



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

REPÚBLICA DE ECUADOR

PROGRAMA DE MAESTRÍA

Título de la tesis

Entorno virtual de aprendizaje para estudiantes de nivel inicial del idioma inglés en la
universidad ESPAM MFL.

**Tesis presentada en opción al título académico de Magíster en educación con mención
en entornos digitales**

Autor

Ing. Pablo Junior Anchundia Macías.

Tutor

Dr. Wladimir Paredes Parada.

Lugar y año

Guayaquil – 2023

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, extiendo mis sinceros agradecimientos a mi prometida por ser el pilar fundamental de mi vida y de mis esfuerzos realizados, ya que es ella la persona que me inspira y da motivación para el cumplimiento de las metas propuestas a corto y largo plazo.

Quiero también agradecer a mi madre y a mi abuela por estar para mí en los buenos y malos momentos, por ser siempre esas amigas en las cuales puedo encontrar amor incondicional.

Gracias por ser un ejemplo a seguir como personas, agradezco a mi madre por haber sido toda la vida padre y madre para mí y mis hermanos, y a mi abuela por seguir siendo esa segunda madre en la que puedo siempre contar.

A mi segunda familia, la cual está conformada por mis suegros Antonio Sacón y Adelaida Macías, mi cuñada Sindia Sacón y mi concuñado Diego Santana. A ellos quiero darles las gracias por aceptarme dentro de su hogar y ser siempre una mano amiga de la cual me puedo sostener. En especial, agradezco a mis suegros, ellos han jugado un rol muy importante en mi vida y siempre han creído en mí y han apoyado cada logro y meta cumplida.

A cada persona que ha formado parte de mi crecimiento personal y profesional, les agradezco infinitamente por sus consejos, sus palabras de aliento, y sus palabras de desaliento también, porque gracias a cada una de sus opiniones, ya sean estas positivas o negativas, me he forjado y me he convertido en quien soy en la actualidad.

Finalmente, extiendo mis agradecimientos a la UBE (Universidad Bolivariana del Ecuador), por ser parte de mi formación académica y convertirme en un magister más de la república.

A todos, mis más sinceros agradecimientos.

Anchundia Macías Pablo Junior

DEDICATORIA

El cumplimiento de este nuevo logro lo quiero dedicar en especial a mi prometida, ella es y seguirá siendo esa fuente infinita de apoyo y amor incondicional hacia mi persona.

Todos creemos en la existencia de un creador del universo, y lo hemos llamado Dios. A él dedico también esta meta cumplida, ya que, sin su intersección divina, nada podría ser posible.

Para concluir, no podría dejar a un lado a toda mi familia, mi mamá, abuela, papá, hermanos, hermanas, mis suegros, cuñadas, concuñado, etc. También para ellos siempre serán dedicados cada uno mis logros.

Cariñosamente,

Anchundia Macías Pablo Junior

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación	2
Objeto de investigación	5
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos	5
Hipótesis	5
Métodos a emplear.....	6
Declaración del tipo de investigación.	7
Variables.	8
Principales aportes de la investigación.	8
Novedad de la investigación.....	8
Capítulos que integran este trabajo de titulación	9
CAPÍTULO 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA PARA UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS RECEPTIVAS DEL INGLÉS	10
1. Teoría que respalda el aprendizaje del idioma inglés por medio de tecnología y gamificación.....	10
1.1. El idioma inglés y su enseñanza.....	10
1.2. La tecnología y la gamificación en la educación y en la enseñanza del inglés.....	17
1.3. El inglés en la Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López.	24
1.4. Herramientas metodológicas y tecnológicas usadas en esta investigación.....	25
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	31

2.1. Búsqueda de Información.....	32
2.2. Levantamiento y análisis de datos.....	33
2.3. Construcción del entorno.....	36
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LA UNIVERSIDAD ESPAM MFL.	
	50
3.1. Presentación de la propuesta.....	50
3.2. Validación de la propuesta.....	68
CONCLUSIONES.....	80
RECOMENDACIONES.....	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Destrezas comunicativas del idioma inglés según el CEFR.....	14
Tabla 2 Herramientas metodológicas.	32
Tabla 3 Objetivos de Aprendizaje (UPHILL BEGINNER A1).....	38
Tabla 4 Estructura básica del entorno propuesto.....	39
Tabla 5 Actividades gamificadas y evaluaciones.	41
Tabla 6 Análisis financiero para implementación.	67
Tabla 7 Estadísticas de muestras emparejadas.	68
Tabla 8 Correlaciones de muestras emparejadas.....	69
Tabla 9 Modelo de respuestas de la encuesta.	70
Tabla 10 Resultados de la encuesta (Nivel de satisfacción).	78

Índice de figuras

Figure 1 Resultados del PreTest.	34
Figure 2 Novedades.	53
Figure 3 Info, docs and more.	54
Figure 4 Unit 1 - Videos - Vocabulary and Grammar.	55
Figure 5 Unit 1 - Games and Quizzes.	56
Figure 6 Unit 1 - Recorded Classes.	57
Figure 7 Unit 2 - Videos - Vocabulary and Grammar.	58
Figure 8 Unit 2 - Games and Quizzes.	58
Figure 9 Unit 2 - Recorded Classes.	59
Figure 10 Unit 3 - Videos - Vocabulary and Grammar.	60
Figure 11 Unit 3 - Games and Quizzes.	60
Figure 12 Recorded Classes.	61
Figure 13 Unit 4 - Videos - Vocabulary and Grammar.	62
Figure 14 Games and Quizzes.	62
Figure 15 Unit 4 - Recorded Classes.	63
Figure 16 Personas.	64
Figure 17 Calificaciones.	64
Figure 18 Pregunta 1.	72
Figure 19 Pregunta 2.	73
Figure 20 Pregunta 3.	73
Figure 21 Pregunta 4.	74
Figura 22 Pregunta 5.	74
Figure 23 Pregunta 6.	75
Figure 24 Pregunta 7.	75
Figure 25 Pregunta 8.	76

Figure 26 Pregunta 9..... 76

Figure 27 Pregunta 10..... 77

RESUMEN

El presente trabajo de titulación se centra en el diseño e implementación de un entorno virtual de aprendizaje para estudiantes de nivel inicial del idioma inglés como lengua extranjera en la universidad ESPAM MFL (Escuela Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López), con un enfoque específico en el desarrollo de las destrezas receptivas del idioma. Su objetivo principal fue la construcción de un entorno apoyado en la gamificación para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de primer nivel de la Jefatura de Idiomas en las áreas de lectura y comprensión auditiva. Para esto, se llevó a cabo una revisión teórica que fundamente y respalde la importancia y efectividad de los entornos virtuales y de la gamificación en la enseñanza de idiomas. Seguidamente, se realizó un diagnóstico inicial al grupo de estudiantes seleccionados para conocer el nivel de desarrollo de sus habilidades receptivas. El entorno de aprendizaje propuesto se construyó teniendo como herramientas fundamentales a Google Classroom y EducaPlay, brindando así a los estudiantes una plataforma interactiva y accesible para el desarrollo de sus habilidades receptivas. Se evaluó el progreso y la efectividad del entorno haciendo uso de evaluaciones formativas, de un diagnóstico final de las habilidades receptivas, y de una encuesta. El resultado de estos instrumentos llegó a satisfacer de forma positiva a la hipótesis planteada en este proyecto de investigación

INTRODUCCIÓN

La importancia del aprendizaje del idioma inglés en la actualidad es indudable, ya que se ha convertido en un requisito indispensable para la inserción en el mercado laboral y la participación en la sociedad globalizada. En este sentido, la universidad ESPAM MFL (Escuela Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López), al ofrecer cursos de inglés a sus estudiantes, cumple un papel fundamental en la formación de individuos capacitados en el manejo de esta lengua.

Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza, que se basan en clases magistrales y pruebas escritas, tienen limitaciones en cuanto a adaptar el aprendizaje a cada estudiante y ofrecer retroalimentación inmediata. Tal como lo sustenta Olabarrieta (1988), este enfoque tradicional se dividía en dos partes principales. En primer lugar, se enfocaba en el estudio de las reglas gramaticales y el vocabulario. En segundo lugar, se ponía énfasis en el uso de la traducción. En resumen, el objetivo principal de este enfoque era mejorar la capacidad de comprensión de lectura, mientras que otras habilidades no se tenían en cuenta.

Otro ejemplo que exponen Calle, M., Calle, D., Argudo, Moscoso, Smith y Cabrera (2012) menciona que, en la Ciudad de Cuenca, la mayoría de los docentes de la materia de inglés siguen utilizando estrategias de enseñanza tradicionales, tales como colocar al docente como el protagonista principal de la clase, la falta de interacción por parte de los estudiantes con el idioma objetivo y el uso inadecuado de metodologías para la enseñanza del inglés. Como resultado de lo antes mencionado, los estudiantes tienden a desarrollar sus destrezas comunicativas de manera no uniforme, y esto hace que su nivel de inglés de manera general no sea tan bueno.

De hecho, el nivel de inglés en la república del Ecuador, no es del todo favorable, ya que un estudio realizado por EF (Education First) en el 2022, muestra la clasificación de países y regiones teniendo en cuenta las bandas de dominio del idioma inglés (nivel muy alto, nivel alto, nivel medio, nivel bajo, nivel muy bajo), en este reporte se sitúa a Ecuador en el puesto número

82 de 111 países, entrando en la categoría de nivel bajo y estando posesionado como uno de los países de Latino América con el nivel más bajo en el dominio del idioma inglés, específicamente en el puesto 18 de 20, quedando como últimos México y Haití, en los puestos 19 y 20 (Education First, 2022).

Al hablar de la adquisición de un nuevo idioma, se debe de considerar el desarrollo de destrezas comunicativas. De acuerdo con Alarcón, Ramírez, y Vílchez (2014), existen cuatro destrezas elementales cuando se trata del idioma inglés, estas son: Listening (escuchar), Reading (leer), Speaking (hablar) y Writing (escribir). Siendo el Listening y el Reading destrezas receptoras, es decir aquellas por las que se recepta el idioma haciendo uso de la escucha y de la lectura. Por otra parte, están el Speaking y el Writing, las cuales son consideradas como destrezas productivas, ya que se centran en producir el idioma de manera hablada y escrita.

Para la enseñanza y desarrollo de estas cuatro habilidades o destrezas se debe considerar que la primera interacción con el idioma objetivo se realiza a través de la escucha y de la lectura (Alarcón et al., 2014). Ya que, por medio de estas destrezas las personas receptan el lenguaje y lo descomponen para así poder entender la información (Ávila & Ávila, 2018).

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, se propone la siguiente **pregunta científica**:

¿Cómo lograr el desarrollo efectivo de las destrezas receptoras (listening y reading) en el aprendizaje de inglés como segunda lengua en los estudiantes de la Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí "Manuel Félix López", ESPAM MFL?

Justificación

La comunicación es una necesidad básica y una cualidad natural del ser humano, de hecho, los seres humanos empiezan a comunicarse con su alrededor desde que son apenas unos bebés haciendo uso de lenguaje no verbal, por medio de señas y conductas que son interpretadas por las personas de su alrededor. Con el pasar de los años, se empiezan a desarrollar las destrezas comunicativas que involucran llevar la comunicación al contexto verbal. Una de las primeras destrezas comunicativas notorias en un niño es el habla, pero para que se

produzca el habla, aquel niño tuvo que haber recurrido a su oído, es decir, a la habilidad de poder escuchar. De la misma forma sucede, pero a una edad un poco más avanzada, la aplicación o uso de la escritura como forma de comunicación, y para que esto ocurra, es necesario haber receptado el idioma de forma escrita, es decir, a través de la lectura.

Las ideas previamente mencionadas son aplicables también al aprendizaje de un segundo idioma, para esto, se hace necesario recordar a Alarcón et al. (2014) en donde menciona que para la enseñanza y desarrollo de estas cuatro habilidades o destrezas comunicativas se debe considerar que la primera interacción con el idioma objetivo se realiza a través de la escucha y de la lectura.

En el último estudio de Education First (2022), se posesionó a Ecuador como el tercer país de todo Latino América con el nivel más bajo de inglés, siendo Haití el primero y México el segundo. Ahora, en un estudio realizado por Calle, M., Calle, D., Argudo, Moscoso, Smith y Cabrera (2012), se menciona que en la ciudad de Cuenca se sigue usando métodos tradicionales de enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera. Estas dos menciones son importantes, ya que se podría deducir a un cierto nivel que los resultados de los estudios de EF podrían estar ligados con las formas de enseñar que se han estado usando en el país.

Ahora, es de conocimiento global que los métodos tradicionales de enseñanza están quedando obsoletos gracias a la tecnología existente en los momentos actuales, para esto, Warschauer y Matluck (2006), plantean que la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula, y el uso favorable de las bondades que estas ofrecen pueden fomentar el interés y motivación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés. Una de estas bondades, es el uso de entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estos representan una alternativa tecnológica que facilita la mediación pedagógica, pues atiende las necesidades del estudiantado y su contexto; facilitando a su vez la interacción entre el estudiantado y su profesor o profesora (Córdova & Eras, 2015). Además, con el uso de los entornos virtuales de aprendizaje el docente se transforma y se pronuncia como un gestor, facilitador, guía, promotor, consejero e

itinerante del conocimiento, donde lo importante es acompañar al estudiante en su proceso de aprendizaje (Armas et al., 2016).

Otra de las grandes bondades que nos brinda la tecnología de hoy en día, es la gamificación. Según Fernández y Henríquez (2016) "el juego ayuda en la construcción cognitiva, ya que aumenta las habilidades que son importantes para la construcción del conocimiento y de la vida como: observar, analizar, adivinar y comprobar, componiendo lo que se entiende por razonamiento lógico" (p. 164). También, la experta en pedagogía Janet R. Moyles, indica que: "la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación" (1990, p.87). Lo antes mencionado, indica que la gamificación es el medio por el cual se construye conocimiento de una forma diferente, pero, sobre todo, divertida. En el aprendizaje de una segunda lengua, la gamificación juega un rol importante en la adquisición de destrezas, es más, Salazar y Flores (2019) resaltan que entre las ventajas del uso de juegos se encuentra el desarrollo de habilidades, ya sean estas cognitivas, sociales, psicomotrices, emocionales, educativas y comunicativas.

Teniendo en cuenta que las destrezas receptivas son la base fundamental para el desarrollo integral de las destrezas productivas del idioma inglés, y que las herramientas tecnológicas, ya sean estas, entornos virtuales de aprendizaje, plataformas de juegos, aplicaciones móviles, etc. forman parte de la educación actual y hacen que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más innovador e interesante, se propone llevar a cabo este proyecto, el cual consiste en diseñar un entorno virtual de aprendizaje basado en gamificación para que los estudiantes de nivel inicial de inglés en la universidad ESPAM MFL desarrollen sus destrezas receptivas del idioma inglés.

Objeto de investigación

El desarrollo de las destrezas receptivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la ESPAM MFL.

Objetivo general

Implementar un entorno virtual de aprendizaje apoyado en gamificación para estudiantes de nivel inicial del idioma inglés como lengua extranjera en la universidad ESPAM MFL enfocado al desarrollo de las destrezas receptivas del idioma.

Objetivos específicos

- Fundamentar desde el punto vista teórico la implementación de un entorno virtual de aprendizaje para estudiantes de nivel inicial del idioma inglés en la universidad ESPAM MFL.
- Diagnosticar las habilidades receptivas de los estudiantes del nivel inicial de la jefatura de idiomas de la ESPAM MFL.
- Crear un entorno virtual de aprendizaje apoyado en gamificación.
- Valorar el desarrollo de las destrezas comunicativas en los estudiantes que usan el entorno virtual de aprendizaje.

Hipótesis

Si se implementa el entorno virtual de aprendizaje apoyado en gamificación, los estudiantes desarrollarán sus destrezas receptivas (Reading y Listening), mejorando así sus habilidades lectoras y auditivas en la recepción del idioma inglés.

Métodos a emplear

El **método bibliográfico** brindó un marco referencial para que el autor de este trabajo pudiera realizar una búsqueda efectiva de bibliografías importantes para el desarrollo de esta investigación. Además, a través de este método fue posible que el investigador obtenga un sólido entendimiento de la información ya existente respecto a su tema propuesto, y esta sirviera para la construcción de una base consistente para el desarrollo de su trabajo académico.

La **prueba pedagógica** se aplicó para determinar si la intervención educativa tuvo o no un efecto significativo sobre el aprendizaje y desempeño de los estudiantes una vez culminada su aplicación. En este proyecto, la prueba pedagógica estuvo enfocada en evaluar las destrezas receptivas (Reading and Listening) de los estudiantes de primer nivel de la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL. Por ende, esta prueba se aplicó en 2 tiempos diferentes, antes de iniciar la intervención educativa y al final; todo esto con el fin de poder observar el nivel de desarrollo de las destrezas receptivas en los estudiantes de nivel inicial de la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL.

La aplicación del **modelo ADDIE** fue de gran utilidad para la construcción del entorno virtual de aprendizaje. Este modelo educativo ayudó a construir un entorno que se basara en cada una de sus fases, las cuales son: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, y Evaluación. Estas fases fueron adaptadas a la construcción del entorno y a cada uno de las unidades de estudio propuesta por la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL a través de su texto guía de estudio llamado UPHILL BEGINNER A.1.1. Cabe resaltar que para este trabajo de titulación se tomó en cuenta todos los componentes de la metodología **ADDIE**, sin embargo, la aplicación de cada uno de ellos fue ajustada para satisfacer las necesidades puntuales de la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL y de este trabajo de titulación.

Teniendo a la mano los resultados de las pruebas pedagógicas, la aplicación de una prueba de **T-Student** en conjunto con el **análisis estadístico comparativo** permitió al autor conocer a profundidad los resultados obtenidos para de esa forma obtener una comprensión

detallada de los mismos y poder llegar a la construcción de nuevas perspectivas respecto al trabajo de investigación.

Se aplicó una **encuesta** al final de la intervención con el propósito de conocer la opinión general del grupo de estudiantes respecto al uso de la metodología de gamificación para el desarrollo de las destrezas receptivas (Reading y Listening) en la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL.

A través del **pre-experimento** se logró conocer la efectividad de la intervención educativa, y su resultado será usado como referencia antes de que esta propuesta sea llevada a gran escala y replicada en todo el plan de estudio (6 niveles de inglés) de la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL. Es decir, a través de los resultados obtenidos se puede evaluar la viabilidad y efectividad de la intervención, y así poder realizar los ajustes necesarios antes de llevarla al siguiente nivel.

Para llevar a cabo el **pre-experimento**, se propuso tomar la siguiente muestra:

Población y muestra

En cada ciclo educativo de la jefatura de idiomas (ciclos de 2 meses), se matriculan aproximadamente 100 estudiantes al nivel inicial. Esta cantidad es normalmente dividida entre los 3 docentes que actualmente enseñan dicho nivel.

NOTA: estas cantidades pueden variar entre ciclos de estudio.

- Población: Estudiantes de nivel inicial de la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL.
- Muestra: 30 estudiantes de nivel inicial de la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL.

Declaración del tipo de investigación

El presente proyecto de titulación siguió la línea de la investigación aplicada, y tuvo como objetivo principal mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés a través de la aplicación de conocimientos y técnicas científicas.

Además, este tipo de investigación se acopló fácilmente al objetivo de este trabajo, el cual es, implementar un entorno virtual para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y

desarrollar las destrezas receptivas del idioma inglés en los estudiantes de nivel inicial de inglés de la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL; ya que se logró vincular de manera efectiva la tecnología y la educación para generar nuevos conocimientos y mejorar las técnicas de enseñanza y tecnologías ya existentes en la institución.

Variables

- ✓ **Variable dependiente:** desarrollo de las destrezas receptivas del inglés como lengua extranjera en la ESPAM MFL.
- ✓ **Variable independiente:** entorno digital de aprendizaje incorporando actividades planificadas y contenido digital.

Principales aportes de la investigación

- ✓ Entorno virtual de aprendizaje que se ajusta a las necesidades del primer nivel de inglés de la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL.
- ✓ Actividades planificadas haciendo uso de gamificación en la plataforma Educaplay.
- ✓ Desarrollo de destrezas receptivas del idioma con retroalimentación inmediata.
- ✓ Amplificación del tiempo para trabajar destrezas productivas.
- ✓ Estudiantes que confían en sus conocimientos a la hora de entender el inglés, ya sea de manera escrita o hablada.

Novedad de la investigación

La creación de este entorno digital de aprendizaje basado en gamificación brinda actividades planificadas, las cuales ayudan a que los estudiantes desarrollen sus destrezas receptivas del idioma de manera autónoma y teniendo una self-feedback, pero con el debido seguimiento y la debida retroalimentación del docente, teniendo como consecuencia principal un mayor desarrollo en sus destrezas receptivas. Además, como un efecto colateral, el docente dispondrá de mayor disponibilidad de tiempo para poner énfasis en las destrezas productivas. Este proceso generará un efecto en cascada, que a su vez trae como resultado el desarrollo

equilibrado de todas las destrezas comunicativas del idioma, teniendo estudiantes que confían en sus conocimientos a la hora de usar el inglés, ya sea de manera escrita o hablada.

Capítulos que integran este trabajo de titulación

- **Capítulo 1 - Marco teórico:** Aquí se expone la teoría que sostiene, soporta y justifica la investigación. Se encuentran todos los componentes teóricos tomados en cuenta para la composición y puesta en escena del trabajo de titulación.
- **Capítulo 2 - Metodología para el desarrollo de la investigación:** Se muestra el uso y aplicación de las herramientas metodológicas que están siendo empleadas para llevar a cabo las tareas propuestas en los objetivos de esta investigación.
- **Capítulo 3 – Presentación y Validación de la Propuesta:** Se atiende a la discusión y el análisis de los resultados acorde con la elaboración de la propuesta y su validación, en correspondencia con el tipo de investigación realizada.
- **Conclusiones:** Se exponen los hallazgos obtenidos, mismos que responden a la pregunta de investigación y a los objetivos propuestos. Además, se presentan las contribuciones más importantes del trabajo de investigación, discutiendo sobre su relevancia en el ámbito educativo.
- **Recomendaciones:** En este apartado se exhiben indicaciones prácticas y acciones concretas teniendo en consideración los descubrimientos del estudio propuesto.
- **Referencias bibliográficas:** Se despliegan todas las fuentes consultadas como soporte de la investigación, estas son redactadas teniendo en cuenta a las normas APA en su versión 7.
- **Anexos:** Finalmente, en esta sección se muestra todo tipo de documentación que reflejen lo expuesto en el trabajo de titulación, aquí se pueden encontrar desde gráficos hasta reglamentos y políticas de las instituciones involucradas en la investigación.

CAPÍTULO 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA PARA UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS RECEPTIVAS DEL INGLÉS

A través de este capítulo se incluyen todos los elementos teóricos considerados para la creación y realización del proyecto de titulación, teniendo en cuenta la siguiente organización: el idioma inglés y su enseñanza, la tecnología y la gamificación en la educación y en la enseñanza del inglés, el inglés en la Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López, y las herramientas metodológicas y tecnológicas usadas en esta investigación

1. Teoría que respalda el aprendizaje del idioma inglés por medio de tecnología y gamificación

1.1. El idioma inglés y su enseñanza

1.1.1. Importancia del idioma inglés en la actualidad

De acuerdo a del Rocío, Vega, Molina y Arboleda (2022) el idioma inglés es uno de los más hablados a nivel mundial y parte de eso es consecuencia de la globalización, de la tecnología y del Internet. El idioma inglés se puede encontrar en todas partes, desde películas, video juegos, música hasta noticias.

Además, es de suma importancia aprender inglés ya que brinda muchas ventajas al ser humano, tales como, incrementar tu círculo social, optimizar la capacidad de la mente, y abrir puertas a empleos globales y experiencias multiculturales (López et al., 2022).

De manera general, se observa que el inglés se encuentra omnipresente en diversas áreas de la vida cotidiana, y por esta razón es fundamental y relevante de aprender inglés. El autor en su experiencia como educador, considera que el enfoque en la adaptación intercultural y la empatía al aprender inglés es crucial. Los educadores deben fomentar no solo la competencia lingüística, sino también la comprensión de diferentes culturas y perspectivas para preparar a los estudiantes de manera integral.

1.1.2. ¿Qué es un método de enseñanza?

Los métodos de enseñanza son estrategias adaptadas a las capacidades y necesidades de los alumnos para lograr aprendizaje efectivo.

A continuación, se exponen algunos de los métodos de enseñanza actuales e innovadores según Grace College (2021). Estos están adaptados a las nuevas necesidades de los alumnos en el aprendizaje y por ende se considera que todo educador debe aplicarlos en la sala de clases.

- ✓ **Aprendizaje cooperativo:** educadores agrupan alumnos para tareas conjuntas que promueven la atención y mejoran el aprendizaje mutuo.
- ✓ **Clases o aula invertida:** el método promueve el estudio individual en casa y el trabajo en clase para enriquecer la comprensión a través de proyectos colaborativos.
- ✓ **Aprendizaje basado en el pensamiento:** el objetivo es fomentar el pensamiento crítico y el entendimiento profundo en lugar de la memorización superficial.
- ✓ **Pensamiento de diseño:** este método consiste en identificar con mayor exactitud los problemas individuales de los alumnos, generando ideas, resolviendo problemas creativamente y ampliar horizontes para las soluciones.
- ✓ **Aprendizaje basado en proyecto:** el aprendizaje basado en proyectos desarrolla habilidades a través de la creación de proyectos, fomentando la comunicación y la colaboración.
- ✓ **Gamificación:** la gamificación incorpora elementos de juegos en contextos no lúdicos para motivar y mejorar la concentración

Teniendo en cuenta los contextos educativos actuales, estos métodos, como el aprendizaje cooperativo, la clase invertida y el pensamiento de diseño, se adaptan a las necesidades de los alumnos y promueven un aprendizaje más efectivo.

1.1.3. Métodos tradicionales de enseñanza del idioma inglés

Son palpables el sinnúmero de ventajas que tendría una persona en el mundo de hoy en día si está pudiese comunicarse haciendo uso del idioma inglés. Sin embargo, la enseñanza del

idioma de manera general se sigue llevando a cabo haciendo uso de métodos tradicionales de enseñanza, en donde el profesor es la única fuente de conocimientos, y la traducción y el aprendizaje de reglas gramaticales son el eje principal de la clase.

Al hablar de métodos “tradicionales” de enseñanza, y teniendo en cuenta el enfoque de este trabajo de investigación, el autor se refiere al siguiente:

- ✓ **Método de gramática y traducción:** Este método es considerado el primero en cuanto a la historia de la enseñanza y aprendizaje de idiomas foráneos. Es tradicionalmente utilizado para aprender lenguas clásicas, justo por esta razón se le conoce como el método "tradicional". Su principal enfoque se encuentra en lograr la comprensión de palabras y reglas gramaticales del idioma objetivo, permitiendo a los aprendices formar oraciones y apreciar la cultura y literatura de dicho idioma. Este enfoque busca proporcionar una base sólida para el aprendizaje del idioma, centrándose en la estructura y la gramática, con el fin de desarrollar habilidades comunicativas y una apreciación más profunda de la lengua extranjera.

Según Acalde Mato, (2011), el método gramatical y de traducción en la enseñanza del inglés tiene limitaciones significativas, ya que se centra en reglas gramaticales y vocabulario, descuidando la entonación y la comunicación práctica.

Aquí se llega a la conclusión que la traducción constante dificulta la fluidez. Además, ya que se enfoca en lo escrito y literario, se ignora el uso oral y cultural, limitando así el desarrollo de habilidades comunicativas y la comprensión del inglés.

1.1.4. Destrezas comunicativas del idioma inglés

Para abordar esta teoría, el autor de este trabajo de investigación se ha propuesto exponer algunos conceptos en el siguiente orden:

¿Qué se define como una destreza?

Las destrezas de manera general son habilidades adquiridas y desarrolladas a través de la práctica y la experiencia, mismas que permiten a una persona realizar tareas de manera

precisa, eficiente y competente. Poseer una destreza implica la capacidad de aplicar con eficacia los conocimientos, métodos y recursos para lograr resultados satisfactorios en un área determinada.

Además, según Román (2015), Una destreza es la eficiencia que demuestra el individuo para realizar tareas o resolver problemas en áreas de actividad determinadas, basándose en una adecuada percepción de los estímulos externos y en una respuesta activa que redunde en una actuación eficaz.

¿Qué se define como destreza comunicativa? ¿Cuáles son?

Se define como destrezas comunicativas al conjunto de habilidades de comunicación que brindan al ser humano la capacidad de transmitir y recibir información de manera efectiva. Estas incluyen la comprensión, expresión oral y escrita, escucha activa y adaptación al contexto.

Según lo manifiestan Sreena y Ilankumaran (2018), para que exista una comunicación efectiva, es esencial poseer destrezas comunicativas. Las destrezas comunicativas básicas son la escucha (Listening), el habla (Speaking), la lectura (Reading) y la escritura (Writing). Estas se encuentran relacionadas entre sí y tienden a depender la una de la otra, siguiendo la analogía expuesta a continuación: sin la escucha, no sería posible el habla, y sin la lectura, no sería posible la escritura. Así que las 4 destrezas funcionan en pares, y para el desarrollo del habla y de la escritura se depende de la escucha y la lectura. Además, estas destrezas se pueden agrupar en 2 conjuntos, teniendo un conjunto de destrezas receptivas (Receptive Skills), y otro conjunto de destrezas productivas (Productive Skills). Las destrezas receptivas son el medio por el cual las personas extraen el significado de un discurso hablado o escrito, mientras que las productivas son el medio por el que se crea dicho discurso (Fadwa & Jawi, 2010).

A continuación, se muestra la tabla 2, misma que fue adaptada del CEFR (Council of Europe, 2018), en ella se observa la agrupación de las destrezas comunicativas en dos grupos, uno llamando destrezas productivas, y el otro, destrezas receptivas.

Tabla 1

Destrezas comunicativas del idioma inglés según el CEFR.

Destrezas comunicativas	Tipo
Productivas	Writing
	Speaking
Receptivas	Reading
	Listening

1.1.5. Relación entre las destrezas receptivas y productivas

Cuando una persona está aprendiendo un nuevo idioma, esta debe de exponerse al mismo de diferentes formas, ya sea por medio del lenguaje hablado o escrito. Las destrezas productivas también son conocidas como destrezas activas, estas hacen referencia a la transmisión de información ya sea de forma escrita o hablada. Pero, las destrezas productivas no pueden existir sin el soporte de las destrezas receptivas, ya que el conocimiento o adquisición de información se genera a partir del escucha y de la lectura. Este soporte teórico aplica al estudio de cualquier idioma. Esto prueba que ambos tipos de destrezas (receptivas y productivas) son inseparables y no pueden existir sin la otra. Cuando se aprende un idioma extranjero, las destrezas receptivas son primordiales, y deben de ser seguidas de la aplicación práctica de las productivas. Si falta alguna de ellas en el proceso de enseñanza, los resultados deseados no serán satisfactorios (Golkova & Hubackova, 2014).

Por otra parte, RAO (2017), menciona que cuando una persona quiere aprender otro idioma, específicamente inglés, esta tiene que dominar las 4 destrezas comunicativas (Listening, Speaking, Reading y Writing). Cada una de las destrezas tiene su propia importancia en el aprendizaje del inglés. Los aprendices deben de desarrollar su destreza de escucha (Listening), ya que esta les provee las herramientas para producir el idioma a través del habla (Speaking). Por otra parte, se debe de desarrollar la destreza de lectura (Reading), porque esta brinda los

recursos para que los aprendices del idioma puedan absorber información que se encuentra de forma escrita, y así poder adquirir nuevo vocabulario. Este vocabulario adquirido podrá servir al momento de que los aprendices por medio de la escritura (Writing) quieran expresar sus ideas, pensamientos y/o sentimientos.

1.1.6. Reseña del aprendizaje del idioma inglés en el Ecuador y el nivel actual del país de acuerdo a EF EPI

Teniendo en cuenta lo que manifiesta Ortega y Argudo (2016), el idioma inglés es enseñado en la educación secundaria de manera obligatoria en el Ecuador desde el año 1992. En esos tiempos el Ministerio de Educación firmó un convenio con el British Council por medio del cual se realizó una de las reformas curriculares más importantes, ya que se tenía como objetivo principal la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el país. Este convenio abrió paso a la creación de una saga de textos guías para el aprendizaje del idioma, el nombre de esta saga de textos fue Our World Through English.

A pesar de las innovaciones que se llevaron a cabo desde que se firmó el convenio con el British Council, alrededor del año 2010 los estudiantes aún tenían muchas dificultades para poder llegar a los estudios superiores con un buen nivel de inglés y a partir de allí poder lograr un nivel intermedio o avanzado (Calle et al., 2012).

Por esta razón, el Ministerio de Educación en el año 2012 propone la creación de las Directrices Curriculares Nacionales de Inglés (DCNI) enfocadas al Bachillerato General Unificado, mismas que surgen con el nacimiento del Proyecto de Fortalecimiento de la Enseñanza del Inglés. Una de las directrices más importantes de las DCNI manifiesta que los estudiantes que terminan el Bachillerato deberán de llegar a un nivel B1 teniendo como referencia al Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER), o también conocido como CEFR por sus siglas en inglés (Common European Framework of Reference) (MineEduc, 2012).

Sin embargo, el nivel de inglés en Ecuador sigue siendo uno de los más bajos de Latinoamérica, por lo menos así ha quedado registrado en los últimos estudios realizados por

Education First y documentados en el EPI (English Proficiency Index), el cual muestra el ranking de países o regiones más completo del mundo según las habilidades de inglés de los adultos, y es publicado anualmente como un punto muy importante de referencia internacional en cuanto al dominio de inglés en adultos (Education First, 2023).

Acorde a EF English Proficiency Index (2019), el diagnóstico hecho a una muestra de alrededor de 100 mil estudiantes de tercer año de secundaria de las diferentes regiones y provincias del Ecuador, mismos que deberían de tener al menos un nivel B1 de inglés, determinó que la gran mayoría se desempeñaron en el nivel A1 o pre A1 de inglés. Una persona que posee nivel A1 de inglés, sería reconocido/a como un usuario principiante del idioma. Además, en la práctica es posible que una persona esté en un nivel pre-A1 de inglés; este tipo de usuario sería aquel que está recién aprendiendo el idioma (Education First, 2022).

Al siguiente año, en el diagnóstico del 2020, Ecuador fue reportado en el puesto número 93 de 100 países evaluados. Teniendo un nivel muy bajo de inglés (EF EPI, 2020).

En el año 2021, Ecuador estuvo en el puesto número 90 de 112 países. Estando también en la categoría de países con un nivel muy bajo de inglés (EF EPI, 2021).

Finalmente, en el último estudio correspondiente al año 2022, Ecuador obtuvo el puesto número 82 de 111 países, logrando esta vez subir un poco su nivel y obteniendo un puesto en la categoría de nivel bajo (EF EPI, 2022).

Teniendo como soporte los datos expuestos anteriormente, se puede constatar que, a pesar de los esfuerzos por parte del Ministerio de Educación del Ecuador, el nivel de inglés en el país no termina de mejorar y se sigue categorizando al país como uno de los que cuenta con el nivel más bajo de inglés en Latinoamérica.

1.2. La tecnología y la gamificación en la educación y en la enseñanza del inglés

1.2.1. Uso de la tecnología y la gamificación en entornos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Es de conocimiento general que los métodos tradicionales de enseñanza están quedando obsoletos gracias a las tecnologías actuales, es más, Roy (2019) menciona que el uso efectivo de la tecnología ha revolucionado a la educación y ha creado más oportunidades educativas, tanto así que los profesores han aprendido a integrar tecnología en sus clases y los estudiantes se han interesado cada vez más a aprender con tecnología, sin embargo, hay que tener en cuenta que la tecnología debe usarse para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que no debe de reemplazar al profesor.

Según Raja (2018), los estudiantes de hoy en día pueden hacer uso de la tecnología de las siguientes formas:

- **Conexión a internet:** El internet está presente en todos los aspectos de la vida cotidiana, lo que facilita a los estudiantes acceder a recursos para mejorar su aprendizaje y rendimiento académico.
- **Uso de proyectores y medios visuales:** El uso de proyectores y medios visuales en la enseñanza mejora la experiencia de aprendizaje, haciendo que sea más interactivo e interesante.
- **La huella digital en el sector de la educación:** La integración de medios digitales en la educación ha aumentado, brindando conectividad constante a estudiantes y profesores. Foros y diversas herramientas facilitan la colaboración y el apoyo en tareas. El poder de lo digital seguirá generando nuevas aplicaciones para el desarrollo del conocimiento de los estudiantes.
- **Carreras o cursos en línea con el uso de tecnología:** Las carreras en línea son populares hoy en día, con personas buscando certificaciones y títulos. Instituciones de

prestigio ofrecen programas en línea utilizando aplicaciones y la internet. Esta modalidad continuará creciendo y ganando reconocimiento.

Viendo los antecedentes, el autor comprende que la incorporación de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, trae muchas ventajas, entre ellas el nacimiento de los entornos virtuales de aprendizaje. Según Adell, Castellet y Gumbau (2004 como se citó en Silva, 2010), un entorno virtual de aprendizaje es un conjunto de aplicaciones informáticas que están diseñadas para la mediación pedagógica de un proceso educativo. Un EVA generalmente sirve para poder integrar diferentes recursos educativos, desde documentos de texto, hasta audio, juegos, herramientas de comunicación, etc.

De acuerdo a Boneu (2007), existen 4 particularidades fundamentales que cualquier entorno virtual de aprendizaje debería poseer:

- ✓ **Interactividad:** La plataforma debe permitir que el usuario se sienta protagonista de su proceso de educación al interactuar activamente con el contenido y las actividades educativas.
- ✓ **Flexibilidad:** Es importante que el entorno pueda adaptarse fácilmente a la organización en la que se implanta, considerando su estructura institucional, planes de estudio y estilos pedagógicos.
- ✓ **Escalabilidad:** La plataforma debe ser capaz de funcionar eficientemente tanto con un número reducido de usuarios como con una gran cantidad de ellos, sin comprometer el rendimiento.
- ✓ **Estandarización:** La plataforma debe ofrecer la posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM, lo que facilita la integración de diferentes recursos y contenidos educativos.

García y Seoane (2015), destacan que una de las características a resaltar de los entornos virtuales de aprendizaje, es que, al contar los usuarios con conexión a internet desde un ordenador o dispositivo móvil, estos pueden acceder con gran facilidad y flexibilidad a los

recursos, información, y herramientas disponibles; y de esta forma interactuar con los demás miembros del contexto educativo independientemente del factor espacio o tiempo.

1.2.2. Uso de la tecnología y de los entornos virtuales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera

La integración de la tecnología en la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha cambiado la forma en que los estudiantes aprenden nuevos idiomas. Las herramientas digitales, como las aplicaciones interactivas, las plataformas de aprendizaje en línea y los recursos multimedia, ofrecen oportunidades sin precedentes para mejorar la práctica y el aprendizaje del idioma inglés. La tecnología facilita el acceso a una amplia gama de materiales auténticos, ejercicios de escucha y habla y la interacción con la población local. Además, promueve la autonomía del alumno y el aprendizaje individualizado, proporcionando un entorno dinámico y enriquecedor para el aprendizaje de idiomas.

En su trabajo de investigación previo a la obtención del grado de traducción e interpretación, Rico (2017) manifiesta lo siguiente:

Las nuevas tecnologías han llegado a nuestro día a día para quedarse, no solo dentro del ámbito social, sino también del ámbito escolar. La introducción de las tecnologías en el aprendizaje del inglés ha cambiado el panorama de la enseñanza tanto en lo que se refiere a métodos en los que los profesores se deben de fijar, como en estrategias de estudio para los estudiantes. El rol del estudiante ha cambiado de forma significativa y ha pasado a ser el eje central de la enseñanza del inglés. Pero, son los mismos estudiantes los que están dispuestos a someterse a este cambio, y creen que por un motivo positivo. (p. 6)

Además, García, Ferreira y Morales (2012) mencionan lo siguiente:

Los avances tecnológicos han permitido que el aprendizaje de idiomas extranjeros sea más interactivo y dinámico. Estos nuevos métodos de enseñanza presentan

un nuevo tipo de desafío tanto para profesores como para alumnos, siendo los últimos quienes han necesitado desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje, decisiones voluntarias conscientes que tienen un objetivo específico, para poder hacer uso efectivo de las nuevas herramientas a las que tienen acceso y poder aprender de manera más efectiva. (p. 17)

Muchos son los factores que han permitido que la tecnología llegue a incorporarse dentro de cualquier ámbito, desde lo laboral hasta lo educacional. El desarrollo de la tecnología en conjunto con la presencia de redes inalámbricas de internet en la mayoría de lugares habituales, han sido cruciales para que se empiece a usar de forma progresiva dispositivos electrónicos para el aprendizaje de lenguas extranjeras, entre ellas el inglés.

Con el uso actual de la tecnología en el ámbito educativo, nacen los entornos virtuales de aprendizaje, o también conocidas como aulas virtuales de aprendizaje. Según lo expone Miranda y Viveros (2018), un entorno de virtual de aprendizaje es un lugar virtual accedido por medio del internet en donde se encuentran recursos didácticos que permiten al estudiante interactuar y asegurar su aprendizaje teniendo a su docente como guía. Para complementar, Cedeño y Murillo (2019), mencionan que en estos tipos de contextos educativos, el docente actúa como facilitador, guía y mediador entre el estudiante y el conocimiento; es por esta razón que saber usar los entornos virtuales de aprendizaje se ha vuelto necesario, ya que fomentan entre los estudiantes el uso de diferentes recursos o herramientas tecnológicas para la construcción de conocimientos sólidos, todo esto sin dejar a un lado la retroalimentación y acompañamiento del docente.

1.2.3. Gamificación en el aprendizaje

En una sociedad en la que estamos siempre conectados a la información a través de la tecnología, aquellos productos o servicios que no se centren en mejorar nuestra experiencia de uso pueden resultar tediosos e insípidos. Los videojuegos se han convertido en una forma excelente de proporcionar una experiencia de usuario divertida, rápida, clara y eficiente, lo que explica por qué tantas personas dedican varias horas al día a jugar. Este éxito se debe en gran

medida a lo que se conoce como jugabilidad o *gameplay*, es decir, la capacidad de los videojuegos para retener a los usuarios. La gamificación, por su parte, es la aplicación de estas técnicas y principios de diseño de los videojuegos a otros procesos o actividades no lúdicas con el objetivo de motivar al usuario a través de acciones predefinidas (Parente, 2016). En otras palabras, la gamificación implica incorporar elementos y principios típicos de los juegos en entornos no relacionados con el entretenimiento, como la educación y el ámbito laboral. Su propósito es estimular eficazmente la motivación, el compromiso y el proceso de aprendizaje. Según lo manifiestan Deterding, Khaled, Nacke y Dixon (2011), la gamificación es el uso de los juegos y sus elementos o características en contextos no lúdicos.

De la misma forma, Pegalajar (2021) define a la gamificación como “una estrategia metodológica innovadora que incorpora las estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego al proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 169).

Ahora bien, al conocer de qué se trata la gamificación, podría surgir la inquietud de si existen tipos de gamificación. Para esto Garone y Nesteriuk (2019) mencionan que existen dos tipos básicos de gamificación:

- ✓ **Superficial o de contenido:** Este tipo de gamificación es particularmente usada para abordar, reforzar, practicar contenidos específicos de una clase.
- ✓ **Estructural o profunda:** Este tipo de gamificación se lleva a cabo considerando toda la estructura de un curso.

También se podría plantear la posibilidad de que a la fecha ya exista una guía práctica o normativa para la implementación de la gamificación, pero hasta el día de hoy se ha documentado una guía formal para la creación de contextos educativos usando gamificación. A pesar de esto, el uso de la gamificación se ha hecho presente en muchas áreas y en diferentes niveles académicos. Es posible ver su aplicación en algunas áreas, mismas que van desde el área de las matemáticas en educación primaria (Ortegón, 2016), hasta el área de la docencia de ingeniería informática en la educación superior (Gonzales & Mora, 2015).

Según lo manifiesta Chaves (2019), para que la gamificación pueda dar frutos en cuanto a la construcción de conocimientos, esta debe poseer algunos componentes básicos, entre ellos se encuentran:

- ✓ Definir claramente el objetivo o finalidad de los juegos.
- ✓ Manifestar claramente las directrices del juego y ajustarlo al nivel del estudiantado.
- ✓ Definir los premios o puntos que conseguirán los alumnos para que estos se motiven.

La incorporación de estos elementos puede generar muchas ventajas posteriores al uso de la gamificación en el contexto educativo. A continuación, se presentan algunas ventajas de la gamificación que son expuestas por Posada (2017) en su intervención en la 5ta edición del congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17):

- La comprensión y habilidades en el uso de tecnología pueden ser fomentadas a través del uso de videojuegos y actividades gamificadas con TIC. Esto puede transferirse a otras áreas académicas.
- El uso constante de pantallas y la realización de tareas simultáneas pueden mejorar nuestra capacidad para captar detalles y acceder a la información digital.
- Los juegos en línea pueden fomentar el trabajo en equipo y las tareas en TIC que utilizan recursos web 2.0 también pueden ayudar a desarrollar esta habilidad.
- Los alumnos pueden aprender y progresar a su propio ritmo a través del uso de actividades individuales y juegos educativos.

1.2.4. Gamificación en el aprendizaje del idioma inglés

Debido a todas estas facilidades y ventajas que ofrece la gamificación, esta también se hace presente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

De hecho, mediante la implementación de su trabajo de investigación llamado (Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre), Chávez (2019) demuestra que “la gamificación como

estrategia didáctica, brinda la posibilidad de afianzar y aprender de una manera divertida con un propósito académico” (p. 65).

Otro estudio realizado por Paccotacya y Ramos (2018), demuestra que la gamificación supera al método tradicional de enseñanza y que esta logra mejores resultados en el aprendizaje a corto y largo plazo.

Finalmente, otros autores mencionan que:

Siendo que la enseñanza de un idioma comporta un reto para el docente, se deben utilizar estrategias motivadoras que capten la atención del alumno, aunado al hecho de lograr aprendizajes significativos, es en este contexto donde la gamificación venida del mundo empresarial y adoptada en los escenarios escolares, ha venido ganando espacio en las preferencias de los docentes y estudiantes y se ha convertido en una herramienta valiosa para poner en prácticas estrategias de enseñanza basadas en el juego, para crear ambientes favorables para que el proceso educativo se realice efectivamente y de esta forma lograr el desarrollo de las competencias lingüísticas, tan necesarias para el dominio del inglés (Molina et al., 2021, pp 728-729).

La gamificación es bien estimada al fomentar la motivación del alumnado y su despertar al aprendizaje a través de sus sentimientos. Los resultados obtenidos tras la aplicación de prácticas gamificadas en las aulas son significativos y satisfactorios, consiguiendo lo que se deseaba desde un primer momento. Se percatan de que el aprendizaje llega a ser un proceso menos consciente y por tanto más productivo, ya que la sensación que experimentan los estudiantes es la de estar jugando y no estudiando. Por ello los estudiantes entienden mejor la asignatura cuando esta se encuentra interrelacionada con la gamificación (Tigua et al., 2022, pp 380-381).

1.3. El inglés en la Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López

1.3.1. Reseña histórica y datos relevantes de la enseñanza del inglés en la institución

“En los primeros años de vida institucional de la ESPAM MFL, el idioma inglés se estudiaba como una asignatura más dentro las mallas curriculares de los programas de estudio, como en la mayoría de universidades de la época. Luego de unos años, alrededor del 2009, se decide abrir el Centro de Idiomas de la ESPAM teniendo como encargado al Sr. Leonardo Félix, mismo que organizó y dejó planteado, en conjunto con el Dr. Luis Ortega y un grupo de colaboradores, el pensum de estudio con el que trabajaría dicho departamento. En el 2010 se integra al Centro de Idiomas la Dr. María Fernanda Garzón (actual coordinadora del departamento), quien en esos tiempos desempeñaba el papel de docente de inglés como lengua extranjera; ella manifiesta que para esas fechas todo el plan analítico de estudio ya se encontraba listo y había sido puesto en práctica desde el 2009. El plan analítico propuesto con la apertura del Centro de Idiomas en el 2009, se mantuvo vigente hasta el 2021 cuando desde vicerrectorado académico se emite una solicitud para hacer la reestructuración de la malla que había estado vigente desde el 2009 hasta dicha fecha, este rediseño propone principalmente adaptar todo el contenido que se estudiaba en 8 niveles de inglés (con el plan analítico del 2009) a 6 niveles; manteniendo el nivel de inglés hasta un B1 acorde al CEFR. La propuesta de reestructuración fue analizada por el equipo docente vigente hasta la fecha correspondiente. Este equipo de profesionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera tuvo la ardua labor de hacer las adaptaciones correspondientes de los contenidos para el plan de estudios vigente (hasta la fecha de publicación de este trabajo de investigación) en el Centro de Idiomas (ahora conocido como Jefatura de Idiomas), el cual brinda a los estudiantes de la ESPAM MFL una planificación que consta de 6 niveles de inglés, mismos que los llevarán a alcanzar un

nivel B1. Con el nuevo diseño curricular nace la creación del proyecto UPHILL, el cual se compone de 6 libros propios de la universidad para el aprendizaje de la lengua, cada uno para el nivel correspondiente.” (Garzón, M., comunicación personal, 31 de julio de 2023).

1.4. Herramientas metodológicas y tecnológicas usadas en esta investigación

1.4.1. Método bibliográfico

La revisión bibliográfica es crucial en la investigación para garantizar la relevancia de la información. Se requieren fuentes confiables, como libros, revistas científicas y sitios web revisados por expertos. Evitar el uso de materiales sin referencia sólida es esencial para obtener resultados confiables en la investigación (Gómez-Luna et al., 2014).

En otras palabras, el método bibliográfico hace referencia a una técnica de investigación que se apoya principalmente en el uso de fuentes bibliográficas para recopilar información y datos relevantes sobre un tema específico. Se trata de recopilar, analizar y sintetizar información de libros, revistas, artículos, informes, tesis y cualquier otra fuente de información escrita, con el objetivo de respaldar y mejorar el desarrollo de un trabajo de investigación, estudio o análisis, sin dejar rastro detectable en programas de detección de plagio.

1.4.2. Pre-experimento

Después de revisar varios trabajos académicos que involucran un pre-experimento, entre ellos, el trabajo de Barreiro y Batista (2019) titulado “La competencia comunicativa en Inglés con Fines Profesionales en el nivel del posgrado”, el trabajo de Costa, Vera y Molina (2018), titulado “IDIOMA INGLÉS, ENSEÑANZA TRADICIONAL COMPARADA CON EL APRENDIZAJE UTILIZANDO LAS APPS”, se concluye que al hablar de pre-experimento se hace referencia a un modelo de investigación cuantitativa que se usa para valorar los efectos causales de una intervención en una cantidad definida de personas. En un pre-experimento se realiza la intervención a un grupo en particular y después se valoran los resultados alcanzados. Además, se observa que el enfoque más

común de pre-experimento es aquel que se realiza con un solo grupo y mediante una pre-prueba y post-prueba, es decir, se mide el impacto luego de la intervención. Finalmente, se concluye que los pre-experimentos son muy utilizados para conocer la factibilidad de una intervención antes de llevarla a cabo a grande escala.

1.4.3. Prueba Pedagógica

Según Cerezal (2002), las pruebas pedagógicas ayudan a comprender la efectividad del proceso de enseñanza, permitiendo a los educadores identificar las áreas de fortaleza y debilidad en su enfoque didáctico. En segundo lugar, sirven como herramientas para supervisar y controlar el desarrollo del proceso educativo, permitiendo ajustes y mejoras en el plan de estudios y la metodología. Por último, desempeñan un papel esencial en la evaluación del rendimiento y progreso de los estudiantes en una materia específica. Al obtener información detallada sobre el desempeño individual, los docentes pueden adaptar su enseñanza para satisfacer las necesidades y estilos de aprendizaje de los alumnos.

Además, Silva (2015), expone que las pruebas pedagógicas se emplean con regularidad en la investigación educativa con el propósito de examinar el nivel de conocimientos, hábitos y habilidades de los individuos en un momento específico y en una materia específica. Estas evaluaciones cumplen múltiples funciones cruciales en el contexto educativo. Principalmente, brindan un criterio esencial para saber si los estudiantes poseen el conocimiento para seguir adelante con su plan de estudios o necesitan mejorar aún más. Las pruebas pedagógicas se consideran como documentos legales que justifican una calificación.

1.4.4. Metodología ADDIE para la construcción de conocimientos

ADDIE es una metodología que se utiliza para diseñar cursos y materiales educativos en cinco etapas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. En la primera etapa se identifican las necesidades y objetivos de aprendizaje, en la

segunda se planifica el contenido y las estrategias, en la tercera se crean los materiales, en la cuarta se lleva a cabo el curso y finalmente, en la quinta etapa se analiza la efectividad del diseño. Es una metodología iterativa, lo que permite ajustes en cualquier etapa para lograr una educación efectiva.

Acorde a Alfonso y Sabogal (2019), la metodología ADDIE es muy progresiva e interactiva, permitiendo así que los resultados de la evaluación formativa de cada fase brinden las pautas para brindar retroalimentación y de esta forma iniciar la siguiente fase con conocimientos sólidos.

A continuación, se expone una breve descripción de cada una de las fases de ADDIE:

- **Análisis:** El primer paso es realizar un estudio de la población a la que está dirigido el curso o material a implementar para conocer sus necesidades formativas y así establecer los objetivos de aprendizaje.
- **Diseño:** Se toma en cuenta el enfoque pedagógico para realizar la organización de las actividades o contenidos.
- **Desarrollo:** Aquí ocurre la creación de las actividades, contenidos y/o materiales de aprendizaje que fueron organizadas y expuestas en la fase de diseño.
- **Implementación:** Aquí se hace uso de los materiales o actividades desarrolladas con la participación de los estudiantes.
- **Evaluación:** Se lleva a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas expuestas en el diseño del curso. A su vez, se realiza la evaluación sumativa para evaluar la efectividad del curso o entorno virtual de aprendizaje.

1.4.5. Método de Análisis Estadístico Comparativo

El análisis estadístico comparativo permite a los investigadores identificar patrones y tendencias en los datos para tomar decisiones informadas. También ayuda a

proporcionar evidencia objetiva de la efectividad de diferentes tratamientos o intervenciones. Sin embargo, es importante recordar que los resultados de un análisis estadístico comparativo solo sugieren una relación correlacional y no causal (Godoy, 2023).

De la misma forma, el análisis estadístico comparativo es utilizado para comparar dos o más grupos de datos para identificar cualquier diferencia significativa que pueda existir entre ellos. Se utiliza con frecuencia en experimentos para comparar los resultados obtenidos en diferentes grupos de prueba, y de esa forma poder determinar si una intervención tuvo un efecto positivo. La comparación se realiza utilizando diferentes pruebas, como la prueba t, la prueba de Wilcoxon o la prueba ANOVA.

1.4.6. Prueba T-Student para muestras relacionadas

Ortega (2023), menciona que una prueba T-student es una herramienta estadística utilizada para analizar si existe una diferencia significativa entre dos medias de una población utilizando muestras emparejadas. Esto significa que se comparan dos conjuntos de datos relacionados, como antes y después de un tratamiento o condición.

1.4.7. Encuesta

De acuerdo con Gómez (2023), una encuesta es una herramienta de recolección de datos utilizada para recolectar información de un grupo de personas para conocer sobre sus actitudes, opiniones, comportamientos, características demográficas, etc.

Cabe resaltar que, desde el punto de vista del investigador, el principal objetivo de las encuestas es recopilar información, datos y comentarios por medio de una serie de preguntas específicas; estas pueden ser llevadas a cabo de diferentes maneras, ya sea en línea, por correo, en persona, entre otras.

1.4.8. Google Classroom

Tal como lo manifiesta Fernández (2020), Google Classroom es una herramienta tecnológica creada por la compañía Google en el año 2014. El propósito principal de esta

herramienta es poder gestionar clases en un ambiente educativo. Se puede usar las cuentas personales o institucionales para crear un salón de clases de forma gratuita. Finalmente, ya que este servicio pertenece a Google, te brinda la opción de poder publicar diferentes tipos de materiales didácticos y de tipo multimedia desde tu Google Drive; además de incorporar muchas herramientas en tu clase, entre ellas: Google Docs, Google Forms, Google Sheets, Gmail, ect.

1.4.9. Educaplay

Acorde a Balasso (2021), Educaplay es una plataforma educativa que permite crear y compartir actividades gamificadas de manera fácil e intuitiva. Con esta herramienta se pueden crear hasta 14 tipos de actividades, y se encuentra disponible en 11 idiomas diferentes.

Conclusiones del capítulo 1

Mediante los respaldos teóricos de la investigación llevada a cabo se conoció la realidad del nivel de inglés en el Ecuador en los últimos años, ya que así lo expone EF (Education First) en su reporte anual de los niveles de inglés a nivel mundial, siendo Ecuador uno de los países con el nivel más bajo en el dominio del idioma.

De hecho, se puede concluir que este bajo nivel del dominio del idioma se debe al continuo uso de metodologías tradicionales de enseñanza, métodos en donde predomina la traducción y memorización de vocabulario, y en donde el docente es el núcleo y la única fuente de conocimientos en el aula.

Sin embargo, tal como lo expone Raja (2018) y Roy (2019), la tecnología ha llegado para cambiar la forma en la que los estudiantes aprenden, revolucionando la educación y brindando las herramientas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, se pudo evidenciar que con el uso de la tecnología nacen los entornos virtuales de aprendizaje y otras técnicas de enseñanza y construcción de conocimiento, como lo es la gamificación. Es más, los trabajos realizados por Chávez (2019) y Paccotacya y Ramos (2018) demuestran que la gamificación tiene un impacto positivo en la construcción de conocimientos, haciendo que se obtengan mejores resultados con respecto al uso de una metodología tradicional de enseñanza.

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

A continuación, se exponen las herramientas metodológicas y su aplicación para llevar a cabo la implementación del entorno virtual de aprendizaje para estudiantes de nivel inicial del idioma inglés en la universidad ESPAM MFL. El desarrollo de este trabajo de investigación se realiza dentro del ciclo regular de estudio C57 del año 2023, tomando como muestra a 30 estudiantes del curso E101-A C03R-NM.

La implementación de este trabajo de investigación fue llevada a cabo en el primer nivel de inglés de la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL. Esta universidad se encuentra localizada en la ciudad de Calceta, en el cantón Bolívar, en la provincia de Manabí.

La puesta en escena de este trabajo de investigación se aplicó al ciclo de estudio C57, el cual estuvo vigente desde el 15 de mayo hasta el 6 de julio del 2023.

Este trabajo se desarrolló bajo la línea de la investigación aplicada, planteando como objetivo principal mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés a través de la aplicación de conocimientos y técnicas científicas. Este tipo de investigación permitió implementar un entorno virtual de aprendizaje que lograra vincular de manera efectiva la tecnología y la educación para generar nuevos conocimientos y mejorar las técnicas de enseñanza y tecnologías ya existentes en la institución.

La aplicación de las herramientas metodológicas se llevó a cabo teniendo en cuenta la siguiente tabla:

Tabla 2

Herramientas metodológicas.

Búsqueda de información	Levantamiento y análisis de datos	Construcción del entorno
Método bibliográfico.	Prueba pedagógica. Análisis estadístico comparativo. Prueba t-student con muestras relacionadas Encuesta.	Modelo ADDIE

2.1. Búsqueda de Información

2.1.1. Método bibliográfico

Para la aplicación de este método se consideraron los siguientes pasos:

- ✓ **Definir el tema de investigación:** una vez definido y planteado el tema de investigación, se procedió a elaborar una tabla guía que contenía todas las teorías y conceptos relaciones con el tema de investigación (ver tabla 1). Esta tabla sirvió de marco referencial para organizar y documentar el contenido a consultar.
- ✓ **Búsqueda de fuentes bibliográficas:** el principal motor de búsqueda usado en este trabajo de investigación fue Scholar Google, también se utilizaron otras fuentes de contenidos académicos, tales como, ERIC (Educational Resources Information Center), Scielo, entre otros repositorios de índole científica. Además, se utilizaron recursos generales de la web, tales como, foros, blogs, etc. para la búsqueda de conceptos específicos.
- ✓ **Calidad de las fuentes:** la mayoría de fuentes consultadas y referenciadas en este trabajo de investigación corresponden a artículos científicos y trabajos de tesis. Esto garantiza que la información allí expuesta es de calidad y ha sido revisada antes de su publicación.

- ✓ **Lectura y análisis crítico:** se realizó una lectura cuidadosa de las fuentes elegidas antes de ser argumentadas o presentadas en su trabajo.
- ✓ **Síntesis de la información:** en el capítulo 1 de este trabajo se organizó toda la información recopilada en función de los temas y subtemas ligados al tema de investigación propuesto.
- ✓ **Citas y referencias:** toda la información expuesta en este trabajo se encuentra referenciada en la sección de referencias bibliográficas. Para la documentación de dichas fuentes se tomó como guía a las normas APA en su versión 7.
- ✓ **Redacción del trabajo:** toda la información consultada fue aprovechada al máximo para fundamentar los argumentos del autor en esta investigación.
- ✓ **Revisión y actualización:** se consideró en la mayor parte de este trabajo involucrar fuentes publicadas a partir del año 2010. Sin embargo, para la argumentación de conceptos clásicos, los años de publicación pudieran estar por debajo de esta fecha.

2.2. Levantamiento y análisis de datos

2.2.1. Prueba pedagógica

Antes de la intervención fue necesario conocer el nivel de desarrollo de las destrezas receptivas de los estudiantes de primer nivel de la jefatura de idiomas de la ESPAM MFL. Para esto, se aplicó una prueba pedagógica (ver anexo 1), la cual contenía una valoración máxima de 50 puntos. De estos 50 puntos, 25 fueron destinados para evaluar su destreza receptiva de comprensión lectora, y los otros 25 puntos para evaluar su destreza receptiva de comprensión auditiva.

Las temáticas evaluadas mediante la prueba pedagógica fueron tomadas desde la tabla de contenidos del libro UPHILL (BEGINNER 1.1). (Ver anexo 2).

Esta prueba pedagógica fue utilizada 2 veces durante el desarrollo de esta investigación, sirviendo la primera vez para conocer el nivel de destrezas de los

estudiantes antes de intervención, y la segunda vez para conocer la evolución o mejora que tuvieron con la implementación de la propuesta.

La prueba fue llevada a cabo por medio de Google Forms, ya que esta aplicación está integrada en los servicios de Google y fue de fácil acceso para los estudiantes.

2.2.2. Análisis estadístico comparativo

La aplicación de este método fue de gran utilidad en 2 tiempos importantes de la investigación. El primer tiempo de aplicación de este método fue al obtener los resultados de la primera prueba pedagógica, la cual serviría para realizar el diagnóstico inicial del estado de las destrezas de los estudiantes seleccionados en la muestra, y así poder construir con bases sólidas la propuesta de implementación del entorno virtual apoyado en gamificación para mejorar las destrezas receptivas.

Conociendo ya la estructura de la prueba pedagógica y la calificación máxima, los resultados del diagnóstico inicial fueron los siguientes:

Figure 1

Resultados del PreTest.



En la figura 1 se puede apreciar 3 valores, los cuales son brindados directamente de Google Forms una vez que los estudiantes dieron respuesta a la prueba, estos valores reflejan:

- ✚ **Promedio:** En el campo de promedio se puede observar una calificación de 28.03 sobre 50, lo cual indica que el curso en general mantiene un dominio intermedio de las destrezas receptivas del idioma inglés antes de iniciar la intervención educativa.
- ✚ **Mediana:** Tener mediana de 25 puntos significa que la mitad de los estudiantes obtuvieron una calificación igual o menor a 25 puntos, ya la otra mitad de ellos una calificación igual o mayor a 25 puntos.
- ✚ **Rango:** En el campo de rango se puede observar que las calificaciones van desde 13 a 41 puntos, teniendo el 13 como la calificación más baja, y el 41 como calificación más alta.

El segundo momento de aplicación de este método fue cuando ya se tuvieron los resultados de la prueba pedagógica 2, es decir de la prueba al final de la intervención. Esta vez, el método sirvió para realizar la comparativa entre los valores de la primera y segunda prueba teniendo en cuenta los mismos parámetros (promedio, media y rango), y así poder conocer si la intervención tuvo resultados positivos o no.

Sin embargo, en este capítulo solo se da a conocer al lector los resultados del diagnóstico inicial, ya que estos son el punto de partida para la implementación de la propuesta.

2.2.3. Prueba t-student con muestras relacionadas

Para realizar la prueba de T-student se utilizaron las pruebas pedagógicas como herramientas de medición al final de la intervención; estas brindaron los datos correspondientes a la evaluación antes y después de la intervención. Para la aplicación de esta prueba fue necesario establecer los siguientes parámetros a considerar:

- ✓ **Hipótesis nula (H0):** No existe desarrollo en las destrezas receptivas (Reading y Listening) de los estudiantes de primer nivel de la JCDI. Es decir, no hay diferencia entre los promedios de calificación antes y después de la intervención.

- ✓ **Hipótesis alternativa (Ha):** Existe desarrollo en las destrezas receptivas (Reading y Listening) de los estudiantes de primer nivel de la JCDI. Es decir, existe diferencia entre los promedios de calificación después de la intervención.
- ✓ **Nivel de confianza:** El nivel de confianza fue del 95%. Es decir, el valor de Alpha se estableció en 5%, o 0.05.

Fue necesario establecer estos parámetros para saber si la se aceptaba o se rechazaba la hipótesis planteada en esta investigación. La aplicación y resultados de esta prueba se muestran en el siguiente capítulo.

2.2.4. Encuesta

Al final de la intervención educativa se aplicó una encuesta a los estudiantes para evaluar su nivel de satisfacción y conocer su opinión general respecto a la metodología usada en el ciclo de estudio. La encuesta tuvo un total de 10 preguntas de selección múltiple usando una adaptación de la escala de Likert en cada una de ellas (ver anexo 3).

2.3. Construcción del entorno

2.3.1. Modelo ADDIE

La creación del entorno virtual de aprendizaje se llevó a cabo usando como referencia el modelo ADDIE, el cual por sus siglas propone el Análisis, Diseño, Desarrollo, Implantación y Evaluación. Sin embargo, para su creación también se toman en cuenta los siguientes elementos:

- ✓ **Sílabo del primer nivel de la JCDI** (ver anexo 4): en este documento oficial de la JCDI se expone que la plataforma usada para gestionar el aprendizaje es Google Classroom.
- ✓ **Políticas internas de la jefatura de idiomas** (ver anexo 5): aquí se expone que como parte del curso deberán existir sesiones sincrónicas de trabajo. Por esa razón se tomó en cuenta una sección de clases grabadas. Además, este documento expone información importante respecto a los instrumentos de

evaluación, por ejemplo, cuantos se llevan a cabo durante el curso. La cantidad de instrumentos evaluativos es importante, ya que esta fue tomada en cuenta para la construcción del entorno.

- ✓ **Estructura de contenidos del texto guía UPHILL BEGINNER 1.1** (ver anexo 2): ya que este es el texto guía con el cual se aprende el idioma en la ESPAM, el entorno fue creado teniendo en cuenta su estructura lógica.
- ✓ **Educaplay como plataforma de gamificación:** Para la creación de las actividades gamificadas se seleccionó el uso de Educaplay bajo una licencia académica debido a que esta plataforma tiene una alianza con Google for Education, y esta relación de ambas empresas brinda las herramientas necesarias para la fácil integración de las actividades a Google Classroom.

Seguidamente, se exponen cada una de las fases del modelo ADDIE con su puesta en escena para la construcción del entorno virtual de aprendizaje en la JCDE:

Fase de análisis

Para la modelación de esta fase es fundamental conocer las necesidades de los estudiantes, y para esto se tomó en cuenta como punto partida los objetivos de aprendizaje de la tabla 3.

Cabe resaltar que esta fase puede llegar a tomar mucho estudio y tiempo, pues establece la base para el resto del trabajo. Pero en el caso de este trabajo de investigación los contenidos a enseñar y los objetivos de estudios ya están planteados por el texto guía de estudio que usan los estudiantes de la ESPAM MFL para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma, y serán estos objetivos y contenidos la base para construir el entorno.

Tabla 3

Objetivos de Aprendizaje (UPHILL BEGINNER A1).

Objetivos de aprendizaje	
Unidad 1	<ul style="list-style-type: none">✓ Say hello and good bye✓ Introduce people✓ Ask and give personal information
Unidad 2	<ul style="list-style-type: none">✓ Describe family members✓ Give information about family and friends✓ Describe possessions
Unidad 3	<ul style="list-style-type: none">✓ Describe places and things at home✓ Talk about places in town✓ Describe outfits for different seasons
Unidad 4	<ul style="list-style-type: none">✓ Tell the time✓ Describe daily routines✓ Talk about everyday activities✓ Give simple instructions

Fase de diseño

Aquí se proponen los recursos, materiales, actividades que se usaron, pero también se expone el orden con el cual se llevaron a cabo. El texto guía UPHILL ya brinda el orden de los contenidos, y este fue tomado como referencia principal para crear las actividades. Este texto propone 4 unidades, mismas que contienen 4 lecciones cada una, en total serían 16 lecciones. Finalmente, se realizó la planificación de la cantidad de actividades gamificadas que usarían para cada una de las 16 lecciones durante la intervención, decidiendo la creación de 4 actividades gamificadas por cada lección, teniendo un total de 64.

A continuación, se expone el diseño estructural del entorno virtual de aprendizaje tomando como referencia la unidad número 1, y considerando que las demás unidades tuvieron la misma estructura.

Tabla 4*Estructura básica del entorno propuesto.*

Nombre del Entorno (clase): Class 1 – First Level / Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL.		
Nombre de la sección	Contenido	Descripción
INFO, DOCS AND MORE	Contents – Document	Aquí se encuentra el sílabo del curso.
	Course Policies	Aquí se encuentran las políticas del curso.
	Face-to-face sessions / Link	Aquí está ubicado el link para unirse a las sesiones sincrónicas programadas. Estas son llevadas a cabo en el horario propuesto por la JCDI.
	G-mail Chat	Aquí se localiza el link para unirse al chat del curso.
UNIT 1 - Vocabulary and Grammar – Videos	Lesson A – Tutoring Videos (YouTube Videos)	Videos tutoriales relacionados al contenido de la lección A.
	Lesson B – Tutoring Videos (YouTube Videos)	Videos tutoriales relacionados al contenido de la lección B.
	Lesson C – Tutoring Videos (YouTube Videos)	Videos tutoriales relacionados al contenido de la lección C.
	Lesson D – Tutoring Videos (YouTube Videos)	Videos tutoriales relacionados al contenido de la lección D.
UNIT 1 - Games and Quizzes	Lesson A – Games	2 juegos de comprensión lectora y 2 de comprensión auditiva.
	Lesson B – Games	2 juegos de comprensión lectora y 2 de comprensión auditiva.
	Lesson A and B – Quiz	Formulario de Google para evaluar los contenidos aprendidos

		durante la lección A y B. 10 puntos para comprensión lectora y 10 para comprensión auditiva.
	Lesson C – Games	2 juegos de comprensión lectora y 2 de comprensión auditiva.
	Lesson D – Games	2 juegos de comprensión lectora y 2 de comprensión auditiva.
	Lesson C and D – Quiz	Formulario de Google para evaluar los contenidos aprendidos durante la lección C y D. 10 puntos para comprensión lectora y 10 para comprensión auditiva.
Recorded Classes	Class 1	Clase grabada de la primera sesión sincrónica.
	Class 2	Clase grabada de la segunda sesión sincrónica.
	Class 3	Clase grabada de la tercera sesión sincrónica.
	Class 4	Clase grabada de la cuarta sesión sincrónica.

El desarrollo de esta planificación se llevó según las políticas internas de la JCDI (ver anexo 5), las cuales mencionan que los cursos regulares tienen una duración de 8 semanas. Por ende, se cubrieron 2 lecciones cada semana para así poder cumplir con el tiempo establecido. Durante las 8 semanas se utilizaron 8 instrumentos de evaluación, mismos que se aplicaron cada 2 lecciones.

Fase de desarrollo

En esta fase se procedió a construir el entorno virtual en conjunto con todos sus componentes. La construcción de este entorno se llevó a cabo en la plataforma Google Classroom teniendo en cuenta el diseño propuesto en la tabla 10. Cada unidad se compuso de los siguientes elementos:

- ✓ **Videos de YouTube:** sección de videos tutoriales para la adquisición o refuerzo de los conocimientos propuestos en cada una de las lecciones.
- ✓ **Juegos y evaluaciones:** Cada lección se compuso de 4 juegos, de los cuales 2 estaban destinados para la comprensión lectora y 2 para la auditiva. Se crearon 8 evaluaciones en total, aplicándolas en un intervalo de cada 2 lecciones. Dichas evaluaciones tenían una puntuación máxima de 20 puntos (10 para comprensión lectora y 10 para comprensión auditiva).
- ✓ **Clases grabadas:** cada unidad contenía 4 sesiones de clases sincrónicas las cuales fueron grabadas y publicadas en esta sección. En total, hubo 16 clases grabadas, cada una de ellas enfocada en la retroalimentación de cada lección.

De todos estos elementos, aquellos que jugaron un rol muy importante es esta fase fueron las actividades gamificadas y las evaluaciones, todos ellos se desarrollaron teniendo en cuenta el esquema de la tabla 5:

Tabla 5

Actividades gamificadas y evaluaciones.

Unidad	Tipo de actividad	Descripción	Tipo de destreza
Unidad 1	Actividad gamificada: Lesson A - Game 1 (Saying hello and good-bye).	Completar espacios en blanco. Juego basado en las formas de saludar y despedirse.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson A - Game 2 (Saying hello and good-bye 1).	Ordenar palabras para crear expresiones para saludar y despedirse.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada:	Escuchar una saludo o una despedida y	Comprensión auditiva (Listening)

Lesson A - Game 3 - Saying hello and good-bye / Listening.	seleccionar la mejor respuesta.	
Actividad gamificada: Lesson A - Game 4 - Saying hello and good-bye / Listening 2.	Escuchar una saludo o una despedida y ordenar las letras.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson B - Game 1 - Identify Numbers 1.	Buscar los números del 1 al 10 en una sopa de letras.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson B - Game 2 - Identify letters and numbers.	Escuchar e identificar, letras, números, nacionalidades y seleccionar la opción correcta.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson B - Game 3 - The verb BE.	Ordenar palabras para dar respuesta a preguntas de información personal.	Comprensión lectora (Reading)
Actividad gamificada: Lesson B - Game 4 - Articles a/an.	Completar espacios en blanco. Juego basado en el uso de los artículos (a / an).	Comprensión lectora (Reading)
Evaluación Formativa: Lesson A and B - Quiz.	Formulario de Google evaluando contenido de la lección A y B.	Comprensión lectora (Reading) Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson C - Game 1 - Jobs and occupations.	Completar un crucigrama con empleos, para esto, se debe observar una imagen y leer la descripción del trabajo.	Comprensión lectora (Reading)
Actividad gamificada: Lesson C - Game 2 - Yes/no questions with BE.	Leer una conversación y llenar espacios en blanco.	Comprensión lectora (Reading)
Actividad gamificada: Lesson C - Game 3 - Jobs and occupations / Listening.	Escuchar la pronunciación de un trabajo y ordenar letras para formar su escritura.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson C - Game 4 - Information questions with BE	Escuchar preguntas de información básica y seleccionar sus respuestas.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson D - Game 1 - Information questions - Listening.	Escuchar preguntas de información básica y seleccionar sus respuestas.	Comprensión auditiva (Listening)

	Actividad gamificada: Lesson D - Game 2 - Information questions.	Ordenar palabras para crear preguntas de información personal.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson D - Game 3 - Information questions.	Ordenar palabras para dar respuesta a preguntas de información personal.	Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson D - Game 4 - Reading.	Leer información personal y responder preguntas seleccionando la opción correcta.	Comprensión lectora (Reading)
	Evaluación Formativa: Lesson C and D - Quiz.	Formulario de Google evaluando contenido de la lección C y D.	Comprensión lectora (Reading) Comprensión auditiva (Listening)
Unidad 2	Actividad gamificada: Lesson A - Game 1 - Family Members - Vocabulary.	Mirar un árbol familiar y seleccionar la persona correcta leyendo la palabra mostrada.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson A - Game 2 - Guess the Number	Escuchar un número y completar un crucigrama.	Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson A - Game 3 - Demonstrative Pronouns.	Ver un video-quiz y seleccionar la respuesta correcta.	Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson A - Game 4 - Demonstratives.	Ver imágenes y ordenar palabras para hacer oraciones.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson B - Game 1 - Personality Words.	Mirar un grupo de personas y seleccionar la correcta leyendo la palabra mostrada.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson B - Game 2 - Placement of adjectives / Listening	Escuchar audio y ordenar palabras para formar oraciones.	Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson B - Game 3 - Describing People.	Relacionar conceptos. Buscar el adjetivo que mejor describe a alguien.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson B - Game 4 - Describing people - Listening.	Escuchar audio y ordenar palabras para formar oraciones.	Comprensión auditiva (Listening)
	Evaluación Formativa: Lesson A and B - Quiz.	Formulario de Google evaluando contenido de la lección A y B.	Comprensión lectora (Reading) Comprensión auditiva (Listening)

	Actividad gamificada: Lesson C - Game 1 - Describing people.	Completar un crucigrama con palabras que se usan para describir personalidad o apariciencia de alguien.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson C - Game 2 - Describing people.	Escuchar audio y ordenar palabras para formar oraciones.	Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson C - Game 3 - Reading - Listening.	Leer y escuchar para completar espacios en blanco.	Comprensión lectora (Reading) Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson C - Game 4 - What do they look like?	Mirar un grupo de personas y seleccionar la correcta leyendo la descripción mostrada.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson D - Game 1 - Possessives 1.	Leer y completar espacios en blanco.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson D - Game 2 - Possessives 2.	Relacionar conceptos considerando el uso de adjetivos y sustantivos posesivos.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson D - Game 3 - Her sneakers are purple (Listening).	Escuchar la descripción de personas y escoger la correcta.	Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson D - Game 4 - Possessives, clothes and colors.	Escuchar audio y ordenar palabras para crear respuestas a preguntas.	Comprensión auditiva (Listening)
	Evaluación Formativa: Lesson C and D - Quiz.	Formulario de Google evaluando contenido de la lección C y D.	Comprensión lectora (Reading) Comprensión auditiva (Listening)
Unidad 3	Actividad gamificada: Lesson A - Game 1 - Rooms and objects in the house.	Buscar en una sopa de letras los diferentes tipos de habitaciones y objetos que se encuentran dentro de una casa.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson A - Game 2 - Objects of the house and prepositions of place.	Mirar una imagen y ordenar las palabras para describir la posición de un objeto.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson A - Game 3 - Where are Emily's things?	Escuchar audio y ordenar palabras para crear respuestas a preguntas.	Comprensión auditiva (Listening)

Actividad gamificada: Lesson A - Game 4 - Rooms in the house.	Escuchar audio y ver una imagen para seleccionar la habitación de la que se habla.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson B - Game 1 - Places in a town.	Ordenar letras para dar el nombre de un lugar de la ciudad después de ver una imagen y leer una pregunta.	Comprensión lectora (Reading)
Actividad gamificada: Lesson B - Game 2 - THERE IS and THERE ARE.	Mirar una imagen y dar respuesta a una pregunta ordenando palabras.	Comprensión lectora (Reading)
Actividad gamificada: Lesson B - Game 3 - A furniture website.	Escuchar audio y ver una imagen para seleccionar la respuesta correcta.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson B - Game 4 - Buying things for the house.	Escuchar audio y ordenar palabras para dar respuesta a las preguntas.	Comprensión auditiva (Listening)
Evaluación Formativa: Lesson A and B - Quiz.	Formulario de Google evaluando contenido de la lección A y B.	Comprensión lectora (Reading) Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson C - Game 1 - Seasons of the year.	Leer la descripción de una estación climática y ordenar palabras para dar su nombre.	Comprensión lectora (Reading)
Actividad gamificada: Lesson C - Game 2 - Days of the week.	Leer una descripción y escribir el día de la semana en un crucigrama.	Comprensión lectora (Reading)
Actividad gamificada: Lesson C - Game 3 - What's the weather like?	Escuchar audio y ordenar palabras para dar respuesta a las preguntas.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson C - Game 4 - I like sunny days.	Ver un video-quiz y seleccionar la respuesta correcta.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson D - Game 1 - Clothes and colors.	Mirar un grupo de prendas de vestir y seleccionar la correcta leyendo la palabra mostrada.	Comprensión lectora (Reading)
Actividad gamificada: Lesson D - Game 2 - Colors and clothes.	Mirar una prenda de vestir y buscar su color en una sopa de letras.	Comprensión lectora (Reading)

	Actividad gamificada: Lesson D - Game 3 - Clothes and colors (Listening).	Escuchar audio y ordenar palabras para crear respuestas a preguntas.	Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson D - Game 4 - Clothes - colors (Listening 2)	Escuchar audio y ver una imagen para seleccionar la respuesta correcta.	Comprensión auditiva (Listening)
	Evaluación Formativa: Lesson C and D - Quiz.	Formulario de Google evaluando contenido de la lección C y D.	Comprensión lectora (Reading) Comprensión auditiva (Listening)
Unidad 4	Actividad gamificada: Lesson A - Game 1 - Telling the time.	Ver imágenes y relacionar los relojes con la hora correcta.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson A - Game 2 - Prepositions IN, ON and AT.	Leer oraciones y completar sus espacios en blanco.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson A - Game 3 - Telling the Time (Listening)	Escuchar audio y ordenar palabras para crear respuestas a preguntas.	Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson A - Game 4 - Prepositions of time (in, on, at)	Escuchar audio y ordenar palabras para crear respuestas a preguntas.	Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson B - Game 1 - Simple Present (Positive Sentences)	Ver una imagen y ordenar palabras para dar respuesta a las preguntas.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson B - Game 2 - Adverbs of frequency.	Mirar una imagen y ordenar palabras para crear oraciones.	Comprensión lectora (Reading)
	Actividad gamificada: Lesson B - Game 3 - Kayla's weekly routine.	Escuchar audio y responder a las preguntas seleccionando la respuesta correcta.	Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson B - Game 4 - Adverbs of frequency. (Listening)	Escuchar audio y ordenar palabras para dar respuesta a las preguntas.	Comprensión auditiva (Listening)
	Evaluación Formativa: Lesson A and B - Quiz.	Formulario de Google evaluando contenido de la lección A y B.	Comprensión lectora (Reading) Comprensión auditiva (Listening)
	Actividad gamificada: Lesson C - Game 1 - Simple Present 2 (Negative Sentences)	Ver imágenes y relacionarlas con la mejor descripción.	Comprensión lectora (Reading)

Actividad gamificada: Lesson C - Game 2 - Simple Present (Negative Sentences)	Leer oraciones y completar sus espacios en blanco.	Comprensión lectora (Reading)
Actividad gamificada: Lesson C - Game 3 - Simple Present - Listening (Negative Sentences)	Escuchar audio y ordenar palabras para dar respuesta a las preguntas.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson C - Game 4 - Simple Present - Listening 2 (Negative Sentences)	Escuchar audio y seleccionar la imagen que mejor se ajuste a su descripción.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson D - Game 1 - Simple Present (Yes/no questions)	Relacionar una pregunta con su respuesta correcta.	Comprensión lectora (Reading)
Actividad gamificada: Lesson D - Game 2 - Simple Present (Information questions)	Relacionar una pregunta con su respuesta correcta.	Comprensión lectora (Reading)
Actividad gamificada: Lesson D - Game 3 - Simple Present Questions (listening 1)	Escuchar audio y ordenar palabras para crear respuestas a preguntas.	Comprensión auditiva (Listening)
Actividad gamificada: Lesson D - Game 4 - Simple Present Questions (listening 2)	Relacionar una pregunta con su respuesta correcta.	Comprensión auditiva (Listening)
Evaluación Formativa: Lesson C and D - Quiz.	Formulario de Google evaluando contenido de la lección C y D.	Comprensión lectora (Reading) Comprensión auditiva (Listening)

Fase de Implementación

Una vez creados o desarrollados las actividades gamificadas, recursos y evaluaciones, estos fueron añadidos a Google Classroom para posteriormente ser publicados de forma gradual durante el desarrollo del curso de estudio. Para esta fase fue importante instruir a los estudiantes sobre cómo acceder a las actividades y evaluaciones mediante una sesión sincrónica llevada a cabo por medio de Zoom. Cabe destacar que antes de la publicación de cada actividad, recurso o evaluación, estos fueron evaluados

para asegurarse de su correcto funcionamiento y de que cumplieran con el objetivo de aprendizaje planteado en la fase de análisis.

Fase de evaluación

El proceso de evaluación fue llevado a cabo por fases. En la tabla 10 expuesta en la fase de desarrollo se puede observar que se aplicaron 8 instrumentos de evaluación los cuales fueron brindando resultados durante todo el proceso. Estos resultados sirvieron como base para la mejora evolutiva de la propuesta durante todo su ciclo de ejecución.

Conclusiones del capítulo 2.

Una vez culminado este capítulo, se logra consumir que fue de suma relevancia el uso de la prueba pedagógica misma que sirvió como pre-test para establecer un punto de partida con respecto al nivel de desarrollo de las destrezas receptivas de los estudiantes de primer nivel de la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL.

Seguidamente, la consideración del modelo ADDIE para proponer la elaboración de la propuesta jugó un papel muy importante en esta fase, ya que este establece todas las fases que deben llevarse a cabo para la construcción apropiada de un entorno virtual de aprendizaje que cumpla con los requisitos pedagógicos requeridos en la actualidad.

En esta fase también se contempla el uso de algunos otros componentes importantes que servirían para la validación de la propuesta, siendo uno de ellos la aplicación de una prueba de T-Student para evaluar la aceptación de la hipótesis planteada en esta investigación.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LA UNIVERSIDAD ESPAM MFL

En este capítulo se atiende a la discusión y el análisis de los resultados acorde con la elaboración de la propuesta y su validación, en correspondencia con el tipo de investigación realizada.

3.1. Presentación de la propuesta

3.1.1. Fundamentación

Algunos estudios realizados por EF (Education First) respecto al nivel de inglés que tienen los diferentes países del mundo, en particular aquellos de los últimos cuatro años (estos se documentan en el capítulo 1 de este trabajo), muestran que el Ecuador es uno de los países que tiene el nivel más bajo de inglés en Latinoamérica. Además, por medio de la revisión bibliográfica exhaustiva que se realizó, se pudo concluir que parte de ese resultado se debe a las formas de enseñanza del idioma inglés que hasta la fecha se usan en el país. Estas formas de enseñar consisten en ubicar al docente como el único autor y fuente de conocimiento en el aula, además de seguir orientando el aprendizaje de la lengua a memorizar vocabulario y estructuras gramaticales, en conclusión, usando una metodología tradicional de aprendizaje.

Sin embargo, en el capítulo 1 se puede observar la exposición de varios trabajos de investigación, los cuales exponen como el uso de la tecnología y de la gamificación tienen resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera general, pero también, como el uso de las herramientas tecnológicas y actividades gamificadas generan un impacto positivo en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Dados los fundamentos teóricos y prácticos presentados en este trabajo de investigación, se propuso implementar un entorno virtual de aprendizaje en la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL, el cual permitiera a los estudiantes del primer nivel desarrollar

sus destrezas receptivas de una forma más autónoma y divertida, todo esto por medio de un entorno virtual de aprendizaje apoyado en la gamificación, mismo que presenta una interfaz amigable e interactiva para que los estudiantes puedan construir su conocimiento de una forma personalizada. Esta propuesta nace teniendo en cuenta que los métodos tradicionales de enseñanza no generan el mismo impacto que aquellos en donde se aplica metodologías que involucran el uso activo de la tecnología y de los entornos de aprendizaje.

3.1.2. Características

Esta propuesta se caracteriza por manejar una estructura simple, misma que se puede observar en la tabla 10 del capítulo 2. En esta tabla se expuso de manera breve como fue construido el entorno virtual de aprendizaje para desarrollar las destrezas receptivas de los estudiantes de primer nivel de la JCDI. Además, esta propuesta se distingue por hacer uso de herramientas tecnológicas que son muy conocidas por la mayoría de educadores de hoy en día, estas herramientas son:

- Google Classroom.
- Google Forms.
- Google Drive.
- Gmail Spaces.
- YouTube.
- Zoom
- Educaplay.

Las herramientas expuestas anteriormente fueron puestas en uso de una forma armónica para dar vida a un entorno con las siguientes características:

- **Dinámico:** ya que su organización y puesta en escena puede ser ajustada durante el tiempo de ejecución.

- **Interactivo:** gracias a la integración de Gmail Spaces, este entorno permite la comunicación activa entre los estudiantes y su docente y viceversa, teniendo así un espacio para la discusión y la retroalimentación.
- **Divertido:** ya que las actividades de aprendizaje han sido desarrolladas como actividades gamificadas, los estudiantes pueden desarrollar conocimientos mientras realizan diversos tipos de juegos, como crucigramas, sopas de letras, video quizzes, etc.
- **Innovador:** este entorno tiene una naturaleza de carácter innovadora, ya que para su implementación se hizo uso de herramientas tecnológicas para satisfacer las necesidades de los estudiantes de la JCDI con respecto al desarrollo de sus destrezas receptivas.
- **Disponible y accesible:** al ser este desarrollado usando herramientas tecnológicas que se encuentran en la web, la disponibilidad del entorno de vuelve permanente, es decir, puede ser accedido por los estudiantes desde cualquier lugar del mundo a cualquier hora y en cualquier día.

3.1.3. Propósito

La intención principal que se tuvo al implementar este entorno virtual de aprendizaje fue dotar a los estudiantes de primer nivel de la JCDI de la ESPAM MFL de una herramienta dinámica, interactiva, divertida, innovadora y accesible; la cual les permitiera desarrollar sus destrezas receptivas (Listening / Reading) en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Además, la implementación de esta herramienta tecno-pedagógica brinda a la Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL, la posibilidad de poder integrar nuevas formas de aprendizaje en donde el estudiante sea el constructor de su propio aprendizaje y el docente pase de ser la única fuente de conocimientos, a convertirse en un guía y gestor del conocimiento.

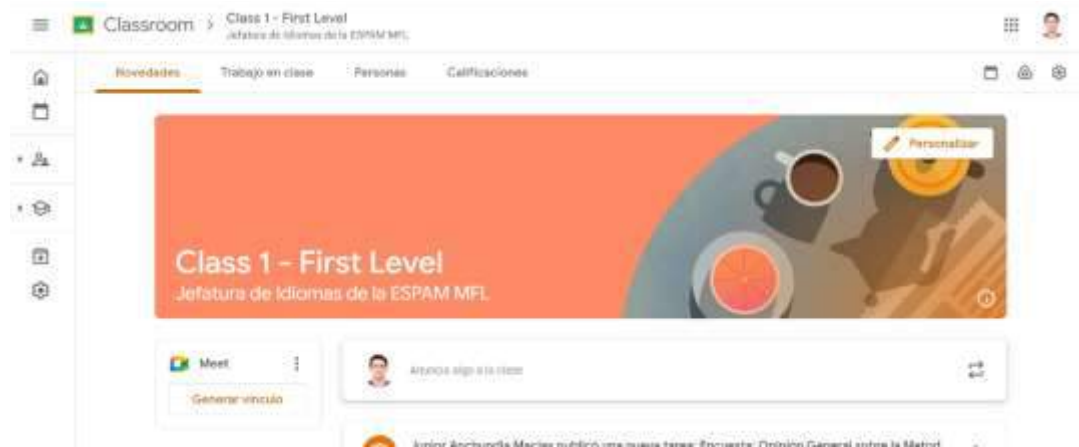
3.1.4. Estructura y dinámica de sus componentes

En la tabla 10 de este capítulo se puede observar la estructura básica que se tomó como referencia para la creación de esta propuesta, sin embargo, en este apartado se muestra de manera más detallada cada uno de sus componentes y su función dentro de la puesta en escena de la intervención educativa.

En la figura 2 se puede observar que el entorno virtual mantuvo la organización por defecto que brinda Google Classroom, misma que se compone de las siguientes secciones: Novedades, trabajo en clases, personas y calificaciones.

Figure 2

Novedades.



Novedades

En esta sección se podía encontrar información básica de información respecto a la clase, tal como:

- **Nombre de la clase:** Class 1 – First Level.
- **Departamento al que pertenece la clase:** Jefatura de Idiomas de la ESPAM MFL.
- **Código de la clase:** brindaba a los estudiantes la posibilidad de unirse a la clase por medio de un código o por medio de un enlace de unión.

Adicionalmente, se podían crear reuniones por medio de GoogleMeet para trabajar de forma sincrónica con los estudiantes, cabe resaltar que esta opción no fue usada ya que el departamento de idiomas lleva a cabo sus sesiones sincrónicas con los estudiantes por medio de la plataforma Zoom. Finalmente, en esta sección se podían realizar publicaciones en forma de anuncios para que sean observados por los estudiantes. Los anuncios se podían realizar en diferentes formatos, ya sean, textos planos o con contenido multimedia. En este apartado, tanto los estudiantes como el docente podían visualizar todos los anuncios y publicaciones de tareas para el desarrollo del curso.

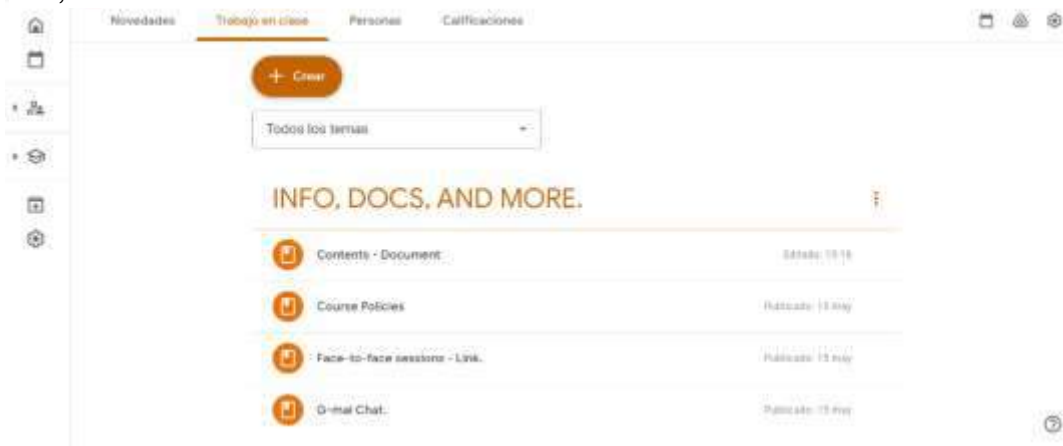
Trabajo en clases

Esta es la sección más relevante del trabajo de investigación, ya que involucra la creación de contenido y materiales, tales como: guía de contenidos, políticas del curso, actividades gamificadas y evaluaciones. Además, en esta sección se integra el uso de otras herramientas tecnológicas, como lo son: Zoom, Google Drive, Google Forms, YouTube y Educaplay.

En la figura 3, se muestra el primer apartado de esta sección, el cual toma el nombre de “Info, docs, and more” porque integra documentos que brindan información de relevancia para llevar a cabo el desarrollo del curso.

Figure 3

Info, docs and more.



Este apartado incluye los siguientes componentes:

- ✓ **Contents – Document:** muestra un documento de Word, el cual contiene el sílabo del curso. En este documento se mencionan las temáticas a estudiar, así como la distribución de horas y las herramientas a usar.
- ✓ **Course Policies:** este documento contiene de forma detallada las políticas y lineamientos a seguir por parte de los estudiantes y docentes de la JCDI.
- ✓ **Face-to-face sessions – Link:** aquí se muestra el enlace que usaron los estudiantes para unirse a las sesiones sincrónicas de trabajo.
- ✓ **G-mail Chat:** aquí se muestra el enlace que usaron los estudiantes para unirse al canal oficial de comunicación del curso.

En la figura 4, se muestra el segundo apartado de esta sección, el cual toma el nombre de “UNIT 1 - VIDEOS - VOCABULARY AND GRAMMAR.”, ya que integra una serie de videos de la plataforma de YouTube, los cuales muestran el vocabulario y la gramática que se estudió durante la unidad 1.

Figure 4

Unit 1 - Videos - Vocabulary and Grammar.

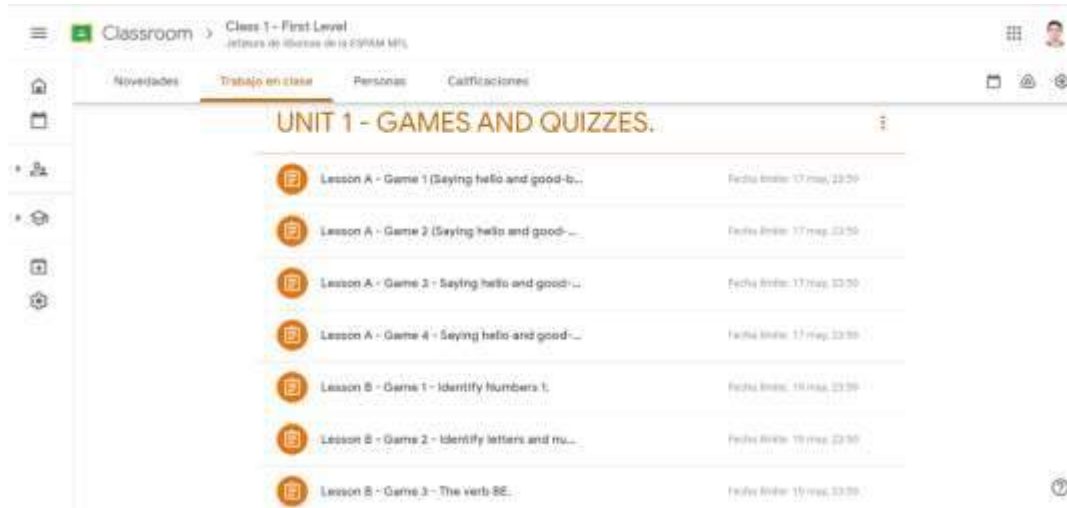


Este apartado presenta los videos de vocabulario y gramática, tomando en cuenta el contenido y número de lecciones estudiadas durante la unidad 1. Los videos fueron cuidadosamente seleccionados para poder cumplir con el objetivo de cada lección.

En la figura 5, se muestra el tercer apartado de esta sección, el cual toma el nombre de “UNIT 1 – GAMES AND QUIZZES.”, ya que integra las actividades gamificadas y las evaluaciones de la unidad 1.

Figure 5

Unit 1 - Games and Quizzes.

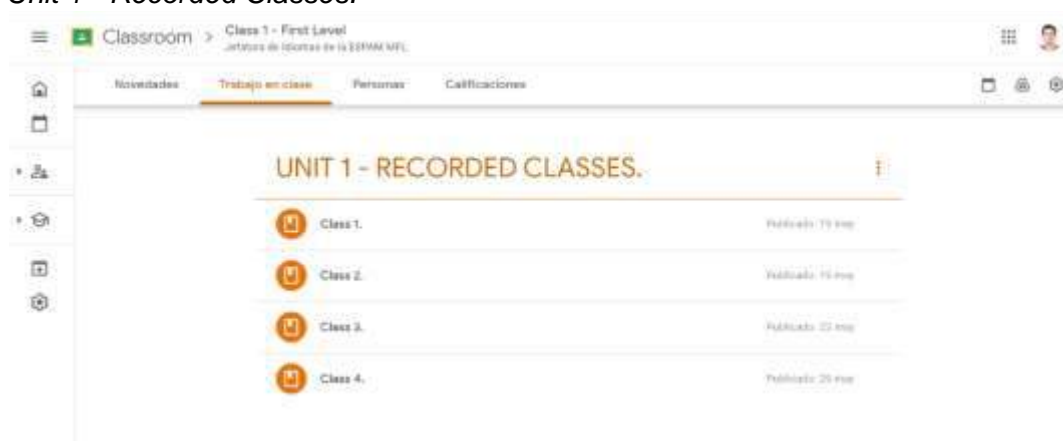


Este apartado sistematiza las actividades gamificadas de cada lección (desde la lección A hasta la D) y sus evaluaciones, presentando un total de 4 actividades gamificadas para cada lección, de las cuales 2 desarrollan la habilidad de recepción lectora, y 2 de recepción auditiva, teniendo un total de 16 actividades. Adicionalmente, este apartado incluye 2 evaluaciones, una después del desarrollo de las lecciones A y B, y otra después de las lecciones C y D.

En la figura 6, se muestra el cuarto apartado de esta sección, el cual toma el nombre de “UNIT 1 – RECORDED CLASSES.”, ya que integra las grabaciones en formato mp4 de las sesiones sincrónicas de la unidad 1.

Figure 6

Unit 1 - Recorded Classes.

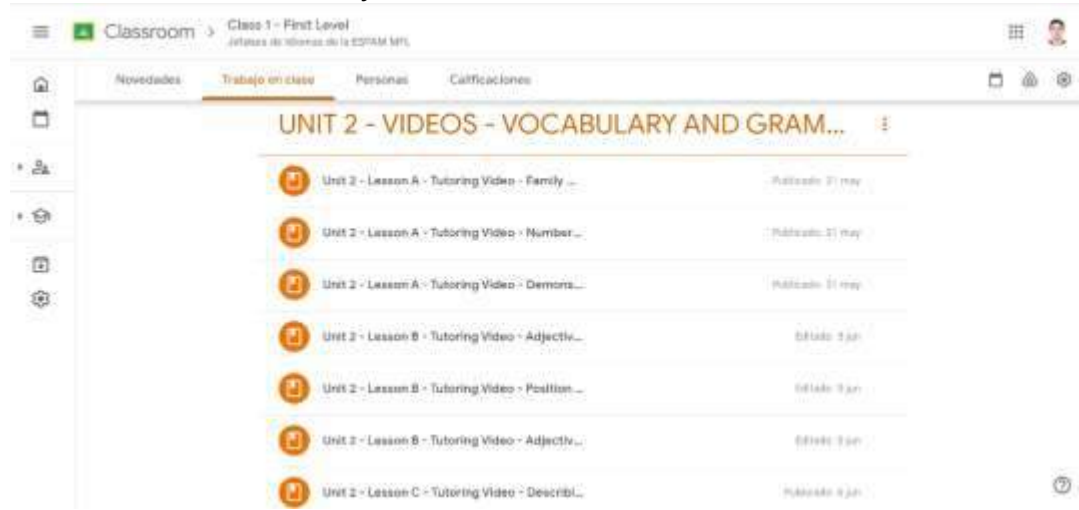


En este apartado se ubican las clases grabadas en el orden el que fueron impartidas, teniendo un total de 4 clases por cada unidad estudiada.

En la figura 7, se muestra el quinto apartado de esta sección, el cual toma el nombre de “UNIT 2 - VIDEOS - VOCABULARY AND GRAMMAR.”, ya que integra una serie de videos de la plataforma de YouTube, los cuales muestran el vocabulario y la gramática que se estudió durante la unidad 2.

Figure 7

Unit 2 - Videos - Vocabulary and Grammar.

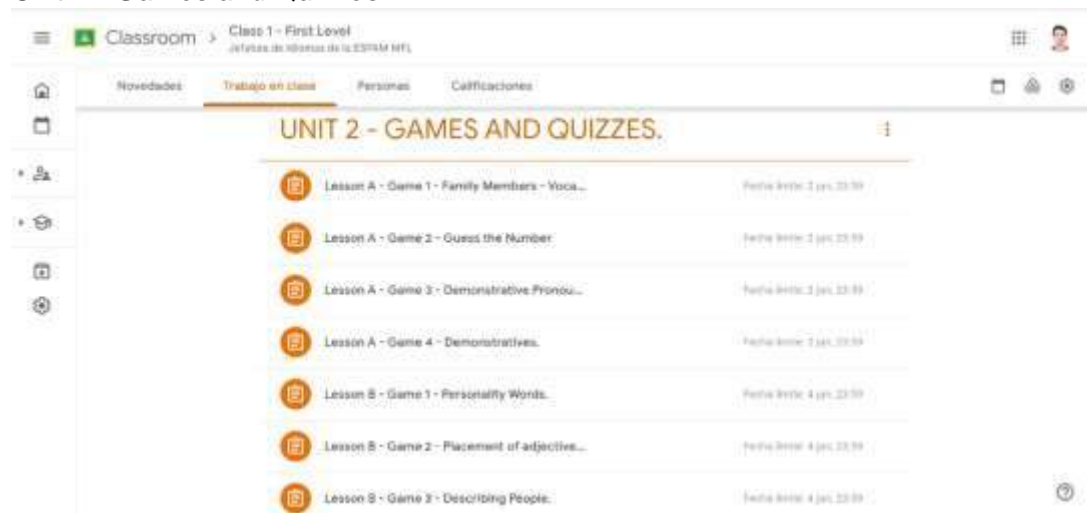


Este apartado presenta los videos de vocabulario y gramática, tomando en cuenta el contenido y número de lecciones estudiadas durante la unidad 2. Los videos fueron cuidadosamente seleccionados para poder cumplir con el objetivo de cada lección.

En la figura 8, se muestra el sexto apartado de esta sección, el cual toma el nombre de "UNIT 2 – GAMES AND QUIZZES.", ya que integra las actividades gamificadas y las evaluaciones de la unidad 2.

Figure 8

Unit 2 - Games and Quizzes.

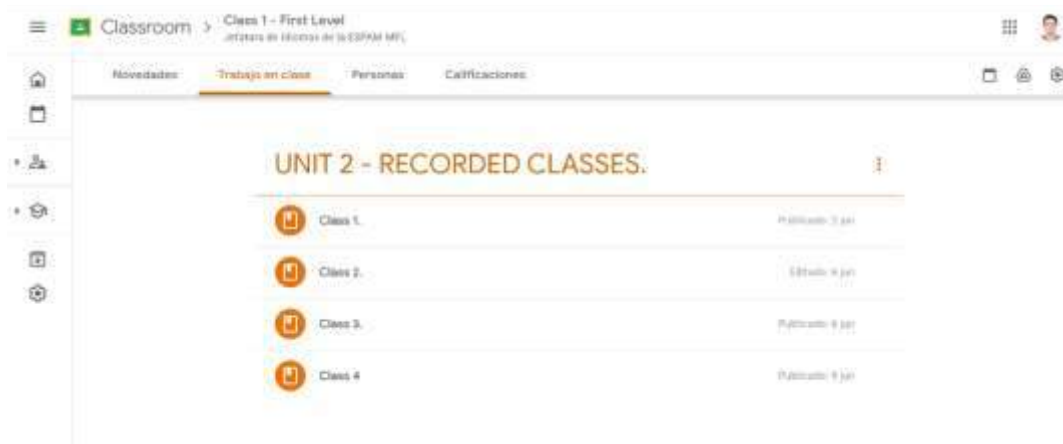


Este apartado sistematiza las actividades gamificadas de cada lección (desde la lección A hasta la D) y sus evaluaciones, presentando un total de 4 actividades gamificadas para cada lección, de las cuales 2 desarrollan la habilidad de recepción lectora, y 2 de recepción auditiva, teniendo un total de 16 actividades. Adicionalmente, este apartado incluye 2 evaluaciones, una después del desarrollo de las lecciones A y B, y otra después de las lecciones C y D.

En la figura 9, se muestra el séptimo apartado de esta sección, el cual toma el nombre de “UNIT 2 – RECORDED CLASSES.”, ya que integra las grabaciones en formato mp4 de las sesiones sincrónicas de la unidad 2.

Figure 9

Unit 2 - Recorded Classes.

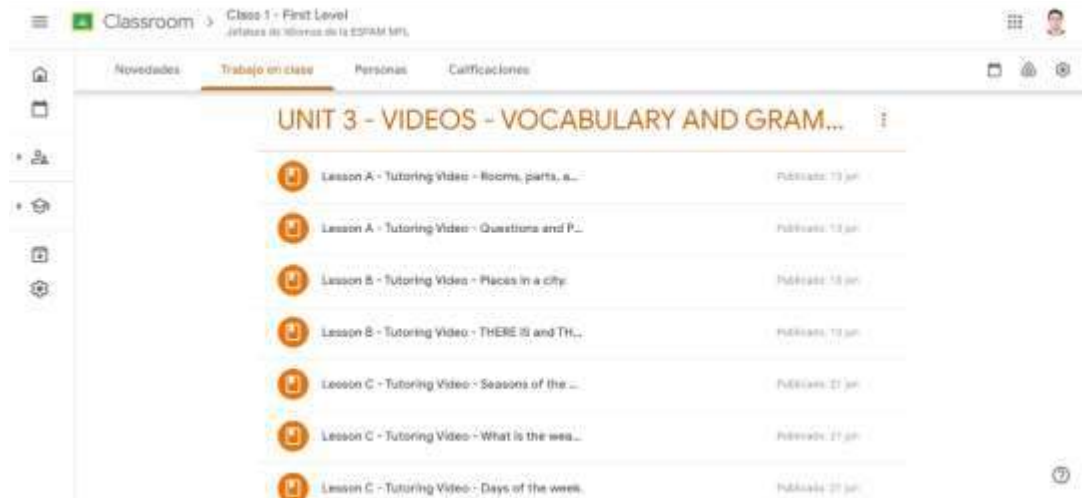


En este apartado se ubican las clases grabadas en el orden el que fueron impartidas, teniendo un total de 4 clases por cada unidad estudiada.

En la figura 10, se muestra el octavo apartado de esta sección, el cual toma el nombre de “UNIT 3 - VIDEOS - VOCABULARY AND GRAMMAR.”, ya que integra una serie de videos de la plataforma de YouTube, los cuales muestran el vocabulario y la gramática que se estudió durante la unidad 3.

Figure 10

Unit 3 - Videos - Vocabulary and Grammar.

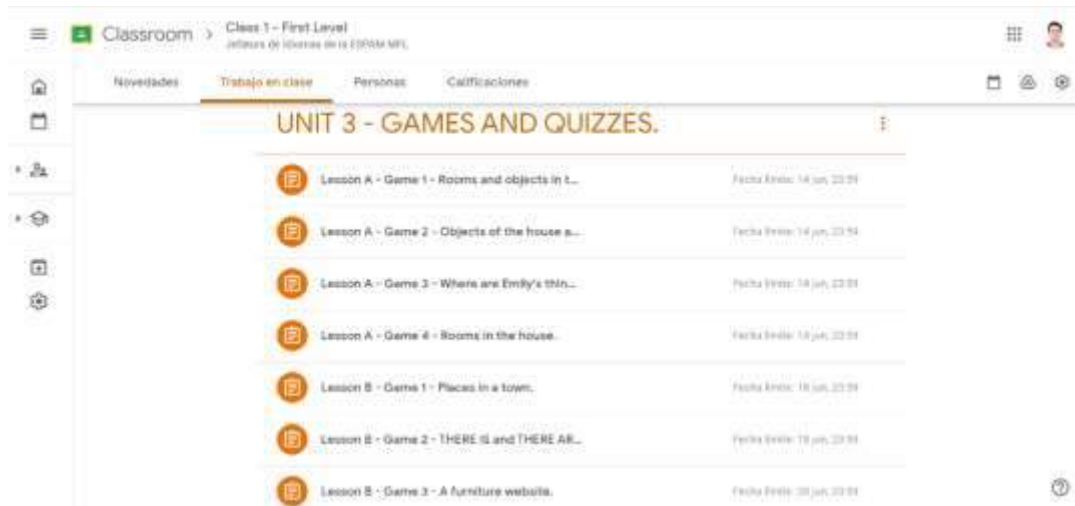


Este apartado presenta los videos de vocabulario y gramática, tomando en cuenta el contenido y número de lecciones estudiadas durante la unidad 3. Los videos fueron cuidadosamente seleccionados para poder cumplir con el objetivo de cada lección.

En la figura 11, se muestra el noveno apartado de esta sección, el cual toma el nombre de “UNIT 3 – GAMES AND QUIZZES.”, ya que integra las actividades gamificadas y las evaluaciones de la unidad 3.

Figure 11

Unit 3 - Games and Quizzes.



Este apartado sistematiza las actividades gamificadas de cada lección (desde la lección A hasta la D) y sus evaluaciones, presentando un total de 4 actividades gamificadas para cada lección, de las cuales 2 desarrollan la habilidad de recepción lectora, y 2 de recepción auditiva, teniendo un total de 16 actividades. Adicionalmente, este apartado incluye 2 evaluaciones, una después del desarrollo de las lecciones A y B, y otra después de las lecciones C y D.

En la figura 12, se muestra el décimo apartado de esta sección, el cual toma el nombre de “UNIT 3 – RECORDED CLASSES.”, ya que integra las grabaciones en formato mp4 de las sesiones sincrónicas de la unidad 3.

Figure 12

Recorded Classes.



En este apartado se ubican las clases grabadas en el orden el que fueron impartidas, teniendo un total de 4 clases por cada unidad estudiada.

En la figura 13, se muestra el undécimo apartado de esta sección, el cual toma el nombre de “UNIT 4 - VIDEOS - VOCABULARY AND GRAMMAR.”, ya que integra una serie de videos de la plataforma de YouTube, los cuales muestran el vocabulario y la gramática que se estudió durante la unidad 4.

Figure 13

Unit 4 - Videos - Vocabulary and Grammar.

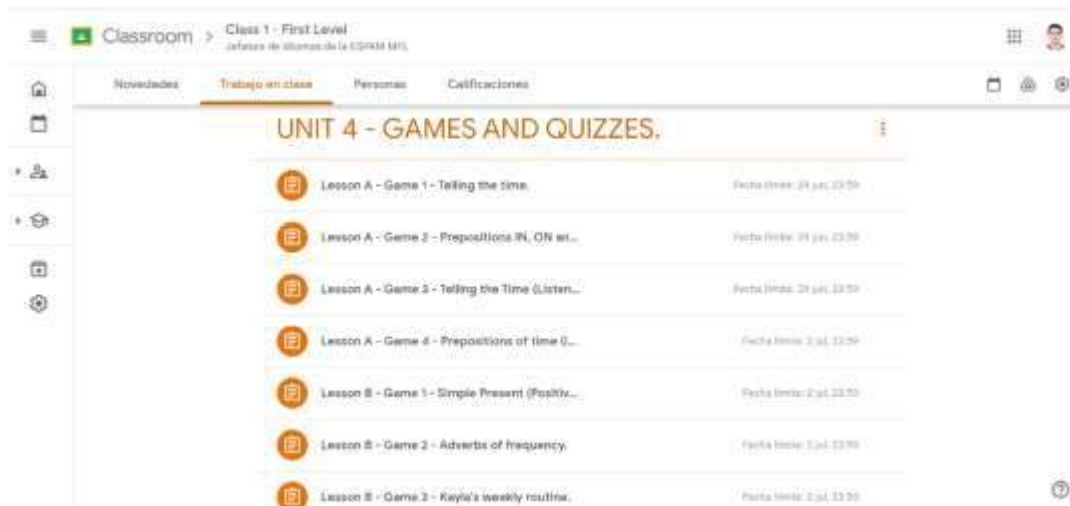


Este apartado presenta los videos de vocabulario y gramática, tomando en cuenta el contenido y número de lecciones estudiadas durante la unidad 4. Los videos fueron cuidadosamente seleccionados para poder cumplir con el objetivo de cada lección.

En la figura 14, se muestra el duodécimo apartado de esta sección, el cual toma el nombre de "UNIT 4 – GAMES AND QUIZZES.", ya que integra las actividades gamificadas y las evaluaciones de la unidad 4.

Figure 14

Games and Quizzes.

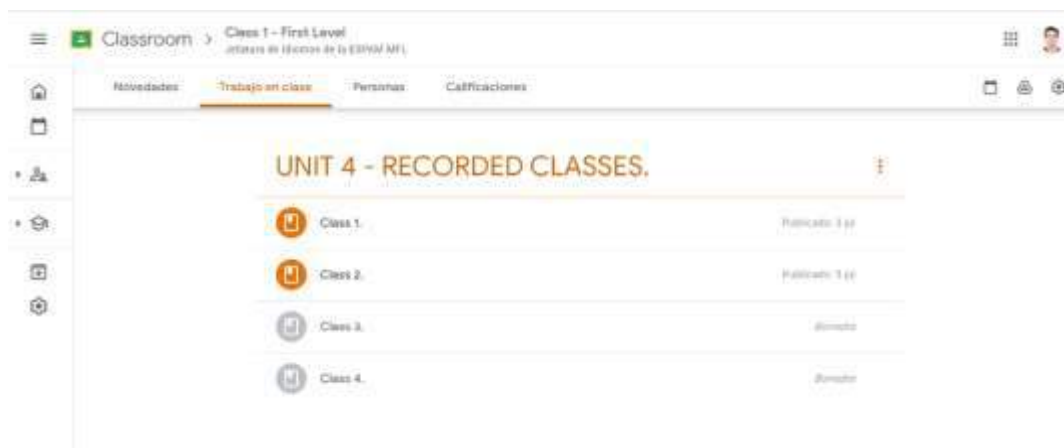


Este apartado sistematiza las actividades gamificadas de cada lección (desde la lección A hasta la D) y sus evaluaciones, presentando un total de 4 actividades gamificadas para cada lección, de las cuales 2 desarrollan la habilidad de recepción lectora, y 2 de recepción auditiva, teniendo un total de 16 actividades. Adicionalmente, este apartado incluye 2 evaluaciones, una después del desarrollo de las lecciones A y B, y otra después de las lecciones C y D.

En la figura 15, se muestra el decimotercero apartado de esta sección, el cual toma el nombre de "UNIT 4 – RECORDED CLASSES.", ya que integra las grabaciones en formato mp4 de las sesiones sincrónicas de la unidad 4.

Figure 15

Unit 4 - Recorded Classes.



En este apartado se ubican las clases grabadas en el orden el que fueron impartidas, teniendo un total de 4 clases por cada unidad estudiada.

Personas

En esta sección se puede visualizar a todos los integrantes de la clase, es decir, a su docente y a sus alumnos. Tal como se puede apreciar en la figura 16 el curso tuvo un total de 39 alumnos.

Figure 16

Personas.



Calificaciones

En la figura 17 se puede visualizar que en esta sección se encuentra un resumen de las calificaciones obtenidas por los estudiantes en cada una de las actividades propuestas durante todo el desarrollo del curso. Esta sección fue de suma importancia ya que aquí se pudo observar el desempeño de cada estudiante.

Figure 17

Calificaciones.

	10 jul Encuesta: Opinión	8 jul Lesson C - Unit D	8 jul Lesson D - Game 4	4 jul Lesson D - Game 3	4 jul Lesson D - Game 2	4 jul Lesson D - Game 1	4 jul Lesson C - Game 4
CARLOS MIGUEL MORER...	Entregado Entrega tardía	18	85	94	90	83	100
CARMEN EDITH SANMART...	Entregado	20	100	99	100	100	92
EDDER JARLEY MUÑOZ C...	Entregado	20	100	99	100	90	92
ERICK MIGUEL MORANTE ...	Entregado	20 Entrega tardía	100 Entrega tardía	98 Entrega tardía	100	100	92
HELEN AMANDA VIDAL VA...	Entregado Entrega tardía	19 Entrega tardía	100 Entrega tardía	94 Entrega tardía	100 Entrega tardía	100	100

3.1.5. Requerimientos metodológicos y/o tecnológicos

Metodológicamente hablando, la implementación de esta intervención educativa implicó el uso de una combinación de enfoques pedagógicos y herramientas tecnológicas para fomentar la adquisición de conocimientos de una forma activa, es decir, un proceso en el cual los estudiantes tuvieran una participación en el proceso de construcción de sus conocimientos. A continuación, se exponen cada uno de los procesos realizados por los actores de la intervención (docente / estudiantes), así como algunos de sus componentes metodológicos:

Observación de videos tutoriales en la plataforma YouTube

- ✓ **Aprendizaje activo:** los estudiantes se responsabilizaron de observar los videos y aprender lo allí explicado.
- ✓ **Flexibilidad:** los estudiantes pudieron visualizar el contenido de los videos a su ritmo y en cualquier momento.
- ✓ **Autodirección:** los estudiantes debieron organizar su tiempo para así poder sacar el máximo provecho de los recursos dados.

Actividades gamificadas en Educaplay

- ✓ **Compromiso y motivación:** el uso de elementos de juego logró aumentar la motivación de los estudiantes.
- ✓ **Aprendizaje interactivo:** las actividades gamificadas brindaron a los estudiantes la posibilidad de interactuar con los contenidos de forma activa y práctica.
- ✓ **Retroalimentación inmediata:** el uso de la plataforma de gamificación Educaplay brindó la oportunidad de tener retroalimentación en tiempo real, lo que permitió que los alumnos pudieran corregir sus errores y aprender de ellos.

Evaluaciones formativas con Google Forms

- ✓ **Evaluación continua:** las evaluaciones formativas permitieron monitorear el progreso de los estudiantes a lo largo de la propuesta.

- ✓ **Retroalimentación:** los formularios de Google fueron configurados para proporcionar retroalimentación inmediata respecto a las respuestas e incorrectas, esto favoreció la construcción sólida de aprendizaje.
- ✓ **Adaptabilidad:** el docente pudo ajustar su forma de enseñar teniendo en cuenta los resultados de las evaluaciones y así abordar áreas de dificultad con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Retroalimentación en clases sincrónicas por Zoom

- ✓ **Interacción en tiempo real:** las sesiones sincrónicas permitieron la interacción directa entre los actores de la intervención.
- ✓ **Aclaración de dudas:** los estudiantes pudieron realizar preguntas y obtener respuestas en tiempo real, lo que benefició a la aclaración de temáticas que no estuvieron del todo claras.
- ✓ **Construcción de relaciones:** las clases sincrónicas ayudaron a mantener una sensación de comunidad y conexión entre los estudiantes y su docente.

Ahora, para la implementación de esta intervención educativa se requirió de algunos componentes tecnológicos, entre ellos:

- ✓ **Computador (laptop):** Se requirió de un computador, en este caso se utilizó una laptop con procesador Ryzen 7, 16 GB de memoria RAM, 512 GB de almacenamiento. Sin embargo, debido a la necesidad de ejecutar diferentes herramientas de manera simultánea, se recomiendan por lo mínimo contar con un ordenador con las siguientes especificaciones técnicas: Procesador Core i3, Ryzen 3 o equivalente, mínimo 8 GB de memoria RAM, mínimo 256 GB de almacenamiento.
- ✓ **Conexión a internet:** Se usó una conexión a internet con una velocidad mínima de 160 mbps, ya que se trabajó arduamente en línea para la creación de los juegos

y para llevar a cabo las sesiones sincrónicas. Sin embargo, bastaría con una conexión a internet de una velocidad aproximada de 20 mbps.

- ✓ **Google Classroom:** Se necesitó de Google Classroom como plataforma gestora del contenido del curso.
- ✓ **Correos institucionales:** El usar correos institucionales garantizó que toda la información se manejará bajo el dominio de la institución educativa. Sin embargo, se podrían usar correos personales para la implementación.
- ✓ **Educaplay:** Se empleó el uso de una licencia académica de Educaplay, esto con el fin de poder publicar en Google Classroom todas las actividades creadas. Ya que la versión básica solo permite publicar hasta 5 actividades gamificadas en Classroom.
- ✓ **Zoom:** Se hizo uso de una cuenta institucional de Zoom para poder tener reuniones sin tiempo límite.

3.1.6. Análisis financiero para la implementación de la propuesta

Para la ejecución de esta intervención educativa fue necesario contar con las herramientas necesarias para llevar a cabo el curso. A continuación, en la tabla 11 se detallan los costos a considerar.

Tabla 6

Análisis financiero para implementación.

Herramienta tecnológica	Costo implementado	Costo mínimo
Laptop (Procesador Core i5, Ryzen 5 o equivalente, mínimo 8 GB de memoria RAM, mínimo 256 GB de almacenamiento)	\$980	\$600
Plan de internet (160 mbps de velocidad de conexión)	\$35	\$20 mensual

Educaplay (Plan académico de la plataforma)	\$19	\$19 mensual
Horas de trabajo (60 horas a \$5)	\$300	\$200
Total	\$1388	\$878

Cabe resaltar que la ejecución de esta propuesta tuvo una duración de 2 meses, por ende, los valores de la conexión a internet y de la licencia de pago de Educaplay se multiplican por 2, teniendo el total mostrado en la tabla anterior.

3.2. Validación de la propuesta

En este apartado se muestran los instrumentos que se usaron para poder validar el impacto de la propuesta, estos son los siguientes:

- ✓ **Prueba de T-Student:** se usó para saber si se aceptaba o no la hipótesis propuesta para esta investigación.
- ✓ **Encuesta:** se realizó con el objetivo de conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes respecto a la metodología usada durante el curso.

3.2.1. Prueba de T-Student

Para el tratamiento y análisis de los datos del PreTest y del PosTest de los 30 estudiantes, se utilizó el software de análisis estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), dando como resultado los siguientes datos.

Tabla 7

Estadísticas de muestras emparejadas.

Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N
Par 1	PreTest	28.03	30
	PosTest	37.67	30

En la tabla 12 se muestra como la media del PosTest supera a la media del PreTest mostrando una mejora en las destrezas receptivas de los estudiantes de la JCDI de la ESPAM MFL.

Sin embargo, el principal objetivo de implementar la prueba de T-Student fue saber si se aceptaban o se rechazaban las hipótesis planteadas:

- ✓ **H0 (Hipótesis nula):** No existe desarrollo en las destrezas receptivas (Reading y Listening) de los estudiantes de primer nivel de la JCDI. Es decir, no hay diferencia entre los promedios de calificación antes y después de la intervención.
- ✓ **Ha (Hipótesis alternativa):** Existe desarrollo en las destrezas receptivas (Reading y Listening) de los estudiantes de primer nivel de la JCDI. Es decir, existe diferencia entre los promedios de calificación después de la intervención.

Y esto se pudo conocer estableciendo las siguientes condiciones de aceptación y rechazo:

- Si el valor de P es mayor o igual a 0.05, se acepta H0 y se rechaza a Ha (si $p \geq 0.05$).
- Si el valor de P es menor o igual a 0.05, se rechaza H0 y se acepta a Ha (si $p \leq 0.05$).

Tabla 8

Correlaciones de muestras emparejadas.

Correlaciones de muestras emparejadas					
		N	Correlación	P de un factor	P de dos factores
Par 1	PreTest & PosTest	30	0,593	<,001	<,001

En la tabla 13 se observan los resultados que muestran el análisis de correlación entre los dos conjuntos de datos (PreTest y PosTest); dando como resultado el valor de $p \leq ,001$ por lo que se rechaza H0 y se acepta Ha. A continuación, un análisis detallado de cada parámetro de estos resultados:

- ✓ **N:** representó los pares de datos emparejados para el análisis, es decir, el número de estudiantes.
- ✓ **Correlación:** haber tenido un valor de 0,593 significa que hubo una correlación positiva moderada, es decir, que a medida que los valores de la variable PreTest aumentaban, los valores de la variable PosTest también aumentaban.
- ✓ **P de un factor / de dos factores:** el resultado de este campo ($p \leq ,001$) indica que existe una correlación significativa y positiva entre los datos de PreTest y PosTest.

El análisis previo sugiere que la intervención ha tenido un efecto positivo y que es muy poco probable que esta correlación sea resultado del azar. Por ende, se acepta la hipótesis alternativa (H_a = Existe desarrollo en las destrezas receptivas (Reading y Listening) de los estudiantes de primer nivel de la JCDI. Es decir, existe diferencia entre los promedios de calificación después de la intervención.), ya que el valor de P es menor o igual a 0.05.

3.2.2. Encuesta

Además del uso de la prueba de T-Student, se llevó a cabo una encuesta a los estudiantes de la JCDI de la ESPAM MFL, misma que se aplicó al final del estudio con la finalidad de emplear un elemento extra de validación para conocer los impactos de la intervención. Por medio de esta encuesta se pudo conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes respecto a la metodología usada durante el curso.

La encuesta se compuso de 10 preguntas con opción a respuestas múltiples. En la tabla 14 se observa el modelo de respuestas distribuidas en cada una de las preguntas.

Tabla 9

Modelo de respuestas de la encuesta.

Número de Pregunta	Opciones empleadas
<p>Pregunta 1:</p> <p>¿Qué tan satisfecho/a estás con la metodología de gamificación utilizada en este ciclo de estudio?</p>	<p>a) Muy satisfecho/a</p> <p>b) Satisfecho/a</p> <p>c) Neutral</p>

	d) Insatisfecho/a
	e) Muy insatisfecho/a
Pregunta 2:	a) Sí, definitivamente
¿Consideras que la gamificación te ayudó a mejorar tus habilidades de lectura y comprensión auditiva?	b) Sí, en cierta medida
	c) No estoy seguro/a
	d) No, no tuve mejoras significativas
	a) Sí, totalmente
Pregunta 3:	b) Sí, en cierta medida
¿Crees que la gamificación hizo el proceso de aprendizaje más interesante y entretenido?	c) No estoy seguro/a
	d) No, no encontré el proceso más interesante o entretenido
	a) Sí, definitivamente
Pregunta 4:	b) Sí, en cierta medida
¿Crees que la gamificación te ayudó a retener mejor los contenidos de lectura y escucha?	c) No estoy seguro/a
	d) No, no noté una mejora en la retención de contenidos
	a) Sí, definitivamente
Pregunta 5:	b) Sí, en cierta medida
¿Los juegos te ayudaron a practicar aspectos específicos de la lectura y escucha, como vocabulario o comprensión de detalles?	c) No estoy seguro/a
	d) No, no me ayudaron a practicar aspectos específicos
	a) Sí, definitivamente
Pregunta 6:	b) Sí, en cierta medida
¿Los juegos de gamificación te permitieron practicar de manera más autónoma y autodirigida en comparación con la metodología tradicional?	c) No estoy seguro/a
	d) No, no sentí mayor autonomía o autodirección
	a) Sí, mucho más efectiva
Pregunta 7:	b) Sí, ligeramente más efectiva
En comparación con la metodología tradicional de enseñanza de lectura y escucha, ¿consideras que la metodología de gamificación fue más efectiva para tu aprendizaje?	c) No noté una diferencia significativa
	d) No, la metodología tradicional fue más efectiva

<p>Pregunta 8:</p> <p>¿Consideras que la metodología de gamificación te motivó más que la metodología tradicional de enseñanza?</p>	<p>a) Sí, me sentí más motivado/a</p> <p>b) Sí, en cierta medida</p> <p>c) No estoy seguro/a</p> <p>d) No, no me sentí más motivado/a</p>
<p>Pregunta 9:</p> <p>¿Recomendarías la metodología de gamificación a otros estudiantes de inglés?</p>	<p>a) Sí, sin duda</p> <p>b) Sí, dependiendo del estudiante</p> <p>c) No estoy seguro/a</p> <p>d) No, no la recomendaría</p>
<p>Pregunta 10:</p> <p>¿Te gustaría que la gamificación se utilice en otros cursos de inglés?</p>	<p>a) Sí, me gustaría que se implementara en otros cursos</p> <p>b) Sí, pero solo en cursos específicos</p> <p>c) No estoy seguro/a</p> <p>d) No, preferiría otros enfoques de enseñanza</p>

A continuación, se muestran cada una de las preguntas con su respectivo análisis estadístico.

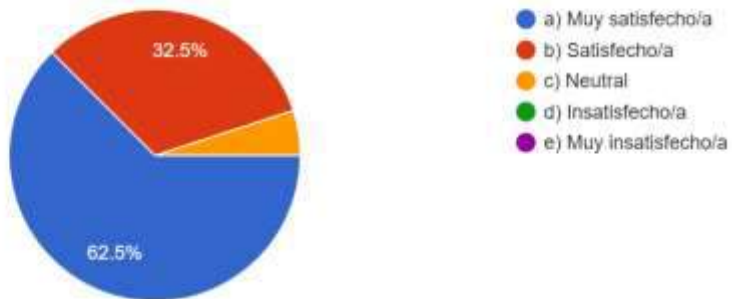
Pregunta 1

Figure 18

Pregunta 1.

¿Qué tan satisfecho/a estás con la metodología de gamificación utilizada en este ciclo de estudio?

40 respuestas



En la figura 18 se aprecia que el 95 por ciento de los estudiantes se encuentran muy satisfechos o satisfechos respecto al uso de la gamificación durante el curso, y apenas el 5 por ciento se muestran neutrales respecto a la metodología.

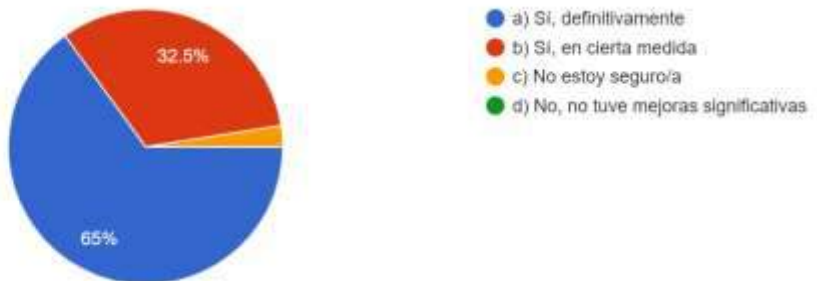
Pregunta 2

Figure 19

Pregunta 2.

¿Consideras que la gamificación te ayudó a mejorar tus habilidades de lectura y comprensión auditiva?

40 respuestas



En la figura 19 se aprecia que el 97.5 por ciento de los estudiantes están de acuerdo en que definitivamente la gamificación ayudó total o parcialmente a mejorar sus habilidades de lectura y comprensión auditiva, y apenas el 2.5 por ciento no está seguro si le ayudó o no.

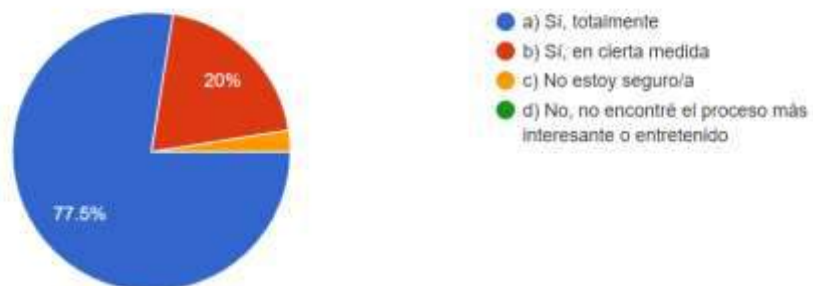
Pregunta 3

Figure 20

Pregunta 3.

¿Crees que la gamificación hizo el proceso de aprendizaje más interesante y entretenido?

40 respuestas



En la figura 20 se aprecia que el 97.5 por ciento de los estudiantes están de acuerdo en que la gamificación hizo el proceso más interesante y entretenido, y apenas el 2.5 por ciento no está seguro.

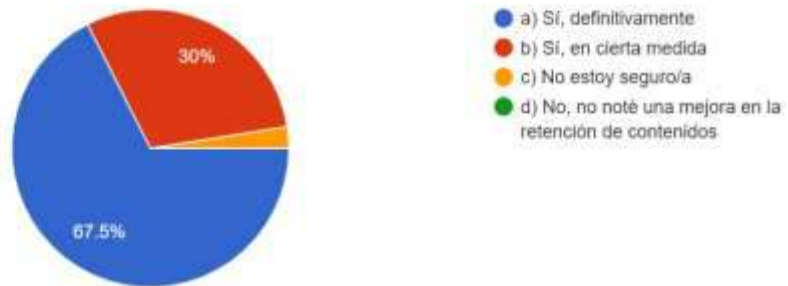
Pregunta 4

Figure 21

Pregunta 4.

¿Crees que la gamificación te ayudó a retener mejor los contenidos de lectura y escucha?

40 respuestas



En la figura 21 se aprecia que el 97.5 por ciento de los estudiantes están total o parcialmente de acuerdo en que la gamificación les ayudó a retener mejor los contenidos de lectura y escucha, y solo un 2.5 por ciento de ellos no están seguros/as.

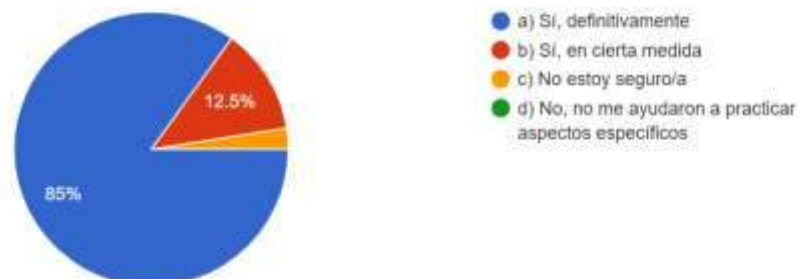
Pregunta 5

Figura 22

Pregunta 5.

¿Los juegos te ayudaron a practicar aspectos específicos de la lectura y escucha, como vocabulario o comprensión de detalles?

40 respuestas



En la figura 22 se aprecia que el 97.5 por ciento de los estudiantes están de acuerdo en que los juegos les ayudaron total o parcialmente a practicar vocabulario y comprensión de detalles en la lectura y la escucha, y apenas un 2.5 por ciento de ellos no están seguros/as.

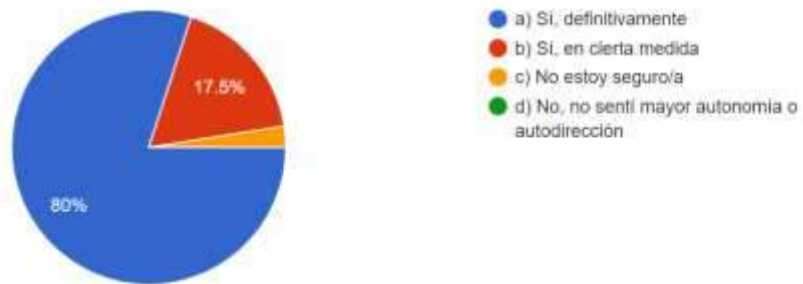
Pregunta 6

Figure 23

Pregunta 6.

¿Los juegos de gamificación te permitieron practicar de manera más autónoma y autodirigida en comparación con la metodología tradicional?

40 respuestas



En la figura 23 se aprecia que el 97.5 por ciento de los estudiantes están de acuerdo en que los juegos de gamificación les permitieron total o parcialmente practicar de manera más autónoma en comparación a la metodología tradicional; apenas un 2.5 por ciento de ellos no están seguros/as.

Pregunta 7

Figure 24

Pregunta 7.

En comparación con la metodología tradicional de enseñanza de lectura y escucha, ¿consideras que la metodología de gamificación fue más efectiva para tu aprendizaje?

40 respuestas



En la figura 24 se aprecia que el 100 por ciento de los estudiantes están total o parcialmente de acuerdo en que la gamificación fue mucho más efectiva para su aprendizaje, esto en comparación al uso de metodologías tradicionales de enseñanza.

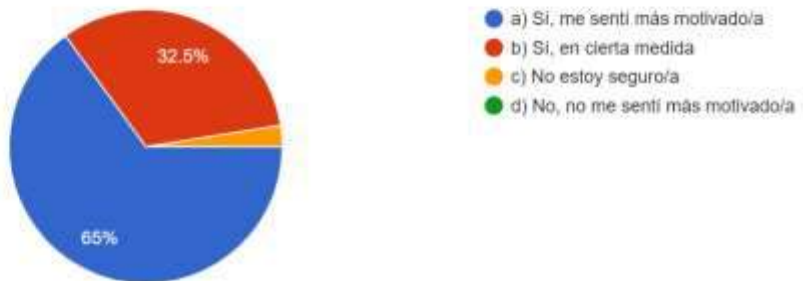
Pregunta 8

Figure 25

Pregunta 8.

¿Consideras que la metodología de gamificación te motivó más que la metodología tradicional de enseñanza?

40 respuestas



En la figura 25 se aprecia que el 97.5 por ciento de los estudiantes están de acuerdo en que la gamificación les motivó gradualmente más que la metodología tradicional de enseñanza; apenas un 2.5 por ciento de ellos no están seguros/as.

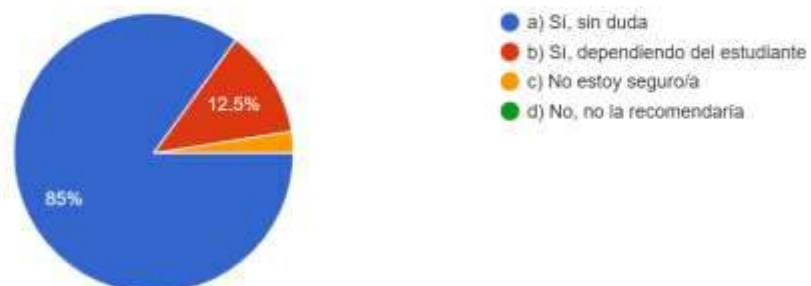
Pregunta 9

Figure 26

Pregunta 9.

¿Recomendarías la metodología de gamificación a otros estudiantes de inglés?

40 respuestas



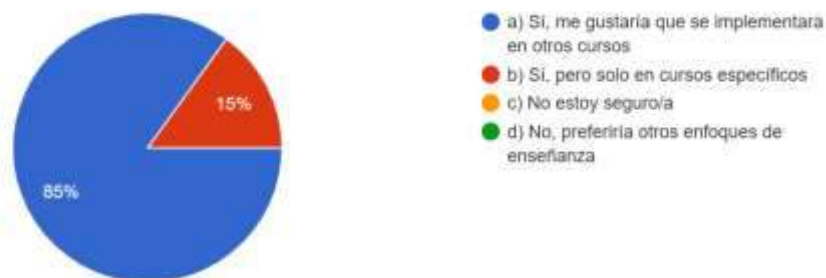
En la figura 26 se aprecia que el 97.5 por ciento de los estudiantes están de acuerdo en recomendar la metodología de gamificación a otros estudiantes de inglés, ya que ellos se encuentran en edades entre los 18 y 22 años, son nativos digitales y el aprendizaje de diversos temas lo hacen mediante la gamificación; lo que hace que este proceso de adquisición de conocimientos sea natural para ellos. Sin embargo, solo un 2.5 por ciento de ellos no están seguros/as.

Pregunta 10

Figure 27

Pregunta 10.

¿Te gustaría que la gamificación se utilice en otros cursos de inglés?
40 respuestas



En la figura 27 se aprecia que el 100 por ciento de los estudiantes les gustaría ver implementada la gamificación en otros cursos. No obstante, algunos de ellos mencionan que se debería de tener en cuenta el tipo de curso a impartir para considerar usar la metodología.

Al haber observado y analizado los resultados de cada una de las preguntas, se pudo concluir de manera general que existe un nivel alto de aceptación de la propuesta.

Sin embargo, en la tabla 15 mostrada a continuación se representan los datos de una forma más clara para evidenciar que existe un alto grado de satisfacción en los estudiantes.

Tabla 10*Resultados de la encuesta (Nivel de satisfacción).*

Pregunta	Sí – Muy satisfecho / Sí, en cierta medida	No estoy seguro – Neutral
1	95%	5%
2	97.5%	2.5%
3	97.5%	2.5%
4	97.5%	2.5%
5	97.5%	2.5%
6	97.5%	2.5%
7	100%	0%
8	97%	2.5%
9	97.5%	2.5%
10	100%	0%
Total:	97.7%	2.3%

Conclusiones del capítulo 3

Por medio de este capítulo se pudo presentar la puesta en escena de la propuesta en conjunto con todos sus componentes tecnológicos y pedagógicos; además de los instrumentos que se usaron para poder realizar la validación de la misma.

Se concluye que el modelo ADDIE se ajustó perfectamente a la implementación de la intervención educativa debido a que a través de sus fases se realizó una construcción progresiva y evolutiva de un entorno virtual de aprendizaje basado en gamificación, mismo que reúne características innovadoras, prácticas y ágiles para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la mejor manera posible.

Además, se pudo validar la efectividad de la propuesta procesando los datos del pre-test y del pos-test en el software de análisis estadístico SPSS de IBM, y por medio de la aplicación de una prueba de T-Student se logró saber si se rechazaba o aceptaba la hipótesis planteada en la investigación, teniendo como resultado la aceptación de la hipótesis.

Para concluir con la validación de la propuesta se aplicó una encuesta a los estudiantes con el objetivo de conocer su opinión general respecto a la metodología aplicada en el curso y para determinar el nivel de satisfacción con respecto al curso en general, obteniendo un nivel de satisfacción del 97.7%.

CONCLUSIONES

Terminado el proceso de investigación y la aportación por medio de la implementación de la propuesta, se plantean estas conclusiones:

- ✓ Con la implementación del entorno virtual de aprendizaje basado en gamificación se ha observado que el docente tiene la posibilidad de integrar la tecnología en su clase, permitiéndose cambiar su rol, es decir, pasar de ser el actor principal de la clase a ser un guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al mismo tiempo, esta intervención educativa, al estar haciendo uso activo de herramientas tecnológicas, ofrece al estudiante la oportunidad de construir el aprendizaje a su ritmo y de una forma más práctica, divertida y sobre todo autónoma.
- ✓ Una de las etapas importantes de este trabajo académico es la aplicación del método bibliográfico para sustentar la investigación desde el punto de vista teórico, ya que así se pudo conocer los antecedentes de la integración de la tecnología y la gamificación en la educación y en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.
- ✓ La aplicación de la prueba pedagógica antes de la intervención y después de ella sirve para conocer el nivel de desarrollo de las habilidades receptivas del idioma inglés (Reading – Listening) en los estudiantes de primer nivel de la JCDI con el uso del entorno. Además, el análisis de los resultados de la prueba inicial y de la prueba final mediante una prueba de T-Student con muestras emparejadas es de gran utilidad ya que muestra los datos necesarios para aprobar o rechazar la hipótesis alternativa planteada en esta investigación. El resultado de este análisis previo sirve de pauta para conocer la efectividad del entorno y poder decidir su implementación futura en otros cursos.
- ✓ Finalmente, el hecho de integrar una encuesta para conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes con relación a la metodología usada demuestra que tan agradable y útil les pareció la implementación del entorno durante el desarrollo del curso.

RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta los hallazgos de este trabajo de investigación, se plantean las siguientes recomendaciones:

- **Aplicar el método bibliográfico para la sistematización y búsqueda de información:**
La aplicación de este método provee al investigador con la posibilidad de tener un trabajo bien organizado y fluido; esto facilitará la creación del sustento teórico del trabajo de investigación.
- **Hacer una planificación previa de todas las actividades gamificadas y evaluaciones que contendrá el entorno virtual de aprendizaje:** De esta forma se puede optimizar el tiempo de creación del entorno y proporcionar una visión clara para el momento del desarrollo.
- **Implementar la metodología ADDIE de forma apropiada:** Ya que esta metodología está dividida en fases y cada una de ellas es llevada a cabo en el orden que propone sus siglas ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), se sugiere prestar extrema atención al cumplimiento de cada fase, ya que de ello depende la obtención de un entorno de aprendizaje efectivo.
- **Llevar a cabo una prueba de T-Student con muestras emparejadas:** Por medio de esta prueba se realiza la obtención de los datos necesarios para analizar el desempeño del grupo de estudiantes sometidos al experimento; esto sirve para saber si la intervención tiene o no un efecto positivo en la construcción de conocimientos.
- **Utilizar la herramienta de análisis de datos llamada SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) de IBM:** Esta herramienta brinda la interfaz para procesar los datos obtenidos del pre-test y post-test. Usando este sistema se asegura el hecho de que la prueba de T-Student es aplicada de forma correcta y evitando errores que se pueden generar si se hacen cálculos no sistematizados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. y Castañeda, L. (2010). Los entornos personales de aprendizaje (ples): Una nueva manera de entender el aprendizaje. En R. Roig Vila & M. Fiorucci (Eds.), Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. Alcoy: MarfilRoma TRE Universitadeglistudi.
- Alarcón, D. N., Ramírez Quispe, M., Y Vílchez Velito, M. Y. (2014). Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la especialidad de Inglés-Francés, promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013 [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/700>
- Alfonso, A. & Sabogal, J. (2019). DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE, PARA EVALUAR EL EFECTO DEL MODELO ADDIE, EN LA ENSEÑANZA DE LOS SISTEMAS MÉCANICOS. (dissertation). Bogotá, D.C.
- Anchundia, P. J., & Cevallos, J. B. (2023). UPHILL BEGINNER A.1 (Student's Book & Workbook). Editorial Humus.
- Ávila, A. M. A., & Ávila, A. M. A. (2018). El desarrollo de habilidades receptivas a través de las clases de inglés en los estudiantes de 9no grado de la secundaria básica «Inti Peredo». Revista Caribeña de Ciencias Sociales, 01. <https://ideas.repec.org/a/erv/rccsrc/y2018i2018-0148.html>
- Balasso, L. (2021, March 17). Qué es educaplay y cómo crear actividades: The globe®. The Globe Formación. <https://www.theglobeformacion.com/blog/que-es-educaplay-y-como-crear-actividades/>

- Barreiro, L., & Batista Gonzalez, M. (2019). . En Conferencia Científica Internacional de la Universidad de Holguín. Obtenido { $\$$ retrievedDate}, desde <https://eventos.uho.edu.cu/index.php/ccm/ccm9/paper/view/3185/1357>
- Bartolotta, S. - Varela Méndez, R. (2007). "Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras para Turismo: italiano e inglés", EDUTEC, (X) 1-10.
- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 4(1). Recuperado de <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/boneu.pdf>
- Calle, A., Calle, S. Argudo, J. Moscoso, E., Smith, A. y Cabrera, P. (2012). Los profesores de inglés y su práctica docente: Un estudio de caso de los colegios fiscales de la ciudad de Cuenca, Ecuador. Maskana, 3(2), 1 – 17. <https://doi.org/10.18537/mskn.03.02.01>
- Cerezal, J. (2002). Prueba Pedagógica. EcuRed. https://www.ecured.cu/Prueba_pedag%C3%B3gica
- Chávez, J. L. (2018). Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.. [Proyecto de investigación, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/28004>
- Cedeño, E., & Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. Rehuso, 4(1), 119-127. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2156/2275>
- Council of Europe. (2018). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with New Descriptors. Recuperado de <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors2018/1680787989>

- Council of Europe. (2023). Global scale - table 1 (CEFR 3.3): Common reference levels - common European framework of Reference for languages (CEFR) - www.coe.int. Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/table-1-cefr-3.3-common-reference-levels-global-scale>
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., y Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. En Proceedings of the 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts. Nueva York, NY: ACM. Recuperado de <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-NackeDixon.pdf>
- García, B. (2007). Ambiente virtual de aprendizaje para mejorar las habilidades de lecto-escritura en temas específicos de inglés. Bogotá.
- García-Peñalvo, F. J., & Seoane, A. M. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. Décimo Aniversario. Education in the Knowledge Society (EKS), 16(1), 119-144.
- García Salinas, J. ., Ferreira Cabrera, A. ., & Morales Ríos, S. . (2012). Autonomía en el aprendizaje de lenguas extranjeras en contextos de enseñanza mediatizados por la tecnología. Onomázein, (25), 1–50. <https://doi.org/10.7764/onomazein.25.01>
- González, C. S., y Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. ReVisión, 8 (1), 29-40. Recuperado de <http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=152>
- Gómez, M. C. (2023, June 30). Qué es una encuesta, para qué sirve y qué tipos existen. HubSpot. <https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta>
- Gómez-Luna, E., Navas, D. F., Aponte-Mayor, G., & Betancourt-Buitrago, L. A. (2014). Literature review methodology for scientific and information management, through

- its structuring and Systematization. DYNA, 81(184), 158.
<https://doi.org/10.15446/dyna.v81n184.37066>
- EF EPI. (2019). EF English proficiency index. EF English Proficiency Index.
<https://www.ef.com.ec/epi/downloads/>
- EF EPI. (2020). EF English proficiency index. EF English Proficiency Index.
<https://www.ef.com.ec/epi/downloads/>
- EF EPI. (2021). EF English proficiency index. EF English Proficiency Index.
<https://www.ef.com.ec/epi/downloads/>
- Education First. (2022). English A1 level - CEFR definition and tests: EF set. EF Standard English Test. <https://www.efset.org/cefr/a1/>
- Education First. (2022). EF EPI English Proficiency Index.
https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2022/ef-epi-2022-spanish.pdf?_ga=2.2811248.192362705.16851298012138267014.1685129801&_gl=1*sb4zha*_ga*MjEzODI2NzAxNC4xNjg1MTI5ODAx*_ga_25YNHDZQQP*MTY4NTEyOTgwMS4xLjAuMTY4NTEyOTgwMS4wLjAuMA..&utm_source=google.com&utm_medium=organic
- Facchin, J. (2023, March 18). ¿Qué es youtube y cómo funciona esta plataforma de vídeos?. José Facchin. <https://josefacchin.com/que-es-youtube-como-funciona/>
- Warschauer, M., & Matluck, B. (2006). Digital literacies and multiliteracies: redefining literacy in the digital age. *Reading Teacher*, 59(8), 830-838. <https://doi.org/10.1598/RT.59.8.7>
- Fernández Ricci, M. M., & Henrique dos Santos, M. (2016). Utilización de los juegos digitales en la educación. *Revista Tecnológica da Fatec Americana*, 4(2), 163-167.
- Garone, P., & Nesteriuk, S. (2019). Gamification and Learning: A Comparative Study of Design Frameworks. En: 10th International Conference on Digital Human Modeling and Applications in Health, Safety, Ergonomics and Risk Management, 473–487.

- Godoy, F. (2023, April 27). Aprende Cómo Usar un análisis comparativo en tu proyecto. Tesis y Másters Colombia. <https://tesisymasters.com.co/analisis-comparativo/>
- Armas, D. M., & Ruiz, J. C. L. (2016). Las Bondades De Los Entornos Virtuales De Aprendizaje. Cuadernos de Educación y Desarrollo, (67).
- T. Olabarrieta, M. A. (1988). Evolución de las corrientes metodológicas en la enseñanza de un idioma extranjero. Revista interuniversitaria de formación del profesorado: RIFOP, ISSN 0213-8646, ISSN-e 2530-3791, N° 1, 1988, 109-116.
- Tigua, J., Játiva, E., Sanlucas, M., & Parrales, T. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés. Polo Del Conocimiento , 7, 368–383. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>
- López, X. del R., Chiluisa, M. F., Chasipanta, A. L., & Robles, G. A. (2022). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. Polo Del Conocimiento, 7, 1343–1344. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i6>
- Miranda, J., & Viveros, L. (2018). Aplicaciones de Herramientas Virtuales de Aprendizaje. Carchi: Universidad Politécnica del Carchi. Obtenido de <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/741>
- Alcalde Mato, N. (2011). Principales métodos de enseñanza de lenguas extranjeras en Alemania. Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas, 6, 12–14. <https://doi.org/10.4995/rlyla.2011.878>
- Grace College (Ed.). (2021, April 30). 6 métodos de enseñanza que debe APLICAR UN buen educador. Colegio Grace College Huechuraba. <https://gracecollege.cl/blog/6-metodos-de-ensenanza-que-debe-aplicar-un-buen-educador/>
- Ortega, C. (2023, June 20). Prueba t: Qué Es, Ventajas y pasos para realizarla. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/prueba-t-de-student/>

- Ortega, D., & Argudo, A. (2016). LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EL ECUADOR: DESDE EL DIAGNÓSTICO HACIA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. *Investigación Para La Innovación*, 170–172. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.32252.33925>
- Ortegón, M. E. (2016). Gamificación de las matemáticas en la enseñanza del valor posicional de cantidades (Trabajo Fin de Máster). Universidad Internacional de la Rioja, Cali, Colombia. Recuperado de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4704/ORTEGON%20YA%C3%91EZ%2c%20MARTHA%20EMILIA_Censurado.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paccotacya, R., & Ramos, W. (2018). (tech.). Ambiente Virtual con técnicas de gamificación para el aprendizaje de vocabulario de lengua extranjera (Vol. 2302, pp. 2–6).
- Pegalajar Palomino, M. del. (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/10.6018/rie.419481>
- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. *Gamificación en aulas universitarias*, 11, 15.
- Picaro, E. B. (2023, July 22). ¿Qué es zoom y cómo funciona? más consejos y Trucos. Pocket. <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-zoom-y-como-funciona-mas-consejos-y-trucos/>
- V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17), & Posada, F. [Bill], 5 Gamifica tu aula: experiencia de gamificación TIC para el aula (2017).
- Resolución RHCP-SE-07-2022-N°004 de 2022 [Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López]. Políticas internas para la enseñanza y aprendizaje

del Idioma Inglés Modalidad Virtual de la Jefatura del Centro de Idiomas. 20 de septiembre de 2022.

Rico, C. (2017). La ayuda de las Nuevas Tecnologías en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (dissertation). Universidad Pontificia Comillas, Madrid.

Roy, A. (2019). TECHNOLOGY IN TEACHING AND LEARNING. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR)*, 6(4), 356–357.
https://doi.org/https://www.researchgate.net/profile/Abhipriya-Roy-2/publication/333371026_Issue_4_wwwjetirorg_ISSN-2349-5162/links/5d468c5792851cd0469fb030/Issue-4-wwwjetirorg-ISSN-2349-5162.pdf

Raja, R. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3, 33–35.
<https://doi.org/dx.doi.org/10.21839/jaar.2018.v3S1.165>

Román, L. R. (2015). “APLICACIÓN DE MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA MEJORAR LA DESTREZA RECEPTIVA (ESCUCHAR) Y LA PRODUCTIVA (HABLAR) DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS SEXTOS Y SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ‘MADRE TERESA BACQ’, DE LA CIUDAD DE IBARRA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014” (dissertation). Ibarra.

Silva, J. (2010). El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Innovación Educativa*, 10, 13–23.
<https://doi.org/www.redalyc.org/articulo.oa?id=179420763002>

Silva, T. (2015, December 31). Pruebas pedagógicas. *issuu*.
https://issuu.com/tessiesilva/docs/11._prueba_pedag_gica

- Sreena, S., & Ilankumaran, M. (2018). Developing productive skills through receptive skills – a cognitive approach. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4.36), 669. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.36.24220>
- S. Hartman, R. (1969). El método científico de análisis y síntesis. *Revista de filosofía DIÁNOIA*, 15(15), 1–24. doi:<https://doi.org/10.22201/iifs.18704913e.1969.15.1112>
- Vera, J., Costa, V., & Molina, M. (2018). IDIOMA INGLÉS, ENSEÑANZA TRADICIONAL COMPARADA CON EL APRENDIZAJE UTILIZANDO LAS APPS. *TSE'DE Revista de Investigación Científica*, 1, 1–15. <https://doi.org/10.60100>
- Fadwa, D., & Jawi, A. (2010). Teaching the receptive skills: Listening & Reading Skills. Ummal Qura.
- Golkova, D., & Hubackova, S. (2014). Productive skills in Second language learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 477–481. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.520>
- RAO, P. (2017). *Research Journal of English*. DEVELOPING WRITING SKILLS AMONG THE EFL/ESL LEARNERS, 2(3), 54–55. <https://doi.org/10.36993/rjoe>
- Fernández, Y. (2020, March 17). Google classroom: Qué Es y Cómo funciona. Xataka. <https://www.xataka.com/basics/google-classroom-que-como-funciona>
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y Primaria*. Madrid: Morata.