre la visión del estudiante como un participante activo en su propio proceso educativo, un individuo que busca consumir, adoptar e integrar el conocimiento en su formación. Es importante considerar que esta perspectiva integral es esencial para comprender plenamente cómo la gamificación y la geolocalización pueden fomentar la motivación y enriquecer la experiencia educativa.

La investigación titulada “Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura” (Pin y Carrión, 2022), de la Universidad de San Gregorio de Portoviejo, se enfoca en analizar cómo las estrategias de gamificación contribuyen al desarrollo de la habilidad de lecto-escritura. El estudio se basó en un enfoque cuali-cuantitativo de naturaleza descriptiva, utilizando entrevistas con un experto, encuestas a 25 profesores y una rúbrica de observación aplicada a 40 estudiantes de tercer grado de primaria. Se aplicaron métodos analíticos, deductivos y estadísticos para recopilar y analizar los datos. Los resultados obtenidos revelaron que la implementación de la gamificación tiene un impacto satisfactorio en el aprendizaje de la lectura y escritura. Sin embargo, se encontró que la aplicación de estrategias de gamificación en la práctica educativa de los docentes estudiados es limitada.



En efecto, se observó que las estrategias de gamificación aplicadas a la lecto-escritura tienen un efecto positivo, ya que aumentan la atención y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Además, estas estrategias fomentan un ambiente propicio para el trabajo en equipo y valoran el esfuerzo de los estudiantes. Se concluye que es esencial que los educadores se integren al entorno digital para mejorar sus competencias y aprovechar al máximo el potencial de la gamificación en la educación.

A partir de lo expuesto previamente, se investigó la influencia de las estrategias de gamificación en el desarrollo de la habilidad de lecto-escritura en estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa 26 de junio, este nivel educativo proporciona un entorno propicio para continuar enriqueciendo la animación a la lectura mediante una metodología lúdica que facilite el aprendizaje.

Esta investigación representa una valiosa contribución social al explorar los diversos usos de la gamificación como estrategia dentro del aula, incorporando nuevos enfoques, ideas innovadoras y actividades de carácter lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, ofrece una perspectiva práctica al ofrecer información sobre las teorías detrás de las estrategias de gamificación que potencian la habilidad de lecto-escritura. En efecto, este estudio beneficia a los educadores al identificar estrategias de gamificación innovadoras que promuevan los logros de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Además, busca lograr una participación integral y activa por parte de los estudiantes en su proceso educativo, mediante la implementación de desafíos que les otorguen responsabilidades y metas alcanzables.

También como antecedente se tiene la propuesta de investigación titulada “Metodología de Gamificación para estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso, cantón Guamote” de la Universidad Nacional de Chimborazo (Miguel, 2021), quien elabora una metodología de gamificación destinada a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, centrándose en el tema de los números racionales. Para lograr este objetivo, se fundamenta en aspectos teóricos y metodológicos asociados a la gamificación como recurso de respaldo en el ámbito educativo.



Además, identifica y elige los componentes, rasgos y mecanismos de gamificación que serían implementados específicamente en el contexto de la enseñanza de números racionales. El propósito es mejorar la comprensión y el desempeño de los estudiantes en esta área. La gamificación, en esencia, consiste en una estrategia de enseñanza que busca de manera eficiente llevar las dinámicas de los juegos de computadora al entorno académico. Aprovechando las características intrínsecas de este enfoque, se pretende potenciar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Este concepto ha captado la atención tanto de investigadores en tecnología como de educadores a nivel global, quienes están llevando a cabo investigaciones empíricas para confirmar la eficacia de la implementación de elementos gamificados con el propósito de mejorar los logros educativos.

En este contexto, esta propuesta de investigación resalta los impactos positivos de la gamificación en el ámbito educativo, los mismos que han sido documentados en aspectos como la motivación intrínseca de los estudiantes, la creación de una inmersión que permite la anticipación y planificación de situaciones. la generación de compromiso y socialización a través de la interacción, así como la diversidad de elementos presentes en las experiencias gamificadas. Estos factores convierten la actividad educativa en una experiencia que motiva y estimula a los estudiantes hacia un aprendizaje con significado y relevancia.

2.3 Fundamentación Teórica

En este apartado se esbozan las teorías relacionadas con las variables y dimensiones del estudio, de esta forma, se presenta un análisis crítico sobre la gamificación como estrategia de motivación y sobre el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés, se incluyen teorías sobre la motivación y sobre las estrategias didácticas.



Gamificación como estrategia de motivación

La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje se sustenta en varios fundamentos teóricos tales como la motivación, la teoría del flujo, el aprendizaje experiencial, la teoría del constructivismo y del aprendizaje social (Mallitasig y Freire, 2020). Estos fundamentos teóricos respaldan el uso de la gamificación como una estrategia efectiva para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, brindándoles experiencias de aprendizaje significativas y promoviendo la construcción activa del conocimiento (Alcívar, 2023).

Con respecto a la motivación intrínseca, la gamificación busca despertarla; es decir, provocar su interés y satisfacción por aprender, esta a su vez se basa en teorías como la teoría de la autodeterminación, la cual sostiene que las personas están motivadas cuando sienten que tienen autonomía, competencia y relación con el entorno. El fundamento de la gamificación en la Teoría del flujo está basado en que las personas experimentan un estado óptimo de concentración y disfrute cuando están completamente inmersas en una actividad desafiante pero alcanzable (Barreiro, 2021); de esta forma los elementos de los juegos, como los retos y la retroalimentación inmediata, pueden ayudar a crear este estado de flujo en el proceso de aprendizaje.

La gamificación también se fundamenta en la teoría del aprendizaje experiencial, la cual sostiene que el aprendizaje se produce a través de la experiencia directa y la reflexión sobre esa experiencia (Pilaquina, 2023). De esta manera ciertos elementos de juego proporcionan a los estudiantes la oportunidad de experimentar situaciones y desafíos que les permiten aprender de forma activa y significativa.

La Teoría del constructivismo aporta de forma significativa a la gamificación en el sentido de que esta sostiene que el conocimiento se construye a través de la interacción activa del estudiante con su entorno (Blancafort et al., 2019), así al incorporar juegos en el proceso educativos se fomenta la construcción activa del conocimiento, ya que los estudiantes deben resolver problemas, tomar decisiones y aplicar lo aprendido en situaciones de su cotidianidad.



La gamificación también se basa en la teoría del aprendizaje social, la cual sostiene que el aprendizaje se produce a través de la observación y la interacción con otros (Gil y Prieto, 2020). De esta manera al utilizar juegos en el aula, se pueden incorporar actividades colaborativas y competitivas que fomenten el aprendizaje social y la interacción entre los estudiantes.

Beneficios de la gamificación

La gamificación ofrece varios beneficios en diferentes contextos, incluyendo el proceso de enseñanza aprendizaje (Caraballo, 2023), entre ellos están: el aumento de la motivación, una mayor participación y compromiso, la mejora de la retención de conocimientos, el desarrollo de habilidades específicas, y, el fomento de la colaboración y el trabajo en equipo. De esta forma, puede aumentar la motivación de los estudiantes al convertir el aprendizaje en una experiencia divertida y emocionante. Al incorporar elementos de juego, como recompensas, desafíos y competencia amistosa, se crea un ambiente motivador que estimula el interés y el compromiso de los estudiantes.

La gamificación fomenta una mayor participación y compromiso de los estudiantes, al hacer que el aprendizaje sea interactivo y práctico, ellos se involucran activamente en el proceso de aprendizaje y se sienten más comprometidos con el contenido. Por otro lado, puede mejorar la retención de conocimientos al proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje memorables y significativas. Al aplicar conceptos y resolver problemas en un entorno de juego, los estudiantes tienen más probabilidades de recordar y aplicar lo que han aprendido.

Con respecto al desarrollo de habilidades, la gamificación puede ayudar con el desarrollo de habilidades específicas, esto puede lograrse al establecer desafíos progresivos y ofrecer retroalimentación constante, los estudiantes pueden mejorar sus habilidades y competencias en áreas específicas. La gamificación también puede fomentar la colaboración y el trabajo en equipo al incluir elementos cooperativos y competitivos. Los estudiantes pueden unirse en equipos, resolver problemas juntos y competir de manera saludable, lo que promueve el trabajo en equipo y la colaboración.



Proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés

El proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés se caracteriza por ser un proceso dinámico y complejo en el cual los estudiantes adquieren habilidades lingüísticas en diferentes áreas: comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita (Cajamarca et al., 2021). En este proceso, el docente desempeña un papel fundamental, ya que es el encargado de facilitar el aprendizaje y guiar a los estudiantes en su desarrollo lingüístico. Para ello, se pueden utilizar una variedad de estrategias y recursos didácticos que se adaptan a las necesidades y características de los estudiantes.

Etapas del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Es importante destacar que el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés puede variar dependiendo del enfoque pedagógico utilizado, las características de los estudiantes y el contexto educativo en el que se lleva a cabo. Sin embargo, en general, se busca proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para comunicarse efectivamente en el idioma inglés y desarrollar competencias lingüísticas y culturales en un entorno globalizado. El proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés suele incluir las siguientes etapas (Moreira et al., 2021):

1. Preparación: en esta etapa, el docente planifica las actividades y recursos necesarios para el aprendizaje del idioma inglés. Se establecen los objetivos educativos, se seleccionan los materiales didácticos adecuados y se diseñan las estrategias de enseñanza.

2. Presentación: el docente introduce los nuevos contenidos lingüísticos a través de diferentes recursos como imágenes, videos, audios, entre otros. Se explican las reglas gramaticales, se enseñan vocabulario y se practican las habilidades lingüísticas.

3. Práctica: los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos a través de actividades prácticas. Se realizan ejercicios de comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita para reforzar y consolidar el aprendizaje.

4. Evaluación: en esta etapa, se evalúa el progreso de los estudiantes en el dominio del idioma inglés. Se pueden utilizar diferentes tipos de evaluación, como exámenes escritos, presentaciones orales, proyectos de investigación, entre otros.



5. Retroalimentación: aquí el docente proporciona retroalimentación a los estudiantes sobre su desempeño y les brinda recomendaciones para mejorar, se enfatiza el refuerzo positivo y se identifican áreas de mejora para seguir avanzando en el aprendizaje del idioma inglés.

Enseñanza aprendizaje de habilidades lingüísticas en el idioma inglés.

Para enseñar habilidades lingüísticas en el idioma inglés puede utilizarse la gamificación como una estrategia didáctica y esto puede realizarse mediante el vocabulario, la gramática, la comprensión auditiva, la comprensión de lectura y la expresión oral (Caraballo, 2023).

Para el vocabulario se pueden utilizar juegos interactivos y divertidos para enseñar y practicar vocabulario en inglés, entre ellos están: juegos de cartas, juegos de mesa o juegos en línea que involucren asociar palabras con imágenes o completar frases utilizando palabras específicas. Otras actividades interactivas y lúdicas que involucran el uso del vocabulario son juegos como crucigramas, adivinanzas, juegos de memoria o actividades de emparejamiento de palabras, las cuales pueden ser útiles para que los estudiantes practiquen el vocabulario de forma divertida y participativa. También se pueden enseñar estrategias de asociación, como usar imágenes, dibujos o gestos para ayudar a los estudiantes a recordar y comprender el significado de las palabras.

Con relación a la enseñanza aprendizaje de la gramática se sugiere crear actividades de gamificación que permitan a los estudiantes practicar la gramática en contexto, para ello, por ejemplo, se pueden diseñar juegos de roles, donde los estudiantes tienen que utilizar estructuras gramaticales específicas para comunicarse entre sí, o juegos de preguntas y respuestas donde los estudiantes tienen que formular oraciones gramaticalmente correctas.

Al respecto, se pueden organizar competencias entre los estudiantes para practicar y aplicar la gramática, para ello se puede dividir a los estudiantes en equipos y asignarles desafíos gramaticales, por ejemplo, podrían competir para ver quién construye la oración gramaticalmente correcta más rápido. También se pueden utilizar aplicaciones y herramientas tecnológicas diseñadas específicamente para la gamificación de la enseñanza de gramática, estas suelen tener actividades interactivas y desafíos gramaticales que hacen que el aprendizaje sea más divertido y motivador.



Para la comprensión auditiva se pueden utilizar grabaciones de audio o videos como parte de los juegos de gamificación, se hace que los estudiantes escuchen y respondan preguntas relacionadas con el contenido del audio o video, esto les permitirá practicar la comprensión auditiva mientras participan en una actividad lúdica.

La comprensión de lectura puede ser fomentada mediante la creación de juegos de preguntas y respuestas basados en textos en inglés, para ello puedes utilizar cuestionarios interactivos en línea o juegos de mesa que involucren la lectura de textos y la respuesta a preguntas relacionadas, esto ayudará a los estudiantes a desarrollar habilidades de comprensión de lectura mientras se divierten.

Para la expresión oral se sugiere el diseño de juegos de roles o actividades de simulación donde los estudiantes tengan que comunicarse en inglés, para lograrlo se pueden asignar roles específicos a cada estudiante y darles situaciones o temas para discutir en inglés, esto les brindará oportunidades para practicar la expresión oral de manera divertida y motivadora. Por ejemplo, se pueden utilizar actividades de improvisación para que los aprendices practiquen la expresión oral de manera espontánea, para ello se pueden asignar escenarios y situaciones para que improvisen diálogos y conversaciones.

Por ejemplo, para utilizar la gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la comprensión oral se puede recurrir a los juegos de escucha, para ello se pueden crear juegos específicos que requieran que los estudiantes escuchen y comprendan información auditiva. Por ejemplo, se pueden diseñar juegos de adivinanzas auditivas donde los estudiantes deben identificar palabras, frases o sonidos específicos; o realizar competencias auditivas, donde los estudiantes deban demostrar su habilidad para comprender el contenido auditivo, una manera de hacerlo consiste en dividir a los estudiantes en equipos y asignarles desafíos auditivos, como escuchar y responder preguntas sobre algún audio en inglés que ha sido suministrado por el docente.

Todo proceso de enseñanza debe ser diseñado de manera que los juegos sean relevantes, desafiantes y atractivos para los estudiantes, también es importante brindar retroalimentación positiva y recompensas durante el desarrollo de estos para motivar a los estudiantes a participar activamente y mejorar sus habilidades lingüísticas en inglés.



Motivación

La motivación desempeña un papel esencial en el ámbito educativo (Cobeña y Moya, 2019), ya que impulsa a los estudiantes a comprometerse activamente en sus estudios y perseguir metas educativas con determinación. Esta fuerza influye en la disposición de los estudiantes para superar obstáculos y orienta su enfoque y energía hacia el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades (Morales, 2023). Cuando los estudiantes están genuinamente motivados, su participación en las clases es más activa, su curiosidad es más aguda y su retención de información es más sólida (Sotomayor, 2022).

Fomenta una mentalidad de crecimiento, donde los desafíos se ven como oportunidades para el desarrollo y el esfuerzo se considera un componente necesario para el éxito. En este sentido, la motivación no solo influye en los resultados académicos, sino que también nutre el deseo de aprender de por vida y cultivar habilidades esenciales para el crecimiento personal y profesional (Cruz, 2023).

Importancia de la motivación.

La importancia de la motivación en el ámbito educativo radica en su capacidad para crear un entorno de aprendizaje dinámico y enriquecedor (Martínez y Jiménez, 2020). Un estudiante motivado no solo aborda las asignaturas con entusiasmo, sino que también se convierte en un participante activo y colaborativo en el proceso educativo. La motivación impulsa la curiosidad y la exploración, incitando a los estudiantes a hacer preguntas, buscar respuestas y comprometerse en un pensamiento crítico.

Puede romper las barreras del aprendizaje pasivo, convirtiendo el aula en un espacio interactivo donde los estudiantes se convierten en agentes activos de su propio progreso. Los educadores desempeñan un papel clave en fomentar y nutrir la motivación, creando experiencias educativas significativas, estableciendo expectativas claras y brindando retroalimentación constructiva. En última instancia, la motivación no solo impulsa el éxito académico, sino que también promueve el desarrollo de habilidades socioemocionales, la autoestima y la autodeterminación, sentando las bases para un aprendizaje integral y duradero (Taborda et al., 2023).





Tipos de motivación.

Existen diferentes tipos de motivación que pueden influir en el comportamiento y las acciones de las personas. Algunos de los tipos de motivación más comunes son la intrínseca, la extrínseca, la social y la de logro (Corredor y Bailey, 2020). La primera, la motivación intrínseca, proviene de factores internos y personales, como el interés, la satisfacción personal, el placer y la curiosidad (Coronado et al., 2022). En el contexto educativo los estudiantes se sienten motivados intrínsecamente cuando realizan una actividad novedosa porque encuentran valor y significado en ella.

Para favorecer la motivación intrínseca en los estudiantes de séptimo año, se pueden utilizar algunas estrategias efectivas, entre ellas se pueden tener en cuenta opciones tales como: ofrecer opciones y autonomía, establecer metas desafiantes pero alcanzables, crear un ambiente de apoyo y positivo, relacionar el contenido con los intereses y experiencias de los estudiantes, o fomentar la curiosidad y la exploración.

Al ofrecer opciones y autonomía a los estudiantes, se permite la oportunidad de tomar decisiones asertivas dentro de su proceso de aprendizaje (Deroncele et al., 2021), como, por ejemplo, elegir temas o proyectos de investigación relacionados con el contenido de la asignatura, a desarrollar durante un determinado tiempo, puede aumentar su motivación intrínseca al sentirse más comprometidos y responsables de su propio progreso.

Establecer metas desafiantes pero alcanzables, o dicho de otra forma brindar actividades retadoras, pero que se encuentren dentro de su alcance en cuanto a sus conocimientos previos (Segura y Quiros, 2019). Las metas desafiantes pueden motivar a los estudiantes a esforzarse y superarse a sí mismos; no obstante, es importante que estas sean realistas para evitar la frustración. Además, ayudar a los estudiantes a establecer metas personales relacionadas con sus intereses y aspiraciones puede aumentar su motivación intrínseca.

Otra opción consiste en crear un ambiente de apoyo positivo; esto es, un entorno de aprendizaje positivo y seguro puede fomentar la motivación intrínseca. Los elogios, el reconocimiento y la retroalimentación constructiva pueden ayudar a los estudiantes a sentirse valorados y motivados para seguir aprendiendo (Moreno y Ruiz, 2022).



Además, promover la colaboración y el trabajo en equipo puede generar un sentido de pertenencia y motivación intrínseca. Relacionar el contenido con los intereses y experiencias de los estudiantes (Moriña, 2021); es decir, conectar el contenido del aprendizaje con los intereses y experiencias personales de los estudiantes, puede aumentar su motivación intrínseca al hacerlo más relevante y significativo para ellos. Esto puede lograrse a través de actividades prácticas, ejemplos del mundo real y proyectos relacionados con sus áreas de interés.

Al fomentar la curiosidad y la exploración se puede estimular el interés por la experimentación en los estudiantes, lo cual puede aumentar su motivación intrínseca (Dávila y Benítez, 2023). Esto se puede lograr a través de la realización de preguntas abiertas, desafiantes y provocativas, así como proporcionando oportunidades para investigar, descubrir y resolver problemas por sí mismos.

Es importante tomar en cuenta que cada estudiante es único, cada uno tiene un estilo de aprendizaje distinto, por lo que es necesario adaptar estas estrategias a sus necesidades e intereses individuales. Otro aspecto por considerar es que la motivación intrínseca puede fluctuar con el tiempo, por lo que es imperante mantener un enfoque constante y continuo en el fomento de la pasión y el interés por el aprendizaje (Bendezu, 2022).

El segundo tipo de motivación es la extrínseca, la cual se deriva de factores externos, como recompensas tangibles (dinero, premios) o presiones sociales (reconocimiento, aprobación) (Tarira et al., 2018). A nivel educativo, este tipo de motivación impulsa a los alumnos a realizar una actividad con el fin de obtener una recompensa o evitar un castigo que puede ser una buena calificación.

De esta forma, para favorecer la motivación extrínseca en los estudiantes de séptimo año, se pueden considerar algunas estrategias tales como: recompensas y reconocimientos, competencias y desafíos, vínculo con metas a largo plazo, feedback y evaluación formativa; y la asociación con actividades interesantes.



El uso de recompensas y reconocimientos establecidos como sistemas de recompensas tangibles, como puntos, premios o reconocimientos públicos, puede motivar a los estudiantes a esforzarse y lograr su aprendizaje (Cabezas, 2021). De igual forma, las competencias y desafíos mediante la organización de actividades competitivas, como concursos o juegos, puede estimular la motivación extrínseca (Pérez y Gértrudix, 2021); esto ocurre al brindar a los estudiantes la oportunidad de demostrar sus habilidades y ganar reconocimiento frente a sus compañeros.

Ayudar a los estudiantes a establecer conexiones entre el trabajo actual y sus metas a largo plazo, mediante el vínculo con estas, tales como la admisión a la universidad o la obtención de un empleo deseado, puede aumentar su motivación extrínseca al mostrarles la importancia de su esfuerzo en el presente (Vergara, 2023). Otra forma consiste en el feedback y evaluación formativa, lo cual permite proporcionar retroalimentación regular y específica sobre su desempeño, resaltando sus logros y áreas de mejora, puede impulsar su motivación extrínseca al brindarles orientación clara sobre cómo pueden mejorar y obtener mejores resultados.

También la asociación con actividades interesantes tal como relacionar el contenido o las tareas académicas con temas de interés de los estudiantes puede aumentar su motivación extrínseca al hacer que perciban la utilidad de lo que están aprendiendo (Zurita y Rosell, 2020). Es meritorio aclarar que si bien la motivación extrínseca puede ser útil en ciertos contextos, es importante equilibrarla con la motivación intrínseca para fomentar un aprendizaje significativo y duradero. También es fundamental adaptar estas estrategias a las necesidades individuales de los estudiantes y mantener un enfoque equitativo y justo en el reconocimiento y las recompensas.

Por su parte, la motivación social relacionada con la influencia de las interacciones sociales, en la motivación de una persona puede surgir de la necesidad de pertenecer a un grupo, de la competencia con otros o del deseo de ser aceptado y valorado por los demás (Vargas, 2019). Y por último, la motivación de logro se basa en el deseo de alcanzar metas desafiantes y superar obstáculos (Arias et al., 2023), de tal manera que los aprendices motivados por el logro buscan el éxito personal, el reconocimiento y la superación de sus propios límites.



Para favorecer la motivación social y hacia el logro en los estudiantes de séptimo año, se pueden implementar estrategias tales como: fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, establecer metas compartidas, crear un ambiente de apoyo y respeto, incorporar actividades significativas y contextualizadas; y, promover la participación y la toma de decisiones.

Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo permite promover actividades y proyectos que requieran la participación y la cooperación entre los estudiantes (Castillo y Suárez, 2020), esto les permitirá interactuar, compartir ideas y aprender unos de otros, lo que puede aumentar su motivación al sentirse parte de un grupo y reconocidos por sus compañeros. También el establecer metas compartidas puede ayudarlos a establecer metas colectivas o de grupo, lo cual a su vez puede fomentar la motivación social y hacia el logro. Al trabajar juntos para alcanzar sus metas, los estudiantes se apoyarán mutuamente y se sentirán motivados por el éxito del grupo.

Crear un ambiente de apoyo y respeto permite generar un clima de aula positivo, y esto es fundamental para favorecer la motivación social y hacia el logro (Ontoria et al., 2023). Para ello, los estudiantes deben sentirse valorados, respetados y escuchados, de tal forma que el apoyo emocional y la retroalimentación constructiva por parte del docente y de sus compañeros pueden aumentar su motivación al brindarles confianza y reconocimiento.

Incorporar actividades significativas y contextualizadas que evidencien relevancia y aplicabilidad en la vida real puede aumentar este tipo de motivación. También, al promover la participación y la toma de decisiones se logra brindar a los estudiantes oportunidades para participar activamente en el proceso de aprendizaje (Mangas, 2021). Esto puede incluir la elección de temas de estudio, la planificación de proyectos o la organización de actividades extracurriculares.

Es importante mantener una comunicación abierta y constante con ellos para comprender sus intereses, preocupaciones y metas, y así poder apoyar su motivación social y hacia el logro de manera efectiva. La comunicación crea un entorno de confianza donde los estudiantes se sienten cómodos compartiendo sus pensamientos y emociones, esto les permite expresar sus intereses y preocupaciones con respecto al aprendizaje del idioma inglés.



Al escuchar y responder a sus inquietudes, podrás demostrar que te importa su bienestar y motivarlos a seguir adelante. Al comprender los intereses individuales de los estudiantes, se pueden encontrar formas de relacionar el contenido del aprendizaje del inglés con sus pasiones. Por ejemplo, si a un estudiante le gusta el deporte, se incorporan temas relacionados con el deporte en las actividades de enseñanza. Esto les dará una sensación de relevancia y motivación adicional al ver cómo el inglés se aplica a sus áreas de interés.

Estrategia Didáctica

La estrategia didáctica es definida por diversos autores, destacando aquella que la relaciona con el conjunto de acciones planificadas y organizadas que lleva a cabo un docente con el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Hernández y Guárate, 2017). Estas acciones incluyen la selección y diseño de actividades, recursos y métodos de enseñanza que se adaptan a las necesidades y características de los estudiantes, con el fin de lograr los objetivos educativos propuestos.

Busca promover la participación de los estudiantes, fomentar su motivación, facilitar la comprensión y aplicación de los contenidos, así como estimular el desarrollo de habilidades y competencias (Pérez, 2019). Para ello, el docente debe tomar en cuenta el contexto educativo, los conocimientos previos de los estudiantes, sus estilos de aprendizaje y las características del contenido a enseñar. Esto implica tener en cuenta factores como el nivel educativo de los estudiantes, las características de la institución educativa, los recursos disponibles y las políticas educativas vigentes.

Los conocimientos previos de los estudiantes son un punto de partida fundamental para el aprendizaje (Quilla, 2021); así que, al diseñar estrategias didácticas, es importante identificar y tener en cuenta los conocimientos, habilidades y experiencias previas de los estudiantes, esto permitirá establecer conexiones significativas entre los nuevos conceptos y lo que los estudiantes ya saben, facilitando así la construcción de nuevos aprendizajes.



Con relación a los estilos de aprendizaje, cada estudiante tiene su propio estilo; es decir, una forma preferida de procesar y asimilar la información (Hernández y Cabrera, 2021). De tal forma que, al diseñar estrategias didácticas, es beneficioso considerar los diferentes estilos de aprendizaje presentes en el aula, como por ejemplo el visual, auditivo, kinestésico, entre otros (Nivela et al., 2019). Esto permite ofrecer actividades y recursos que se adapten a las preferencias individuales de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más efectivo.

La utilización de estrategias didácticas permite al docente crear un ambiente propicio para el aprendizaje, donde los estudiantes puedan construir su propio conocimiento, adquirir habilidades, reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y aplicar lo aprendido en situaciones reales (Orellana, 2020). Estas estrategias pueden incluir el uso de recursos tecnológicos, técnicas de trabajo en grupo, proyectos colaborativos, entre otros enfoques pedagógicos (Sanjuan et al., 2022).

Componentes, relaciones y dimensiones de una estrategia didáctica.

Con relación a los componentes, relaciones y dimensiones de una estrategia didáctica para promover la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año, se pueden considerar algunas ideas generales tales como: tener objetivos bien definidos, actividades interactivas, un feedback efectivo, variedad de recursos, colaboración y una buena comunicación (Jurado y Martos, 2022). Es importante destacar que estos componentes pueden variar según las características y necesidades específicas de los estudiantes de séptimo año y el contexto educativo en el que se encuentren.

Establecer objetivos de aprendizaje claros y específicos que sean relevantes para los estudiantes de séptimo año y estén alineados con sus necesidades y habilidades (Piedrahita, 2023). Antes de establecer los objetivos de aprendizaje, es importante realizar una evaluación inicial para comprender las necesidades y habilidades específicas de los estudiantes. Esto se puede hacer a través de pruebas de diagnóstico, observación en el aula y conversaciones individuales con los estudiantes. Al conocer sus fortalezas y áreas de mejora, se podrán diseñar objetivos que sean relevantes y apropiados para su nivel de competencia en el idioma inglés.



Incluir actividades interactivas y prácticas que fomenten la participación de los estudiantes y les permitan aplicar los conocimientos y habilidades del idioma inglés de manera significativa (Piedrahita, 2023). Estas actividades son fundamentales para el aprendizaje de este idioma, ya que brindan a los estudiantes la oportunidad de participar activamente en su aprendizaje, van más allá de la simple memorización y les permiten aplicar sus conocimientos y habilidades en contextos reales y significativos. Al participar en actividades prácticas, los estudiantes pueden desarrollar su fluidez en la comunicación oral, mejorar su comprensión auditiva y escrita, ampliar su vocabulario y fortalecer su confianza en el uso del idioma inglés.

Proporcionar un Feedback efectivo y constante sobre el desempeño, reconociendo sus logros y brindando orientación para mejorar. Es importante reconocer sus logros y fortalezas, destacando sobre todo lo que están haciendo bien, esto les brinda una sensación de logro y refuerza su confianza en sí mismos (Moreno y Ruiz, 2022), en este sentido, el feedback implica identificar áreas en las que los estudiantes puedan mejorar y proporcionar sugerencias concretas sobre cómo pueden hacerlo, estas instrucciones deben ser claras, específicas y relevantes para que los estudiantes comprendan qué aspectos necesitan trabajar y cómo pueden hacerlo.

Se puede además utilizar una variedad de recursos y materiales auténticos que sean relevantes y atractivos para los estudiantes, como canciones, videos, juegos y materiales de lectura interesantes (Lara, 2023). La incorporación de canciones en el aula es una forma divertida y motivadora de aprender un nuevo idioma, estas pueden ayudar a mejorar la pronunciación, el vocabulario y la comprensión auditiva; además, las letras de las canciones pueden servir como base para actividades de escritura y análisis de vocabulario.

Los videos también son una herramienta poderosa para el aprendizaje de idiomas, a través de ellos se hace posible mostrar situaciones reales, conversaciones auténticas y cultura, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de comprensión auditiva y a familiarizarse con el uso real del idioma inglés, también pueden ser una fuente de inspiración para llevar a cabo debates y discusiones en el aula (Chicaiza et al., 2023).



Los juegos son otra herramienta que permiten a los educandos practicar el idioma de manera divertida y motivadora, al mismo tiempo que refuerzan los conceptos y habilidades aprendidas (Cevallos y Palma, 2022). La estrategia didáctica debe fomentar la colaboración entre los estudiantes a través de actividades en parejas o en grupos, donde puedan practicar el idioma inglés y apoyarse mutuamente en el proceso de aprendizaje (Piedrahita, 2023). Al trabajar en parejas, los estudiantes pueden practicar habilidades de escucha y expresión oral, pueden realizar ejercicios de conversación, donde uno asume el rol de un cliente y el otro el rol de un empleado, por ejemplo. De esta manera, los estudiantes pueden mejorar su fluidez y desarrollar habilidades de comunicación efectivas.

Trabajar en grupos más grandes también puede ser beneficioso, ya que permite una mayor diversidad de ideas y perspectivas (Medina, 2021). Los estudiantes pueden realizar proyectos en grupo, donde trabajan juntos para investigar, presentar información y resolver problemas, esto fomenta el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico; además, la colaboración en el aula promueve el apoyo mutuo entre los estudiantes, pueden ayudarse unos a otros a superar dificultades, corregirse mutuamente y ofrecer retroalimentación constructiva. Esto crea un ambiente de aprendizaje donde se fomenta la confianza y la motivación.

Dentro de la estrategia didáctica también debe considerarse el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma inglés, brindando oportunidades para practicar la expresión oral, la comprensión auditiva, la lectura y la escritura. Una estrategia efectiva para desarrollar la expresión oral es fomentar la participación de los aprendices en actividades de conversación, lo cual se puede realizar a través de ejercicios de pareja o grupo, donde los estudiantes practiquen diálogos, simulen situaciones cotidianas o debatan sobre temas de interés. Se pueden utilizar también juegos de roles y actividades de presentación para que los estudiantes practiquen la expresión oral de manera más creativa y auténtica (Loja et al., 2020). Para desarrollar la habilidad de comprensión auditiva, es importante exponer a los estudiantes a una variedad de materiales auditivos auténticos, como grabaciones de diálogos, entrevistas, canciones o podcasts (Morales, 2020).



Los estudiantes pueden practicar la comprensión auditiva a través de actividades como escuchar y responder preguntas, completar espacios en blanco, resumir información o tomar notas. También se pueden realizar actividades de escucha activa, donde los estudiantes practiquen la identificación de detalles, la inferencia y la comprensión global.

2.4 Fundamentación Pedagógica

Una estrategia didáctica basada en la gamificación para promover la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año se fundamenta pedagógicamente en el uso de elementos lúdicos, la integración de motivación intrínseca y extrínseca, la promoción de la colaboración y la competencia positiva, así como la relevancia y aplicación práctica del idioma en situaciones reales. Por tanto, la corriente educativa pertinente para su fundamentación pedagógica es el constructivismo de Vigotsky.

El constructivismo de Vigotsky se basa en la idea de que el aprendizaje es un proceso activo y socialmente construido, en el cual los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno y con otros individuos (Guerra, 2020). Vigotsky enfatizó la importancia del contexto social y cultural en el aprendizaje, argumentando que el desarrollo cognitivo se ve influenciado por la interacción con personas más experimentadas, conocidas como "andamiaje" (Vigotsky, 2021).

En el contexto de una estrategia didáctica basada en la gamificación, el constructivismo de Vigotsky enfatiza la importancia de la interacción social y colaborativa entre los estudiantes, y de la zona de desarrollo próximo, que es la distancia entre el nivel de desarrollo actual de un estudiante y su potencial de desarrollo bajo la guía de un adulto o compañero más experimentado (Guerra, 2022). Al incorporar elementos de juego y desafíos en las actividades de enseñanza del idioma inglés, se crea un ambiente propicio para la interacción y el intercambio de ideas entre los estudiantes, lo que facilita la construcción conjunta del conocimiento.



De esta manera, el constructivismo de Vigotsky proporciona una base teórica sólida para fundamentar una estrategia didáctica basada en la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés al enfocarse en la interacción social, el andamiaje y la zona de desarrollo próximo, esta corriente educativa promueve la motivación, el aprendizaje activo y la construcción conjunta del conocimiento en los estudiantes.

2.5 Fundamentación Sociológica

La fundamentación sociológica de una estrategia didáctica basada en la gamificación para promover la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año se basa en la interacción social, la motivación colectiva, el reconocimiento social y la aplicación práctica del idioma en la sociedad. Estos aspectos contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje motivador y participativo, el cual favorece el desarrollo de habilidades sociales y el compromiso activo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

De esta manera, la investigación se fundamenta en la Teoría del aprendizaje social, esta sostiene que los individuos aprenden a través de la observación y la imitación de modelos sociales (Bandura, 1987). En el contexto de la enseñanza del inglés, esta teoría puede enfocarse en la importancia de proporcionar modelos de habla y escritura en inglés, así como en fomentar la interacción con hablantes nativos o competentes del idioma para facilitar el aprendizaje y la adquisición de este idioma.

2.6 Fundamentación Psicológica

Al aplicar una estrategia didáctica basada en la gamificación, es importante tener en cuenta teorías psicológicas que fundamenten el diseño de actividades y la proporción de estímulos que promuevan la motivación, el flujo, el aprendizaje autónomo y el aprendizaje social en los estudiantes de séptimo año que están aprendiendo inglés. En este sentido, la fundamentación psicológica será mediante la teoría del flujo.



La Teoría del flujo se refiere a un estado mental de inmersión total y disfrute en una actividad que se experimenta cuando los desafíos de la tarea están equilibrados con las habilidades del individuo (Aranda y Caldera, 2019). En el contexto de la enseñanza del inglés, la gamificación puede ayudar a crear un ambiente de flujo al proporcionar desafíos y recompensas adecuadas, lo que puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

2.7 Fundamentación Legal

Se establecen consideraciones legales basadas en leyes relacionadas con la aplicación de una estrategia didáctica basada en la gamificación para promover la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año.

Constitución de la República del Ecuador.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber 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.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.



Ley Orgánica de Educación Superior, 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:

q. Motivación. Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación.

Art. 345.- La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fiscomisionales y particulares. En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

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.

10. Asegurar que se incluya en los currículos de estudio, de manera progresiva, la enseñanza de al menos una lengua ancestral.

Código de la niñez y adolescencia.

Art. 26.- Derecho a una vida digna. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral. Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.



Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior. El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.





CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

Definición nominal

Variable 1 (Independiente): Gamificación como estrategia de motivación.

Variable 2 (Dependiente): Proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés.

Definición conceptual

Variable 1: Gamificación como estrategia de motivación.

Se concibe como una estrategia efectiva para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, brindándoles experiencias de aprendizaje significativas y promoviendo la construcción activa del conocimiento (Alcívar, 2023).

Variable 2: Proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

El proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés se concibe como un proceso dinámico y complejo en el cual los estudiantes adquieren habilidades lingüísticas en diferentes áreas: comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita (Cajamarca et al., 2021).

Definición operacional

Variable 1: Gamificación como estrategia de motivación.

Esta variable se define operacionalmente a través de dos dimensiones con sus respectivas subdimensiones e indicadores tal como se muestra en la tabla 1. De tal forma, que se mide a través de los fundamentos y los beneficios; la primera medida mediante la motivación, el flujo, el aprendizaje experiencial, constructivismo y aprendizaje social experimentado por el estudiante. La segunda dimensión, beneficios, medida a través de la participación y compromiso, la retención de conocimientos, el desarrollo de habilidades específicas; y la colaboración y trabajo en equipo realizado por los estudiantes.



Variable 2: Proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Esta variable es medida por dos dimensiones con sus respectivas subdimensiones e indicadores tal como se muestra en la tabla 1. La primera dimensión, llamada etapas, es medida por cinco subdimensiones, a saber, por la preparación, presentación, práctica, evaluación; y, retroalimentación. La segunda dimensión, definida como habilidades lingüísticas, es medida por el vocabulario, la gramática, comprensión auditiva, comprensión de lectura; y, la expresión oral.





Tabla 1

Cuadro de operacionalización de las variables

Variabes	Dimensiones	Sub-dimensiones	Indicadores
Gamificación como estrategia de motivación	Fundamentos	Motivación	Provoca su interés y satisfacción por aprender
			Siente que tienen autonomía
			Siente que tienen relación con el entorno
		Flujo	Experimenta un estado concentración
			Disfruta las actividades
			Aprendizaje experiencial
	Se presentan situaciones y desafíos		
	Se fomenta la construcción activa del conocimiento		
	Beneficios	Constructivismo	Resuelve problemas y toma decisiones
			Aplica lo aprendido en situaciones de su cotidianidad
			Aprendizaje social
	Se fomenta la interacción		
	Participación y compromiso	Se involucra activamente en el proceso de aprendizaje	
Se siente comprometido con su aprendizaje			
Retención de conocimientos		Se le proporcionan experiencias de aprendizaje memorables y significativas	
	Aplica conceptos y resuelve problemas en un entorno de juego		
	Desarrollo de habilidades específicas	Se establecen desafíos progresivos	
Se ofrece retroalimentación constantemente			
Colaboración y trabajo en equipo		Resuelven problemas en equipo	
	Realizan competencias de manera saludable		

Fuente: elaboración propia



Tabla 1 (Continuación)

Variables	Dimensiones	Sub-dimensiones	Indicadores
Proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés	Etapas	Preparación	Se establecen los objetivos educativos
			Se seleccionan los materiales didácticos adecuados
			Se diseñan las estrategias de enseñanza
		Presentación	Se introducen los nuevos contenidos lingüísticos a través de diferentes recursos
			Se explican las reglas gramaticales
			Se enseña vocabulario
		Práctica	Se practican las habilidades lingüísticas
	Tiene la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos		
	Se realizan ejercicios de comprensión auditiva para reforzar el aprendizaje		
	Se realizan ejercicios de expresión oral, para reforzar el aprendizaje		
	Evaluación	Se realizan ejercicios de comprensión lectora para reforzar el aprendizaje	
		Se realizan ejercicios de expresión escrita para reforzar el aprendizaje	
		Se valora su progreso en el dominio del idioma inglés	
	Habilidades lingüísticas	Retroalimentación	Utiliza diferentes tipos de evaluación
Se les brinda recomendaciones para mejorar			
Se hace énfasis en el refuerzo positivo			
Vocabulario		Asocia palabras con imágenes	
		Completa frases utilizando palabras específicas	
		Practica el vocabulario de forma divertida y participativa	
		Practica la gramática en contexto	
Gramática	Utiliza estructuras gramaticales específicas para comunicarse		
	Se les hace escuchar y responder preguntas relacionadas con el contenido		
	Practican la comprensión auditiva mientras participan en una actividad lúdica		
	Crean juegos de preguntas y respuestas basados en textos en inglés		
Comprensión auditiva	Utiliza juegos que involucran la lectura de textos en inglés		
	Se le asigna roles específicos sobre situaciones o temas para discutir en inglés		
Comprensión de lectura	Se realizan diálogos y conversaciones en inglés		



2.2. Enfoque de la Investigación

El enfoque empleado en esta investigación es el enfoque mixto; es decir, el cuantitativo y cualitativo, para su utilización se hace uso de un diseño secuencial, de dos fases; el cual tiene alto potencial para lograr una comprensión más compleja del objeto en estudio. La primera fase corresponde a la parte cuantitativa, debido a que se hace uso de la estadística descriptiva para analizar los datos recolectados de la aplicación de un cuestionario realizado bajo la técnica de la encuesta. En la segunda fase se desarrolla un estudio cualitativo, en el cual se aplican técnicas, instrumentos como la entrevista semiestructurada a expertos.

La importancia de la aplicación del diseño secuencial en la investigación mixta radica en varios aspectos entre los que se destacan: la posibilidad de complementar los hallazgos cuantitativos con los cualitativos, y viceversa; dar profundidad y contextualización; se puede realizar una validación cruzada de los resultados mediante la triangulación de datos cuantitativos y cualitativos fortaleciendo su validez y confiabilidad, al permitir la convergencia de diferentes fuentes de evidencia. El diseño secuencial permite también realizar ajustes en la fase cualitativa en función de los resultados cuantitativos, esto garantiza que las preguntas de investigación se aborden de manera más completa y se puedan explorar aspectos emergentes o inesperados que surjan durante el análisis cuantitativo (González & Ricalde, 2021).

2.3. Alcance de la investigación

El alcance de esta investigación de acuerdo con los objetivos establecidos es descriptiva en su fase inicial y aplicada en la final, ya que el estudio está direccionado a:

- 1.- establecer los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés;
- 2.- describir el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes séptimo año de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024;
3. identificar los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés;
4. diseñar una estrategia didáctica para incorporar la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha; y



5. validar mediante el criterio de expertos la funcionabilidad y aplicabilidad de la estrategia didáctica basada en la gamificación para promover la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Su fase aplicada se fundamenta en el cuarto objetivo específico, ya que mediante este se posibilita el ofrecer una posible solución a la situación problemática del contexto estudiado (Latorre et al., 2021), de esta forma, se diseña una estrategia didáctica para incorporar la gamificación y promover la participación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. Su propósito educativo consiste en brindar conocimientos que puedan ser aplicados de manera directa en la praxis del docente para mejorar o incrementar el aprendizaje de estudiantes de séptimo año.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Para el desarrollo de este estudio se asume el tipo de investigación convergente secuencial, lo cual se justifica en el hecho de que se procura la confluencia de hallazgos de las fases cuantitativa y cualitativa, con el propósito de obtener un conocimiento más compleja del objeto de estudio, el cual para este caso es el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha.

Además, los hallazgos cualitativos pueden ayudar a profundizar en aspectos específicos que surgieron durante el análisis de datos cuantitativos, lo cual constituye una flexibilidad que permite abordar la investigación de manera más holística y responder preguntas emergentes luego de culminar la primera fase, lo cual favorece la toma de decisiones para el diseño y validación de la estrategia generada en esta investigación.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Entre métodos empleados para la realización del presente estudio sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha, están la revisión de literatura, el estudio de caso, las encuestas y cuestionarios y la entrevista. Mediante el método de revisión de literatura científica relacionada con la estrategia didáctica basada en la gamificación para promover la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, con el objetivo de establecer los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso





de enseñanza aprendizaje del idioma inglés; describir el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes séptimo año de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024; e identificar los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Con relación al estudio de caso, se tiene el caso de los estudiantes del primero de bachillerato de la unidad educativa Yahuarcocha. El otro método corresponde al de encuestas y cuestionarios, los cuales son aplicados a docentes, y directivos de la citada institución para el diseño de una estrategia didáctica para incorporar la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha. Finalmente, se aplican entrevistas semiestructurada a expertos, estos son los docentes, para validar mediante el criterio de expertos la funcionabilidad y aplicabilidad de la estrategia diseñada.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Los instrumentos construidos para esta investigación son cuatro: un cuestionario, una matriz de análisis de datos bibliográficos y dos entrevistas semiestructuradas.

El cuestionario, utilizado para recoger información destinada a describir el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes séptimo año de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024; y a, identificar los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. Este cuestionario es aplicado a los estudiantes de la muestra; y está conformado por 47 ítems con escala tipo Likert de cinco alternativas: siempre, casi siempre, algunas veces, casi nunca y nunca (anexo 2).

Para establecer los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, se usó una matriz de análisis de datos bibliográficos (anexo 3), la cual es una herramienta útil para organizar y analizar los datos bibliográficos de forma sistemática. En su diseño se estructura por filas y columnas con las diferentes variables y categorías relacionadas con los datos bibliográficos.





Sus filas están destinadas a presentar la información sobre los documentos o fuentes bibliográficas estudiadas, por su parte, las columnas muestran los diferentes aspectos o características de esos documentos; tales como, autor, año de publicación, título, palabras clave, los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Con respecto al diseño de una estrategia didáctica para incorporar la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha, se aplica una entrevista semiestructurada (anexo 4) la cual tiene por finalidad obtener información de tipo cualitativo para dar cumplimiento a dicho objetivo. Esta entrevista quedó conformada por cinco preguntas abiertas y se aplica a los docentes que conforman la muestra de la investigación.

2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo

Población

La población objeto de estudio corresponde a 3 docentes de inglés, y 100 estudiantes de educación General Básica de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024, jornada matutina, ubicada en la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, barrio Huertos Familiares, Ecuador.

Muestra

Para el cálculo de la muestra de docentes se tiene una población de muy pocos sujetos o pequeña; por tanto, la muestra queda constituida por la misma cantidad de personas; así, para la presente investigación, se procede a realizar la declaración de la muestra conformada de igual forma que la población por los 3 docentes de inglés. Con respecto a los estudiantes, la muestra quedó conformada por 30 estudiantes de séptimo año, quienes fueron seleccionados utilizando el método de muestreo de intencionalidad o conveniencia, por lo que no se usan fórmulas. Esta selección se ha llevado a cabo considerando el desempeño en la asignatura de inglés, donde se ha identificado que estos alumnos presentan un nivel calificado como básico y bajo según su registro académico.





No obstante, dado que la muestra se ha seleccionado con intencionalidad o conveniencia, es importante tener en cuenta las limitaciones inherentes a este método de muestreo y considerarlas al interpretar los resultados obtenidos.

2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación

Para describir el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes séptimo año de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024; e identificar los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, se emplean las siguientes técnicas estadísticas:

-Medidas de tendencia central como frecuencias, porcentajes de respuestas y la media, para resumir las principales características de los datos.

-Tablas de frecuencia, para organizar y presentar los datos de acuerdo con los valores, útiles para visualizar la distribución de las variables con sus dimensiones, sub dimensiones e indicadores.

-Gráficos para representar de manera intuitiva la distribución de datos, en este caso se usan gráficos de barras.

2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación

Las etapas o fases seguidas en el proceso investigativo y su propósito:

En la primera etapa, que corresponde a la de diagnóstico, se recolectan datos cuantitativos para examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Inglés con los estudiantes de séptimo año de educación Básica.

Para la segunda fase del diseño de investigación, se recaban datos cualitativos para cumplir los otros dos objetivos específicos:

- Analizar desde una visión teórica evolutiva las diferentes herramientas

digitales educativas en el contexto del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.





- Establecer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Inglés en los estudiantes de séptimo año de educación Básica.

Luego de ser recopilados los datos cualitativos, se lleva a cabo el estudio y análisis, que implica una interpretación y comprensión más detallada de los datos, cuya finalidad consiste en presentar las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

2.9.1. Etapas de diagnóstico inicial

Esta etapa se propone: describir el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes séptimo año de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024; e identificar los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

2.9.2. Modelación de la propuesta

La propuesta para presentar en este estudio comprende una estrategia didáctica para incorporar la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha.

2.9.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)

Esta etapa de validación teórica pretende validar conceptos y teorías surgidos en el marco teórico con evidencia empírica, esto se puede realizar de dos formas: a través de validación teórica o empírica. Para esta investigación se hace uso de la validación teórica mediante el establecimiento de los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés; también la validación empírica mediante el criterio de expertos la funcionabilidad y aplicabilidad de la estrategia didáctica basada en la gamificación para promover la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. Esta acción conlleva a validarla en el contexto educativo y analizar su contribución en este campo y en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.





2.10. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

En este apartado se presentan los resultados del diagnóstico causal correspondiente al diagnóstico inicial, el cual consistió en describir el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes séptimo año de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024; e identificar los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Para la variable 1: Gamificación como estrategia de motivación, como se muestra en la tabla 2 y en la figura 1, los estudiantes manifestaron con respecto a la motivación, que sus docentes en su mayoría, nunca o casi nunca despiertan su motivación por aprender, tampoco ellos se sienten con autonomía; de igual forma, en un 46.67% nunca siente que lo estudiado tiene relación con el entorno. Para esta subdimensión de motivación se tiene que, en promedio, el 41.11% de los estudiantes nunca siente motivación. Para la subdimensión: Flujo, los aprendices expresaron que algunas veces, con una media del 36.67% los docentes permiten que ellos experimenten un estado concentración o que disfruten las actividades realizadas.

Con referencia a la sub dimensión: aprendizaje experiencial, la media más alta es evidenciada para la alternativa casi nunca con un 55%, destacando que casi nunca se les proporciona la oportunidad de experimentar, o se presentan situaciones y desafíos. Con respecto a la sub dimensión: constructivismo, se obtuvo que la media más alta se ubicó en casi nunca, con un 54.44%; es decir, casi nunca estos docentes fomentan la construcción activa del conocimiento, o resuelve problemas y toma decisiones, o aplica lo aprendido en situaciones de su cotidianidad. Para la sub dimensión: aprendizaje social, la media más alta se ubicó en la alternativa casi nunca, con el 45%; esto es, los profesores casi nunca incorporan actividades colaborativas y competitivas, ni fomentan la interacción. Por tanto, se puede afirmar que casi nunca o nunca los docentes emplean los fundamentos de la Gamificación como estrategia de motivación.



Tabla 2

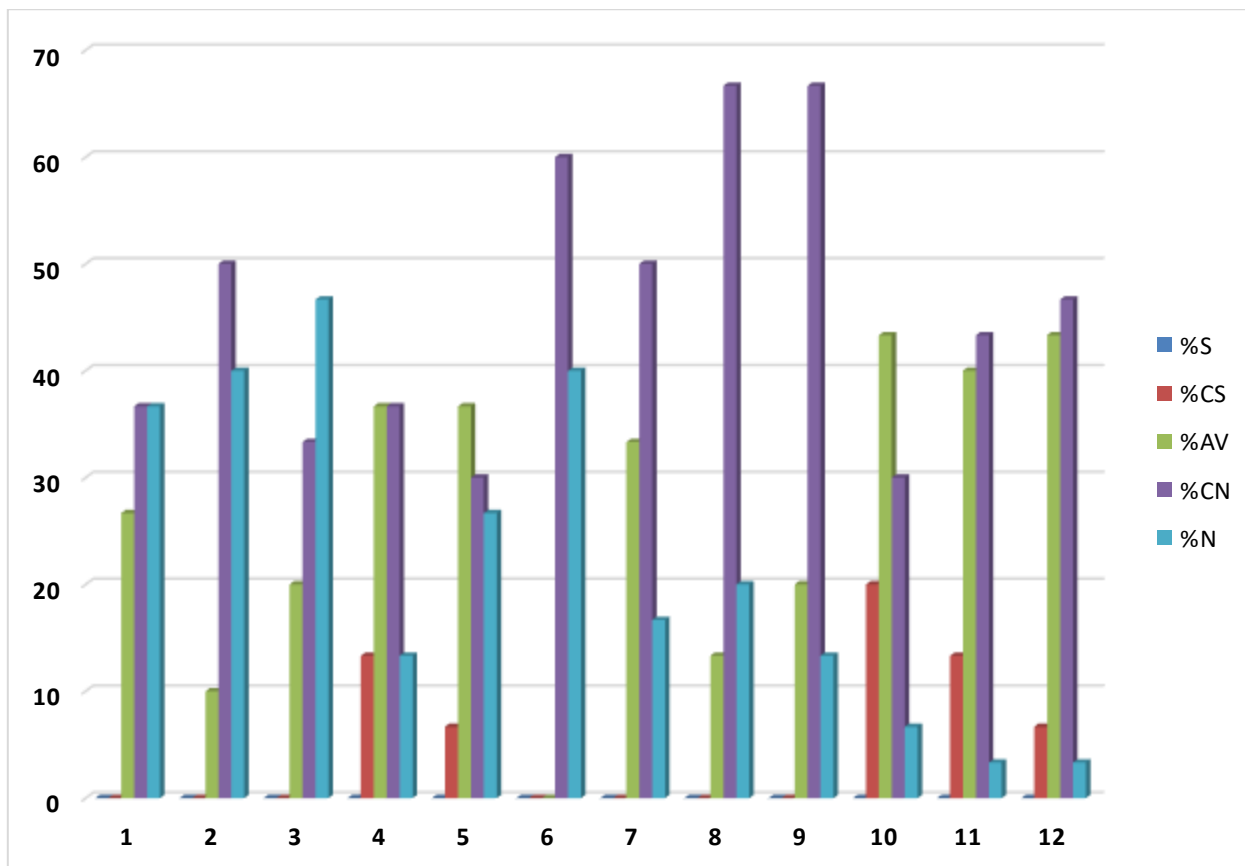
Resultados de Variable 1. Dimensión1: Fundamentos, en todas las sub dimensiones

Subdimensiones – Indicadores - Ítem		Alternativas					TOTAL
Ítem	V1D1SD1. Motivación	%S	%CS	%AV	%CN	%N	
1	Provoca su interés y satisfacción por aprender	0	0	26.67	36.67	36.67	100
2	Siente que tiene autonomía	0	0	10	50	40	100
3	Siente que tiene relación con el entorno	0	0	20	33.33	46.67	100
	Media	0	0	18.89	40	41.11	100
	V1D1SD2. Flujo	%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
4	Experimenta un estado concentración	0	13.33	36.67	36.67	13.33	100
5	Disfruta las actividades	0	6.67	36.67	30	26.67	100
	Media	0	10	36.67	33.33	20	100
	V1D1SD3. Aprendizaje experiencial	%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
6	Se le proporciona la oportunidad de experimentar	0	0	0	60	40	100
7	Se presentan situaciones y desafíos	0	0	33.33	50	16.67	100
	Media	0	0	16.67	55	28.33	100
	V1D1SD4. Constructivismo	%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
8	Se fomenta la construcción activa del conocimiento	0	0	13.33	66.67	20	100
9	Resuelve problemas y toma decisiones	0	0	20	66.67	13.33	100
10	Aplica lo aprendido en situaciones de su cotidianidad	0	20	43.33	30	6.67	100
	Media	0	6.67	25.56	54.44	13.33	100
	V1D1SD5. Aprendizaje social	%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
11	Se incorporan actividades colaborativas y competitivas	0	13.33	40	43.33	3.33	100
12	Se fomenta la interacción	0	6.67	43.33	46.67	3.33	100
	Media	0	10	41.67	45	3.33	100

Fuente: Datos de la investigación

Figura 1

Gráfico de barras de la Variable 1. Dimensión 1: Fundamentos, en todas las sub dimensiones



Fuente: Datos de la investigación

Como se presenta en la tabla 3, y figura 2, para la dimensión 2: beneficios, se tiene que los estudiantes en su mayoría opinaron en un promedio del 51.67%, que los docentes casi nunca favorecen que se involucre activamente en el proceso de aprendizaje, o que se sienta comprometido con su aprendizaje; de forma similar, con respecto a la retención de conocimientos, en un promedio del 50% expresaron que casi nunca se le proporcionan experiencias de aprendizaje memorables y significativas, ni aplica conceptos y resuelve problemas en un entorno de juego.

Para la subdimensión 3: Desarrollo de habilidades específicas, con una media de 56.67% opinaron que casi nunca se establecen desafíos progresivos, o se ofrece retroalimentación constante. Se observa, además, que los alumnos en un 45% de promedio, opinan que sus docentes casi nunca favorecen la colaboración y trabajo en equipo (subdimensión 4); es decir, casi nunca resuelven problemas en equipo, o realizan competencias de manera saludable. Es decir que casi nunca se aprovechan los beneficios de la gamificación.

Tabla 3

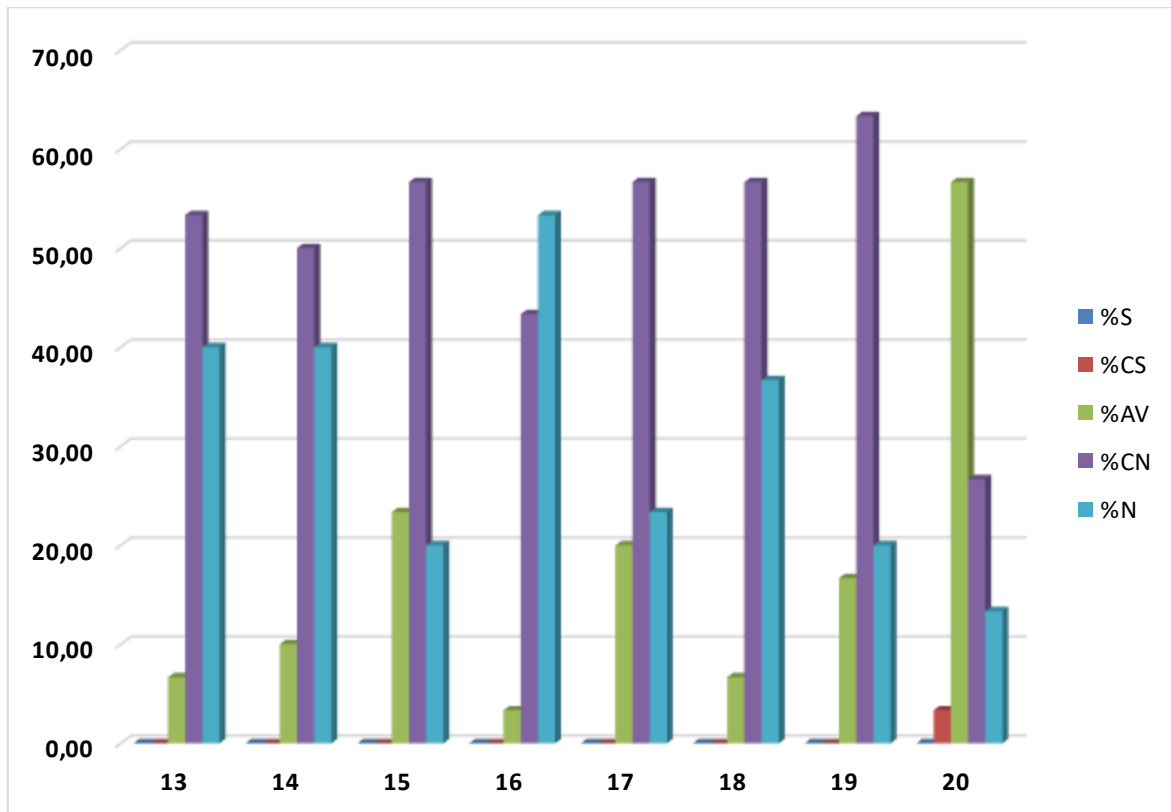
Resultados de Variable 1, Dimensión 2: Beneficios, en todas las sub dimensiones

Subdimensiones – Indicadores - Ítem		Alternativas					
Ítem	V1D2SD1. Participación y compromiso	%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
13	Se involucra activamente en el proceso de aprendizaje	0.00	0.00	6.67	53.33	40.00	100
14	Se siente comprometido con su aprendizaje	0.00	0.00	10.00	50.00	40.00	100
	Media	0.00	0.00	8.33	51.67	40.00	100
V1D2SD2. Retención de conocimientos		%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
15	Se le proporcionan experiencias de aprendizaje memorables y significativas	0.00	0.00	23.33	56.67	20.00	100
16	Aplica conceptos y resuelve problemas en un entorno de juego	0.00	0.00	3.33	43.33	53.33	100
	Media	0.00	0.00	13.33	50.00	36.67	100
V1D2SD3. Desarrollo de habilidades específicas		%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
17	Se establecen desafíos progresivos	0.00	0.00	20.00	56.67	23.33	100
18	Se ofrece retroalimentación constante	0.00	0.00	6.67	56.67	36.67	100
	Media	0.00	0.00	13.33	56.67	30.00	100
V1D2SD4. Colaboración y trabajo en equipo		%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
19	Resuelven problemas en equipo	0.00	0.00	16.67	63.33	20.00	100
20	Realizan competencias de manera saludable	0.00	3.33	56.67	26.67	13.33	100
	Media	0.00	1.67	36.67	45.00	16.67	100

Fuente: Datos de la investigación

Figura 2

Gráfico de barras de la Variable 1. Dimensión 2: Beneficios, en todas las sub dimensiones



Fuente: Datos de la investigación

Para la variable 2: Proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés, en su dimensión 1: etapas; se muestra en la tabla 4 y en la figura 3, que la mayoría de los estudiantes, con una media de 45.56%, opinó que casi nunca se realiza la Preparación del contenido; es decir, solo algunas veces se establecen los objetivos educativos, pero casi nunca se seleccionan los materiales didácticos adecuados, o se diseñan las estrategias de enseñanza; también, en un 40%, expresaron que los docentes algunas veces hacen la presentación de lo que deben aprender; esto es, algunas veces se explican las reglas gramaticales, se enseña vocabulario, o se practican las habilidades lingüísticas; pero, casi nunca se introducen los nuevos contenidos lingüísticos a través de diferentes recursos.

También en un promedio del 48%, opinaron que los profesores algunas veces realizan prácticas de lo estudiado; esto es, solamente a veces tiene la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos, o se realizan ejercicios de comprensión auditiva para reforzar el aprendizaje, o se realizan ejercicios de expresión oral, para reforzar el aprendizaje, o se realizan ejercicios de comprensión lectora para reforzar el aprendizaje, o se realizan ejercicios de expresión escrita para reforzar el aprendizaje.

Además, el 58.33% casi nunca realiza evaluación variada; esto es, casi nunca se valora su progreso en el dominio del idioma inglés, o se utilizan diferentes tipos de evaluación; y el 65% opinó que casi nunca ofrece retroalimentación; es decir, casi nunca se les brindan recomendaciones para mejorar, o se hace énfasis en el refuerzo positivo. Esto quiere decir, que algunas veces o casi nunca estos docentes respetan las etapas del proceso educativo.

Tabla 4

Resultados de Variable 2. Dimensión1: Etapas, en todas las sub dimensiones

Subdimensiones – Indicadores – Ítem		Alternativas					TOTAL
Ítem	V2D1SD1. Preparación	%S	%CS	%AV	%CN	%N	
21	Se establecen los objetivos educativos	0.00	23.33	60.00	13.33	3.33	100
22	Se seleccionan los materiales didácticos adecuados	0.00	0.00	13.33	63.33	23.33	100
23	Se diseñan las estrategias de enseñanza	0.00	0.00	26.67	60.00	13.33	100
	Media	0.00	7.78	33.33	45.56	13.33	100
V2D1SD2. Presentación		%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
24	Se introducen los nuevos contenidos lingüísticos a través de diferentes recursos	0.00	0.00	3.33	53.33	43.33	100
25	Se explican las reglas gramaticales	0.00	3.33	50.00	33.33	13.33	100
26	Se enseña vocabulario	0.00	16.67	53.33	26.67	3.33	100
27	Se practican las habilidades lingüísticas	0.00	6.67	53.33	36.67	3.33	100
	Media	0.00	6.67	40.00	37.50	15.83	100

Tabla 4 (Continuación)

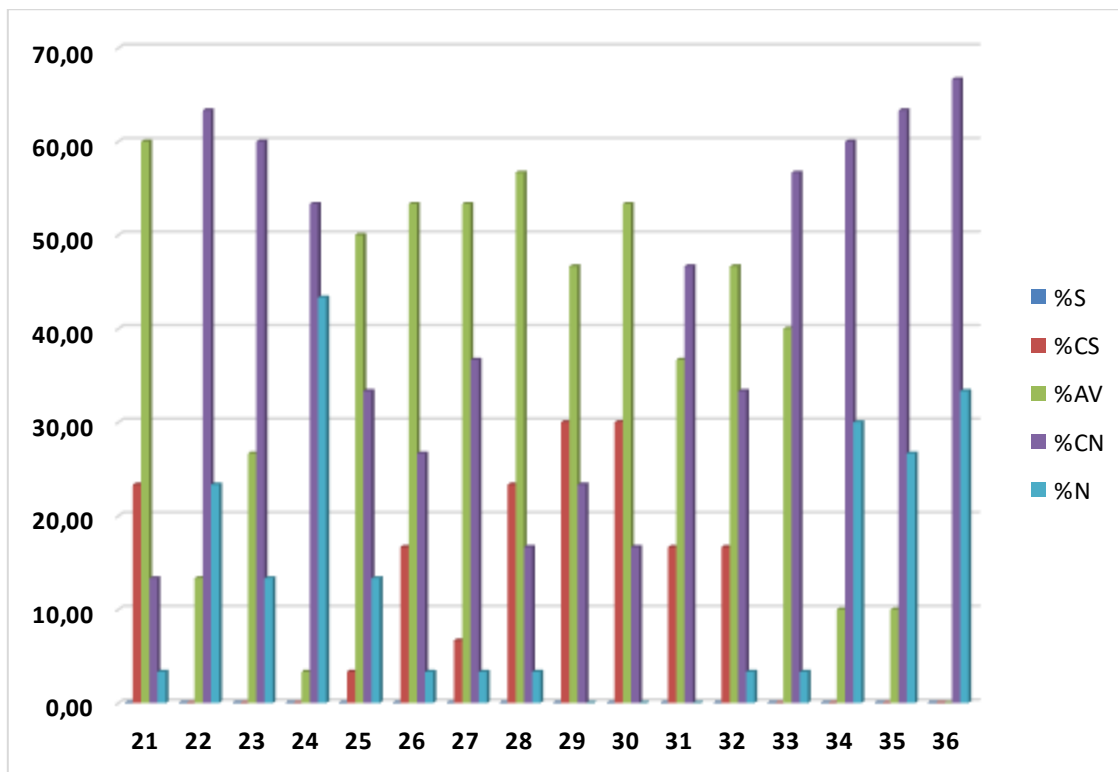
Resultados de Variable 2. Dimensión1: Etapas, en todas las sub dimensiones

Subdimensiones – Indicadores – Ítem		Alternativas					TOTAL
V2D1SD3. Práctica		%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
28	Tiene la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos	0.00	23.33	56.67	16.67	3.33	100
29	Se realizan ejercicios de comprensión auditiva para reforzar el aprendizaje	0.00	30.00	46.67	23.33	0.00	100
30	Se realizan ejercicios de expresión oral, para reforzar el aprendizaje	0.00	30.00	53.33	16.67	0.00	100
31	Se realizan ejercicios de comprensión lectora para reforzar el aprendizaje	0.00	16.67	36.67	46.67	0.00	100
32	Se realizan ejercicios de expresión escrita para reforzar el aprendizaje	0.00	16.67	46.67	33.33	3.33	100
Media		0.00	23.33	48.00	27.33	1.33	100
V2D1SD4. Evaluación		%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
33	Se valora su progreso en el dominio del idioma inglés	0.00	0.00	40.00	56.67	3.33	100
34	Utiliza diferentes tipos de evaluación	0.00	0.00	10.00	60.00	30.00	100
Media		0.00	0.00	25.00	58.33	16.67	100
V2D1SD5. Retroalimentación		%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
35	Se les brinda recomendaciones para mejorar	0.00	0.00	10.00	63.33	26.67	100
36	Se hace énfasis en el refuerzo positivo	0.00	0.00	0.00	66.67	33.33	100
Media		0.00	0.00	5.00	65.00	30.00	100

Fuente: Datos de la investigación

Figura 3

Gráfico de barras de la Variable 2. Dimensión 1: Etapas, en todas las sub dimensiones



Fuente: Datos de la investigación

En la tabla 5 y figura 4 se muestra con relación a la dimensión 2: habilidades lingüísticas, que en promedio el 50% de los docentes solo algunas veces trabaja el vocabulario; es decir, solo algunas veces promueve la asociación de palabras con imágenes, o que se completen frases utilizando palabras específicas, o se practica el vocabulario de forma divertida y participativa; de forma semejante, con una media del 55%, casi nunca trabaja la gramática con sus estudiantes; es decir, casi nunca practica la gramática en contexto, o utiliza estructuras gramaticales específicas para comunicarse. Además, el 40% expresó que solo algunas veces o casi nunca se trabaja la comprensión auditiva; es decir, solo algunas veces se les hace escuchar y responder preguntas relacionadas con el contenido, pero, casi nunca practican la comprensión auditiva mientras participan en una actividad lúdica.

Estos estudiantes también expresaron en un 58.33% que casi nunca se promueve la comprensión lectora; es decir, casi nunca los docentes crean juegos de preguntas y respuestas basados en textos en inglés, o utilizan juegos que involucran la lectura de textos en inglés. Con respecto a la expresión oral, el 63.33% casi nunca la trabaja; es decir, casi nunca se le asignan roles específicos sobre situaciones o temas para discutir en inglés, o se realizan diálogos y conversaciones en este idioma. Este resultado sugiere que los docentes participantes solo algunas veces implementan las actividades para trabajar adecuadamente las habilidades lingüísticas.

Tabla 5

Resultados de Variable 2. Dimensión2: habilidades lingüísticas, todas las sub dimensiones

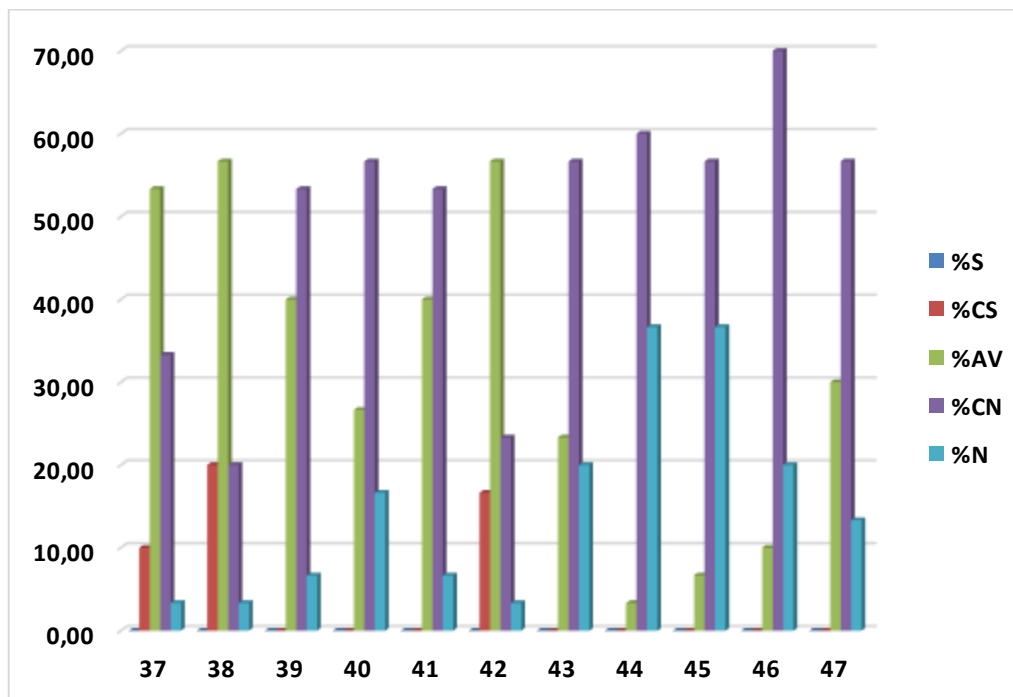
Subdimensiones – Indicadores – Ítem		Alternativas					
Ítem		%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
V2D2SD1. Vocabulario							
37	Asocia palabras con imágenes	0.00	10.00	53.33	33.33	3.33	100
38	Completa frases utilizando palabras específicas	0.00	20.00	56.67	20.00	3.33	100
39	Practica el vocabulario de forma divertida y participativa	0.00	0.00	40.00	53.33	6.67	100
	Media	0.00	10.00	50.00	35.56	4.44	100
V2D2SD2. Gramática							
40	Practica la gramática en contexto	0.00	0.00	26.67	56.67	16.67	100
41	Utiliza estructuras gramaticales específicas para comunicarse	0.00	0.00	40.00	53.33	6.67	100
	Media	0.00	0.00	33.33	55.00	11.67	100
V2D2SD3. Comprensión auditiva							
42	Se les hace escuchar y responder preguntas relacionadas con el contenido	0.00	16.67	56.67	23.33	3.33	100
43	Practican la comprensión auditiva mientras participan en una actividad lúdica	0.00	0.00	23.33	56.67	20.00	100
	Media	0.00	8.33	40.00	40.00	11.67	100

Subdimensiones – Indicadores – Ítem		Alternativas					
		%S	%CS	%AV	%CN	%N	TOTAL
V2D2SD4. Comprensión de lectura							
44	Crean juegos de preguntas y respuestas basados en textos en inglés	0.00	0.00	3.33	60.00	36.67	100
45	Utiliza juegos que involucran la lectura de textos en inglés	0.00	0.00	6.67	56.67	36.67	100
Media		0.00	0.00	5.00	58.33	36.67	100
V2D2SD5. Expresión oral							
46	Se le asigna roles específicos sobre situaciones o temas para discutir en inglés	0.00	0.00	10.00	70.00	20.00	100
47	Se realizan diálogos y conversaciones en inglés	0.00	0.00	30.00	56.67	13.33	100
Media		0.00	0.00	20.00	63.33	16.67	100

Fuente: Datos de la investigación

Figura 4

Gráfico de barras de la Variable 2. Dimensión 2: habilidades lingüísticas, en todas las sub dimensiones



Fuente: Datos de la investigación

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Resultados de la entrevista semiestructurada

La entrevista semiestructurada aplicada para identificar los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, tuvo el propósito de obtener información cualitativa que conlleve a Diseñar una estrategia didáctica para incorporar la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha.

Preguntas:

1. ¿Cuáles son los elementos didácticos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés?

Las respuestas a esta interrogante se presentan en la tabla 6.

Tabla 6

Respuestas a la pregunta 1

Docente	Respuesta	Palabras clave
D1	Los elementos didácticos pueden ser recursos y estrategias utilizados para implementar la gamificación, esto puede incluir el diseño de juegos educativos, el uso de plataformas digitales interactivas, y la integración de juegos en las actividades de aprendizaje.	Juegos educativos; plataformas digitales interactivas
D2	Deben sustentarse en los elementos del juego, como desafíos, recompensas y competencias, así se crea un ambiente más divertido y atractivo, incluyendo tecnologías, lo que puede estimular el interés de los estudiantes.	Elementos del juego; ambiente divertido y atractivo; tecnologías
D3	Estos elementos pueden incluir recursos tecnológicos educativos, métodos de enseñanza innovadores, estrategias pedagógicas, tecnología, entre otros.	Recursos tecnológicos educativos; estrategias pedagógicas; tecnología

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista

Como se muestra en la tabla 6, emergieron palabras clave relacionadas con los elementos didácticos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza

aprendizaje del idioma inglés, entre las cuales están: juegos educativos, plataformas digitales interactivas; elementos del juego; ambiente divertido y atractivo; tecnologías; recursos tecnológicos educativos; y estrategias pedagógicas.

2. ¿Cuáles son los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés?

Las respuestas a esta interrogante se presentan en la tabla 7.

Tabla 7

Respuestas a la pregunta 2

Docente	Respuesta	Palabras clave
D1	La gamificación en el aprendizaje del idioma inglés se basa en la idea de que el juego y la diversión pueden ser poderosos impulsores del aprendizaje; al incorporar el juego, los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje. Además, la gamificación fomenta el aprendizaje activo, ya que los estudiantes participan de manera activa y práctica en actividades relacionadas con el idioma inglés.	Diversión; impulsor del aprendizaje; motivación y compromiso; aprendizaje activo.
D2	Ofrece varios beneficios, en primer lugar, aumenta la motivación de los estudiantes al convertir el aprendizaje en una experiencia divertida y emocionante. Esto ayuda a mantener su interés a lo largo del tiempo. Además, la gamificación promueve la participación activa de los estudiantes, ya que se involucran en actividades interactivas y desafiantes que les permiten aplicar el idioma inglés en situaciones reales. También proporciona un feedback inmediato, lo que les permite corregir errores y mejorar su desempeño de manera rápida y efectiva.	Motivación; diversión; interés; feedback
D3	Se basa en la idea de que los juegos pueden ser una herramienta poderosa para el aprendizaje. Al incorporar elementos de juego, como la competencia, la colaboración y la recompensa, se crea un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades lingüísticas de manera más efectiva, ya que se sienten más involucrados y comprometidos con el proceso. Además, la gamificación fomenta el aprendizaje autónomo, ya que los estudiantes pueden explorar y practicar el idioma inglés de manera independiente a través de juegos interactivos y actividades prácticas.	Herramienta poderosa; colaboración; motivación; habilidades lingüísticas; aprendizaje autónomo

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista

Como se muestra en la tabla 7, emergieron palabras clave relacionadas con los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, entre ellas surgieron: diversión; impulsor del aprendizaje; motivación y compromiso; aprendizaje activo; diversión; interés; feedback; herramienta poderosa; colaboración; habilidades lingüísticas; y, aprendizaje autónomo.

3. ¿Qué componentes, relaciones y dimensiones debe tener una estrategia didáctica para incorporar la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha?

Las respuestas a esta interrogante se presentan en la tabla 8.

Tabla 8

Respuestas a la pregunta 3

Docente	Respuesta	Palabras clave
D1	Debe tener varios componentes clave, es importante diseñar actividades y juegos que sean relevantes y significativos para los estudiantes, relacionándolos con situaciones de la vida real y sus intereses. Además, se deben establecer objetivos claros de aprendizaje y criterios de evaluación para que los estudiantes comprendan qué se espera de ellos; también es esencial fomentar la colaboración y la competencia positiva entre los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje interactivo y estimulante. Por último, se debe proporcionar retroalimentación constante y constructiva para que los estudiantes puedan monitorear su progreso y realizar ajustes en su aprendizaje.	Situaciones de la vida real; intereses; objetivos claros de aprendizaje; criterios de evaluación; retroalimentación

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista

Tabla 8

Respuestas a la pregunta 3

Docente	Respuesta	Palabras clave
D2	Es importante establecer una conexión clara entre los contenidos del juego y los objetivos de aprendizaje del idioma inglés. Además, se deben fomentar relaciones de colaboración y trabajo en equipo entre los estudiantes, promoviendo la interacción y el intercambio de ideas. Asimismo, se deben considerar diferentes dimensiones, como la variedad de desafíos y niveles de dificultad, para adaptarse a las necesidades y habilidades de los estudiantes. También es fundamental proporcionar un entorno seguro y de apoyo, donde los estudiantes se sientan motivados y cómodos para participar activamente en las actividades de gamificación.	Contenidos; objetivos; colaboración; necesidades y habilidades; motivación.
D3	Debe tener componentes, relaciones y dimensiones bien definidos, se deben incluir elementos de juego, como desafíos, recompensas y competencias que sean atractivos y estimulantes para los estudiantes. En cuanto a las relaciones, se debe fomentar la interacción entre los estudiantes, así como la colaboración y el trabajo en equipo. Además, se deben establecer relaciones claras entre las actividades de gamificación y los objetivos de aprendizaje del idioma inglés. En cuanto a las dimensiones, se deben considerar diferentes niveles de dificultad y variedad de actividades para adaptarse a las necesidades y habilidades de los estudiantes. También es importante motivar a los estudiantes y ayudarles a mejorar su aprendizaje.	Desafíos; recompensas; competencias; colaboración; objetivos de aprendizaje; niveles de dificultad; variedad de actividades; necesidades y habilidades; motivación.

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista

Como se muestra en la tabla 8, emergieron palabras clave relacionadas con los componentes, relaciones y dimensiones debe tener una estrategia didáctica para incorporar la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, entre ellas surgieron: situaciones de la vida real; intereses; objetivos claros de aprendizaje; criterios de evaluación; retroalimentación; contenidos; objetivos; colaboración; necesidades y habilidades; motivación; desafíos; recompensas; competencias; colaboración; objetivos de aprendizaje; niveles de dificultad; variedad de actividades.



4. ¿Qué elementos del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés se deben considerar para usar gamificación como promotora de la motivación en los estudiantes de séptimo año?

Las respuestas a esta interrogante se presentan en la tabla 9.

Tabla 9

Respuestas a la pregunta 4

Docente	Respuesta	Palabras clave
D1	Se deben establecer objetivos de aprendizaje claros y alineados con los contenidos del juego, se deben seleccionar actividades y desafíos que sean relevantes y significativos para los estudiantes, relacionándolos con situaciones de la vida real y sus intereses. También es esencial proporcionar información sobre sus avances y errores para que los estudiantes puedan observar su progreso y realizar ajustes en su aprendizaje. Por último, se debe fomentar la colaboración y la competencia positiva entre los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje interactivo y estimulante.	Objetivos de aprendizaje; situaciones de la vida real; intereses; colaboración; competencia; aprendizaje interactivo y estimulante
D2	En primer lugar, se deben seleccionar juegos y actividades que sean apropiados para el nivel de los estudiantes y que estén alineados con los objetivos de aprendizaje del idioma inglés, proporcionar un contexto claro y significativo para que los estudiantes puedan aplicar los conocimientos y habilidades del idioma en situaciones reales. También es importante establecer un sistema de recompensas y reconocimientos para motivar a los estudiantes a participar y progresar en el juego. Por último, se debe brindar información para que los estudiantes puedan mejorar su desempeño y comprensión del idioma.	Nivel; objetivos; contexto claro; recompensas; motivación.
D3	Identificar los objetivos de aprendizaje específicos que se desean lograr a través de la gamificación, seleccionar juegos y actividades que sean adecuados para el nivel de los estudiantes y que les permitan practicar y aplicar el idioma inglés de manera significativa. También es importante establecer un sistema de seguimiento y evaluación para monitorear el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación oportuna. Por último, se debe fomentar la participación activa y la colaboración entre los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje interactivo y motivador.	Objetivos de aprendizaje; nivel; seguimiento; evaluación; participación; colaboración; ambiente interactivo; motivación.

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista



Como se muestra en la tabla 9, emergieron palabras clave relacionadas con los elementos del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés se deben considerar para usar gamificación como promotora de la motivación en los estudiantes de séptimo año, entre ellas surgieron: objetivos de aprendizaje; situaciones de la vida real; intereses; colaboración; competencia; aprendizaje interactivo y estimulante; nivel; objetivos; contexto claro; recompensas; seguimiento; evaluación; participación; colaboración; ambiente interactivo.

5. ¿Qué tipo de gamificación puede usarse como promotora de la motivación en los estudiantes de séptimo año?

Las respuestas a esta interrogante se presentan en la tabla 10.

Tabla 10

Respuestas a la pregunta 5

Docente	Respuesta	Palabras clave
D1	Una opción es utilizar juegos interactivos en línea que estén diseñados específicamente para el aprendizaje del idioma inglés, otra opción es crear actividades de gamificación en el aula, como juegos de roles o simulaciones, donde los estudiantes puedan practicar el idioma inglés de manera divertida y práctica. También se pueden utilizar aplicaciones móviles o plataformas digitales que incorporen elementos de juego para motivar a los estudiantes a practicar el idioma inglés de manera autónoma.	Juegos interactivos en línea; juegos de roles; simulaciones; aplicaciones móviles; plataformas digitales; motivación; autonomía
D2	Por ejemplo, se pueden establecer metas y recompensas para los estudiantes que logren ciertos niveles de dominio del idioma inglés. También se pueden utilizar juegos de palabras, crucigramas o actividades de traducción en forma de juego para practicar el vocabulario y la gramática del idioma. Además, se pueden organizar competencias entre los estudiantes, donde se premie el esfuerzo y el progreso en el aprendizaje del idioma. Estas actividades de gamificación pueden ayudar a mantener la motivación y el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	Metas; recompensas; juegos de palabras; competencias; motivación.

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista

Tabla 10

Respuestas a la pregunta 5

Docente	Respuesta	Palabras clave
D3	Estos juegos pueden incluir preguntas y respuestas, desafíos de vocabulario, ejercicios de escucha y actividades de escritura. Además, se pueden establecer sistemas de recompensas y reconocimientos para motivar a los estudiantes a participar y progresar en el juego. También se pueden utilizar elementos de gamificación, como niveles, puntos y tablas de clasificación, para fomentar la competencia y el espíritu de superación entre los estudiantes. Estas estrategias de gamificación pueden ayudar a mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés.	Desafíos; recompensas; competencias; niveles; motivación.

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista

Como se muestra en la tabla 10, emergieron palabras clave relacionadas con tipo de gamificación puede usarse como promotora de la motivación en los estudiantes de séptimo año, entre ellas surgieron: juegos interactivos en línea; juegos de roles; simulaciones; aplicaciones móviles; plataformas digitales; motivación; autonomía; metas; recompensas; juegos de palabras; competencias; desafíos; y niveles.

PROPUESTA

Nombre de la propuesta

Estrategia didáctica basada en la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Justificación e importancia

La estrategia didáctica, tiene su justificación basada en que la gamificación, está relacionada con la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos (Briceño, 2022), puede generar un mayor compromiso y entusiasmo por parte de los estudiantes (Caraballo, 2023), lo que a su vez puede aumentar su motivación para participar activamente en el aprendizaje del idioma inglés.



Además, se tiene que la gamificación puede fomentar una mayor participación de los estudiantes al convertir el aprendizaje en una experiencia más divertida e interactiva (Arteaga, 2023), la cual puede motivar a los estudiantes a involucrarse activamente en las actividades de aprendizaje del idioma inglés. Puede ayudar a los estudiantes a relacionar el contenido de este idioma con situaciones y contextos reales, facilitando el aprendizaje significativo (Zurita et al., 2023).

Al utilizar juegos y actividades lúdicas, se pueden crear escenarios en los que los estudiantes puedan aplicar el idioma inglés de manera práctica y relevante. La gamificación puede fomentar la competencia amistosa y la colaboración entre los estudiantes, promoviendo la cooperación y el trabajo en equipo, lo que contribuye a un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador.

La importancia de la propuesta se fundamenta en que esta fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés para estudiantes de séptimo año, para quienes se hace necesario el dominio de este idioma por varias razones, entre las cuales se destacan que según Rivera et al. (2021) el inglés es uno de los idiomas más hablados en el mundo; y aprenderlo brinda a los alumnos la capacidad de comunicarse con personas de diferentes culturas y nacionalidades; ampliando sus horizontes para tener acceso a oportunidades tanto a nivel personal como profesional.

En un mundo cada vez más globalizado, el dominio del inglés se ha convertido en una habilidad altamente valorada en el mercado laboral, al respecto muchas empresas requieren empleados que puedan comunicarse en este idioma, especialmente en sectores como el turismo, la tecnología y los negocios internacionales (Feijó & Feijó, 2020). Por otra parte, gran parte del conocimiento y los recursos académicos están disponibles en inglés, según lo establece Bernal et al., (2019); así que, aprender el idioma permite a los estudiantes acceder a una amplia gama de libros, artículos, investigaciones y recursos en línea que no estarían disponibles en su idioma nativo.





El inglés es considerado como el idioma base para el aprendizaje de otros idiomas (Moreira & Venegas, 2020), al dominarlo, los estudiantes pueden tener una base sólida que les facilitará el aprendizaje de otros idiomas en el futuro. Aprender inglés también implica aprender sobre la cultura de los países de habla inglesa, lo cual permite a los estudiantes comprender y apreciar diferentes perspectivas culturales, lo cual es fundamental en un mundo cada vez más diverso y multicultural.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general:

Mejorar la falta de motivación de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha durante el periodo lectivo 2023-2024, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Objetivos específicos:

1. Establecer estrategias y actividades que generen un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante para los estudiantes, mediante el uso de recursos interactivos, juegos educativos, competencias amistosas y recompensas que fomenten la participación y el interés en el aprendizaje del idioma inglés.
2. Adaptar las actividades y materiales de enseñanza al nivel de competencia y los intereses individuales de los estudiantes.
3. Definir metas específicas y realistas para los estudiantes, de manera que puedan ver su progreso y logros a medida que avanzan en el aprendizaje del idioma inglés.
4. Fomentar la participación de los estudiantes en las actividades, animándolos a expresarse en inglés, hacer preguntas, participar en debates y colaborar con sus compañeros.
5. Proporcionar retroalimentación a los estudiantes sobre su desempeño en el aprendizaje del idioma inglés.

Duración

10 sesiones de 2 horas cada una. Una sesión por semana.

Lugar

Institución Educativa: Unidad Educativa Yahuarcocha, ubicada en la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, barrio Huertos Familiares, Ecuador.





Cobertura o población destinataria

30 estudiantes de séptimo año de la unidad educativa Yahuarcocha y 3 docentes de inglés, jornada matutina.

Agentes responsables

Investigadora

Estructura general de la propuesta

Indicadores de logro

Para evaluar el logro del objetivo de la propuesta, el cual consiste en mejorar la falta de motivación de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha durante el periodo lectivo 2023-2024, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, se pueden considerar los siguientes indicadores:

1. Participación activa de los estudiantes en las actividades de clase.
2. Participación en actividades grupales.
3. Muestra interés y entusiasmo hacia el aprendizaje del idioma inglés.
4. Progreso en el aprendizaje del idioma inglés según su comprensión, vocabulario, gramática y habilidades de comunicación.
5. Cumplimiento de las metas individuales establecidas para ellos.
6. Participación en actividades extracurriculares relacionadas con el idioma inglés, como clubes de conversación, competencias de debate o proyectos de investigación.



Contenidos programáticos

Tabla 11

Contenidos programáticos de la propuesta

Semana	Contenidos	Actividades Previstas
1	Desafíos y misiones	<ul style="list-style-type: none">-Presentar el tema a estudiar, explicar brevemente el tema que se va a abordar en la lección, estableciendo la relevancia del tema en el contexto del aprendizaje del inglés.-Establecer los objetivos de aprendizaje que los estudiantes deben alcanzar al final de la lección.-Introducir los desafíos y misiones que los estudiantes deberán completar para profundizar en el tema, explicando claramente las instrucciones y los criterios de éxito para cada desafío o misión.-Proporcionar recursos y materiales a los estudiantes para llevar a cabo los desafíos y misiones, tales como lecturas, videos, ejercicios prácticos, juegos interactivos u otros materiales relevantes.-Fomentar la colaboración y la participación de los estudiantes a trabajar en equipos o de manera individual para resolver los desafíos y misiones.-Proporcionar apoyo y retroalimentación.
2	Tablero de líderes	<ul style="list-style-type: none">-Definir los criterios que se utilizarán para evaluar el desempeño de los líderes.-Recopilar información sobre el desempeño de los líderes.-Definir metas y objetivos claros para los líderes.-Diseñar el formato del Tablero de líderes.-Determinar las recompensas o reconocimientos que se otorgarán a los líderes que obtengan los mejores resultados en el Tablero de líderes.-Comunicar el propósito y las reglas del Tablero de líderes.-Implementar el Tablero de líderes.

Nota. Elaboración propia





Tabla 11 (Continuación)

Contenidos programáticos de la propuesta

Semana	Contenidos	Actividades Previstas
3	Narrativa y personajes	<ul style="list-style-type: none">-Realizar una investigación sobre el tema o género narrativo en el que se quiere trabajar.-Establecer la trama principal de la narrativa y definir su estructura.-Crear perfiles de personajes principales y secundarios de la narrativa.-Establecer objetivos y conflictos que los personajes persiguen en la narrativa y los conflictos que enfrentan en su camino.-Planificar escenas clave para el desarrollo de la narrativa y los personajes.-Escribir un esbozo o guion de la narrativa, diálogos, descripciones de escenas y acciones de los personajes.-Revisar la narrativa y los personajes.
4	Elementos visuales y audiovisuales	<ul style="list-style-type: none">-Selección de materiales audiovisuales adecuados que sean relevantes para el contenido de inglés; por ejemplo, el Canal de YouTube de BBC Learning English, este ofrece una amplia variedad de videos y grabaciones relacionados con el aprendizaje del inglés, tiene lecciones de gramática, vocabulario, pronunciación y mucho más. También, TED Talks cuenta con una gran cantidad de charlas inspiradoras y educativas en inglés. Los temas abarcan desde ciencia y tecnología hasta arte y cultura, y son una excelente manera de practicar la comprensión auditiva y aprender nuevo vocabulario.-Previsualización y adaptación de los materiales.-Introducir el tema y proporcionar contexto a los estudiantes, explicación del contenido.-Comunicar a los estudiantes los objetivos.-Diseñar actividades posteriores al material audiovisual para consolidar el aprendizaje.
5	Competencias y desafíos en grupo	<ul style="list-style-type: none">-Buscar y seleccionar actividades y desafíos para el nivel de los estudiantes y que les permitan practicar y desarrollar las competencias lingüísticas en inglés.-Formar grupos de estudiantes, teniendo en cuenta sus habilidades y niveles de inglés.-Asignar roles y responsabilidades específicas a cada miembro del grupo.

Nota. Elaboración propia





Tabla 11 (Continuación)

Contenidos programáticos de la propuesta

Semana	Contenidos	Actividades Previstas
6	Niveles y avances	<ul style="list-style-type: none">- Evaluación inicial del nivel de inglés.- Diseño de planes de estudio por niveles de inglés.- Creación de materiales y recursos adaptados.- Implementación de actividades diferenciadas.- Promoción al siguiente nivel.
7	Feedback y retroalimentación positiva	<ul style="list-style-type: none">- Realizar evaluaciones periódicas para identificar las fortalezas y áreas de mejora en el aprendizaje del inglés.- Proporcionar retroalimentación individualizada, destacando sus logros y ofreciendo sugerencias específicas para mejorar.- Diseñar actividades de autoevaluación donde los estudiantes puedan reflexionar sobre su propio desempeño y evaluar su progreso en el aprendizaje del inglés.- Fomentar la retroalimentación entre pares.- Establecer rúbricas y criterios de evaluación claros.- Programar sesiones individuales con los estudiantes para ofrecer retroalimentación personalizada.- Reconocer y celebrar los logros en el aprendizaje del inglés.
8	Recursos digitales interactivos	<ul style="list-style-type: none">- Utilizar aplicaciones y plataformas en línea diseñadas específicamente para el aprendizaje del inglés como, por ejemplo, Rosetta Stone es una plataforma para el aprendizaje de inglés. Ofrece cursos interactivos y ejercicios diseñados para ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades lingüísticas, utilizando un enfoque inmersivo.- Utilizar videos y multimedia en el aula para presentar contenido en inglés de manera visual y auditiva.- Utilizar herramientas de colaboración en línea, como plataformas de aprendizaje virtual o espacios de trabajo compartidos.- Diseñar actividades interactivas utilizando herramientas digitales.- Utilizar recursos en línea como diccionarios en línea, sitios web educativos, blogs y foros de discusión.- Utilizar herramientas digitales para evaluar.

Nota. Elaboración propia





Tabla 11 (Continuación)

Contenidos programáticos de la propuesta

Semana	Contenidos	Actividades Previstas
9	Celebración de logros	<ul style="list-style-type: none">-Reconocimiento individual de los logros de cada estudiante.-Exhibición de trabajos realizados por los estudiantes en inglés.-Eventos culturales en inglés donde los estudiantes puedan demostrar sus habilidades.-Publicación de trabajos.-Celebraciones temáticas.-Reconocimiento en redes sociales.
10	Retos y puzzles	<ul style="list-style-type: none">-Utilizar rompecabezas con temáticas en inglés para que los estudiantes practiquen el vocabulario, la gramática y la comprensión del idioma mientras resuelven los desafíos.-Diseñar escape rooms temáticas en inglés donde los estudiantes deban resolver acertijos y desafíos para "escapar".-Crear desafíos de palabras cruzadas, sopas de letras o acertijos de palabras en inglés.-Organizar juegos de roles donde los estudiantes deban resolver problemas o situaciones en inglés.-Organizar competencias de trivia en inglés donde los estudiantes respondan preguntas sobre cultura, gramática, vocabulario y otros aspectos del idioma.-Pedir a los estudiantes que creen sus propios puzzles en inglés, ya sea crucigramas, laberintos o rompecabezas visuales.

Nota. Elaboración propia

Estrategias

Entre las estrategias para el desarrollo de propuesta se aplican las siguientes:

-Estrategias participativas. Estas fomentan la interacción entre estudiantes y docente a través del diálogo, la discusión de ideas, la resolución colaborativa de problemas, a su vez estimulan la participación activa.

-Estrategias experienciales, las cuales se basan en el aprendizaje mediante la experiencia, como los proyectos y las simulaciones; para adquirir conocimientos a través de la acción.





-Estrategias individualizadas, se adaptan a los ritmos y estilos de aprendizaje individuales, por ejemplo, el autoestudio tutorizado, respetando las diferencias entre estudiantes.

-Estrategias audiovisuales, apoyan la enseñanza con recursos como videos, presentaciones multimedia, infografías, animaciones, facilitando la comprensión a través de los sentidos.

Metodología

Como metodologías a ser aplicadas en esta propuesta están:

-Aprendizaje colaborativo, se organizan dinámicas y actividades donde los estudiantes trabajen en equipo para lograr objetivos comunes, resolviendo retos o desarrollando tareas grupales relacionadas con el idioma inglés.

-Aula invertida, se asignan contenidos para que los estudiantes los estudien de manera autónoma antes de la clase, utilizando recursos digitales, las sesiones presenciales se enfocan en aclarar dudas y desarrollar actividades prácticas.

-Aprendizaje basado en problemas, se presentan situaciones problemáticas vinculadas al idioma inglés para que los estudiantes las investiguen y encuentren soluciones de manera colaborativa.

Medios y materiales educativos

Para la implementación de la propuesta, dirigida a mejorar la falta de motivación de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha durante el periodo lectivo 2023-2024, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, se pueden aplicar los siguientes recursos educativos:

-Guías didácticas que expliquen en detalle cómo mejorar la falta de motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, estas guías incluyen imágenes, e información textual con hipervínculos para ampliar la información presentada.

-Actividades prácticas para que los estudiantes experimenten con las estrategias de gamificación propuestas.

-Recursos audiovisuales como videos, audios y podcasts en inglés que permiten a los estudiantes escuchar y practicar la comprensión auditiva.





-Juegos y actividades interactivas como aplicaciones, juegos en línea y actividades digitales que hacen que el aprendizaje del inglés sea más divertido y participativo.

-Recursos en línea como plataformas educativas, sitios web y aplicaciones que ofrecen actividades, ejercicios y recursos adicionales para el aprendizaje del inglés.

Criterios de evaluación

Guía de observación para evaluar los Indicadores de logro planteados en esta propuesta, tal como se muestra en la tabla 12.

Tabla 12

Guía de observación con criterios de evaluación de la propuesta

N°	Indicador de logro	Inicio	Proceso	Logro
1	Participación activa de los estudiantes en las actividades de clase.			
2	Participación en actividades grupales.			
3	Muestra interés y entusiasmo hacia el aprendizaje del idioma inglés.			
4	Progreso en el aprendizaje del idioma inglés según su comprensión, vocabulario, gramática y habilidades de comunicación.			
5	Cumplimiento de las metas individuales establecidas para ellos.			
6	Participación en actividades extracurriculares relacionadas con el idioma inglés, como clubes de conversación, competencias de debate o proyectos de investigación			

Fuente: elaboración propia





**Estrategia didáctica basada en la gamificación
como promotora de la motivación en el proceso de
enseñanza aprendizaje del idioma inglés**





Sesión 1. Desafíos y misiones

Objetivos

1. Mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes con desafíos y misiones en el proceso de aprendizaje del inglés.
2. Promover la aplicación práctica de habilidades lingüísticas mediante desafíos y misiones, en situaciones reales o simuladas.
3. Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración en los desafíos y misiones.
4. Desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico mediante desafíos y misiones que requieren que los estudiantes analicen situaciones, tomen decisiones y encuentren soluciones utilizando el idioma inglés.
5. Reforzar el aprendizaje autónomo mediante desafíos y misiones.

Actividades Previstas para la sesión

- Presentar el tema a estudiar, explicar brevemente el tema que se va a abordar en la lección, estableciendo la relevancia del tema en el contexto del aprendizaje del inglés.
- Establecer los objetivos de aprendizaje que los estudiantes deben alcanzar al final de la lección.
- Introducir los desafíos y misiones que los estudiantes deberán completar para profundizar en el tema, explicando claramente las instrucciones y los criterios de éxito para cada desafío o misión.
- Proporcionar recursos y materiales a los estudiantes para llevar a cabo los desafíos y misiones, tales como lecturas, videos, ejercicios prácticos, juegos interactivos u otros materiales relevantes.
- Fomentar la colaboración y la participación de los estudiantes a trabajar en equipos o de manera individual para resolver los desafíos y misiones.
- Proporcionar apoyo y retroalimentación.

Metodología de aplicación

Para aplicar la estrategia desafíos y misiones a temas de inglés, se pueden seguir los siguientes pasos:





1. Seleccionar el tema a estudiar del idioma inglés, como por ejemplo vocabulario específico, gramática, habilidades de comunicación, o algún otro.
2. Diseñar desafíos y misiones que estén vinculados al tema seleccionado, estos pueden ser actividades prácticas, ejercicios de escritura, debates, juegos de roles, proyectos de investigación, entre otros.
3. Establecer objetivos de aprendizaje que los estudiantes deben alcanzar al completar los desafíos y misiones. Es necesario asegurarse de que los objetivos sean específicos, medibles y alcanzables.
4. Proporcionar instrucciones claras para cada desafío y misión, indicando qué se espera que los estudiantes hagan, cómo deben realizarlo y cuál es el resultado esperado.
5. Fomentar la colaboración entre los estudiantes para trabajar en equipos o en parejas para completar los desafíos y misiones.
6. Proporcionar recursos y materiales a los estudiantes para llevar a cabo los desafíos y misiones, estos pueden ser materiales en línea, videos, grabaciones de audio, entre otros.
7. Ofrecer retroalimentación constructiva a medida que los estudiantes completan los desafíos y misiones.
8. Evaluar el progreso de los estudiantes a lo largo de los desafíos y misiones mediante rúbricas, autoevaluaciones o evaluaciones entre pares para medir su desempeño.

Sesión 2. Tablero de líderes

Objetivos

1. Utilizar el Tablero de líderes como una herramienta de motivación para que los estudiantes participen en el aprendizaje del inglés.
2. Establecer un ambiente competitivo y desafiante donde los estudiantes se esfuercen por mejorar su desempeño en los temas de inglés estudiados.





3. Estimular a los estudiantes a asumir la responsabilidad de su aprendizaje y buscar oportunidades para mejorar sus habilidades en el idioma inglés.
4. Fomentar la colaboración entre los estudiantes para alcanzar metas y objetivos comunes en el tema de inglés.
5. Utilizar el Tablero de líderes como una herramienta para evaluar el progreso de los estudiantes en el inglés.

Actividades Previstas para la sesión

- Definir los criterios que se utilizarán para evaluar el desempeño de los líderes.
- Recopilar información sobre el desempeño de los líderes.
- Definir metas y objetivos claros para los líderes.
- Diseñar el formato del Tablero de líderes.
- Determinar las recompensas o reconocimientos que se otorgarán a los líderes que obtengan los mejores resultados en el Tablero de líderes.
- Comunicar el propósito y las reglas del Tablero de líderes.
- Implementar el Tablero de líderes.

Metodología de aplicación

Una metodología de aplicación de la estrategia del Tablero de líderes en el contexto del aprendizaje del inglés podría seguir los siguientes pasos:

1. Definir las habilidades lingüísticas, participación en clase, progreso en el aprendizaje del inglés, entre otros.
2. Establecer metas y objetivos claros de aprendizaje que los estudiantes deben alcanzar en el tema de inglés, las cuales pueden estar relacionadas con el dominio del vocabulario, la fluidez en la comunicación oral, o la comprensión de lectura del idioma inglés.
3. Crear un sistema de puntuación para evaluar el desempeño de los estudiantes, tal como por ejemplo, asignar puntos o rangos basados en los criterios de evaluación previamente definidos.
4. Diseñar el Tablero de líderes, o tablero visual donde se muestren los nombres o identificadores de los estudiantes y sus respectivas puntuaciones, puede ser un tablero físico en el aula o un tablero digital en una plataforma en línea.





5. Registrar y actualizar periódicamente las puntuaciones de los estudiantes en el Tablero de líderes en intervalos de tiempo determinados.
6. Definir recompensas o reconocimientos para los estudiantes que obtengan las puntuaciones más altas en el Tablero de líderes.
7. Utilizar el Tablero de líderes como una herramienta para fomentar una competencia saludable entre los estudiantes, motivándolos a esforzarse y mejorar su desempeño en el tema de inglés.
8. Brindar retroalimentación constructiva a los estudiantes sobre su desempeño en el inglés y ofrecerles apoyo adicional para mejorar sus habilidades.

Sesión 3. Narrativa y personajes

Objetivos

1. Utilizar la narrativa y los personajes como herramientas para practicar y mejorar las habilidades de comunicación oral en inglés.
2. Utilizar historias y personajes interesantes para motivar a los estudiantes a leer en inglés.
3. Desarrollar la creatividad y la imaginación, mediante la narrativa y los personajes.
4. Promover el aprendizaje contextualizado al utilizar la narrativa y los personajes.
5. Estimular el interés y la motivación.

Actividades Previstas para la sesión

- Realizar una investigación sobre el tema o género narrativo en el que se quiere trabajar.
- Establecer la trama principal de la narrativa y definir su estructura.
- Crear perfiles de personajes principales y secundarios de la narrativa.
- Establecer objetivos y conflictos que los personajes persiguen en la narrativa y los conflictos que enfrentan en su camino.
- Planificar escenas clave para el desarrollo de la narrativa y los personajes.
- Escribir un esbozo o guion de la narrativa, diálogos, descripciones de escenas y acciones de los personajes.
- Revisar la narrativa y los personajes.





Metodología de aplicación

Una metodología de aplicación de la estrategia de Narrativa y personajes en el aprendizaje de inglés podría seguir los siguientes pasos:

1. Elegir una historia en inglés que sea adecuada para el nivel y los intereses de los estudiantes, puede ser un cuento, una novela corta, una película o una serie de televisión.

2. Presentar los personajes principales de la historia a los estudiantes, describir sus características físicas, personalidades y roles en la narrativa.

3. Leer o ver la historia en inglés con los estudiantes, esto les permitirá familiarizarse con el vocabulario, la estructura gramatical y las expresiones idiomáticas utilizadas en la narrativa.

4. Fomentar la discusión y el análisis de los personajes en la historia, los estudiantes pueden explorar sus motivaciones, acciones y cambios a lo largo de la narrativa.

5. Invitar a los estudiantes a crear sus propios personajes relacionados con la historia. Pueden dibujar, escribir descripciones o incluso actuar como esos personajes.

6. Proporcionar oportunidades para que los estudiantes practiquen la expresión oral y escrita utilizando los personajes y la historia, pueden realizar diálogos, escribir cuentos adicionales o incluso representar escenas de la historia.

7. Evaluar el progreso de los estudiantes en función de su comprensión de la historia, su capacidad para analizar los personajes y su habilidad para expresarse en inglés.

8. Integrar la estrategia de Narrativa y personajes con otras habilidades lingüísticas, como la comprensión auditiva, la lectura y la escritura.





Sesión 4. Elementos visuales y audiovisuales

Objetivos

1. Utilizar elementos audiovisuales, como videos y grabaciones, para exponer a los estudiantes a diferentes acentos, entonaciones y ritmos del inglés hablado.
2. Ampliar el vocabulario usando elementos visuales, como imágenes y gráficos.
3. Estimular la creatividad mediante la creación de presentaciones, videos o dibujos relacionados con el contenido del idioma.
4. Promover la motivación y el compromiso en el aprendizaje del inglés.

Actividades Previstas para la sesión

- Selección de materiales audiovisuales adecuados: Buscar y seleccionar videos, grabaciones o recursos audiovisuales que sean relevantes para el contenido de inglés; por ejemplo, el Canal de YouTube de BBC Learning English, este ofrece una amplia variedad de videos y grabaciones relacionados con el aprendizaje del inglés, tiene lecciones de gramática, vocabulario, pronunciación y mucho más. También, TED Talks cuenta con una gran cantidad de charlas inspiradoras y educativas en inglés. Los temas abarcan desde ciencia y tecnología hasta arte y cultura, y son una excelente manera de practicar la comprensión auditiva y aprender nuevo vocabulario
- Previsualización y adaptación de los materiales, verificar la calidad del audio y video, ajustar la velocidad de reproducción si es necesario y preparar cualquier material complementario, como subtítulos o guías de actividades.
- Introducir el tema y proporcionar contexto a los estudiantes, explicación del contenido, presentación de vocabulario relevante o la activación de conocimientos previos.
- Comunicar a los estudiantes los objetivos específicos que se espera lograr a través del uso de los elementos visuales y audiovisuales.
- Diseñar actividades posteriores al material audiovisual para consolidar el aprendizaje.

Metodología de aplicación

Una metodología de aplicación de la estrategia de elementos visuales y audiovisuales para el aprendizaje del inglés puede incluir lo siguiente:





1. Seleccionar materiales audiovisuales, buscar y seleccionar videos, grabaciones u otros recursos audiovisuales que sean relevantes para el tema o contenido de inglés que se va a enseñar, es importante asegurarse de que los materiales sean apropiados para el nivel y los intereses de los estudiantes; por ejemplo, el Canal de YouTube de BBC Learning English, este ofrece una amplia variedad de videos y grabaciones relacionados con el aprendizaje del inglés, tiene lecciones de gramática, vocabulario, pronunciación y mucho más. También, TED Talks cuenta con una gran cantidad de charlas inspiradoras y educativas en inglés. Los temas abarcan desde ciencia y tecnología hasta arte y cultura, y son una excelente manera de practicar la comprensión auditiva y aprender nuevo vocabulario.

2. Antes de utilizar los materiales en el aula, es recomendable previsualizarlos y adaptarlos según las necesidades de los estudiantes, esto implica verificar la calidad del audio y video, ajustar la velocidad de reproducción si es necesario y preparar cualquier material complementario, como subtítulos o guías de actividades.

3. Previo a mostrar el material audiovisual, introducir el tema y proporcionar contexto a los estudiantes, lo cual puede incluir una breve explicación del contenido, la presentación de vocabulario relevante o la activación de conocimientos previos relacionados con el tema.

4. Establecimiento de objetivos de aprendizaje que se espera lograr a través del uso de los elementos visuales y audiovisuales, esto les ayudará a enfocar su atención y a comprender la relevancia de la actividad.

5. Realizar actividades de previsualización y predicción para activar el conocimiento previo de los estudiantes y estimular su curiosidad, pueden hacerse preguntas sobre el contenido, discutir posibles escenarios o hacer suposiciones basadas en las imágenes o títulos.

6. Durante la reproducción del material audiovisual, fomentar la intervención de los estudiantes, hacer y responder preguntas específicas o realizar seguimiento de la comprensión a medida que avanzan.



7. Después de ver o escuchar el material, promover la discusión y el análisis en grupo, los estudiantes pueden compartir sus impresiones, reflexionar sobre el contenido, hacer preguntas y expresar opiniones, esto fomentará la comprensión profunda y el intercambio de ideas.

8. Realizar actividades posteriores al material audiovisual para consolidar el aprendizaje, estas actividades pueden incluir ejercicios de vocabulario, práctica de expresión oral o escrita, debates o proyectos creativos relacionados con el contenido del material.

Sesión 5. Competencias y desafíos en grupo

Objetivos

1. Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.
2. Mejorar la fluidez y la expresión oral.
3. Desarrollar habilidades de resolución de problemas en un contexto de aprendizaje del inglés.
4. Promover la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje del inglés.
5. Estimular la motivación y el compromiso con el aprendizaje del inglés.

Actividades Previstas para la sesión

- Buscar y seleccionar actividades y desafíos que sean adecuados para el nivel de los estudiantes y que les permitan practicar y desarrollar las competencias lingüísticas en inglés.
- Formar grupos de estudiantes de manera equitativa, teniendo en cuenta sus habilidades y niveles de inglés.
- Asignar roles y responsabilidades específicas a cada miembro del grupo.

Metodología de aplicación

Una metodología de aplicación de la estrategia de Competencias y desafíos en grupo para el aprendizaje del inglés puede incluir:

1. Selección de desafíos y actividades apropiados para el nivel de los estudiantes y que les permitan practicar y desarrollar las competencias lingüísticas en inglés, estos





desafíos pueden incluir debates, proyectos colaborativos, resolución de problemas o juegos de roles.

2. Organización de grupos de estudiantes de manera equitativa, teniendo en cuenta sus habilidades y niveles de inglés, es importante asegurarse de que los grupos sean lo suficientemente pequeños para fomentar la participación activa de todos los miembros.

3. Establecimiento de roles y responsabilidades específicas a cada miembro del grupo, incluir roles como líder, facilitador, investigador, escritor, presentador, entre otros, estos roles ayudarán a distribuir las tareas y promover la colaboración dentro del grupo.

4. Introducir el tema o contenido que se va a trabajar en los desafíos en grupo, proporcionando el contexto y explicar los objetivos de aprendizaje para que los estudiantes comprendan la relevancia de la actividad.

5. Establecimiento de reglas y normas de colaboración, esto incluye fomentar el respeto mutuo, la escucha activa, la participación equitativa y la toma de decisiones consensuada.

6. Planificación y organización de actividades y estrategias para abordar los desafíos propuestos, esto incluye la distribución de tareas, la investigación, la recopilación de información y la elaboración de un plan de acción.

7. Implementación de los desafíos en grupo para resolver los desafíos propuestos, aplicando sus habilidades lingüísticas en inglés, durante esta etapa, el docente puede brindar orientación y apoyo según sea necesario.

8. Al finalizar los desafíos en grupo, se debe dedicar tiempo para que los estudiantes reflexionen sobre su experiencia y evalúen su desempeño, esto puede incluir discusiones grupales, autoevaluaciones y retroalimentación del profesor.

Sesión 6. Niveles y avances

Objetivos

1. Mejorar el nivel de inglés de cada estudiante.
2. Establecer objetivos de aprendizaje para cada nivel, para que los estudiantes puedan progresar de forma secuencial y sistemática.
3. Desarrollar las diferentes competencias lingüísticas de los aprendices.





Actividades Previstas para la sesión

- Evaluación inicial del nivel de inglés.
- Diseño de planes de estudio por niveles de inglés.
- Creación de materiales y recursos adaptados.
- Implementación de actividades diferenciadas.
- Promoción al siguiente nivel.

Metodología de aplicación

Una metodología de aplicación de la estrategia Niveles y avances para el aprendizaje del inglés puede incluir las siguientes acciones:

1. Realizar una evaluación inicial para determinar el nivel de inglés de cada estudiante, esto puede incluir pruebas de vocabulario, gramática, comprensión auditiva y expresión oral, esta evaluación ayudará a ubicar a los estudiantes en el nivel correspondiente y establecer objetivos de aprendizaje adecuados.

2. Desarrollar planes para el estudio específicos para cada nivel de inglés, teniendo en cuenta los estándares y objetivos de aprendizaje establecidos, se deben incluir una progresión gradual de habilidades y contenidos, asegurando que los estudiantes desarrollen competencias lingüísticas de manera secuencial.

3. Creación de materiales y recursos adaptados para el desarrollo de habilidades de lectura, escritura, comprensión auditiva y expresión oral, y deben estar alineados con los objetivos de aprendizaje establecidos en el currículo.

4. Implementación de actividades diferenciadas que se ajusten a los niveles de los estudiantes, estas actividades deben permitir practicar y desarrollar sus habilidades lingüísticas de acuerdo con su nivel de competencia.

5. Evaluación periódica del progreso mediante pruebas escritas, presentaciones orales, proyectos o actividades prácticas. La retroalimentación proporcionada a los estudiantes debe ser clara y constructiva, y ayudarles a identificar áreas de mejora y establecer metas para el futuro.

6. Promoción al siguiente nivel, una vez que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje establecidos para su nivel actual, deben ser promovidos al siguiente nivel, esto les brindará nuevos desafíos y oportunidades para seguir desarrollando sus habilidades lingüísticas en inglés.





Sesión 7. Feedback y retroalimentación positiva

Objetivos

1. Proporcionar retroalimentación constructiva.
2. Motivar y fomentar la confianza.
3. Identificar fortalezas y áreas de mejora.
4. Promover la autorreflexión y el autoaprendizaje.
5. Al reconocer sus logros y brindar orientación sobre cómo mejorar, se les anima a establecer metas alcanzables y a trabajar hacia ellas.

Actividades Previstas para la sesión

- Realizar evaluaciones formativas periódicas para identificar las fortalezas y áreas de mejora de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.
- Proporcionar retroalimentación individualizada a cada estudiante, destacando sus logros y ofreciendo sugerencias específicas para mejorar.
- Diseñar actividades de autoevaluación en las que los estudiantes puedan reflexionar sobre su propio desempeño y evaluar su progreso en el aprendizaje del inglés.
- Fomentar la retroalimentación entre pares, donde los estudiantes se brindan comentarios constructivos unos a otros.
- Establecer rúbricas y criterios de evaluación claros para que los estudiantes comprendan las expectativas y los estándares de desempeño en el aprendizaje del inglés.
- Programar sesiones individuales con los estudiantes para revisar su progreso, discutir sus metas y ofrecer retroalimentación personalizada.
- Reconocer y celebrar los logros de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

Metodología de aplicación

Una metodología de aplicación de la estrategia de Feedback y retroalimentación positiva para el aprendizaje del inglés puede incluir las siguientes etapas:

1. Evaluación formativa para identificar el progreso de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, estas pueden incluir pruebas escritas, actividades prácticas o presentaciones orales.
2. Retroalimentación individualizada sobre su desempeño en el aprendizaje del inglés, destacando los aspectos positivos y ofrecer sugerencias constructivas para mejorar.





3. Actividades de autoevaluación para que los estudiantes puedan reflexionar sobre su propio aprendizaje y evaluar su progreso en el inglés, esto les permite identificar sus fortalezas y áreas de mejora de manera autónoma.

4. Retroalimentación entre pares, donde puedan brindarse comentarios constructivos unos a otros, esto promueve la colaboración y el aprendizaje mutuo.

5. Establecimiento de metas claras y alcanzables en su aprendizaje del inglés. La retroalimentación positiva puede ser utilizada para reconocer los logros y motivar a los estudiantes a seguir progresando.

6. Celebración de logros de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, esto puede incluir premios, certificados o reconocimientos públicos que refuercen su motivación y autoestima.

7. Uso de rúbricas y criterios de evaluación claros para que los estudiantes comprendan las expectativas y los estándares de desempeño en el aprendizaje del inglés, esto les permite autoevaluarse y recibir retroalimentación basada en criterios objetivos.

Sesión 8. Recursos digitales interactivos

Objetivos

1. Mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes para aprender inglés.
2. Facilitar la práctica y el refuerzo de habilidades lingüísticas.
3. Promover el aprendizaje autónomo.
4. Proporcionar retroalimentación inmediata.
5. Facilitar la comunicación y la colaboración.



Actividades Previstas para la sesión

- Utilizar aplicaciones y plataformas en línea como, por ejemplo, Rosetta Stone diseñadas específicamente para el aprendizaje del inglés.
- Utilizar videos y multimedia en el aula para presentar contenido en inglés de manera visual y auditiva.
- Utilizar herramientas de colaboración en línea, como plataformas de aprendizaje virtual o espacios de trabajo compartidos.
- Diseñar actividades interactivas utilizando herramientas digitales.
- Utilizar recursos en línea como diccionarios en línea, sitios web educativos, blogs y foros de discusión para que los estudiantes exploren y amplíen su conocimiento del inglés.
- Utilizar herramientas digitales para evaluar y hacer un seguimiento del progreso de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

Metodología de aplicación

Una metodología de aplicación de la estrategia de Recursos digitales interactivos para el aprendizaje del inglés puede incluir las siguientes etapas:

1. Evaluar las necesidades de los estudiantes en el aprendizaje del inglés y determinar qué habilidades o áreas requieren apoyo adicional.
2. Selección de recursos digitales interactivos que sean apropiados para abordar las necesidades identificadas, estos recursos pueden incluir aplicaciones móviles como Duolingo, plataformas en línea como, por ejemplo, Rosetta Stone, videos educativos como los disponibles en <https://www.youtube.com/playlist?list=PLr3X2aGHbunVRlgckPLdLrwScPsyvb8Ij>, juegos interactivos como los de <https://www.juegosparaaprenderingles.org/>.
3. Integración en el currículo, identificando cómo los recursos digitales interactivos pueden integrarse, esto implica determinar qué temas o habilidades se abordarán con los recursos digitales y cómo se relacionarán con las actividades y objetivos de aprendizaje existentes.
4. Diseñar actividades que utilicen los recursos digitales interactivos seleccionados, estas deben ser relevantes, desafiantes y alineadas con los objetivos de aprendizaje, se pueden incluir ejercicios de práctica, juegos de vocabulario, actividades de comprensión auditiva y tareas de producción oral o escrita.
5. Introducir los recursos digitales interactivos en el aula y guiar a los estudiantes en su uso mediante demostraciones, instrucciones claras y oportunidades para que los estudiantes exploren y practiquen con los recursos digitales.





6. Proporcionar retroalimentación a los estudiantes sobre su desempeño en las actividades con recursos digitales interactivos y realizar ajustes en la metodología según sea necesario, esto puede implicar elogiar los logros, ofrecer sugerencias de mejora y adaptar las actividades según las necesidades individuales de los estudiantes.

Sesión 9. Celebración de logros

Objetivos

1. Promover una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés.
2. Incrementar la autoestima y confianza de los estudiantes.
3. Proporcionar retroalimentación positiva.
4. Fomentar la responsabilidad y autonomía.

Actividades Previstas para la sesión

- Reconocimiento individual de los logros de cada estudiante.
- Exhibición de trabajos realizados por los estudiantes en inglés.
- Eventos culturales en inglés donde los estudiantes puedan demostrar sus habilidades.
- Publicación de trabajos.
- Celebraciones temáticas.
- Reconocimiento en redes sociales.

Metodología de aplicación

Una metodología de aplicación de la estrategia de Celebración de logros para el aprendizaje del inglés puede incluir los siguientes pasos:

1. Identificar logros individuales y colectivos, reconocer y celebrar los logros individuales y colectivos de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, se pueden destacar los avances en el dominio del vocabulario, la mejora en la pronunciación, la capacidad para mantener conversaciones en inglés o cualquier otro logro relevante.
2. Organiza momentos especiales para celebrar los logros de los estudiantes, como organizar una ceremonia de premiación, una fiesta temática en inglés o cualquier otra actividad que genere un ambiente festivo y de reconocimiento.





3. Compartir los logros, brindando oportunidades para que los estudiantes compartan sus logros con sus compañeros, otros docentes y miembros de la comunidad educativa, para lo cual se pueden presentar sus trabajos, realizar presentaciones en inglés o participar en eventos culturales relacionados con el idioma.

4. Brinda retroalimentación positiva y específica a los estudiantes sobre sus logros en el aprendizaje del inglés, destacando sus fortalezas y reconoce su esfuerzo y progreso, esto refuerza su motivación y confianza en sí mismos.

Sesión 10. Retos y puzzles

Objetivos

1. Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas en inglés.
2. Mejorar la comprensión y aplicación del vocabulario y la gramática en inglés.
3. Promover la colaboración y el trabajo en equipo.
4. Estimular la motivación y el compromiso con el aprendizaje del inglés.
5. Desarrollar habilidades cognitivas y de pensamiento lógico en inglés.
6. Reforzar la autoconfianza y la autoestima.

Actividades Previstas para la sesión

- Utilizar rompecabezas con temáticas en inglés para que los estudiantes practiquen el vocabulario, la gramática y la comprensión del idioma mientras resuelven los desafíos.
- Diseñar escape rooms temáticas en inglés donde los estudiantes deban resolver acertijos y desafíos para "escapar".
- Crear desafíos de palabras cruzadas, sopas de letras o acertijos de palabras en inglés.
- Organizar juegos de roles donde los estudiantes deban resolver problemas o situaciones en inglés.
- Organizar competencias de trivia en inglés donde los estudiantes respondan preguntas sobre cultura, gramática, vocabulario y otros aspectos del idioma.
- Pedir a los estudiantes que creen sus propios puzzles en inglés, ya sea crucigramas, laberintos o rompecabezas visuales.





Metodología de aplicación

Una metodología de aplicación de la estrategia de Retos y Puzzles para el aprendizaje del inglés puede incluir los siguientes pasos:

1. Selección de retos y puzzles adecuados, identificando los que sean apropiados para el nivel de habilidad y edad de los estudiantes, pueden ser rompecabezas, acertijos, juegos de palabras o desafíos de resolución de problemas en inglés.

2. Introducción del reto o puzzle, presentarlos a los estudiantes de manera clara y motivadora, explicar las instrucciones y los objetivos del desafío en inglés.

3. Trabajo individual o en grupos para resolver el reto o puzzle. Ambas opciones tienen beneficios, ya que el trabajo individual fomenta la autonomía y la concentración, mientras que el trabajo en grupo promueve la colaboración y la comunicación en inglés.

4. Brindar apoyo y guía a los estudiantes mientras trabajan en el reto o puzzle, puedes proporcionarles recursos adicionales, como diccionarios o materiales de referencia en inglés, para ayudarlos a superar los desafíos.

5. Después de completar el reto o puzzle, fomenta la reflexión y la discusión en inglés, pregunta a los estudiantes sobre las estrategias que utilizaron, los obstáculos que enfrentaron y cómo se sintieron al resolver el desafío, esto les permite reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y compartir sus experiencias con los demás.

6. Proporcionar retroalimentación positiva a los estudiantes por sus esfuerzos y logros en la resolución del reto o puzzle, reconocer sus habilidades, estrategias efectivas y mejoras en el uso del inglés. Esto refuerza su motivación y confianza en sí mismos.





CONCLUSIONES

En esta investigación se generó una estrategia didáctica basada en la gamificación para promover la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. Entre los resultados encontrados se puede concluir lo siguiente:

1. Al describir el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes séptimo año de la unidad educativa Yahuarcocha durante el periodo 2023-2024; e identificar los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de este idioma se encontró que los estudiantes manifestaron que los docentes en su mayoría, nunca o casi nunca despiertan su motivación por aprender, tampoco se sienten con autonomía; de igual forma, se obtuvo que, en promedio, el 41.11% de los estudiantes nunca siente motivación, algunas veces, con una media del 36.67% los docentes permiten que ellos experimenten un estado concentración o que disfruten las actividades realizadas; con un 45%; los profesores casi nunca incorporan actividades colaborativas y competitivas, ni fomentan la interacción. Es decir que casi nunca se aprovechan los beneficios de la gamificación.

2. El Proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés, mostró que la mayoría de los estudiantes, con una media de 45.56%, opinó que casi nunca se realiza la Preparación del contenido; es decir, solo algunas veces se establecen los objetivos educativos, pero casi nunca se seleccionan los materiales didácticos adecuados, o se diseñan las estrategias de enseñanza; también, en un 40%, expresaron que los docentes algunas veces hacen la presentación de lo que deben aprender; esto es, algunas veces se explican las reglas gramaticales, se enseña vocabulario, o se practican las habilidades lingüísticas; pero, casi nunca se introducen los nuevos contenidos lingüísticos a través de diferentes recursos. Esto quiere decir, que casi nunca estos docentes respetan las etapas del proceso educativo; además, casi nunca practican la comprensión auditiva mientras participan en una actividad lúdica, en un 58.33% que casi nunca se promueve la comprensión lectora; es decir, casi nunca los docentes crean juegos de preguntas y respuestas basados en textos en inglés, o utilizan juegos que involucran la lectura de textos en inglés.





3. Al diseñar una estrategia didáctica para incorporar la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha se consideró la opinión de los docentes quienes develaron en sus discursos que los elementos didácticos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, deben considerar: juegos educativos, plataformas digitales interactivas; elementos del juego; ambiente divertido y atractivo; tecnologías; recursos tecnológicos educativos; y estrategias pedagógicas; así mismo, los fundamentos y beneficios del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, deben basarse en: diversión; impulsar del aprendizaje; motivación y compromiso; aprendizaje activo; interés; feedback; colaboración; habilidades lingüísticas; y, aprendizaje autónomo; y el tipo de gamificación que puede usarse como promotora de la motivación en los estudiantes de séptimo año, debe estar basado en: juegos interactivos en línea; juegos de roles; simulaciones; aplicaciones móviles; plataformas digitales; autonomía; metas; recompensas; juegos de palabras; competencias; desafíos; y niveles.

4. La propuesta de Estrategia didáctica basada en la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés consideró los conceptos emergentes de los docentes y los resultados del estudio diagnóstico; de tal forma, que se generó la propuesta para estudiantes, dirigida a mejorar la falta de motivación de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Yahuarcocha durante el periodo lectivo 2023-2024, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, estructurado en 10 sesiones con distintas estrategias, considerando los aspectos emergidos de las recomendaciones de docentes. Se usó la plataforma Rosetta Stone.

En conclusión, los docentes develaron en sus discursos los elementos didácticos que sustentan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.





RECOMENDACIONES

Con base en los resultados de esta investigación se recomienda lo siguiente:

1. Fundamentar el proceso de enseñanza del idioma inglés en: diversión; impulso del aprendizaje; motivación y compromiso; aprendizaje activo; interés; feedback; colaboración; habilidades lingüísticas; y, aprendizaje autónomo.
2. Utilizar la gamificación como promotora de la motivación en los estudiantes de séptimo año, la cual debe estar basada en tecnologías mediante: juegos interactivos en línea; juegos de roles; simulaciones; aplicaciones móviles; plataformas digitales como Rosetta Stone.
3. Implementar en la institución la propuesta de la estrategia didáctica basada en la gamificación como promotora de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.
4. Realizar otras investigaciones que permitan realizar los ajustes para optimizar la propuesta diseñada.
5. Adaptar la propuesta a otras áreas del conocimiento.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcívar, Y. A. (2023). Infopedagogía en el aula: Potenciando el aprendizaje a través de la integración de tecnología y pedagogía en Ecuador. *Domino de las Ciencias*, 9(3), 1795-1812.
- Arán, A. (2021). Actitud y motivación hacia el aprendizaje del inglés en estudiantes de una escuela normal rural. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 14(28), 179–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.55777/rea.v14i28.2820>
- Aranda, M. G., & Caldera, J. F. (2019). *El fomento de habilidades socioemocionales mediante una metodología gamificada en estudiantes de bachillerato (Doctoral dissertation)*. Universidad Politécnica de Cataluña.
- Arias, J., Larico, E., Gómez, R., & Herrera, G. R. (2023). Motivación de logro y autoeficacia académica en estudiantes preuniversitarios, Juliaca-Perú. *Waynarroque-Revista de ciencias sociales aplicadas*, 3(1), 89-98. <https://doi.org/https://doi.org/10.47190/rcsaw.v3i1.59>
- Arteaga, Y. (2023). Infopedagogía en el aula: Potenciando el aprendizaje a través de la integración de tecnología y pedagogía en Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 1795–1812. <https://doi.org/https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3376>
- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social (Vol. 4)*. Espasa-Calpe.
- Barreiro, M. (2021). *Evaluación de una estrategia educativa basada en gamificación en el clima de aula, en la atención selectiva y aprendizaje (Doctoral dissertation)*. Universidad UMECIT.
- Bendezu, M. E. (2022). *Plan de acción “ESREDE” para el fortalecimiento del liderazgo pedagógico en un centro de idiomas de Lima*.
- Bernal, D. M., Caro, Y. A., Rodríguez, O., Jaramillo, G., & Gómez, J. O. (2019). Estado de la cuestión de los recursos didácticos en los programas del español como lengua extranjera (ELE) en Bogotá y Medellín. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 13(1), 63–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.15332/25005421/5460>





- Blancafort, C., González, J., & Sisti, O. (2019). El aprendizaje significativo en la era de las tecnologías digitales. *Pedagogías emergentes en la sociedad digital*, 1, 49-60.
- Briceño, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academo (Asunción)*, 9(1), 11-22. <https://doi.org/https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Cabezas, M. L. (2021). *El uso de la gamificación como herramienta de motivación extrínseca en clases virtuales del nivel inicial II (Bachelor's thesis)*. Universidad Técnica de Ambato.
- Cajamarca, D., Sucuzhañay, J., Pizarro, E., Andrade, L., & Portela, J. (2021). Micro ambientes de aprendizaje para potenciar las habilidades lingüísticas. *Revista INTEREDU*, 2(5), 201-239. <https://doi.org/https://doi.org/10.32735/S2735-652320210005103>
- Carballo, Y. Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830.
- Castellar, I., & Causil, J. D. (2023). *Videos educativos para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo en el área de inglés (Tesis)*. Universidad de Córdoba.
- Castillo, I. S., & Suárez Lantarón, B. (2020). Una experiencia inclusiva de aprendizaje cooperativo: fomentando habilidades para el empleo en la universidad. *Siglo Cero Revista Española Sobre Discapacidad Intelectual*, 51(2), 55-72. <https://doi.org/https://doi.org/10.14201/scero20205125572>
- Castillo, M. J., Escobar, M. G., Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., de los Ángeles Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701.
- Cevallos, L. J., & Palma, M. M. (2022). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica. *MQRInvestigar*, 6(4), 68-90. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.68-90>
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.





- Chicaiza, R. M., Camacho C, L. A., Ghose, G., Castro, I. E., & Gallo, V. T. (2023). Aplicaciones de Chat GPT como inteligencia artificial para el aprendizaje de idioma inglés: avances, desafíos y perspectivas futuras. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 2610-2628. <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.781>
- Cobeña, M. Á., & Moya, M. E. (2019). El papel de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo (agosto)*. <https://doi.org/https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/motivacion-ensenanza-aprendizaje.html>
- Coronado, G., Gómez, M. G., Molina, J. G., Popoca, J. L., & López, C. (2022). Estudio sobre motivación en estudiantes de la Universidad Tecnológica El Retoño. *Revista peruana de investigación e innovación educativa*, 1(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.15381/rpiiedu.v2i2.22466>
- Corredor, M. S., & Bailey, J. (2020). Motivación y concepciones que alumnos de educación básica atribuyen a su rendimiento académico en matemáticas. *Revista fuentes*, 22, 127-141.
- Cruz, L. A. (2023). *Autoestima y el desempeño escolar en estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado (Bachelor's thesis)*. Universidad Central de Ecuador.
- Cvetkovic, A., Maguiña, J. L., Soto, A., Lama, J., & López, L. E. (2021). Estudios transversales. *Revista de la facultad de medicina humana*, 21(1), 179-185. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25176/rfmh.v21i1.3069>
- Dávila, M. D., & Benítez, J. M. (2023). La personalidad creativa en la educación: ejemplificando la innovación en el aula. *Revista de Ciencia y Tecnología de la UNIEM*, 1(1), 17-30.
- Deroncele, A., Gross T, R., & Medina, P. (2021). La autonomía pedagógica como potencialidad formativa en los actores educativos del aula. *Conrado*, 17(79), 225-233.





- Dorantes, G. L. (2023). *Internet, sociedad y poder. Democracia digital: comunicación política en la era de la hipermediación*. UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- Estupiñan, V. H. (2021). *Perspectiva sobre la enseñanza de inglés (Doctoral dissertation, Maestría Innovación en Educación)*. PUCESE.
- Falcón, A. L., & Serpa, G. R. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31.
- Faneite, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82-95.
- Feijó, T. E., & Feijó, N. P. (2020). Influencia del idioma Inglés en el entorno empresarial, comercial y de negocios: Artículo de investigación. *Revista Científica Multidisciplinaria arbitrada YACHASUN*, 4(7), 396-408. <https://doi.org/https://doi.org/10.46296/yc.v4i7.0056>
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Didasc@ lia: didáctica y educación*, 11(3), 62-79.
- Flores, S., & Comejo, V. (2022). La gamificación y geolocalización como elementos que promuevan la motivación para el uso de software educativo. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação(E47)*, 326-338.
- Frasser, J. O., & Moreno, J. A. (2019). El proceso de evaluación como herramienta de motivación en la asignatura de inglés: implementación y fortalecimiento de la habilidad lectora. *Matices en Lenguas Extranjeras(13)*, 129-167. <https://doi.org/https://doi.org/10.15446/male.n13.89352>
- Galisteo, S. F. (2020). *Gamificación en la empresa: diseño y aplicaciones*. Ra-Ma Editorial.
- Gamero, W. J. (2022). *La gamificación como estrategia para el fortalecimiento de competencias del componente celular en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad*. Universidad Autónoma de Bucaramanga.





- Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123.
- González, R. O., & Ricalde, D. C. (2021). Aproximaciones a una metodología mixta. *NovaRua: Revista Universitaria de Administración*, 13(2), 65-84. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20983/novarua.2021.22.4>
- Gooding, F. A. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. *Revista Científica Orbis Cognitiona*, 4(1), 20–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.48204/j.orbis.v4n1a2>
- Gualuntuña, V. L. (2021). *Diseño de una guía didáctica de Ciencias Naturales basada en la estrategia aprendizaje basado en problemas para estudiantes de sexto de EGB (Bachelor's thesis)*. PUCE.
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2), 1-21.
- Guerra, J. (2022). El lenguaje como una herramienta psicológica para el aprendizaje a partir del trabajo colaborativo en la educación presencial ya distancia dentro de la Zona de Desarrollo Próximo. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i1.3255>
- Hernández, R. C., & Cordero, D. (2021). El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 1(1), 149–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.30>
- Hernández, S. M., & Cabrera, J. S. (2021). Los estilos de aprendizajes desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua. *Varona. Revista Científico Metodológica*(73), 118-130.
- Hernández, C. A., & Guárate, A. Y. (2017). *Modelos didácticos: Para situaciones y contextos de aprendizaje (Vol. 146)*. Narcea Ediciones.
- Hernández, C. E., & Escobar, N. A. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79.





- Jurado, É. W., & Martos, F. (2022). Diseño de un sitio web de aprendizaje de inglés mediante el modelo ADDIE. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 14(1), 148-163.
- Lara, V. B. (2023). *Diseño y aplicación de una propuesta pedagógica utilizando la web 2.0 para mejorar el nivel de inglés en alumnos de bachillerato*. Universidad Autónoma de Querétaro.
- Latorre, A., Del Rincón, D., & Arnal, J. (2021). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Experiencia.
- Laza, C. A. (2019). *Investigación y recogida de información de mercados*. UF1780. Tutor Formacion.
- Linares, M. J. (2023). *Estrés laboral y motivación laboral en docentes de educación básica regular de Bambamarca*. Universidad Autónoma del Perú.
- Loja, B. D., García-, D. G., Erazo, C. A., & Erazo, J. C. (2020). Podcast como estrategia didáctica en la enseñanza de la expresión oral y escrita. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 167-192.
- Lukman, L. (2019). Language attitudes and motivation for learning Indonesian language as a foreign language by students of Malay-Indonesia department, Hankuk University of Foreign Studies (HUFS) South Korea. *JURNAL ILMU BUDAYA*, 7(2), 207-213.
<https://doi.org/https://journal.unhas.ac.id/index.php/jib/article/view/6860>
- Mallitasig, A. M., & Freir, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5(3), 164-181.
- Malvasi, V., & Recio, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 17(1), 50-63.
- Mangas, S. L. (2021). *Aprendizaje-Servicio en la Universidad. Desarrollo de proyectos emprendedores socialmente responsables con la comunidad*. Dykinson.
- Martínez, G. A., & Jiménez, N. (2020). Análisis del uso de las aulas virtuales en la Universidad de Cundinamarca, Colombia. *Formación universitaria*, 13(4), 81-92.
- Medina, S. M. (2021). El aprendizaje cooperativo y sus implicancias en el proceso educativo del siglo XXI. *INNOVA Research Journal*, 6(2), 62-76.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1663>





- Morales, O. D. (2020). La comprensión auditiva en el Curso Idioma Inglés A2. *Referencia Pedagógica*, 8(2), 347-362.
- Morales, L. (2023). *Adaptación andragógica de estrategias en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (Doctoral dissertation)*. Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Moreira, P. Y., Mar, O., García, V. M., Casierra, C. M., & Venegas, V. L. (2021). Estrategia didáctica para el desarrollo de la motivación de los estudiantes en la asignatura inglés . *UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(1), 75-88. <https://doi.org/https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v5.n1.2021.39>
- Moreira, P. Y., & Venegas, L. V. (2020). Desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés. *Dominio De Las Ciencias*, 6(4), 1292–1303. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v6i4.1537>
- Moreno, V. A. (2020). La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar. *Alétheia*, 8, 41–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.33539/aletheia.2020.n8.2422>
- Moreno, J. A., & Ruiz, M. (2022). *Enseñanza para la acción: Guía comprensiva para la búsqueda de la autonomía en educación*. Sb editorial.
- Moriña, A. (2021). *Enseñando con metodologías inclusivas en la universidad: De la teoría a la práctica (Vol. 59)*. Narcea Ediciones.
- Nivela, M. A., Echeverría, S. V., & Morillo, R. (2019). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en el contexto universitario. *Domino De Las Ciencias*, 5(1), 70–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v5i1.993>
- Ontoria, A., Gómez, J. P., & de Luque, Á. (2023). *Aprendizaje centrado en el alumno: metodología para una escuela abierta (Vol. 176)*. Narcea Ediciones.
- Orellana, C. (2020). Aprendizaje profundo en la formación docente: experiencia con estudiantes de Enseñanza de la Educación de la Universidad de Costa Rica. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(33), 208-221.





- Paz, C. L., & Estrada, L. (2022). Condiciones pedagógicas y desafíos para el desarrollo de competencias investigativas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 24. <https://doi.org/https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e09.3937>
- Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Pérez, E., & Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos educativos: revista de educación*(28), 222-226.
- Pérez, M. M. (2019). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una Experiencia en Educacin Superior. *Laurus*, 14(28), 158-180.
- Piedrahita, J. A. (2023). *Fortaleciendo el speaking a través de juegos y de trabalenguas en los estudiantes de grado 7° del Colegio Pablo Sexto de Dosquebradas*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.
- Pilaquinga, C. I. (2023). *Gamificación para la enseñanza de las Ciencias Sociales (Bachelor's thesis)*. Universidad Central de Ecuador.
- Pin, M. C., & Carrión M, J. E. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 21(1).
- Pionce, K., & Véliz, V. (2023). La ludificación en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel de básica superior. *Revista Innova Educación*, 5(4), 83-104. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.05v.005>
- Prado, S. S., García, D. G., Erazo, J. C., & Narváez, C. I. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 4-26. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1031>
- Prieto, J. M. (2022). *Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas*. Universidad de Salamanca.





- Quilla, R. A. (2021). Aprendizaje significativo en estudiantes de educación secundaria de Juliaca. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 1(2), 151-163.
- Rivera, A. A., De La Cruz, K. M., & Velarde, J. (2021). El impacto del idioma inglés en el comercio internacional. *Iberoamerican Business Journal*, 4(2), 20–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.22451/5817.ibj2021.vol4.2.11043>
- Sagñay, M. (2021). *Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote (Tesis de Posgrado)*. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Sanjuan, M., Serratos, M., & Valadez, D. L. (2022). Elementos considerados en el diseño de estrategias para migrar la enseñanza en línea a híbrida. *Revista Iberoamericana de Investigación en Educación*, 4(6), 84-93. <https://doi.org/https://doi.org/10.58663/riied.v4i6.65>
- Segura, M. A., & Quiros, M. (2019). Desde el Diseño Universal para el Aprendizaje: el estudiantado al aprender se evalúa y al evaluarle aprende. *Revista Educación*, 43(1), 734-754.
- Soto, E. M., Olivares, P. V., & Antunez, J. C. (2022). Reflexiones y desafíos de investigación contable: hacia la consolidación de la teoría general contable. *Revista Venezolana de Gerencia: RVG*, 27(7), 360-374.
- Sotomayor, C. (2022). *Formación continua de profesores: ¿Cómo desarrollar competencias para el trabajo escolar?* Universitaria de Chile.
- Suárez, R., Vázquez, T., & Lacave, T. T. (2020). Metodología y formación docente cuestiones claves para la integración de las TIC en la educación. *Ambitos. Revista Internacional de Comunicación*(49), 197-215. <https://doi.org/https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i49.12>
- Taborda, E. A., Marquez, L. A., & Ochoa, C. (2023). *Promoción de la motivación de los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje a través de estrategias neuropedagógicas orientadas a docentes de primaria en Antioquia*. Universidad CES.
- Tarira, C. A., Delgado, M. J., Tarira, L. D., & Rivas, D. C. (2018). Motivación extrínseca para el aprendizaje de matemática. *Mundo recursivo*, 12, 165-182.





- Terán, A., & Mendieta, B. (2019). Modelo de transferencia de conocimiento a través de la gamificación: Un gcMooc. *Actualidades Investigativas en Educación*, 19(2), 105-131.
- Torres, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(2).
- Vallejo, B. (2021). *La gamificación como facilitadora del engagement: un estudio multicaso en la enseñanza de vocabulario de inglés como lengua adicional*. Universitat de Barcelona.
- Vargas, D. E. (2019). *Las habilidades sociales y su influencia en la motivación de los estudiantes de la Unidad Educativa Liceo OXFORD (Bachelor's thesis)*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Vergara, E. (2023). *Se hace camino al andar: alta permanencia y persistencia en estudiantes con apoyo socioeconómico, Universidad del Valle 2010-2021*. Universidad del Valle.
- Vigotsky, L. (2021). *Pensamiento y lenguaje*. Pueblo y Educación.
- Zurita, A., & Rosell, J. (2020). *Los medios visuales como recurso motivacional (Tesis de maestría)*. Universidad de Zaragoza.
- Zurita, G. E., Mora, J. V., Infante, A. E., & Salavarría, L. E. (2023). La gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa "Rosa María Alava Moreira". *Maestro y sociedad*, 20(4), 865-875. <https://doi.org/http://maestroysociedad.uo.edu.cu>