



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

SISTEMA DE ACTIVIDADES PARA IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS DE
GAMIFICACIÓN AL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL INGLÉS CON
ESTUDIANTES DE DÉCIMO EN ECUADOR

Autor/es:

Martha Elena Alonzo Rezabala
Reina Elizabeth Tomalá Porras

Tutor/a:

PhD. Eddy Rodríguez Díaz

ECUADOR

2024



La Universidad para todos





DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado a mis amados hijos Isaac y David, con la esperanza de que sea un modelo de esfuerzo y dedicación de una madre que ha luchado para convertirse en una mujer profesional, y que con ello sea ejemplo a ser superado por ellos, que cumplan con disciplina todas las metas que se tracen en cada etapa de su vida y se conviertan en grandes profesionales y seres humanos.

A mi amado esposo, por el tiempo sacrificado durante este período de preparación, quien ha sido un apoyo incondicional en todo momento.

Elizabeth Tomalá Porras

A mi amado padre, quien ya no está físicamente entre nosotros, pero cuyo amor, sabiduría y apoyo continúan guiando cada paso que doy. Esta tesis es un tributo a su memoria y a la inspiración que sigue vivo en mí. A mi querida madre, fuente inagotable de amor, sacrificio y comprensión, gracias por tu infinita paciencia y por ser mi mayor inspiración. A mis hijos, Enrique y Kanela Shovely quienes han sido mi luz en los momentos más oscuros y mi motivación constante para seguir adelante. Vuestra sonrisa y vuestro amor incondicional han llenado de significado cada paso de este camino académico.

A mi compañero de vida, Darío Cevallos, quien ha estado a mi lado en cada paso del camino, brindándome amor, comprensión y aliento cuando más lo necesitaba.

Martha Alonzo Rezabala





AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios, por no abandonarme en los momentos más difíciles y llenarme de fortaleza para cumplir esta meta. A mi familia, en especial a mis hijos y esposo quienes son la razón de mi lucha y perseverancia día a día. Quiero agradecer a mis profesores y en especial a mi tutor de tesis PhD. Eddy Rodríguez Díaz por los conocimientos impartidos, quien ha sido una guía esencial y eficaz en la elaboración de este trabajo.

Agradezco también a Martha Elena Alonzo Rezabala, quien ha sido la compañera ideal en este trabajo de tesis, que con su disciplina, dedicación y esfuerzo se convirtió en la ayuda idónea para fortalecernos en este largo camino recorrido.

Elizabeth Tomalá Porras

En primer lugar, quiero agradecer a mi tutor de tesis, PhD. Eddy Rodríguez Díaz por su orientación experta, su paciencia y su dedicación a lo largo de este proceso, sus conocimientos y consejos fueron fundamentales para dar forma a este trabajo y para mi crecimiento académico. A mi familia, especialmente a mis hijos Enrique y Kanela, por su amor incondicional y su constante estímulo. Su apoyo moral y emocional fue mi mayor fortaleza en los momentos difíciles.

Finalmente, dedico un agradecimiento especial a Reina Elizabeth Tomalá Porras, mi compañera de tesis. Quiero reconocer su dedicación y compromiso, que no solo han enriquecido este proyecto, sino que también han dejado una marca positiva en mi experiencia académica. Su amistad y compañerismo han hecho de este proceso una experiencia significativa y gratificante.

Martha Alonzo Rezabala





RESUMEN

En la actualidad, la implementación de herramientas digitales de gamificación en el PEA del idioma inglés como lengua extranjera es una práctica cada vez más común y ampliamente aceptada. Es de gran relevancia considerar que, en el ámbito educativo ecuatoriano, la gamificación puede mejorar significativamente el proceso de aprendizaje al hacerlo más interactivo, divertido y relevante para los estudiantes. En este sentido, las autoras propusieron como objetivo de la investigación: Elaborar un sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola. Por lo cual, se emplearon métodos de nivel teórico, empíricos y matemático-estadísticos que permitieron facilitar la sistematización de los fundamentos teóricos claves vinculados al marco teórico de investigación identificado. Esto permitió la definición y la puesta en práctica de la variable dependiente de la investigación para diagnosticar y caracterizar su estado inicial. Los resultados obtenidos llevaron a las autoras a desarrollar un sistema de actividades para el mejoramiento del PEA del idioma inglés en el contexto antes mencionado, mismo que está estructurado en objetivos, funciones, componentes, estructura, formas de implementación y evaluación. Una vez creado el sistema de actividades fue sometido a la validación por parte de expertos, los resultados en el Delphi arrojaron que cada aspecto evaluado está muy adecuado.

Palabras claves: Sistema de actividades, Herramientas digitales, Gamificación, Proceso de enseñanza-aprendizaje, Idioma Ingles



ABSTRACT

Currently, the implementation of digital gamification tools in the PEA of English as a foreign language is an increasingly common and widely accepted practice. It is of great relevance to consider that, in the Ecuadorian educational field, gamification can significantly improve the learning process by making it more interactive, fun and relevant for students. In this sense, the authors proposed as the objective of the research: Develop a system of activities for the implementation of digital gamification tools in the teaching-learning process of English as a foreign language for tenth year students of the Carlos Educational Unit Julio Arosemena Tola. Therefore, theoretical, empirical and mathematical-statistical methods were used that facilitated the systematization of the key theoretical foundations linked to the identified theoretical research framework. This allowed the definition and implementation of the dependent variable of the research to diagnose and characterize its initial state. The results obtained led the authors to develop a system of activities for the improvement of the PEA of the English language in the aforementioned context, which is structured in objectives, functions, components, structure, forms of implementation and evaluation. Once the activity system was created, it was subjected to validation by experts, the results in the Delphi showed that each aspect evaluated is very appropriate.

Keywords: Activities system, Digital tools, Gamification, Teaching-learning process, English Language



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	7
AGRADECIMIENTO	8
RESUMEN	9
ABSTRACT.....	10
ÍNDICE GENERAL.....	11
ÍNDICE DE TABLAS.....	13
ÍNDICE DE FIGURAS.....	14
LISTADO DE ANEXOS.....	15
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: REFERENTES TEÓRICOS RELACIONADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.....	11
1.1. Antecedentes de la investigación	11
1.2. La Educación General y Básica en el Ecuador.....	14
1.3. El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés	17
1.4. Las herramientas digitales de gamificación.....	20
1.5. La implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Educación General Básica del Ecuador.....	23
Conclusiones del capítulo.....	26
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	27
2.1. Procedimiento seguido para la conceptualización y operacionalización de las variables	27
2.2. Enfoque y alcance de la investigación	30
2.3. Declaración y justificación del tipo de investigación	31
2.4. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	31
2.5. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	32
2.6. Delimitación de la población y la muestra	33
2.7. Estrategia metodológica investigativa general seguido en el proceso de la investigación	34
Método ADDIE.....	34



2.8. Presentación de resultados del estudio diagnóstico.....	35
2.8.1. Resultados de la aplicación del cuestionario a estudiantes.....	35
2.8.2. Resultados de la aplicación del cuestionario a docentes.....	41
Conclusiones del capítulo.....	49
CAPÍTULO 3: SISTEMA DE ACTIVIDADES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA PARA LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS JULIO AROSEMENA TOLA.....	51
3.1. Fundamentos teóricos del sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.....	51
3.2. Componentes del sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.....	53
3.3. Validación por criterios de expertos del sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.....	73
Conclusiones del capítulo.....	76
CONCLUSIONES.....	77
RECOMENDACIONES.....	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....
ANEXOS.....





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Conceptualización y operacionalización de las variables</i>	28
Tabla 2. <i>Criterios de medidas o escalas evaluativas para cada indicador</i>	Anexo 1
Tabla 3. <i>Criterios de medidas o escalas evaluativas para cada dimensión</i>	Anexo 1
Tabla 4. <i>Criterios de medida o escalas evaluativas para la variable dependiente</i>	Anexo 1
Tabla 5. <i>Cálculo de los índices generales de cada indicador</i>	Anexo 7
Tabla 6. <i>Determinación del coeficiente de competencia de los expertos</i>	Anexo 10
Tabla 7. <i>Frecuencias absolutas acumuladas y frecuencias relativas acumuladas</i>	Anexo 12
Tabla 8. <i>Imagen de cada uno de los valores de las frecuencias relativas acumuladas, por la inversa de la curva normal</i>	Anexo 12





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Niveles alcanzados por los indicadores en el cuestionario a estudiantes</i>	Anexo 7
Figura 2. <i>Niveles alcanzados por los indicadores en el cuestionario a docentes</i>	Anexo 7
Figura 3. <i>Niveles alcanzados por los indicadores en la guía de observación</i>	Anexo 7
Figura 4. <i>Niveles alcanzados por cada uno de los indicadores en la triangulación</i>	Anexo 7
Figura 5. <i>Componentes del sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación</i>	54
Figura 6. <i>Presente simple en las rutinas diarias</i>	56
Figura 7. <i>To make a collaborative work in groups (4 students). To write the Top 10 of your Daily Routines</i>	57
Figura 8. <i>Third person singular verbs/ match the right one</i>	58
Figura 9. <i>Show slices using Genially tool.</i>	60
Figura 10. <i>A series of multiple-choice questions/ Tap the correct answer to proceed.</i>	60
Figura 11. <i>Juego de asociación de palabras</i>	62
Figura 12. <i>Listen and match the words according to the audio</i>	63
Figura 13. <i>Spin the wheel and read what applies</i>	65
Figura 14. <i>Read and speak choosing the correct sentence</i>	66
Figura 15. <i>Read and speak and solve the following questionnaires</i>	66
Figura 16. <i>Singular or Plural Nouns / Drag and drop each item into it's correct group</i>	68
Figura 17. <i>Write the correct verb and put in order the following sentences</i>	68
Figura 18. <i>Aspectos del vínculo interpersonal</i>	70
Figura 19. <i>Actividades interactivas relacionadas al vínculo interpersonal</i>	70
Figura 20. <i>Representación esquemática de los puntos de cortes y los valores de N-P (promedio que cada experto otorga a cada aspecto consultado)</i>	Anexo 12



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Criterios de medidas o escalas evaluativas para cada indicador, dimensión y variable dependiente

Anexo 2. Guía de observación del PEA del idioma inglés

Anexo 3. Cuestionario a estudiantes del décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola

Anexo 4. Resultados del cuestionario a estudiantes

Anexo 5. Cuestionario a docentes de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola

Anexo 6. Resultados del cuestionario a docentes

Anexo 7. Niveles alcanzados por los indicadores en el cuestionario a estudiantes, cuestionario a docentes, guía de observación y triangulación de indicadores

Anexo 8. Triangulación de resultados

Anexo 9. Cuestionario inicial para la selección de los expertos

Anexo 10. Procedimiento para la selección de los expertos

Anexo 11. Cuestionario para la consulta a expertos

Anexo 12. Resultados cuantitativos de la consulta a expertos





INTRODUCCIÓN

La sociedad actual está en constante cambio, mucho más tecnológica y competitiva que en cualquier otro momento de la historia, por lo que es aún más necesario aprender inglés para dominarlo, para muchas personas, aprender inglés puede resultar aburrido, algo complicado y, en ocasiones, incluso imposible, esta es la realidad para muchos estudiantes que consideran el inglés como una de las materias más difíciles de aprender (Vera, 2020, pág. 59).

Durante más de un siglo, los métodos de enseñanza del inglés se centraron principalmente en el estudio de la gramática, la traducción simultánea y la repetición, estas prácticas estaban arraigadas en teorías conductistas, que se basaban en la idea de ofrecer estímulos externos para obtener respuestas, sin considerar la introspección del estudiante, sin embargo, a mediados del siglo pasado, las escuelas de idiomas comenzaron a integrar recursos digitales, lo que simplificó el proceso de aprendizaje y permitió a los educadores emplear nuevas dinámicas, estos recursos no solo hicieron el proceso menos tedioso, sino que también abrieron las puertas a enfoques más interactivos y participativos (Clavijo, 2022).

La enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera ha experimentado una evolución significativa en las últimas décadas, donde los enfoques pedagógicos han buscado adaptarse a las necesidades y preferencias de los estudiantes, que requiere de un enfoque innovador y motivador para lograr un proceso de enseñanza aprendizaje eficiente, en efecto, enseñar inglés es un proceso desafiante y los docentes encontrarán ciertos retos en el proceso ya que los estudiantes deben superar las barreras culturales y lingüísticas del idioma.

Según, Peña (2019) indica que “El inglés ocupa un sitio importante dentro de la sociedad actual en varios campos científicos y tecnológicos, y aprender esta lengua es de gran utilidad; por esta razón, se deben implementar nuevos cambios en sus políticas educativas para alinearse con las necesidades del mundo globalizado” (pág. 27). Para poder llevar a cabo el proceso de enseñanza del idioma se deben tomar en cuenta los factores que atañen el aprendizaje del lenguaje en los estudiantes, además se necesitan incluir diferentes métodos y los aspectos culturales que rodean a esta lengua.

Sin lugar a dudas, entre todos los idiomas del mundo, el inglés destaca como el más universal y ampliamente utilizado en los negocios internacionales y en la industria del turismo a nivel





mundial, es imprescindible para mantenerse actualizado en diversas profesiones y facilita en gran medida el manejo de herramientas digitales, a pesar de su relevancia, el inglés ha sido históricamente una de las áreas más débiles en el ámbito educativo (Díaz, 2022).

Cabe destacar, que la asignatura de inglés como Lengua Extranjera, constituye un desafío para los estudiantes, de manera puntual en el nivel de básica superior donde los estudiantes fluctúan entre los 12 y 16 años, quienes sienten timidez por intentar hablar en un idioma diferente al de su lengua materna, por miedo a cometer errores o porque su proceso de enseñanza aprendizaje, posiblemente no se ha llevado de forma adecuada.

En América Latina, la enseñanza del idioma inglés en las escuelas públicas ha carecido de un acompañamiento académico adecuado, las metodologías y recursos utilizados han tendido a enfocarse en la producción escrita, dejando de lado un aprendizaje integral que abarque todas las habilidades lingüísticas: lectura, escritura, escucha y habla, esto ha resultado en un proceso educativo que no garantiza un dominio uniforme del idioma a lo largo del tiempo para los estudiantes (Aldana, 2018).

El desarrollo completo de las cuatro habilidades lingüísticas es fundamental en el proceso de aprendizaje de cualquier idioma, al potenciar estas habilidades, se proporciona al alumno una base sólida para la adquisición del nuevo idioma, empleando estrategias didácticas que faciliten y refuercen el aprendizaje pedagógico, se destaca la interacción con el entorno y las situaciones diarias, lo que subraya la relevancia de fortalecer la competencia comunicativa del estudiante.

En Ecuador, el inglés se enseña oficialmente como idioma extranjero en instituciones educativas tanto privadas como públicas a nivel nacional. El Ministerio de Educación del país ha implementado diversas medidas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del inglés en estas instituciones, una de las primeras acciones fue hacer obligatoria la enseñanza del inglés en la educación secundaria ecuatoriana a partir de 1992, esto se llevó a cabo mediante un convenio entre el Ministerio de Educación del Ecuador y el British Council, además, se realizó una importante reforma curricular para la asignatura de inglés en las instituciones educativas públicas y fiscomisionales (Ortega y Aucchualpa, 2018). La medida implementada por el gobierno ecuatoriano fue reconocida como una de las acciones gubernamentales más significativas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en el sistema educativo del país.





En consecuencia, en las metodologías de enseñanza contemporáneas, se coloca a los estudiantes en el centro del proceso educativo, lo que implica que los profesores consideran sus gustos, intereses, sueños y objetivos, desempeñando el papel de guías, una de las principales ventajas de estas metodologías aplicadas al aprendizaje del inglés es que los niños y niñas aprenden a evaluar su propio progreso (British, 2022).

Por lo tanto, la investigación se *justifica* debido a que la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera ofrece una serie de beneficios que van más allá de la mera adquisición de conocimientos lingüísticos, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y mejorando la eficacia y la experiencia educativa en su conjunto, en este contexto, dado el aumento en la demanda global de competencia en inglés, es crucial determinar qué enfoques pedagógicos son más efectivos para garantizar un aprendizaje significativo y duradero, esta investigación proporcionará información valiosa para profesores, instituciones educativas y diseñadores de currículos interesados en mejorar la calidad de la enseñanza del inglés.

Esta investigación contribuirá al cuerpo de conocimiento existente en el campo de la enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera al proporcionar datos empíricos, esto podría servir como base para investigaciones futuras, en donde, por medio de la observación en los estudiantes se evidencie la falta de motivación durante las clases de inglés, en lo que respecta a las explicaciones de conceptos, reglas gramaticales impartidas por los maestros y sobre todo la poca predisposición que tienen los estudiantes para participar de forma interactiva en cada una de las etapas de la clase. Sin embargo, los métodos y estrategias empleados por los docentes de lengua extranjera no son lo suficientemente eficaces para despertar el interés y la motivación en los estudiantes, ya que se conoce del uso de enseñanza tradicional a quienes viven una revolución tecnológica y por ende son nativos digitales.

Planteamiento del problema

El aprendizaje de un idioma extranjero, como el inglés, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, ya que les permite comunicarse efectivamente en un mundo globalizado y competitivo, sin embargo, dicho proceso no ha tenido los resultados esperados, algunas de las causas se basan en procesos de enseñanza basados en metodologías tradicionales, desconocimiento de estrategias





innovadoras como apoyo dentro de la enseñanza del idioma inglés, ausencia de herramientas tecnológicas durante las clases y deficiente aplicación de estrategias metodológicas, todo esto conlleva a que los estudiantes tengan un limitado desarrollo de sus destrezas dentro del idioma inglés, el desinterés en el aprendizaje y la limitada participación dentro del aula de clase.

Por lo tanto, la investigación consiste en implementar herramientas digitales didácticas basadas en los procesos de gamificación, en donde se facilite la enseñanza para aprender el idioma inglés de una manera más recreativa y divertida, con esta se busca fortalecer el aprendizaje de los estudiantes del décimo año, con la intención de utilizar nuevas formas de aprender, que contengan juegos, lúdicas, y otro tipo de instrumentos didácticos.

Esta situación problemática explicita la necesidad de su solución a través de la investigación científica, para lo cual se concibe el siguiente diseño de la investigación, cuyo **problema científico** se concreta en: ¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola?

Los componentes anteriores permiten precisar el **objeto de investigación** como: La implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Como solución de este problema, las autoras se proponen como **objetivo general** para esta investigación: Elaborar un sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.

Teniendo como premisa el objetivo general antes precisado, se ha previsto que la investigación se conduzca a partir de la lógica que se precisan en las siguientes **preguntas científicas**:

1. ¿Cuáles son los referentes teóricos relacionados con la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Educación General Básica del Ecuador?
2. ¿Cuáles son los antecedentes de la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la





Educación General Básica del Ecuador?

3. ¿Cuál es el estado actual de la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola?
4. ¿Qué características, relaciones y componentes tendría un sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola?
5. ¿Qué valoración pudiera alcanzarse con el criterio de expertos acerca del sistema de actividades que se propone?

Los componentes anteriores, permiten establecer como *variable dependiente* de esta investigación a: sistema de actividades y como *variable independiente*: la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

A su vez pueden establecer las categorías conceptuales y operativas principales que se abordaron durante el proceso investigativo de este trabajo. En tal sentido, se comenzó por el abordaje de una categoría clave:

La *Educación General y Básica en el Ecuador* en donde se abordarán conceptos y definiciones sobre la educación general y básica en el Ecuador, desde esta perspectiva se permitir conocer el criterio y análisis de diferentes autores como: (Juárez, 2020; Ministerio de educación, 2020; Madrid, 2019; Suasnabas y Juárez, 2020; Arroyo, 2021); Cuesta y Benavides, 2022; Espinoza, 2020), en aras de plantear los análisis propios de los investigadores.

Otra categoría fundamental lo constituyen el *El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés* desde diferentes perspectivas y enfoques, que involucran la interacción social entre los docentes y estudiantes, dentro de los que se pueden mencionar por los autores (Vergara, 2021; Ampuero, 2022; Enrique, 2017; Osorio et al., 2021; Guerra, 2021; Terreni et al., 2017; Velásquez et al., 2021; Rivera y Iquise, 2020; Peña, 2019; Piñeiro y Navarro; 2014).

Dentro de *Las herramientas digitales de gamificación*, se desarrolla mediante autores como (Chaves, 2019; Checa, 2021; Vergara et al., 2019). De esta se desprendió *La implementación de*





herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Educación General Básica del Ecuador, en donde se presenta la sistematización teórica sobre la realidad conceptual de autores como (Toapanta y Yépez, 2021; Gracia y Pinto, 2021; Andrade, 2021; Guerra, 2021; Cáceres, 2021; Pelagallo, 2023).

Las preguntas científicas antes declaradas, requieren su concreción en resultados tangibles a través de los **objetivos específicos** que se explicitan a continuación:

1. Determinar los referentes teóricos relacionados con la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Educación General Básica del Ecuador.
2. Determinar los antecedentes de la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Educación General Básica del Ecuador.
3. Caracterizar el estado actual de la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.
4. Modelar un sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.
5. Valorar por criterio de expertos el sistema de actividades que se propone.

Para alcanzar dichos resultados, se han tenido en cuenta un sistema de **métodos de investigación científica**, clasificados en métodos del nivel teórico, métodos del nivel empírico y métodos matemáticos-estadísticos que se relacionan seguidamente:

Métodos del nivel teórico

Histórico-lógico: se utilizó para desarrollar los antecedentes de la investigación el cual permitirá identificar los tipos de estudios que se han realizado, observando de manera minuciosa las variables de estudio.





Sistematización: se utilizó para estudiar los referentes teóricos relacionados con las herramientas digitales de gamificación y poder determinar su tendencia actual, es decir, su aplicación facilitará la construcción del marco teórico y de conocimientos nuevos a partir de estudios precedentes.

Modelación: se utilizó para comprender de manera más profunda y detallada el objeto de estudio, siendo utilizada para predecir el comportamiento de los estudiantes del décimo año en la asignatura del idioma inglés.

Sistémico estructural funcional: se utilizó para establecer los vínculos entre los fundamentos teóricos y la propuesta de actividades para el empleo de las herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de los décimos año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.

Métodos del nivel empírico

Observación: se utilizó para determinar la información actual y real en cuanto al estudio de indagación aplicando la observación dentro de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, así como también conocer la realidad digital de las herramientas de gamificación con la que cuenta la institución educativa.

Encuesta a estudiantes: se utilizó para recopilar datos en la investigación, la cual se aplicará a los estudiantes del décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, permitiendo conocer la realidad actual sobre el proceso de enseñanza de idiomas inglés en los estudiantes.

Encuesta a docentes: se utilizó para obtener información directa que tienen sobre la implementación de herramientas digitales de gamificación en sus estudiantes vinculadas al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Triangulación metodológica: se utilizó para la combinación de métodos de recogida y análisis de datos para acercarse a la realidad investigada, se halla la idea de recopilar información desde distintas perspectivas, enriqueciendo el proceso de investigación, dotando a los resultados obtenidos de una mayor relevancia y fiabilidad.

Criterios de expertos: se aplicó para la validación de la propuesta mediante el método Delphi, en aras de obtener criterios sobre la experiencia y conocimiento significativo del tema que se está abordando.





Métodos estadísticos

Análisis de frecuencias absolutas y relativas: se utilizó para analizar y describir la distribución de los datos de la muestra, este método permitirá presentarse mediante tablas, incluyendo la información adicional como la frecuencia acumulada y relativa de la investigación.

Según las intenciones que se establecen con la precisión de los componentes anteriores, se explicita que la investigación se sustenta en un **enfoque** mixto desde lo cualitativo y cuantitativo; considerando un **alcance** de la investigación que se basa en lo exploratorio y descriptivo; y con una declaración del **tipo de investigación** en el cual se sustenta este trabajo que corresponde con una investigación aplicada.

A partir del contexto en el que se desarrolla la investigación, se precisa como **población** y **muestra** relacionada con la misma a:

Población

La población del presente estudio está constituida de la siguiente manera:

- ✓ 106 estudiantes de básica superior del décimo año que se dividen en tres paralelos el A, B, y C de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.
- ✓ 3 docentes que imparten la asignatura del idioma inglés en décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.
- ✓ 15 expertos consultados para la validación de la propuesta.

Muestra

Se determinó el tamaño de la muestra necesaria para el estudio correspondiente, siendo un total de 83 estudiantes de la básica superior del décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, 3 docentes de la asignatura inglés y 15 expertos consultados para la validación de la propuesta.

Los **principales aportes** que se han identificado, se concretan en la definición y operacionalización de la variable dependiente de la investigación y en el sistema de actividades didácticas que se proponen para el mejoramiento del PEA del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.





La investigación desarrollada deja claridad de su **importancia**, teniendo en cuenta que en la actualidad, es importante desarrollar mecanismos que apoyen el progreso y el desarrollo humanos mejorando el aprendizaje de manera holística y ayudando a los estudiantes a mejorar su desempeño estudiantil, en donde, las herramientas digitales son muy útiles para hacer amigos, mantener buenas relaciones y aprender, por eso se debe incursionar en los diferentes idiomas con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje.

Igualmente responde a una **necesidad social** del contexto en que se desarrolla la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, ya que las herramientas digitales de gamificación son relativamente necesarias en el ámbito educativo, por lo que su uso representa una innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, esto puede ayudar a fomentar la creatividad y el pensamiento crítico entre los estudiantes.

La **novedad** radica en que la concepción del sistema de actividades propuesto se ha estructurado, según los resultados del diagnóstico, para atender todas las realidades existentes, con actividades que aporten nuevas perspectivas sobre cómo integrar de manera efectiva la tecnología y los elementos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, especialmente en contextos educativos específicos.

Y su **actualidad científica** se manifiesta debido a una creciente cantidad de estudios científicos que apoyan el uso de herramientas digitales de gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, estos estudios han encontrado que el uso de la gamificación puede mejorar la motivación de los estudiantes, la retención de información y la transferencia de habilidades a situaciones de la vida real.

El informe de titulación se estructura en tres capítulos, en los cuales se incluyen los siguientes aspectos:

En el **capítulo I** se abordan los referentes teóricos relacionados con la investigación, respectivamente los antecedentes, referentes y fundamentos teóricos relacionados con la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Educación General Básica del Ecuador.





En el *capítulo II* se presenta la metodología aplicada en la investigación, como la operacionalización de la variable independiente en dimensiones e indicadores, el enfoque, alcance, métodos y tipos de investigación, así como los instrumentos de diagnóstico utilizados, la aplicación de este proceso y por último los resultados obtenidos en las encuestas realizadas.

Y en el *capítulo III* se presenta el sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola. Incluye además la valoración de los resultados alcanzados en dicha implementación.

Finalmente se presentan las Conclusiones, Recomendaciones, Referencias bibliográficas, y Anexos. Para el asentamiento bibliográfico de citas, referencias y la bibliografía se utilizó la norma APA 7ma edición.



CAPÍTULO 1: REFERENTES TEÓRICOS RELACIONADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Este capítulo se sustenta en la revisión de antecedentes, conceptos y teorías bibliográficas de tesis, libros y artículos científicos, entre otros. En el primer epígrafe se desarrollaron los antecedentes con información relevante de otras investigaciones que hacen referencia a las variables de estudio. En el segundo epígrafe se sistematizó los conceptos y definiciones en torno a la educación general y básica en el Ecuador, estableciendo juicios sobre los mismos. En el tercer epígrafe se abordan los estudios sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, a partir del análisis de diversos conceptos y definiciones al respecto. En el cuarto epígrafe se exponen las herramientas digitales de gamificación, así como los antecedentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. En el último epígrafe se incluye la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Educación General Básica del Ecuador, en tal virtud a continuación se muestra la información recopilada en los siguientes epígrafes.

1.1. Antecedentes de la investigación

El proyecto se llevó a cabo mediante la revisión de diferentes trabajos de investigación, artículos científicos, tesis, con el fin de tener un contexto general de estudios realizados, que complementen al tema de estudio. Entre las investigaciones identificadas se destacan las siguientes:

En el estudio realizado por Pelagallo (2023) titulado “Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma Inglés”, tuvo como objetivo analizar el proceso de enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa “Jorge Mantilla Ortega” durante el año lectivo 2022-2023; el enfoque metodológico utilizado fue cuantitativo, la técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento fue un cuestionario aplicado a 105 estudiantes y 10 docentes del contexto de estudio; los resultados obtenidos mostraron la importancia de la gamificación en el proceso de formación de una segunda lengua como el inglés y nos permitieron proponer alternativas de solución a los





problemas identificados, esto se debe a que puede motivar y contribuir al desarrollo de mejores aprendizajes adaptativos como el inglés.

Por su parte, Murillo y Vaca (2022) en su artículo de investigación titulado “La gamificación y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en pregrado” señala que actualmente la educación del inglés enfrenta muchos problemas, siendo los principales la falta de motivación y rendimiento académico; el propósito de este estudio fue investigar la aplicación de la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje de inglés en estudiantes universitarios de la UTM; la metodología utilizada fue exploratoria y descriptiva con enfoque mixto e incluyó una encuesta a 71 estudiantes y entrevistas a dos docentes que imparten la materia inglés; los principales resultados mostraron que los estudiantes y profesores que participaron en este estudio querían utilizar la tecnología de gamificación con mayor frecuencia en las aulas de la escuela primaria; en conclusión, se determina que las técnicas de gamificación son de gran importancia ya que aumentan significativamente la participación, motivación y compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

De acuerdo con Santos (2022) en su artículo titulado “Práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de los docentes de las escuelas de la ciudad de Bahía de Caráquez, Ecuador”, tuvo como objetivo principal realizar un diagnóstico sobre la práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de los docentes de las escuelas de la ciudad de Bahía de Caráquez, Ecuador; la investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo y aplica los métodos inductivo, deductivo, analítico y sintético, la recolección de información se realizó por medio de un cuestionario a 472 estudiantes para obtener su visión sobre la interactividad de la enseñanza del inglés y a 3 estudiantes de diversas instituciones educativas para conocer el manejo y uso de herramientas técnicas para la gamificación; los resultados muestran que los profesores utilizaron activamente herramientas en línea y fuera de línea durante la pandemia, los objetivos de las lecciones están planificados y articulados, pero se reconoce que se debe dar instrucción en el uso de tecnología y técnicas creativas creadas para tal fin para gamificar la clase, los estudiantes quieren más gamificación y el uso de herramientas dinámicas en el aula.





En el trabajo de Guerra (2021) titulado “Gamificación del proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de video juegos 3D para el perfeccionamiento de las destrezas del idioma inglés en los estudiantes de Décimo año de Básica de la Unidad Educativa Valle del Chota”, cuya objetivo era emplear la gamificación para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en alumnos de décimo año de básica superior mediante videojuegos en 3D, sin embargo, la carencia de motivación, el desinterés y ciertos aspectos culturales han revelado restricciones en el progreso educativo anticipado; por tanto, el estudio partió de un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo y explicaciones secuenciales, desarrollado en cuatro etapas; logrando resultados bastante satisfactorios en cuanto a los efectos esperados frente a los criterios de evaluación de educación, cultura, deportes, ciencia y tecnología que los estudiantes a evaluar adquieran los contenidos de aprendizaje necesarios, se concluyó que el diseño del blog permitió compartir actividades y herramientas de gamificación virtual, despertando la curiosidad de los estudiantes y aumentando su interés por aprender el tema.

El estudio de Molina y Gentry (2021) titulado “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés”, el cual tuvo como propósito analizar la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del inglés, para lograr este objetivo se realizó una revisión bibliográfica documental de trabajos sobre este tema, esta metodología se basó en el análisis de contenido, en la selección del material literario se asumieron pero se tuvieron en cuenta criterios de calidad metodológica y científica, colaboradores y años de publicación del 2015 al 2020, se incluyen trabajos de otros años por considerarse valiosos para este estudio.

De lo anteriormente descrito por el autor los resultados sugieren que la gamificación es una estrategia para mejorar el aprendizaje del inglés mediante el uso de juegos para involucrar a los estudiantes, en donde, dominar este idioma extranjero brindará a los estudiantes una ventaja en el mundo globalizado de hoy; se concluye que aprender inglés es fundamental porque es el idioma universal en el que se desarrollan innumerables actividades en la ciencia, los negocios, la economía y otros campos; sin embargo, existe la necesidad de estrategias educativas más efectivas que faciliten la adquisición de habilidades lingüísticas en los estudiantes, y la gamificación puede ser una herramienta valiosa para este propósito.





Estas ideas acerca del epígrafe sistematizado durante su desarrollo se ha considerado que el análisis realizado permite conocer que la gamificación facilita procesos, tareas y posibilita la comunicación entre personas, en lo referente a la pedagogía, las herramientas digitales ofrecen elementos útiles para tomar acciones importantes entre docentes y estudiantes, estas herramientas digitales brinda la oportunidad para agilizar el proceso de gestión pedagógica, de modo que se integre un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2. La Educación General y Básica en el Ecuador

En el presente epígrafe se abordarán conceptos y definiciones sobre la Educación General y Básica en el Ecuador, el acceso a la educación en igualdad de condiciones y oportunidades de aprendizaje de calidad siendo una aspiración y un compromiso que debe ser asumida por el gobierno. Desde esta perspectiva, las instituciones educativas deben ser las responsables de hacer cumplir el derecho a una educación que despliegue al máximo el potencial de cada estudiante.

Dicho lo anterior, la Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26, estipula que “La ley reconoce que la educación es un derecho fundamental de todas las personas a lo largo de su vida, y establece que el Estado tiene la responsabilidad indeclinable de garantizar este derecho, además, destaca que el sujeto que aprende es el centro de los procesos educativos, por otra parte, se destaca la importancia de un sistema educativo que incorpore una visión intercultural, respetando la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, así como los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades (Ministerio de educación, 2023).

En Ecuador, la educación está dirigida por el Sistema Nacional de Educación, el cual abarca el Sistema Intercultural Bilingüe y el Sistema de Educación Superior, este sistema nacional de educación se compone de los niveles de enseñanza inicial, básica general, bachillerato y educación superior (Juárez, 2020).

Desde esta perspectiva, la Educación General Básica en el Ecuador es el segundo nivel educativo, abarca desde primer hasta décimo grado, en este nivel, los estudiantes desarrollan un conjunto de habilidades y compromisos basados en tres valores esenciales que definen el perfil del bachiller ecuatoriano: la justicia, la innovación y la solidaridad, al completar este nivel educativo, estarán preparados para avanzar hacia el bachillerato y contribuir activamente en la esfera política





y social, siendo plenamente conscientes de su papel histórico como ciudadanos de Ecuador (Ministerio de educación, 2020).

Esta situación, a su vez, influye en el acceso a la educación y evidencia que dentro del sistema educativo nacional existen dos mundos y que ambos tienen una relación funcional y contradictoria entre sí que refuerza el establishment. Mientras, mayoritariamente los descendientes de la clase dominante consiguen resultados de aprendizaje y destrezas pertinentes a su condición social, los dominados naturalizan el hábito de su propia dominación (Madrid, 2019).

En consecuencia, la Ley de Educación incorporó diversos aspectos organizativos y legales a nivel central, provincial e institucional. Además, se estableció la educación preescolar para niños y niñas de edades comprendidas entre los 3 y 6 años. También, la legislación sobre Educación Primaria, Secundaria y Superior impulsó la creación de escuelas experimentales pedagógicas, programas anuales para la formación docente, y otros objetivos afines (Suasnabas y Juárez, 2020).

Partiendo de lo anterior. Según Arroyo (2021) el modelo educativo implementado en Ecuador garantiza que los estudiantes que egresan del sistema educativo cuenten con competencias pertinentes para su correcto desarrollo e inclusión social. Cuesta y Benavides (2022) indican que “Con los años la educación en el Ecuador se ha transformado en una educación más sistematizada y organizada todo gracias a la implementación de leyes enfocadas en la educación”.

La calidad de la educación es actualmente un tema importante en el Ecuador. En este sentido, Espinoza (2020) expresa que “El gobierno ha establecido una política nacional para cambios importantes en la estructura del sistema educativo, todos estos cambios requerirán que las instituciones que ingresan a este campo repiensen sus procesos, para realizar procedimientos y evaluaciones y planificar reestructuraciones con base en las nuevas regulaciones de las autoridades educativas”. Es necesario evaluar y medir continuamente estos cambios en el proceso de cambio y mejoramiento de la calidad de la educación.

Dicho lo anterior, como se puede observar en la sistematización realizada en el epígrafe 1.2 acerca de la educación general y básica en el Ecuador, en criterio de los autores que han propiciado al considerar que el propósito de la educación debe ser formar estudiantes que puedan





afrontar los retos de la vida y la sociedad, por eso debe la educación ser reorganizada, evaluada y reformada con contenidos que lleguen a los estudiantes en todos los sectores, con distintas necesidades y realidades y así obtener resultados favorables para los niños y jóvenes que tienen acceso a una educación gratuita, lo que se resume a continuación los aspectos fundamentales para conceptualizar la educación general y básica en el Ecuador:

- Con relación a la educación general del Ecuador, se considera que es un derecho de las personas a lo largo de su vida y es un deber del estado brindar una educación gratuita y de calidad, bajo un sistema que integra una visión intercultural acorde a la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país.
- Con relación a los cambios realizados en la educación en el Ecuador se considera que se han aplicado estándares de calidad, lo que ha conllevado a los estudiantes adquirir conocimientos, habilidades y actitudes para resolver problemas en situaciones específicas.
- Con relación al modelo educativo implementado en el Ecuador se considera desde la investigación del autor que en el transcurso de los últimos años se han desarrollado importantes cambios significativos en el ajuste del currículo de enseñanza de cada docente, en temas que potencien habilidades intelectuales, conocimientos y actitudes de cada estudiante.

Sin lugar a dudas, los estudios en relación a la educación general y básica del Ecuador son resultados de investigaciones que proporcionan aportes indispensables para el abordaje del sistema educativo ecuatoriano en los más diversos contextos. A pesar de ello, en Ecuador se han dedicado esfuerzos considerables para elevar el estándar educativo, lo cual se refleja en las reformas implementadas en el sistema educativo del país. Estas reformas están respaldadas por la legislación nacional, como la Constitución de la República y la Ley Orgánica de Educación, con el objetivo de avanzar hacia una mayor calidad educativa.

Dentro de los campos menos explorados, está el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés que ha estado alcanzando una mayor relevancia en los últimos años, ya que ha traído una serie de cambios que han beneficiado a la educación en el Ecuador, estos avances pedagógicos son incorporados de acuerdo a la interacción entre los docentes y estudiantes dentro de las aulas de clases, el cual será abordado posteriormente.





1.3. El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés

Para abordar las particularidades del presente epígrafe en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés desde diferentes perspectivas y enfoques, que involucran la interacción social entre los docentes y estudiantes, mediante destrezas lingüísticas y comunicativas y estrategias de enseñanza. En primer lugar, esta categoría conceptual se divide en dos conceptos básicos.

La "enseñanza", entendida como el proceso mediante el cual se socializa o introduce un conocimiento específico o general de un área, este concepto es más bien lo opuesto a la categoría de educación. Por el contrario, la enseñanza está limitada a impartir conocimientos profundos específicos a través de diversos medios pedagógicos. Por otro lado, el "aprendizaje" es un método de adquisición de conocimientos que tiene en cuenta la estructura cognitiva del alumno, se refiere al proceso mental que permite a una persona comprender la información recibida, esto permite a los individuos aprender bajo la guía de profesores y desarrollar sus actitudes, habilidades y capacidades (Vergara, 2021, pág. 44).

En resumen, considerando las dos categorías mencionadas previamente, el proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser conceptualizado como un componente fundamental en la formación de la personalidad del estudiante y en la aplicación de teorías pertinentes al proceso educativo. Esto representa un aspecto crucial del enfoque adoptado para guiar la actividad y la interacción entre el profesor y el estudiante, quien se prepara para convertirse en un investigador en el futuro.

De acuerdo con Ampuero (2022), es necesario ofrecer lecciones y pruebas que se centren en los sistemas educativos, con el fin de demostrar el progreso de los estudiantes. Esto implica no solo identificar su estilo de aprendizaje, sino también su capacidad para abordar diferentes situaciones desde diversas perspectivas, lo que les permite participar en experiencias de aprendizaje.

En la actualidad, tanto el desarrollo en el campo de la ciencia y la tecnología, como la compleja dinámica social exigen de un proceso de enseñanza-aprendizaje que sitúe al estudiante como recurso del proceso y como resultado o producto logrado. Este proceso puede entonces caracterizarse, según Enrique (2017) por:

“Utilizar el diagnóstico en función de que todos los estudiantes alcancen los objetivos; la atención a la diversidad; el diálogo, la reflexión, la crítica y la creación; una adecuada motivación ante el





estudio, individual y colectivo; enseñar a aprender a aprender procesar información y resolver problemas; el ejercicio del pensar con mayor nivel de independencia y autorregulación; el empleo de estrategias y técnicas de aprendizaje específicas”.

El proceso de enseñanza y aprendizaje se concibe como un sistema de comunicación intencional que implica la aplicación de estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje. En este sentido, Osorio et al. (2021) sostienen que el proceso es comunicativo, ya que el profesor organiza, expresa, socializa y presenta los contenidos científico-histórico-sociales a los estudiantes, quienes, además de construir su propio conocimiento, interactúan con el profesor, entre ellos, con sus familiares y con la comunidad que los rodea, esto se lleva a cabo mediante la aplicación, el debate, la verificación o la contrastación de dichos contenidos.

En ese sentido, la teoría del aprendizaje, se base en procesos de enseñanza y aprendizaje que permite que tanto profesores como estudiantes comuniquen y transmitan sus conocimientos e inquietudes sobre un tema o materia particular de forma general o específica, es importante que este proceso fomenta explorar, experimentar, construir, probar y reflexionar diferentes teorías del aprendizaje (Guerra, 2021).

En el desarrollo de este apartado se mencionan valiosos aportes como el de (Terreni et al., 2017) que dice “El conectivismo es una teoría del aprendizaje que reacciona contra el concepto del construccionismo y explica cómo las tecnologías basadas en la red, suponen una revolución que voltea la idea clásica de instrucción, con nuevas plataformas cognitivas y redes como fuentes conectadas e interactivas de comunicación”.

La teoría del constructivismo está considerada como un método activo en educación que permite aprender desde un conocimiento previo, hasta alcanzar un aprendizaje significativo, dinámico e interactivo por parte de cada estudiante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (Velásquez et al., 2021).

Al respecto, el proceso de enseñanza-aprendizaje es el proceso de impartir conocimientos específicos sobre un tema, en el área de educación, detalla cómo las personas aprenden y asimilan conocimientos, aplican diferentes habilidades y valores y efectúan cambios en sus capacidades intelectuales individuales.





El aprendizaje es en realidad el proceso de reconstrucción del significado que cada persona desempeña según su experiencia en una situación determinada. Sin embargo, en las actividades educativas es el protagonista quien desarrolla la acción utilizando la tecnología, por lo que el protagonista debe ser el propio alumno (Rivera y Iquise, 2020).

En esta orden de análisis, respecto al idioma inglés este se ha consolidado como una herramienta imprescindible, quienes dominan este idioma pueden tener una ventaja competitiva en el mundo actual y estar a la vanguardia de los avances científicos y tecnológicos (Peña, 2019, pág. 98).

Según Barreiro (2022), la enseñanza de idiomas se centra en el desarrollo de habilidades comunicativas, como comprensión auditiva y lectora, expresión oral y escrita en el idioma objetivo. Este proceso se ve beneficiado por la inclusión de tecnologías de la información y la comunicación, así como por el diseño didáctico de herramientas tecnológicas orientadas al aprendizaje y la adquisición de conocimiento.

Desde una perspectiva lingüística, la utilización de tecnologías ofrece beneficios para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de idiomas, especialmente el inglés:

- Pone énfasis en la dimensión social del aprendizaje del lenguaje.
- Aborda el aprendizaje de la lengua como un proceso de integración social.
- Proporciona oportunidades para una interacción auténtica en la resolución de problemas mediante el uso de herramientas de comunicación integradas.
- Facilita la práctica de los tipos de comunicación que los estudiantes enfrentarán en situaciones fuera del entorno educativo.
- Fomenta el desarrollo de habilidades para mejorar la eficacia en las relaciones interpersonales.

Para abordar las tecnologías de la información y la comunicación con un enfoque de integración al proceso de enseñanza-aprendizaje se requiere la valoración tanto de los aspectos tecnológicos como los aspectos pedagógicos y organizativos en el contexto concreto en que se integran (Barreiro, 2022).

En este sentido la sistematización de las múltiples concepciones realizada en el epígrafe 1.3 acerca del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés se puede apreciar que, a pesar de la variedad de criterios y contextos, prevalecen aspectos que constituyen un soporte para ampliar





los conocimientos y habilidades comunicativas de los estudiantes, preparándolos mejor para el futuro. Lo que resume a continuación los aspectos fundamentales para conceptualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera:

- En relación al proceso de enseñanza-aprendizaje se considera como un sistema de comunicación que involucra la implementación de metodologías pedagógicas que permitan propiciar el aprendizaje de los estudiantes.
- En relación a la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés se considera como una herramienta imprescindible que debe ser integrada en la educación formal en entornos primarios, secundarios y universitarios.
- En relación a la enseñanza del idioma inglés se considera que a través del uso de la tecnología se desarrollan habilidades comunicativas del idioma, el cual favorece con el diseño didáctico que implementan los docentes para mejorar el aprendizaje y conocimiento de los estudiantes.

Sin embargo, existen otros aspectos importantes para brindar dentro de las instituciones educativas una mejor enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, como son las herramientas digitales de gamificación, que ha alcanzado en los últimos años mayor relevancia por su aplicación en la enseñanza de los estudiantes, logrando en ellos una mejor forma de aprender interactiva y divertida, particularidades que serán abordadas en el posterior epígrafe.

1.4. Las herramientas digitales de gamificación

Las herramientas de gamificación que son las descritas en el presente epígrafe son las que actualmente se aplican en todos los niveles educativos, tanto en las aulas como en cursos virtuales, en donde existen múltiples aplicaciones de gamificación que permiten a los estudiantes aprender de una forma diferente, interactiva y divertida.

En torno a esto, Chaves (2019) afirma que la gamificación es una herramienta usada en el ámbito de la enseñanza, fundamentalmente, en el contexto del aprendizaje y adquisición de lenguas extranjeras, adicionalmente, también añade: posee elementos y técnicas propias de los juegos que se pueden explotar para promover la docencia de lenguas extranjeras de una manera gratificante y motivadora, muy útil en contextos donde el aprendiente no encuentra suficiente motivación intrínseca para aprender.





El autor Checa (2021) nombra algunas herramientas que se pueden utilizar en el área inglés, esta son las siguientes:

La herramienta digital Genially permite crear y compartir contenido multimedia, creando animaciones y presentaciones interactivas, e incluso incluyendo música y sonido, esta herramienta puede ser gratuita o de pago y depende en gran medida de los requerimientos que tengan los estudiantes y de la planificación presentada por el docente (Checa, 2021, pág. 43). Con esta herramienta se puede crear cualquier tipo de recurso didáctico, presentaciones, juegos, imágenes interactivas, infografías, mapas, procesos temporales, y lo más importante que se adapta a cualquier nivel educativo (primaria, secundaria y superior) y en cualquier área del currículo.

La herramienta Learning Apps, es una aplicación de aprendizaje móvil, personalizado, portátil, cooperativo, interactivo y está adaptado en el ámbito educativo que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y gracias a la mediación de dispositivos móviles portables (Checa, 2021, pág. 43). Bajo esta herramienta y con un enfoque lúdico se puede realizar actividades de repaso, de adquisición de conocimientos previos, de reconocimiento visual, auditivo, y por supuesto actividades de gamificación que atraerá la atención de los estudiantes.

La herramienta Wordwall permite crear diversas actividades tales como: crucigrama, cuestionario, juego de concurso, sopa de letra reordenar, correspondencias entre otros, ingresando a la página wordwall.net (Checa, 2021, pág. 43). Esta herramienta tiene todas las características y aplicaciones de la gamificación y es interactiva, las plantillas le permiten implementar contenido en minutos con diferentes apariencias, esquemas gráficos, fuentes y sonidos.

La herramienta Live Worksheets es una plataforma educativa virtual gratuita que tiene la facultad de transformar las hojas tradicionales que usualmente utilizamos como recurso didáctico y que puede estar en cualquier formato, para transformarlo en hojas interactivas mediante el uso de la tecnología existente (Checa, 2021, pág. 43). En esta herramienta se puede incluir sonidos, videos, imágenes, ejercicios de arrastrar y soltar, unir con flechas, opción múltiple, e inclusive ejercicios de hablar donde se debe usar el micrófono.





Otra herramienta utilizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje es el Quizizz. Según Vergara et al., (2019) son recursos en línea de libre acceso tanto para profesores como para estudiantes; ayuda a los estudiantes a sentirse seguros cuando se enfrentan a exámenes de opción múltiple; ayudar a los estudiantes a aprender a prepararse para los exámenes de opción múltiple; favorecer el trabajo en equipo y aumentar la disposición de los estudiantes para trabajar de esta manera; motiva a los estudiantes a mantener un estudio continuo de la materia; es amena, entretenida; y eficaz como proceso de enseñanza (pág.381).

De lo anterior, en base a la sistematización de las múltiples concepciones realizadas en el epígrafe 1.4 por los autores referente a las herramientas digitales de gamificación se puede apreciar que, a pesar de la variedad de criterios y contextos, estos temas son de gran importancia debido a que la gamificación es una técnica que utiliza elementos del juego para involucrar y motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, habiendo muchas herramientas digitales disponibles que se pueden utilizar para gamificar en el aula de clases y hacer de esta manera que el aprendizaje sea más divertido y atractivo. Lo que resume en los siguientes puntos aspectos de mayor relevancia para dejar de una manera clara sobre las herramientas digitales de gamificación:

- En base a la gamificación se considera que es una herramienta usada en el ámbito de la enseñanza y fundamental en el contexto del aprendizaje y adquisiciones del idioma inglés como lengua extranjera.
- En base a la herramienta digital Genially se considera que esta permite crear y compartir contenido multimedia, creando animaciones y presentaciones interactivas, e incluso incluyendo música y sonido, esta herramienta puede ser gratuita o de pago y depende en gran medida de los requerimientos que tengan los estudiantes y de la planificación presentada por el docente.
- En base al aprendizaje virtual se considera que con el uso de las herramientas digitales de gamificación se impacta positivamente a los estudiantes al brindarles práctica adicional que mejora las diferentes habilidades asociadas con el aprendizaje de inglés.

Existen diversas herramientas digitales de gamificación que se pueden implementar dentro del aula de clases, existiendo de esta manera un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma





inglés más divertido y atractivo, dichas particularidades que serán abordados para su implementación se desarrollarán en el siguiente epígrafe.

1.5. La implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Educación General Básica del Ecuador.

En el presente epígrafe se presenta la sistematización teórica sobre la realidad conceptual de la implementación de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Lo que conlleva a que se facilite el trabajo en la búsqueda de estrategias y metodologías efectivas que ayudarán al docente a crear, diseñar, transformar la forma en la que se enseña, está la urgente necesidad de modernizarse y estar al día con las nuevas herramientas tecnológicas.

Según Toapanta y Yépez (2021) en los que respecta a la implementación consideran que es el proceso de poner en acción o ejecutar una idea programada, como una aplicación, un plan, un modelo científico, un diseño específico, un estándar, un algoritmo o una política, es la realización de una especificación técnica o algoritmo como un programa, componente de software u otro sistema informático (pág. 21).

La implementación es una etapa clave en la gestión de proyectos, donde se ponen en operación las políticas, disposiciones y esquemas que fueron contemplados en la planificación, siendo una etapa totalmente operativa y crítica.

En relación con la gamificación es una estrategia educativa destinada a aplicar rasgos y técnicas basadas en juegos al aula de una manera que promueva el aprendizaje significativo, es importante recordar que la gamificación es eficaz en aspectos del proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente cuando la capacidad de ejecutar estrategias enriquecedoras es lo importante (Gracia & Pinto, 2021, pág. 9).

La importancia de la gamificación en la educación es significativa por su capacidad para motivar a los estudiantes y facilitar la interiorización de conceptos. Para Andrade (2021) aquí hay algunas razones por las que la gamificación es importante en la educación:

- **Aumenta la motivación:** la gamificación aumenta la motivación al hacer que el aprendizaje sea divertido y atractivo. Es más probable que los estudiantes participen activamente e interactúen en un proyecto de clase cuando se presenta en un formato similar a un juego.





- **Facilita la interiorización de conceptos:** La gamificación facilita la interiorización de conceptos haciéndolos más memorables. Cuando los estudiantes aprenden a través de juegos, es más probable que recuerden lo que han aprendido y lo apliquen en situaciones de la vida real.
- **Fomenta el aprendizaje activo:** la gamificación fomenta el aprendizaje activo proporcionando retroalimentación inmediata y recompensas por el progreso. Esto anima a los estudiantes a asumir un papel activo en su propio aprendizaje y esforzarse por mejorar su rendimiento.
- **Fomenta la colaboración:** la gamificación fomenta la colaboración animando a los estudiantes a trabajar juntos para lograr un objetivo común. Esto ayuda a desarrollar habilidades de trabajo en equipo y promueve un sentido de comunidad en el aula.

Por esta razón, la gamificación es importante en la educación ecuatoriana porque aumenta la motivación, facilita la internalización de conceptos, fomenta el aprendizaje y fomenta la colaboración en los estudiantes de las instituciones educativas.

Una vez clara la definición del término principal del presente proyecto, se deriva la *gamificación dentro del ámbito de la educación* es aclarada como se plantea a continuación en las siguientes citas:

Como señala, Guerra (2021) enfatiza que “La gamificación en educación consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos que estimulan y hacen más atractiva la interacción del alumno con el proceso de aprendizaje, a la vez que incrementan la predisposición natural del estudiante hacia la competición y el juego para hacer menos aburridas determinadas tareas que, gracias a estos métodos, pasan a ser realizadas de forma más dinámica y efectiva” (pág. 31).

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso complejo, el cual requiere de esfuerzo, concentración, pasión y sobre todo ganas de aprender. Cáceres (2021) indica que “Una competencia importante para los estudiantes en el siglo XXI es adquirir un segundo idioma, con base a esto, la instrucción ha integrado nuevos conceptos para motivar a los estudiantes en su búsqueda de alcanzar la fluidez” (pág. 33).





El autor Pelagallo (2023) señala que “La gamificación contribuye en los estudiantes, pues mediante esta estrategia los alumnos tienden a estar más motivados en su aprendizaje, la importancia de usar estas herramientas radica en que consiguen captar la atención del alumno con mayor fuerza, ya que se conecta con los intereses que tienen los alumnos, pues forman parte de una sociedad digitalizada en la que los juegos virtuales son de uso frecuente (pág. 47).

Los análisis realizados en la sistematización desarrollada en el epígrafe 1.5 acerca de la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, se ha propiciado que aprender jugando de forma virtual es beneficioso y significativo para el alumno, especialmente cuando de por medio está el uso de herramientas tecnológicas que aportan a facilitar los aprendizajes, en resumen, la gamificación es una técnica de enseñanza que aplica mecánicas de juego al entorno educativo o profesional para conseguir mejores resultados, y se está utilizando con éxito en el ámbito educativo por su carácter lúdico, que aumenta la motivación y facilita la interiorización de conceptos. Lo que se resume a continuación los aspectos fundamentales para conceptualizar la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés:

- Con relación a la implementación se considera que esta es un proceso que permite poner en acción o ejecutar una idea programada, como una aplicación, un plan, un modelo científico, un diseño específico.
- En cuanto a la gamificación, se busca fortalecer los procesos de aprendizaje mediante la incorporación de elementos de juego, particularmente el uso de videojuegos, con el propósito de mejorar la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje.
- Con relación a la importancia de la gamificación en la educación se considera que esta es significativa por su capacidad para motivar a los estudiantes por lo novedoso e interesante que les resulta a los estudiantes, aparte de que a medida que se avanza va generando concentración, compromiso y responsabilidad.
- En el contexto educativo, la gamificación se entiende como un medio para aumentar el interés innato del estudiante por la competición y el entretenimiento, convirtiendo así ciertas tareas



que podrían resultar monótonas en actividades más dinámicas y eficientes mediante métodos que incorporan elementos lúdicos.

A partir de lo expuesto en la sistematización teórica de cada uno de los epígrafes de este capítulo, las interrelaciones entre cada uno de los autores, se pudo definir operacionalmente para su estudio la variable dependiente de esta investigación, una vez concretada esta definición, en el capítulo 2 que prosigue, a operacionalizarla en dimensiones e indicadores, los que permitirán, elaborar los instrumentos correspondientes a partir de los métodos empíricos previstos, para ejecutar el diagnóstico y caracterización de dicha variable en el contexto de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.

Conclusiones del capítulo

- La sistematización de los referentes teóricos relacionados con la Educación General y Básica en el Ecuador, permitió definir que es una etapa fundamental en el proceso educativo que tiene como objetivo brindar a los estudiantes una formación amplia con el dominio de habilidades, conocimientos y actitudes.
- En el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, permitieron identificar el proceso sistemático que involucra la implementación de metodológicas pedagogías que propician a un mejor aprendizaje de los estudiantes dentro de las instituciones educativas primarias y secundarias.
- Las herramientas digitales de gamificación en base al análisis realizado de referentes teóricos han permitido desarrollar las diversas herramientas de gamificación, estas pueden ayudar a involucrar y motivar a los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más divertido y eficaz. La implementación de herramientas digitales de gamificación ha permitido impactar positivamente en el comportamiento de los estudiantes y aumentar su participación a través de herramientas digitales se convierte en una solución alternativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.



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

Este capítulo se describe de manera detallada la metodología para el desarrollo de la investigación. En el primer epígrafe se presenta el procedimiento seguido para determinar las dimensiones e indicadores para caracterizar la implementación de herramientas digitales de gamificación. En el segundo epígrafe se detalla el enfoque de la investigación. En el tercer epígrafe se aborda el alcance de la investigación. En el cuarto epígrafe se aborda la declaración y justificación de tipo de investigación aplicada. En el quinto epígrafe se muestran los métodos empleados y su propósito en la investigación. En el sexto epígrafe se detallan los instrumentos derivados de la metodología elegida. En el séptimo epígrafe se presenta la delimitación de la población y la muestra. En el último epígrafe se incluye los resultados finales de la encuesta aplicada a los estudiantes y docentes del idioma inglés del décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.

2.1. Procedimiento seguido para la conceptualización y operacionalización de las variables

La implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, establece la determinación de dimensiones e indicadores que reflejan, con la mayor veracidad posible las particularidades y características que la distinguen con vistas a su mejoramiento.

La operacionalización consiste en traducir estos conceptos abstractos en medidas concretas y observables. Los procedimientos detallan cómo se llevarán a cabo estas medidas en la práctica, asegurando que sean replicables y consistentes. Se comparte el criterio que defienden estos investigadores al plantear que las variables son las características de interés, las dimensiones son los aspectos de esas características, y los indicadores son la forma de medir esas dimensiones.

Para la realización del procedimiento de dicha actividad científica-investigativa en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, por lo cual se procedió a:

- Asumir qué dimensiones e indicadores permiten evaluar la efectividad a los problemas que limitan a los estudiantes.
- Operacionalizar la variable de la actividad investigativa según el contexto en que será medido.





- Conceptualizar las dimensiones e indicadores, según el contexto en que será aplicado el diagnóstico.
- Elaborar los instrumentos para la realización del diagnóstico.

La aprobación que se ha hecho de las dimensiones e indicadores, se corresponde con los criterios ofrecidos por expertos al respecto a docente con experiencia, los cuales permitieron arribar a versión definitiva que se presenta. A partir del criterio de los expertos se concretaron algunos indicadores, descomponiéndolos en tres o más según la intención del estudio, con el objetivo de definirlos lo más precisos posible.

El procedimiento seguido para la determinación de los indicadores lo explica Fernández de Alaiza (1996), al señalar que se debe partir del concepto general del objeto que se desea evaluar (actividad científico-investigativa en el centro de referencia) y descomponerlo en sus variables componentes (dimensiones); si estas no son medibles directamente, deben ser representadas por indicadores, estos últimos son seleccionados de acuerdo con posibles hipótesis sobre sus relaciones, principalmente de causa y efecto con la variable que representan. Una vez establecido el marco conceptual general, los datos serán recogidos para dar valor a los indicadores.

Mediante indicadores se obtiene una información fidedigna, por lo que cuando se dispone de un conjunto de ellos para la realización del diagnóstico, los resultados son reales y precisos. Su selección deberá hacerse sobre bases científicas a fin de reflejar la situación del objeto y poder evaluar su desempeño. La determinación de las dimensiones e indicadores de esta investigación han estado caracterizadas por un proceso sistémico y prolongado en el tiempo, donde por aproximaciones sucesivas se pudo arribar a su precisión y concreción.

Operacionalización de la variable: La implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola. Lo que se presenta en la tabla 1 seguidamente:

Tabla 1

Conceptualización y operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores
<p>Definición de la variable:</p> <p>Proceso metodológico lúdico de <u>vínculo interpersonal</u> entre el docente y los estudiantes mediante el cual se dirige el aprendizaje y se facilita la adquisición didáctica de <u>actividades pedagógicas</u> lingüísticas del idioma inglés con el apoyo de instrumentos tecnológicos, considerando las <u>condiciones institucionales y personales</u>, que propicien lograr las exigencias curriculares de la educación general y básica.</p>	<p>Dimensión 1: Vínculo interpersonal. Interacción entre el docente y los estudiantes.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Realización conjunta y armónica de tareas a realizar. 1.2. Toma de decisiones conjuntas de docentes y estudiantes. 1.3. Socialización de los estudiantes para interactuar y colaborar mientras aprenden. 1.4. Potenciación de la comunicación, la empatía y la ayuda mutua. 1.5. Adaptación de las actividades a las necesidades de cada estudiante.
	<p>Dimensión 2: Actividades pedagógicas. Son utilizadas para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y fomentar la participación en el aula de clase.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2.1. Utilización de recursos de gamificación para mejorar el PEA del idioma inglés. 2.2. Realización de actividades lúdicas para la concentración y atención de los estudiantes. 2.3. Aplicación de la mecánica del juego para el desarrollo del PEA del idioma inglés. 2.4. Uso de herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés. 2.5. Dominio de herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés. 2.6. Dominio de las habilidades básicas del inglés de Reading, Listening, Speaking y Writing. 2.7. Fomento del trabajo en equipo colaborativo y participativo de los estudiantes en el PEA del idioma inglés.
	<p>Dimensión 3: Condiciones institucionales y personales. Estos aspectos son fundamentales para garantizar el éxito de la gamificación y mejorar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3.1. Disponibilidad de acceso a internet dentro de la institución educativa. 3.2. Accesibilidad en las aulas de clases a dispositivos móviles, laptop u otros para desarrollar el PEA del idioma inglés. 3.3. Disponibilidad personal de dispositivos tecnológicos en los estudiantes. 3.4. Dominio en el uso de los dispositivos tecnológicos para desarrollar el PEA del idioma inglés.

Nota. Operacionalización de la variable, elaborado por las autoras Martha Alonzo; Elizabeth Tomalá.

Para caracterizar la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés se operacionalizó la variable, teniendo en cuenta los



requerimientos para la formación y desempeño de los estudiantes. Por lo cual, se utilizaron como fuentes para su determinación el análisis teórico del objeto de estudio y la validación por docentes especialistas en el tema gamificación y del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, mediante la aplicación de un cuestionario.

Para precisar la operacionalización presentada se procedió a evaluar concretamente los indicadores propuestos en los instrumentos de diagnóstico que han sido previstos, es necesario establecer los criterios de medidas o escalas evaluativas para cada indicador, lo que se presenta en la tabla 2, anexo 1. Donde el nivel 3 se corresponde con el estado mayormente deseado, el nivel 2 con el estado medianamente deseado y el nivel 1 con el estado no deseado.

Siguiendo esta misma lógica a partir del cálculo de los índices generales de cada indicador, que pueden alcanzar a partir de todos los instrumentos donde hayan sido evaluados, es necesario establecer criterios o escalas que también permitan evaluar las dimensiones (tabla 3, anexo 1) y a partir de estas, la variable (tabla 4, anexo 1) en su totalidad, lo que se presenta en el anexo 6.

A partir de los criterios de medias o escalas evaluativas propuestas para cada dimensión, indicador y variable de estudio, se hace necesario elaborar los instrumentos de diagnósticos (epígrafe 2.6 de este capítulo) para lo cual, se va a partir de los métodos empíricos declarados en el diseño teórico metodológico, los que se retoman en este capítulo en el epígrafe 2.4.

2.2. Enfoque y alcance de la investigación

El **enfoque** de la investigación que se utilizó fue mixto, combinando elementos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión integral de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Según el criterio de Hernández, Fernández y Batista (2014) “Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio”.

De igual manera, de acuerdo con los criterios de Hernández, Fernández y Batista (2014), se ha considerado un **alcance** de investigación que se mueve en lo exploratorio y en lo descriptivo,





debido a que se utilizó para describir detalladamente las propiedades y características importantes del fenómeno objeto de estudio.

2.3. Declaración y justificación del tipo de investigación

De acuerdo con los objetivos planteados para el desarrollo de la investigación, se sustenta este trabajo corresponde con una investigación aplicada, que permite resolver problemas reales y en la aplicación directa de los resultados obtenidos en la práctica.

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

En el marco de la investigación, se emplearon diversos métodos con propósitos específicos para abordar las variables estudiadas, clasificados en métodos del nivel teórico, métodos del nivel empírico y métodos matemáticos-estadísticos que se relacionan seguidamente:

Métodos del nivel teórico

Histórico-lógico: En la presente investigación se utilizó sobre la gamificación en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera al permitir un análisis profundo de antecedentes, la evolución histórica de la gamificación en la educación, el estudio de casos significativos, y la aplicación del razonamiento lógico para comprender las relaciones causales y las conexiones lógicas entre diferentes eventos o procesos históricos.

Sistematización: Dentro de la investigación se utilizó para organizar, analizar y sintetizar la información recopilada sobre los referentes teóricos relacionados con las herramientas digitales de gamificación, generando conclusiones y recomendaciones, difundiendo los resultados de manera efectiva, esto contribuye a mejorar la comprensión y la práctica en este ámbito, y a promover el uso efectivo de la gamificación.

Modelación: En la investigación se utilizó para representar y desarrollar de forma abstracta los componentes del sistema de actividades y comprender el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, comprendiendo de manera más profunda y detallada el objeto de estudio.

Sistémico estructural funcional: Se utilizó para analizar la estructura y funcionamiento del sistema educativo en el idioma inglés, identificando funciones y roles de los diferentes componentes estudiados, interviniendo mejor para optimizar la implementación de las herramientas digitales de gamificación en los resultados del aprendizaje de los estudiantes.





Métodos del nivel empírico

Observación: se aplicó para determinar la información actual y real en cuanto al estudio de indagación aplicando la observación dentro de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, así como también conocer la realidad digital de las herramientas de gamificación con la que cuenta la institución educativa.

Encuesta a estudiantes: se aplicó para recopilar datos en la investigación, la cual fue aplicada a los estudiantes del décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, permitiendo conocer la realidad actual sobre el proceso de enseñanza de idiomas inglés en los estudiantes.

Encuesta a docentes: se aplicó para obtener información directa de los docentes sobre su percepción y experiencias con respecto a la implementación de herramientas digitales de gamificación en sus estudiantes vinculadas al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Triangulación metodológica: se utilizó para la combinación de métodos de recogida y análisis de datos para acercarse a la realidad investigada, se halla la idea de recopilar información desde distintas perspectivas, enriqueciendo el proceso de investigación, dotando a los resultados obtenidos de una mayor relevancia y fiabilidad.

Criterios de expertos: se aplicó para la validación de la propuesta mediante el método Delphi, en aras de obtener criterios sobre la experiencia y conocimiento significativo del tema que se está abordando.

Métodos estadísticos

Análisis de frecuencias absolutas y relativas: se utilizó para analizar y describir la distribución de los datos de la muestra, este método permitirá presentarse mediante tablas, incluyendo la información adicional como la frecuencia acumulada y relativa de la investigación.

2.5. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Luego de describir los métodos de nivel empírico precisados anteriormente, los instrumentos que se establecieron en cada uno de ellos, son los siguientes:

Guía de observación: Permitió recopilar datos de manera sistemática y estructurada durante el proceso de observación en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, sobre las





herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés que tienen los estudiantes del décimo año de básica (anexo 2).

Cuestionario a estudiantes: En anexo 3, permitió tener un análisis exhaustivo sobre la implementación de las herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes, con preguntas de acuerdo con los objetivos específicos, dimensiones e indicadores que fueron adaptadas al contexto de la investigación, este instrumento fue elaborado en Google Forms, a través del enlace:

https://docs.google.com/forms/d/18JAoqMik_OAJykoL5gcNdMj_nLYO12Lr6xyZq8-eEEE/edit, y sus resultados se pueden apreciar en el anexo 4.

Cuestionario a docentes: En anexo 5, permitió obtener información de los docentes que imparten la asignatura de inglés, verificando la metodología de trabajo, la aplicabilidad de herramientas digitales de gamificación en los estudiantes, este instrumento se aplicó mediante un enlace: <https://docs.google.com/forms/d/1IWZj-AFNaiTC2krhJT-j7tBa83KwTL2O3xXuJWWi-BI/edit>, y sus resultados se pueden apreciar en anexo 6.

2.6. Delimitación de la población y la muestra

Población

La población del presente estudio está constituida de la siguiente manera:

- ✓ 106 estudiantes de básica superior del décimo año que se dividen en tres paralelos el A, B, y C de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.
- ✓ 3 docentes que imparten la asignatura del idioma inglés en décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.
- ✓ 15 expertos consultados para la validación de la propuesta.

Muestra

Se determinó el tamaño de la muestra necesaria para el estudio correspondiente, siendo un total de 83 estudiantes de la básica superior del décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, 3 docentes de la asignatura inglés y 15 expertos consultados para la validación de la propuesta.





2.7. Estrategia metodológica investigativa general seguido en el proceso de la investigación

Para el desarrollo del estudio se empleó una estrategia metodológica y proceder investigativo basado en el modelo de investigación ADDIE, como se presenta a continuación:

Método ADDIE

El modelo ADDIE se puede utilizar para desarrollar una amplia gama de materiales y actividades de aprendizaje, estas cinco etapas del modelo ADDIE proporcionan un enfoque estructurado para crear, impartir y evaluar recursos para la educación que cumplan con estándares de enseñanza específicos (Aguilera, 2023).

Etapas del método ADDIE

De acuerdo con, Almeida (2023) citando a Morales et al (2014) explica cada una de las fases de la siguiente manera:

❖ Análisis

El análisis se refiere de los estudiantes, el contenido y el entorno resulta esencial para para diseñar un ambiente de aprendizaje, esto permite identificar su perfil como sus contextos educativos que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje identificando el origen de un problema para establecer diversas soluciones, esto se estructura en un informe que se constituye en el insumo base para todo diseño instruccional.

❖ Diseño

Aquí ya se establece el programa que se aplicará considerando algunos principios didácticos basados en la naturaleza epistemológica del cómo se enseña y el cómo se aprende determinados contenidos. “El enfoque didáctico desde el cual se aborde esta fase de diseño es fundamental. En los trabajos revisados, se visualiza un interés por hacer uso de teorías dentro del marco constructivista o conectivista, que apoyen el aprendizaje reflexivo, colaborativo y centrado en el estudiante”.

❖ Desarrollo

En esta fase se generan y validan los recursos de aprendizaje a utilizarse en el proceso de implementación de todos los módulos de instrucción, en el desarrollo se elabora y prueba los





recursos y materiales a utilizar, tales como páginas web, elementos multimedia, realización de manuales o guías tanto para los docentes como los estudiantes.

❖ **Implementación**

El objetivo de esta fase es involucrar a los estudiantes en los ambientes de aprendizaje previamente definidos. Es aquí donde ya existe un plan de aprendizaje para maestros y alumnos, y en donde se evidencia la estructuración real del conocimiento por parte del estudiante. Para los maestros en cambio el plan debe facilitar las estrategias de enseñanza y los recursos de aprendizaje diseñados en la fase previa.

❖ **Evaluación**

Esta es la fase más importante del proceso ya que permitirá valorar la calidad no solo de los productos realizados sino también de los procesos de enseñanza y aprendizaje que fueron aplicados previo y después de la implementación. El modelo ADDIE en el contexto específico de la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés para los estudiantes, permitirá proporcionar una estructura sólida para el diseño, desarrollo, implementación y evaluación de programas efectivos de enseñanza del idioma.

2.8. Presentación de resultados del estudio diagnóstico

Para lograr la caracterización de la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, se ha previsto el análisis de los resultados por indicadores, según su comportamiento en cada uno de los instrumentos aplicados, estos son los siguientes:

2.8.1. Resultados de la aplicación del cuestionario a estudiantes

Se analizará inicialmente la encuesta a estudiantes. En ese sentido se pudo constatar que los 83 estudiantes encuestados, lo que representa el 100%, sus criterios en cada ítem correspondiente con cada indicador determinado en la operacionalización de la variable de estudio, se manifestaron de la siguiente forma:

En relación con el indicador 1.1 “Realización conjunta y armónica de tareas”, 42 estudiantes que representan el 50,6% del total de la muestra, consideran que se realizan todas las tareas de clases





de manera conjunta con los estudiantes, mientras que 39 estudiantes que representan el 47% manifiestan que se realiza algunas tareas de clases de manera conjunta con ellos. Los otros 2 estudiantes que representa 2,4% refieren que no se realizan ninguna tarea de manera conjunta con los estudiantes. Estos resultados denotan que existen diferencias de criterios entre ellos, o que no todos comprenden el alcance de la realización conjunta de tareas. Igual pudiera ser que algunas respuestas no hayan sido ofrecidas objetivamente y solo por cumplir con lo solicitado. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

Con respecto al indicador 1.2 “Toma de decisiones conjuntas de docentes y estudiantes”, 47 estudiantes que representan el 56,6% del total de la muestra, consideran que toman las decisiones conjuntamente con los estudiantes, mientras que 36 estudiantes que representan el 43,4% manifiestan que toman algunas decisiones de manera conjunta con los estudiantes. Estos resultados muestran que en su mayoría existe diferencia de criterios en los estudiantes, debido a que no todos comprenden el alcance de tomar decisiones de manera conjunta con los estudiantes. De igual manera la toma de decisiones conjuntas entre docentes y estudiantes es un tema relevante en el ámbito educativo. Se establece que el indicador este en un **nivel 3: mayormente deseado**.

En referencia al indicador 1.3 “Socialización de los estudiantes para interactuar y colaborar mientras aprenden”, 74 estudiantes que representan el 89,2% del total de la muestra, consideran que al socializar interactúa y colabora con los estudiantes. Mientras que 9 estudiantes que representan el 10,8% manifiestan que al socializar solo interactúa con los estudiantes. Estos resultados denotan que existe una gran mayoría de diferencia en los estudiantes encuestados, ante tal situación es importante que comprenda el alcance de socializar con los estudiantes para interactuar y colaborar mientras aprenden, siendo el docente una guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

Referente al indicador 1.4 “Potenciación de la comunicación, la empatía y la ayuda mutua”, 63 estudiantes que representa el 75,9% del total de la muestra, consideran que potencian la comunicación, la empatía y la ayuda mutua, mientras que 18 estudiantes que representan el 21,7% manifiestan que potencian en ocasiones la comunicación. Los otros 2 estudiantes que





representa el 2,4% refieren que no potencian la comunicación, ni la empatía, ni la ayuda mutua. Estos resultados denotan que existe ciertas diferencias de criterios en los estudiantes, si bien no todos comprenden el alcance de potenciar la comunicación, empatía y ayuda mutua, siendo esencial en el desarrollo personal y social de los estudiantes. Igual pudiera ser que en ciertas respuestas se presentan dificultades al momento de expresarse de manera clara y coherente, dificultando la comprensión con lo demás compañeros de clases. Se establece que el indicador este en un **nivel 3: mayormente deseado**.

En relación con el indicador 1.5 “Adaptación de las actividades a las necesidades de cada estudiante”, 55 estudiantes que representan el 66,3% del total de la muestra, consideran que en todas las clases adaptan las actividades a las necesidades de los estudiantes, mientras que 28 estudiantes que representan el 33,7% manifiestan que en algunas clases adapta las actividades a las necesidades de los estudiantes. Estos resultados evidencian que existe ciertas diferencias en los criterios de los estudiantes, debió a que no todos comprenden el alcance de adaptarse a las actividades que realiza el docente. Igual pudiera ser que en ciertas respuestas no hayan tenido los recursos adicionales como materiales educativos, necesarios para identificar y abordar las actividades con los docentes. Se establece que el indicador este en un **nivel 3: mayormente deseado**.

Con referencia al indicador 2.1 “Utilización de recursos de gamificación para mejorar el PEA del idioma inglés”, 42 estudiantes que representan el 50,6% del total de la muestra, consideran que en algunas las clases utilizan recursos de gamificación para mejorar el proceso, mientras que 38 estudiantes que representan el 45, 8% manifiestan que en todas las clases utilizan recursos de gamificación para mejorar el proceso. Estos resultados denotan que existe diversos criterios entre los estudiantes debido a que algunos no comprenden el alcance que tiene la utilización de los recursos de gamificación, si bien la importancia de la gamificación en la motivación y compromiso de los estudiantes hace que mejoren su proceso de enseñanza-aprendizaje. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

En cuanto a el indicador 2.2 “Realización de actividades lúdicas para la concentración y atención de los estudiantes”, 59 estudiantes que representan el 71, 1% del total de la muestra, consideran que realizan actividades lúdicas para la concentración y atención de los estudiantes, mientras que





22 estudiantes que representa el 26, 5% manifiestan que realizan actividades lúdicas solo para la concentración de los estudiantes. Estos resultados denotan que existen diferencias en los criterios brindados por los estudiantes en cuanto al indicador mencionado, pues no todos comprenden la realización de actividades lúdicas para la concentración y atención de los estudiantes, lo que conlleva a que estas actividades sean beneficiosas para los estudiantes al permitirles expresar con espontaneidad sus emociones y pensamientos, lo que a su vez mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos. Se establece que el indicador este en un **nivel 3: mayormente deseado.**

Con relación al indicador 2.3 “Aplicación de la mecánica del juego para el desarrollo del PEA del idioma inglés”, 45 estudiantes que representan el 54, 2% del total de la muestra, consideran que en algunas clases aplica la mecánica de juegos para mejor el proceso, mientras que 28 estudiantes que representan 33,7% manifiestan que en todas las clases aplica la mecánica de juegos para mejor el proceso. Los otros 10 estudiantes que representan el 12% hacen referencia a que en ninguna clase aplica la mecánica de juegos para mejor el proceso. Estos resultados denotan que existen criterios diferentes entre los estudiantes encuestados, debido a que no todos comprenden el alcance que tiene la aplicación de la mecánica del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, siendo beneficiosa para el desarrollo integral de los estudiantes. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado.**

En lo concerniente al indicador 2.4 “Uso de herramientas (Genially, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés”, 52 estudiantes que representan el 62,7% del total de la muestra, consideran que solo utilizan en clases algunas de estas herramientas para mejorar el proceso, mientras que 19 estudiantes que representan el 22,9% manifiestan que utilizan las herramientas Genially y Learning apps para mejorar el proceso. Los otros 12 estudiantes que representan el 14,5% refieren que no utilizan ninguna de estas herramientas para mejorar el proceso. Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes encuestados solo utilizan en clases algunas de las herramientas, en algunas respuestas no comprenden el alcance que tiene la utilización de las herramientas Genially, Learning, etc, para la asimilación de los contenidos impartidos por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés





como lengua extranjera, permitiendo crear experiencias de aprendizaje interactivas, atractivas y efectivas para los estudiantes. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

En referencia al indicador 2.5 “Dominio de herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés”, 36 estudiantes que representan el 43,4% del total de la muestra, consideran que dominan algunas de estas herramientas, mientras que 28 estudiantes que representan el 33,7% manifiestan que dominan las herramientas. Los otros 19 estudiantes que representan el 22,9% hacen referencia a que no dominan ninguna de estas plataformas on-line. Estos resultados denotan que hay criterios divididos de los estudiantes en cuanto al dominio de las herramientas digitales de gamificación, lo que conlleva a que otras respuestas no tenga la apertura necesaria sobre el dominio de las herramientas, lo que impide en los estudiantes a aumentar sus conocimientos y habilidades de habla y escritura del idioma inglés. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

En lo que respecta al indicador 2.6 “Dominio de las habilidades básicas del inglés de Reading, Listening, Speaking y Writing”, 43 estudiantes que representan el 51,8% del total de la muestra, consideran que dominan algunas de estas habilidades básicas, mientras que 35 estudiantes que representan el 42,2% manifiestan que dominan las habilidades básicas del inglés de Reading, Listening, Speaking y Writing. Los otros 5 estudiantes que representan el 6% hacen referencia a que no dominan ninguna de estas habilidades básicas. Los resultados obtenidos permiten evidenciar que existe diferencias significativas en los criterios de los estudiantes, no todos tienen el dominio de las habilidades básicas del inglés. En este caso es importante tener en cuenta que se deben trabajar en conjunto todas las habilidades necesarias para el correcto proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

Al respecto en el indicador 2.7 “Fomento del trabajo en equipo colaborativo y participativo de los estudiantes en el PEA del idioma inglés”, 49 estudiantes que representan el 59% del total de la muestra, consideran que fomentan del trabajo en equipo colaborativo y participativo en el proceso, mientras que 34 estudiantes que representan el 41% manifiestan que fomentan del





trabajo en equipo con alguna de estas particularidades en el proceso. Estos resultados denotan que existe mayor criterio de los estudiantes sobre el trabajo en equipo colaborativo y participativo, otras respuestas se dan debido a que solo se trabajan algunas de estas particularidades. Es importante que el fomento del trabajo en equipo colaborativo y participativo de los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés sea una tarea constante y sistemática. Se establece que el indicador este en un **nivel 3: mayormente deseado**. En lo que se refiere al indicador 3.1 “Disponibilidad de acceso a internet dentro de la institución educativa”, 46 estudiantes que representan el 55,4% del total de la muestra, consideran que en ocasiones la disponibilidad de internet permite conectarse, mientras que 25 estudiantes que representan el 30,1% manifiestan que es muy mala la disponibilidad de internet. Los otros 12 estudiantes que representan el 14,5% consideran que es muy buena la disponibilidad del internet. Los resultados denotan que existe criterios diversos en cuanto a la disponibilidad de acceso a internet, lo que conlleva a que en algunas respuestas la falta de acceso a internet sea un problema complejo que requiera soluciones integrales para garantizar la igualdad de oportunidades en los estudiantes durante su proceso de enseñanza-aprendizaje. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

Respecto al indicador 3.2 “Accesibilidad en las aulas de clases a dispositivos móviles, laptop u otros para desarrollar el PEA del idioma inglés”, 66 estudiantes que representan el 79,5% del total de la muestra, consideran que no tienen acceso a ninguna de los dispositivos anteriores, mientras que 9 estudiantes que representan el 10,8% manifiestan que acceden a dispositivo móvil, laptop, Tablet y otros dispositivos. Los otros 8 estudiantes que representan el 9,6% consideran que solo acceden a uno de los dispositivos anteriores. Estos resultados denotan en su mayoría que los estudiantes no tienen acceso a los dispositivos tecnológicos dentro del aula de clases. Los dispositivos estables y de calidad son fundamental para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa en estudio. Se establece que el indicador este en un **nivel 1: No deseado**

Con referencia al indicador 3.3 “Disponibilidad personal de dispositivos tecnológicos en los estudiantes”, 64 estudiantes que representan el 77,1% del total de la muestra, consideran que no poseen ningún dispositivo tecnológico, mientras que 13 estudiantes que representan el 15,7%





manifiestan poseen algunos dispositivos tecnológicos personales para el proceso. Los otros 6 estudiantes que representan el 7,2% consideran que poseen variados dispositivos tecnológicos personales para el proceso. Los resultados obtenidos demuestran que existen diversos criterios en los estudiantes en cuanto a la disponibilidad personal de los dispositivos tecnológicos. Igual algunas respuestas no hayan sido ofrecidas objetivamente y solo por cumplir con lo solicitado. Si bien la disponibilidad personal de los dispositivos tecnológicos en cada estudiante es fundamental para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el aula de clases. Se establece que el indicador este en un **nivel 1: No deseado**

En lo que respecta al indicador 3.4 “Dominio en el uso de los dispositivos tecnológicos para desarrollar el PEA del idioma inglés”, 35 estudiantes que representan el 42,2% del total de la muestra, consideran que solo poseen algún dominio de los dispositivos tecnológicos, mientras que 26 estudiantes que representan el 31,3% manifiestan que no poseen ningún dominio de los dispositivos tecnológicos. Los otros 22 estudiantes que representan el 26,5% consideran que poseen el total dominio de los dispositivos tecnológicos. Estos resultados denotan que existen diversos criterios de los estudiantes en cuanto al dominio de los dispositivos tecnológicos, si bien es un desafío para los estudiantes y docentes, lo que limita en el uso efectivo de estos dispositivos dentro del aula de clases mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**. Lo que se presenta en la figura 2, anexo 7, sobre los niveles alcanzados por los indicadores en el cuestionario a estudiantes.

2.8.2. Resultados de la aplicación del cuestionario a docentes

Similar a lo anterior se analizará la encuesta a docentes. En ese sentido se pudo constatar que los 3 docentes encuestados, lo que representa el 100%, sus criterios en cada ítem correspondiente con cada indicador determinado en la operacionalización de la variable de estudio, se manifestaron de la siguiente forma:

En relación con el indicador 1.1 “Realización conjunta y armónica de tareas”, un docente que representa el 33,33% del total de la muestra, considera que realiza todas las tareas de clases conjuntamente con los estudiantes, mientras que otro docente que representa el 33,33% manifiesta que realiza algunas tareas de clases de manera conjunta con los estudiantes y el otro





docente que representa el 33,33% de la muestra plantea que no realiza ninguna tarea de clase de manera conjunta con los estudiantes. Estos resultados permiten apreciar que existen diferencias significativas de criterios divididos entre los docentes encuestados, debido a que cada uno tiene una metodología diferente de enseñanza, lo que afecta este indicador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que se estudia. Se establece que el indicador este en un **nivel 3: mayormente deseado**.

Con respecto al indicador 1.2 “Toma de decisiones conjuntas de docentes y estudiantes”, dos docentes que representa el 66,7% del total de la muestra, consideran que toman todas las decisiones conjuntamente con los estudiantes y el otro docente que representa el 33,3% de la muestra plantea que toma algunas decisiones de manera conjunta con los estudiantes. Estos resultados permiten apreciar que existe diferencias entre los docentes encuestados lo que afecta el vínculo interpersonal debido a que la toma de decisiones conjuntas entre docentes y estudiantes es un aspecto crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del décimo año. Se establece que el indicador este en un **nivel 3: mayormente deseado**.

Ahora bien, en el indicador 1.3 “Socialización de los estudiantes para interactuar y colaborar mientras aprenden”, los 3 docentes encuestados que representan el 100% del total de la muestra, consideran que al socializar interactúa y colaboran con los estudiantes. Estos resultados permiten apreciar que no existe diferencias de criterios entre los docentes encuestados, debido a que la socialización y colaboración son aspectos claves para el desarrollo integral de los estudiantes. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

Así mismo en el indicador 1.4 “Potenciación de la comunicación, la empatía y la ayuda mutua”, dos docentes que representa el 66,7% del total de la muestra, consideran que potencia la comunicación, la empatía y la ayuda mutua y el otro docente que representa el 33,3% de la muestra plantea que potencia en ocasiones la comunicación. Estos resultados permiten apreciar que existe en su mayoría la comunicación, la empatía y la ayuda mutua las mismas que prevalecen en los docentes, lo que conlleva a que exista un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo en los estudiantes. Se establece que el indicador este en un **nivel 3: mayormente deseado**.





Respecto al indicador 1.5 “Adaptación de las actividades a las necesidades de cada estudiante”, los 3 docentes encuestados que representan el 100% del total de la muestra, consideran que en algunas clases adapta las actividades a las necesidades de los estudiantes. Estos resultados permiten apreciar que concordancia de criterios entre los docentes encuestados, debido a que en algunas ocasiones se adaptan las actividades a las necesidades de los estudiantes siendo un aspecto fundamental en el proceso educativo, lo que afecta este indicador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que se estudia. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

No obstante, en el indicador 2.1 “Utilización de recursos de gamificación para mejorar el PEA del idioma inglés”, dos docentes que representa el 66,7% del total de la muestra, consideran que en algunas clases utiliza recursos de gamificación para mejorar el proceso y el otro docente que representa el 33,3% de la muestra plantea que en ninguna clase utiliza recursos de gamificación para mejorar el proceso. Estos resultados permiten apreciar que existen en su mayoría criterios diferentes entre los docentes que fueron encuestados, afectando a las actividades pedagógicas y siendo la gamificación un recurso valioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

En relación con el indicador 2.2 “Realización de actividades lúdicas para la concentración y atención de los estudiantes”, un docente que representa el 33,33% del total de la muestra, considera que realiza actividades lúdicas para la concentración y atención de los estudiantes, mientras que otro docente que representa el 33,33% manifiesta que realiza actividades lúdicas solo para la concentración de los estudiantes y el otro docente que representa el 33,33% de la muestra plantea que no realiza ninguna actividad lúdica con los estudiantes. Estos resultados permiten apreciar que existen diferencias significativas de criterios en los docentes encuestados, debido a que cada uno tiene una perspectiva diferente en cuanto a la realización de las actividades lúdicas para mejorar la concentración y atención de los estudiantes, afectando de una u otra manera a este indicador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que se estudia. Se establece que el indicador este en un **nivel 3: mayormente deseado**.





En referencia con el indicador 2.3 “Aplicación de la mecánica del juego para el desarrollo del PEA del idioma inglés”, dos docentes que representa el 66,7% del total de la muestra, consideran que en algunas clases aplica la mecánica de juegos para mejorar el proceso y el otro docente que representa el 33,3% de la muestra plantea que en ninguna clase aplica la mecánica de juegos para mejorar el proceso. Estos resultados permiten apreciar que existe muy poca diferencia en criterios de los docentes encuestados, lo que afecta a este indicador en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, siempre y cuando no se aplique de manera pedagógica y efectiva. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

En lo que se refiere al indicador 2.4 “Uso de herramientas (Genially, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés”, dos docentes que representa el 66,7% del total de la muestra, consideran que solo utiliza en clases alguna de estas herramientas para mejorar el proceso y el otro docente que representa el 33,3% de la muestra plantea que no utiliza ninguna de estas para mejorar el proceso. Estos resultados permiten distinguir que existe ciertas diferencias en los criterios brindados por los docentes encuestados al indagar de manera general que son utilizadas algunas de las herramientas para la asimilación de contenidos, lo que afecta a este indicador y al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

Con respecto al indicador 2.5 “Dominio de herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc.) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés”, un docente que representa el 33,33% del total de la muestra, considera que domina las herramientas digitales (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc.), mientras que otro docente que representa el 33,33% manifiesta que domina alguna de estas herramientas digitales y el otro docente que representa el 33,33% de la muestra plantea que no domina ninguna de estas herramientas. Los resultados mencionados permiten apreciar que existen diferentes criterios por parte de los docentes encuestados, debido a que cada uno tiene un dominio diferente de las plataformas online, lo que afecta a este indicador y al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes, lo que puede ser beneficioso para su asimilación de contenidos. Se establece que el indicador este en un **nivel 1: No deseado**





Así mismo en el indicador 2.6 “Dominio de las habilidades básicas del inglés de Reading, Listening, Speaking y Writing”, dos docentes que representa el 66,7% del total de la muestra, consideran que domina algunas de estas habilidades básicas y el otro docente que representa el 33,3% de la muestra plantea que domina las habilidades básicas Reading, Listening, Speaking y Writing. Estos resultados indicados permiten apreciar que existe en su gran mayoría diferencias en los criterios brindados por los docentes, relacionado a las habilidades básicas del idioma inglés, afectando este indicador debido a que no se tiene el dominio completo del idioma y a su vez repercute en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se estudia. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

Con referencia al indicador 2.7 “Fomento del trabajo en equipo colaborativo y participativo de los estudiantes en el PEA del idioma inglés”, dos docentes que representa el 66,7% del total de la muestra, consideran que fomenta el trabajo en equipo con alguna de estas particularidades en el proceso y el otro docente que representa el 33,3% de la muestra plantea que fomenta el trabajo en equipo colaborativo y participativo en el proceso. Los resultados que se indicaron permiten apreciar que hay criterios diferentes en los docentes lo que afecta al fomento del trabajo en equipo colaborativo y participativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Este indicador es fundamental para promover un aprendizaje efectivo. Se establece que el indicador este en un **nivel 3: mayormente deseado**.

Con respecto al indicador 3.1 “Disponibilidad de acceso a internet dentro de la institución educativa”, dos docentes que representa el 66,7% del total de la muestra, consideran que en ocasiones la disponibilidad permite conectarse y el otro docente que representa el 33,3% de la muestra plantea que es muy mala la disponibilidad de internet. Los resultados antes mencionados permiten apreciar que la disponibilidad del acceso a internet se ve afectada en los docentes debido a que en ocasiones tienen disponibilidad en la institución educativa, lo que afecta a este indicador siendo un obstáculo significativo para la continuidad en proceso de enseñanza-aprendizaje especialmente de los estudiantes. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

En referencia al indicador 3.2 “Accesibilidad en las aulas de clases a dispositivos móviles, laptop u otros para desarrollar el PEA del idioma inglés”; un docente que representa el 33,33% del total





de la muestra, considera que tiene acceso a dispositivo móvil, Laptop, Tablet y otros dispositivos, mientras que otro docente que representa el 33,33% manifiesta que solo accede a uno de los dispositivos anteriores y el otro docente que representa el 33,33% de la muestra plantea que no accede a ninguno de los dispositivos anteriores. Estos resultados permiten apreciar que cada docente tiene perspectivas y criterios diferentes en cuanto a la accesibilidad de dispositivos tecnológicos, lo que afecta al indicador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que imparten a sus estudiantes. Es fundamental garantizar un acceso equitativo a internet y dispositivos tecnológicos. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

Con relación al indicador 3.3 “Disponibilidad personal de dispositivos tecnológicos en el aula de clases”, dos docentes que representa el 66,7% del total de la muestra, consideran que poseen algunos dispositivos tecnológicos personales para el proceso y el otro docente que representa el 33,3% de la muestra plantea que poseen variados dispositivos tecnológicos personales para el proceso. Estos resultados permiten apreciar que existe gran diferencia de criterios en los docentes respecto a la disponibilidad tecnológica en las aulas de clases, que afectan en su mayoría a este indicador y así mismo afectando el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**.

En lo concerniente al indicador 3.4 “Dominio en el uso de los dispositivos tecnológicos para desarrollar el PEA del idioma inglés”, dos docentes que representa el 66,7% del total de la muestra, consideran que solo poseen algún dominio de los dispositivos tecnológicos y el otro docente que representa el 33,3% de la muestra plantea que poseen total dominio de los dispositivos tecnológicos. Estos resultados permiten apreciar que existe gran parte de los docentes encuestados tienen el dominio de algunos de los dispositivos tecnológicos, lo que afecta este indicador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura del idioma inglés. Ante tal situación es importante señalar que el dominio de los dispositivos permitirá el desarrollo de manera efectiva el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Se establece que el indicador este en un **nivel 2: medianamente deseado**. Lo que se presenta en la figura 3, anexo 7, sobre los niveles alcanzados por los indicadores en el cuestionario a docentes.





Para completar el proceso se realizó una **guía de observación** en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, los criterios hacen que los indicadores alcancen los niveles alcanzados, como se muestra en la figura 4, anexo 7, sobre los niveles alcanzados por los indicadores de la guía de observación

Por lo tanto, una vez diagnosticado el estado inicial de cada indicador en cada instrumento previsto, se procede a la triangulación de los resultados alcanzados (anexo 8), en aras de tener un nivel general de cada indicador, cada dimensión y la variable dependiente. Para ello, se comienza con calcular los índices generales de cada indicador. Lo que se presenta en la tabla 5 y figura 4, anexo 7.

Continuando con la etapa de diagnóstico de la estrategia investigativa, a partir de estos índices generales alcanzados por cada indicador, se lograr conocer los niveles que alcanza cada dimensión, según los criterios establecidos en la tabla 3, anexo 1. En este sentido y según los criterios de las dimensiones se comportan de la siguiente forma:

- Dimensión 1: Alcanza un **nivel 2: medianamente deseado**, ya que uno de los criterios plantea que, si tres indicadores de la dimensión alcanzan un nivel 3, la dimensión lo alcanza.
- Dimensión 2: Alcanza un **nivel 1: no deseado**, ya que uno de los criterios establecidos plantea que, si los siete indicadores son evaluados en un nivel 1, la dimensión también lo alcanza.
- Dimensión 3: Alcanza un **nivel 1: no deseado**, ya que uno de los criterios plantea que, si dos indicadores son evaluados en un nivel 2 y dos indicadores son evaluados en un nivel 1, la dimensión también los alcanza.

Según los criterios establecidos en la tabla 4, anexo 1, podemos determinar que la variable dependiente alcanza un nivel 2, considerado como medianamente deseado. Esto se debe a que uno de los criterios establecidos indica que si una dimensión se evalúa en un nivel 2 y dos dimensiones se evalúan en un nivel 1, la variable dependiente alcanza un nivel 2.

Con base en los resultados previos, es factible caracterizar el estado inicial de la variable dependiente: La implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo





año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola. Por lo tanto, se declaran algunas fortalezas y debilidades caracterizadas de acuerdo con cada uno de los indicadores.

Fortalezas caracterizadas

1. Se reconoce que se realizan en un nivel medianamente deseado, la realización conjunta y armónica de tareas entre el docente y los estudiantes en el PEA del idioma inglés como lengua extranjera.
2. Se reconoce que se realizan en un nivel medianamente deseado, la toma de decisiones conjuntas con los estudiantes en el PEA del idioma inglés como lengua extranjera.
3. Se reconoce que se realizan en un nivel medianamente deseado, la socialización entre docentes y los estudiantes para interactuar y colaborar mientras aprenden en el PEA del idioma inglés como lengua extranjera.
4. Se reconoce que se realizan en un nivel medianamente deseado, respecto a los docentes adaptan las actividades a las necesidades de los estudiantes en el PEA del idioma inglés como lengua extranjera.
5. Se reconoce que se realizan en un nivel medianamente deseado, la utilización de recursos de gamificación por parte de los docentes a los estudiantes en el PEA del idioma inglés como lengua extranjera.

Debilidades caracterizadas

1. Existen dificultades significativas en un nivel no deseado, en la aplicación de la mecánica del juego para el desarrollo del PEA del idioma inglés como lengua extranjera.
2. Existen dificultades significativas en un nivel no deseado, en el uso de herramientas (Genially, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés como lengua extranjera.
3. Existen dificultades significativas en un nivel no deseado, en el dominio de herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc.) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés como lengua extranjera.
4. Existen dificultades significativas en un nivel no deseado, en el dominio de las habilidades básicas del inglés de Reading, Listening, Speaking y Writing.





5. Existen dificultades significativas en un nivel no deseado, en la accesibilidad en las aulas de clases a dispositivos móviles, laptop u otros para desarrollar el PEA del idioma inglés como lengua extranjera. Esto se debe a que está prohibido por parte de la institución para uso en el aula.
6. Existen dificultades significativas en un nivel no deseado, en la disponibilidad personal de dispositivos tecnológicos en el aula de clases en el PEA del idioma inglés como lengua extranjera.
7. Existen dificultades significativas en un nivel no deseado, en el dominio del uso de los dispositivos tecnológicos para desarrollar el PEA del idioma inglés como lengua extranjera.

A partir de estas debilidades, se hace necesario su solución. Por lo tanto, en el próximo capítulo 3 se atiende el objetivo general de esta investigación dirigido a proponer un sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.

Conclusiones del capítulo

- El procedimiento seguido para la determinación y precisión de las dimensiones e indicadores operacionalizados de las variable de estudio, fue posible mediante el resultado de estudios teóricos, a partir del cual se desarrollaron procedimientos que permitieron hacer los ajustes necesarios hasta llegar a la concreción de la operacionalización definitiva, con la que se procedió a la elaboración de los instrumentos para caracterizar la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.
- La utilización de los métodos e instrumentos elaborados hizo posible para la caracterización de la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, permitiendo recolectar y registrar la información de manera efectiva y confiable.





- La caracterización de la implementación de herramientas digitales de gamificación evidenció el comportamiento de las dimensiones e indicadores más afectados en los estudiantes y docentes; así mismo, el análisis de los resultados en la aplicación de los instrumentos y observación a clases, hizo posible constatar las principales deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.



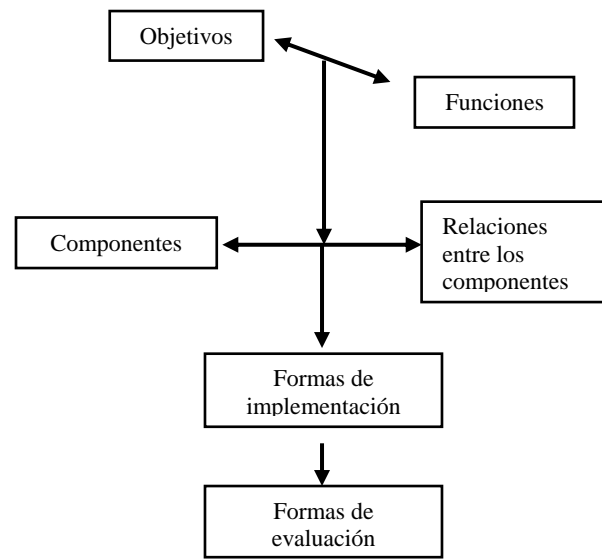
CAPÍTULO 3: SISTEMA DE ACTIVIDADES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA PARA LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS JULIO AROSEMENA TOLA

En este capítulo se presenta en el primer epígrafe la fundamentación teórica relacionado con el sistema de actividades referente al proceso de investigación, permitiendo en el segundo epígrafe modelar los componentes del sistema relaciones de la misma, atendiendo las particularidades que fueron diagnosticadas dentro del objeto de la investigación. Así mismo, en el tercer epígrafe se incluye la validación por criterio de expertos en base al sistema de actividades que se propone.

3.1. Fundamentos teóricos del sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola

De acuerdo con el estudio de Valle (2010) “El sistema se entenderá como un conjunto de componentes lógicamente interrelacionados que tienen una estructura y cumple ciertas funciones con el fin de alcanzar determinados objetivos, los mismos que son punto de partida y premisa del sistema, determinan sus aspiraciones, expresan la transformación que se desea lograr” (pág. 216). Dicho autor, enfatiza que las funciones reflejan las características generales del tipo de actividad que se esté modelando, donde predominan un conjunto de operaciones y actos que se realizan, mediante los cuales pueden ser alcanzados los objetivos del sistema de que se trate. Como lo indica, Valle (2010) en su estudio propone un sistema, mismo que se entiende como un conjunto de componentes lógicamente interrelacionados que tienen una estructura y cumple ciertas funciones con el fin de alcanzar determinados objetivos. Lo anterior se puede analizar en el esquema siguiente:





Fuente: La investigación pedagógica otra mirada, Valle (2010)

Por otra parte, en lo referente a las actividades en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje (PEA) de los estudiantes son acciones que involucran la interacción activa entre el individuo y su entorno. En el marco de la teoría constructivista, las actividades en el PEA pueden incluir juegos, experimentos, exploración de materiales, discusiones grupales y resolución de problemas. Estas actividades están diseñadas para desafiar y estimular el pensamiento de los estudiantes, promoviendo la construcción activa de su conocimiento y comprensión del mundo que les rodea (Piaget, 1970).

Desde el punto de vista de Vera y Cedeño (2022) indican que en un mundo digital es de gran importancia y relevancia emplear la tecnología en los procesos de formación, es decir, utilizar la tecnología en favor a la educación. “Es por esto que se debe implementar las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de actividades didácticas que impulsen tanto al docente como al estudiante en mejorar su aprendizaje y habilidades” (pág. 21). Por consiguiente, Padilla (2021) hace hincapié a que la implementación de herramientas digitales se ha convertido en una estrategia para orientar un aprendizaje contextual en las diversas áreas de conocimiento acorde a la sociedad en las diferentes instituciones educativas. Se requieren implementar actividades que estén acorde a la cultura del aprendizaje y a los avances de la ciencia y tecnología, integrado en la vida cotidiana, en donde el aprender a aprender se convierte en un eje para lograr el protagonismo en la construcción de conocimientos en los estudiantes (pág. 82).



En consecuencia, Molina (2021) señala que dentro del ámbito escolar y particularmente en el aprendizaje del inglés, las actividades de gamificación se han convertido en una gran oportunidad para trabajar las habilidades básicas del inglés como el reading, listening, speaking y writing, siendo una de las estrategias de aprendizaje que puede contribuir a mejorar la motivación, concentración, e involucración que se necesitan los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera, así como las herramientas digitales de gamificación, siendo un mecanismo de enseñanza basado en los juegos que despierta interés en los estudiantes y promueve su aprendizaje.

Estimando las definiciones y propuestas de soluciones que sobre las herramientas digitales de gamificación que se han analizado, resulta posible elaborar un: ***Sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola***, lo cual facilitara la descripción y transformación de esta. Por ende, la descripción de las actividades se desarrollará de la siguiente manera: (*actividad, tipo de actividad, objetivo, tareas docentes, métodos, recursos, evaluación, desarrollo de la actividad*)

Como punto de partida debemos señalar que el enfoque que se le dará a las actividades mediante las herramientas digitales será didáctico, a efecto de presentar al profesorado las herramientas para llevar a cabo su labor optimizando el tiempo en que prepara su clase y lograr llamar la atención del alumno, realizando las actividades que se le asignen.

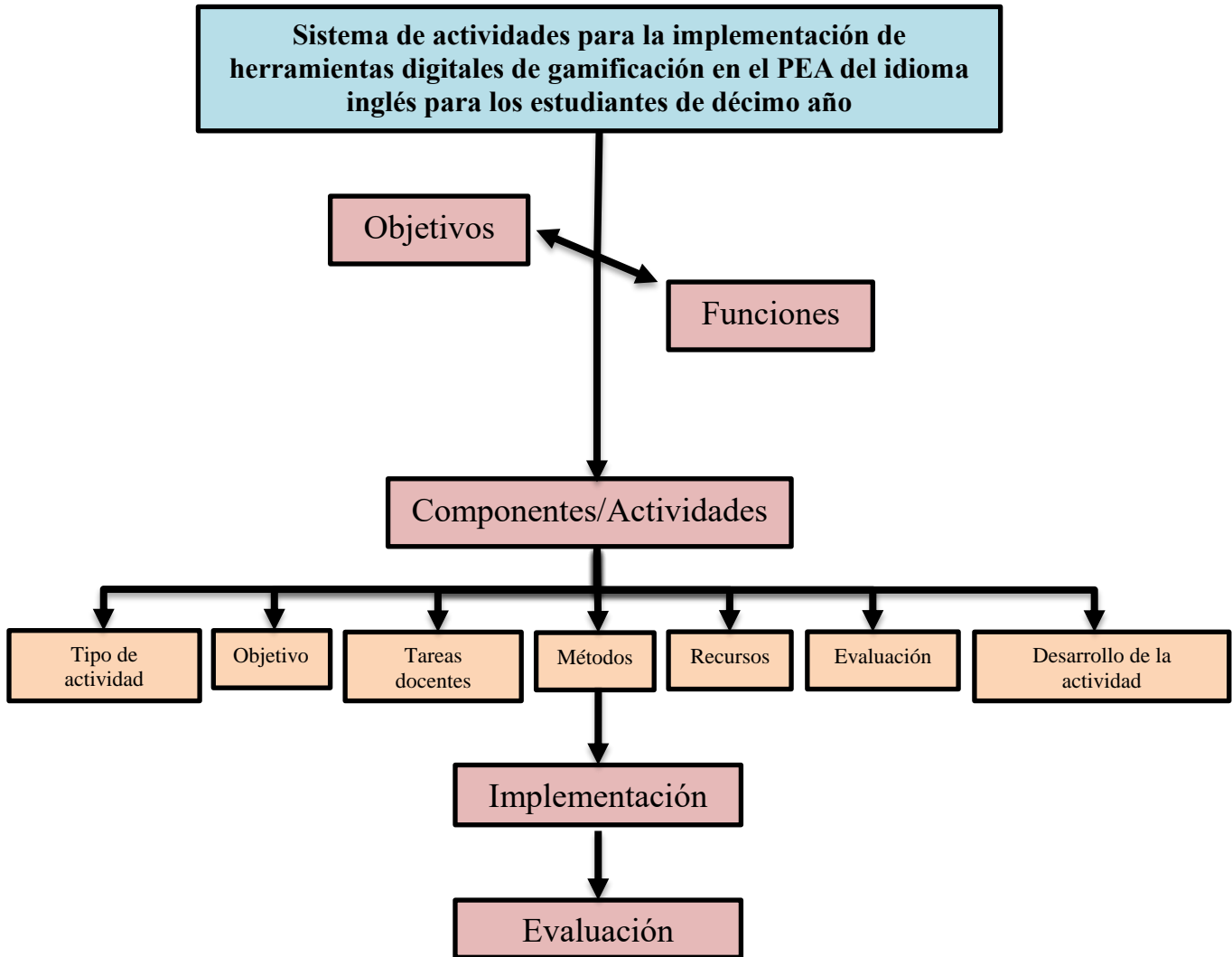
3.2. Componentes del sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola

A continuación, en la figura 5, se expone el sistema de actividades para la implementación de las herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del décimo año, desarrollado de la siguiente manera:



Figura 5

Componentes del sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación



Nota. El gráfico 1 representa los componentes del sistema de actividades para la implementación de las herramientas digitales de gamificación

A continuación, se explican cada componente y sus relaciones:



Objetivo del sistema

Implementar herramientas digitales de gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes del décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.

Funciones del sistema

1. Modelar actividades de gamificación adaptadas al contenido del PEA de inglés para el décimo año.
2. Integrar herramientas digitales de gamificación para apoyar la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en el décimo año.
3. Motivar a docentes y estudiantes en el uso efectivo de las herramientas digitales de gamificación.
4. Monitorear el rendimiento de los estudiantes del décimo año en el PEA del inglés.
5. Evaluar el progreso de los estudiantes del décimo año en el aprendizaje del idioma inglés mediante la gamificación.

Componentes del sistema

Los elementos específicos que componen el sistema de actividades, incluyen: selección de la actividad, tipo de actividad, objetivo, tareas docentes, métodos, recursos, evaluación y el desarrollo de la actividad. Como se describen a continuación:

- **Actividad 1.** Explorando el vocabulario de las rutinas diarias

Tipo de Actividad: Actividad de aprendizaje interactiva

Objetivo: Fundamentar el uso del vocabulario de rutinas y hábitos, teniendo en cuenta las herramientas digitales de gamificación, a partir de las exigencias que demandan las competencias lingüísticas.

Tareas docentes: Preparar una presentación interactiva en Genially, formar una lista de palabras y frases relacionadas con las rutinas diarias, establecer un tiempo específico para que los estudiantes completen la actividad.

Métodos: Presentación interactiva, ejercicios de práctica, discusión en grupo y retroalimentación.



Recursos: Genially (para crear la presentación interactiva), imágenes representativas de rutinas diarias, recursos en línea para obtener definiciones y traducciones precisas.

Evaluación: Se evaluará la participación activa de los estudiantes durante la actividad y se realizará una revisión del vocabulario identificado y la precisión en su uso durante la práctica de ejercicios.

Desarrollo de la actividad: Esta actividad se centrará en el aprendizaje de nuevo vocabulario relacionado con las rutinas diarias, como despertarse, ir a la escuela, realizar actividades después de la escuela, etc., para hacer que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y atractivo.

1. Iniciar la actividad con una breve introducción sobre la importancia de aprender nuevo vocabulario y cómo puede mejorar la comunicación en situaciones cotidianas, así mismo, presente el tema general de las rutinas diarias y su relevancia en la vida cotidiana.
2. Seguidamente, presentar las diapositivas interactivas en Genially, cada una centrada en un aspecto diferente de las rutinas diarias (despertarse, tomar el desayuno, ir a la escuela, etc.), en cada diapositiva, que incluyan imágenes representativas de la actividad y etiquetas con las palabras clave en el idioma que se está aprendiendo, al hacer clic en cada etiqueta, los estudiantes verán una ventana emergente con la traducción al idioma nativo o una definición en el idioma objetivo, esto les permitirá asociar la palabra con su significado y contexto de uso. Lo que se presenta en la figura 6 seguidamente:



Figura 6. *Presente simple en las rutinas diarias*

Fuente: <https://view.genial.ly/65ab3cca2f7cd00014dc628c/presentation-simple-present-tense-daily-routines>

3. Después de explorar el vocabulario en las diapositivas interactivas, incluir una sección de práctica, puede diseñar actividades como crucigramas, sopas de letras o juegos de

emparejamiento utilizando el vocabulario aprendido, e integre la retroalimentación inmediata para que los estudiantes puedan verificar sus respuestas y reforzar su aprendizaje. Lo que se presenta en la figura 7 seguidamente:



Figura 7. To make a collaborative work in groups (4 students). To write the Top 10 of your Daily Routines

Fuente: <https://view.genial.ly/65aca090c385760014c71542/interactive-content-top-horizontal>

4. Animar a los estudiantes a aplicar el vocabulario aprendido en su vida diaria, pídeles que escriban un breve párrafo describiendo su propia rutina diaria utilizando el nuevo vocabulario, esto les dará la oportunidad de practicar la producción de lenguaje y aplicar lo que han aprendido de manera significativa.
5. Concluya la actividad reiterando la importancia del vocabulario en la comunicación cotidiana.
6. Finalmente, motivar a los estudiantes a seguir practicando y explorando nuevas palabras y expresiones relacionadas con las rutinas diarias.

▪ **Actividad 2.** Aprendiendo las reglas de tercera persona

Tipo de actividad: Juego de aprendizaje en línea

Objetivo: Determinar las reglas de la tercera persona a través de actividades interactivas basados en los requerimientos que exigen las competencias del idioma inglés.

Tareas docentes: Crear juego interactivo en Educaplay, preparar una lista de verbos y proporcionar instrucciones claras sobre cómo acceder al juego y completarlo correctamente.

Métodos: Juegos interactivos, ejercicios de arrastrar y soltar y preguntas de opción múltiple.

Recursos: Educaplay (plataforma en línea) y lista de verbos.

Evaluación: Se evaluará el desempeño de los estudiantes en los ejercicios de Educaplay, prestando atención a la precisión en la conjugación de los verbos en tercera persona en los diferentes tiempos verbales.

Desarrollo de la actividad: En esta actividad, los estudiantes aprenderán las reglas básicas de la tercera persona en inglés para los tiempos verbales presentes (simple present, present continuous) y pasados (simple past, past continuous).

1. Presentar explicando brevemente qué significa la tercera persona en inglés y por qué es importante entender sus reglas.
2. Crear una serie de actividades interactivas en Educaplay que aborden diferentes aspectos de las reglas de la tercera persona. Ejemplo, crear la frase gramatical correcta, crear crucigramas, sopa de letras, completar el espacio en blanco, o asociar imágenes con las formas verbales correctas, asegúrese de incluir una variedad de ejercicios que cubran diferentes contextos y estructuras gramaticales y solicite a los estudiantes que lo apliquen durante la práctica.
3. Proporcionar ejemplos prácticos de oraciones en tercera persona en inglés y pídale a los estudiantes que apliquen las reglas aprendidas para completar las actividades en Educaplay, anime a los estudiantes a trabajar en parejas o en grupos pequeños para discutir y resolver los ejercicios juntos. Lo que se presenta en la figura 8 seguidamente:



Figura 8. *Third person singular verbs/ match the right one*

Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17556396-third_person_singular_verbs.html

4. Proporcionar retroalimentación inmediata después de que los estudiantes completen cada actividad en Educaplay, destaque cualquier error común y explique las correcciones correspondientes, animando a los estudiantes a revisar sus respuestas y comprender dónde cometieron errores para mejorar su comprensión de las reglas de la tercera persona.



5. Al finalizar la actividad, realizar una evaluación rápida para verificar la comprensión de los estudiantes sobre las reglas de la tercera persona.
6. Finalmente, mediante preguntas de opción múltiple, completar el espacio en blanco o pedir a los estudiantes que creen oraciones en tercera persona según las indicaciones dadas.

▪ **Actividad 3.** Explorando el Presente Simple

Tipo de actividad: Interactiva y creativa

Objetivo: Aplicar el uso básico del presente simple a partir de ejercicios prácticos interactivos en los diferentes contextos de la comunicación cotidiana.

Tareas docentes: Crear una presentación interactiva en Genially, preparar una lista de palabras y frases en presente simple y explicar las instrucciones del juego en Wordwall a los estudiantes.

Métodos: Presentación interactiva y juego creativo.

Recursos: Genially para crear la presentación interactiva, wordwall para ejemplos de oraciones en presente simple, imágenes y gráficos relevantes.

Evaluación: Observar la participación y el compromiso de los estudiantes durante la exploración del presente simple en la presentación en Genially y durante el juego Wordwall.

Desarrollo de la actividad: Esta actividad está diseñada para introducir y practicar el uso del presente simple, explorando las reglas básicas y participando en actividades interactivas para reforzar su comprensión.

1. Iniciar la actividad con una introducción al presente simple, explicando brevemente cuándo se usa este tiempo verbal y cómo se forma.
2. Seguidamente, crear una presentación en Genially que incluya elementos interactivos como pestañas, botones y ventanas emergentes, así mismo, divida la presentación en secciones que aborden diferentes aspectos del presente simple, como la estructura de las afirmaciones, negaciones e interrogaciones, así como las reglas de la tercera persona. Incluya imágenes, gráficos y ejemplos de oraciones para hacer la presentación más visual y fácil de entender. Lo que se presenta en la figura 9 seguidamente:





Figura 9. Show slices using Genially tool.

Fuente: <https://view.genial.ly/65ade68fc2b4f8001421dede/presentation-affirmative-vs-negative-sentence>

- Después de cada sección de la presentación, incluya actividades interactivas para que los estudiantes practiquen lo aprendido. Ejemplo, crear actividades de arrastrar y soltar o juegos de emparejamiento. Asegúrese de incluir retroalimentación inmediata para que los estudiantes puedan verificar sus respuestas y corregir cualquier error. Lo que se presenta en la figura 10 seguidamente:



Figura 10. A series of multiple-choice questions/ Tap the correct answer to proceed.

Fuente: <https://wordwall.net/resource/3864172/present-simple-affirmative-and-negative>

- Al final de la presentación, animar a los estudiantes a aplicar lo aprendido en una actividad de práctica libre, pídeles que escriban oraciones en presente simple sobre sus rutinas diarias, hobbies o cosas que les gustan, proporcione retroalimentación y correcciones según sea necesario.
- Concluya la actividad con un resumen de los conceptos clave aprendidos sobre el Presente Simple.
- Finalmente, realizar una breve evaluación para verificar la comprensión de los estudiantes, como un cuestionario de opción múltiple o completar el espacio en blanco.



▪ **Actividad 4.** Juego de vocabulario de lectura

Tipo de actividad: Juego educativo interactivo

Objetivo: Reforzar la fluidez lectora, considerando los diferentes juegos dinámicos de gamificación, a través de la lectura de textos cortos y de la práctica en diferentes contextos.

Tareas docentes: Seleccionar texto apropiado, crear juego interactivo y proporcionar instrucciones claras a los estudiantes sobre el juego.

Métodos: Lectura del texto, juego interactivo, colaboración y retroalimentación.

Recursos: Plataforma Wordwall para crear las actividades interactivas / textos relevantes para la lectura, que pueden ser extractos de libros académicos, artículos periodísticos o información académica.

Evaluación: Observa la participación y el desempeño de los estudiantes durante el juego para evaluar su comprensión del vocabulario de lectura.

Desarrollo de la actividad: Esta actividad se centra en desarrollar las habilidades de lectura en los estudiantes, incluyendo comprensión, vocabulario y análisis de textos, creando una serie de juegos y ejercicios interactivos que fomenten la práctica de la lectura de manera dinámica.

1. Se comenzará con la actividad explicando la importancia de la lectura en el desarrollo académico de los estudiantes, para ellos, se les explicará la intención y alcance de la actividad a partir de su objetivo.
2. Posteriormente utilizar Wordwall para crear una variedad de actividades interactivas relacionadas con la lectura, como:
 - Juegos de asociación de palabras: Relacionar palabras clave con sus definiciones o sinónimos. Lo que se presenta en la figura 11.
 - Preguntas de opción múltiple: Sobre detalles específicos del texto o interpretación de un pasaje.
 - Actividades de completar el espacio en blanco: Completar frases o párrafos con las palabras faltantes.
 - Crucigramas: Con palabras clave del texto.
 - Palabras cruzadas: Utilizando el vocabulario del texto.





Figura 11. Juego de asociación de palabras

Fuente: <https://wordwall.net/resource/7203417/verbs>

3. Una vez se realice lo anterior, dividir a los estudiantes en grupos o permita que trabajen de manera individual, dependiendo de la dinámica de la clase, proporcionando acceso en línea a la plataforma Wordwall y explicando cómo acceder a las actividades que ha creado, de esta manera animando a los estudiantes a completar todas las actividades asignadas, proporcionando orientación y apoyo según sea necesario.
4. Después de que los estudiantes completen las actividades, fomentar una discusión sobre los textos y las preguntas planteadas, proporcionando retroalimentación sobre las respuestas, corrigiendo malentendidos y reforzando conceptos clave.
5. Concluya la actividad con una reflexión sobre lo aprendido y la importancia de practicar la lectura regularmente.
6. Finalmente, realizar una evaluación informal para verificar la comprensión de los estudiantes y su progreso en las habilidades de lectura.

- **Actividad 5.** Escucha y comprende

Tipo de actividad: Ejercicio de comprensión auditiva interactivo

Objetivo: Ejercitar la comprensión auditiva mediante la práctica regular del escucha en diferentes contextos y acentos, a partir de herramientas digitales de gamificación.

Tareas docentes: Seleccionar una serie de audios cortos, crear ejercicios interactivos, y proporcionar instrucciones claras sobre cómo acceder a la actividad.

Métodos: Escucha activa, ejercicios interactivos, retroalimentación inmediata y repetición opcional.

Recursos: Plataforma LearningApps para crear las actividades interactivas/ audios relevantes para la práctica de la comprensión auditiva.

Evaluación: Realizar una evaluación formativa a través de retroalimentación proporcionada durante la discusión posterior de las actividades.

Desarrollo de la actividad: En esta actividad se desarrolla la habilidad de escucha en los estudiantes, permitiendo practicar la comprensión auditiva de manera efectiva y mediante herramientas digitales.

1. Iniciar la actividad explicando la importancia de la habilidad de escucha en el aprendizaje del idioma, destaque cómo una buena comprensión auditiva puede mejorar la comunicación y la adquisición del idioma.
2. Posteriormente elaborar las actividades, utilice LearningApps para crear una variedad de actividades interactivas centradas en la comprensión auditiva, como:
 - Ejercicios de completar el espacio en blanco: Los estudiantes escuchan un audio y completan las palabras o frases faltantes.
 - Actividades de opción múltiple: Los estudiantes escuchan un audio y eligen la respuesta correcta entre varias opciones. Lo que se presenta en la figura 12.
 - Ordenar oraciones: Los estudiantes escuchan una serie de oraciones desordenadas y las reordenan para formar un diálogo coherente.
 - Juegos de asociación: Asociar un audio con una imagen o una transcripción escrita.



Figura 12. Listen and match the words according to the audio

Fuente: <https://learningapps.org/view13138470>



3. Proporcionar a los estudiantes acceso a las actividades en LearningApps y explique cómo completarlas, así mismo, anime a los estudiantes a trabajar en las actividades de manera individual o en parejas, dependiendo de la dinámica de la clase, permitiendo que los estudiantes escuchen el audio las veces que sea necesario para comprender completamente el contenido.
4. Después de que los estudiantes completen las actividades, fomentar una discusión sobre los temas tratados en los audios, proporcione retroalimentación sobre las respuestas y discuta cualquier pregunta o confusión que puedan tener.
5. Concluya la actividad con una reflexión sobre la importancia de la comprensión auditiva en el aprendizaje del idioma, pídale a los estudiantes que reflexionen sobre su experiencia y cómo pueden seguir mejorando sus habilidades de escucha en el futuro.
6. Finalmente, realizar una evaluación informal para verificar la comprensión de los estudiantes y su progreso en la comprensión auditiva.

- **Actividad 6.** Habla, explora y aprende

Tipo de actividad: Juego educativo multimodal

Objetivo: Ejercitar las habilidades de expresión oral, teniendo en cuenta la pronunciación de palabras, a partir de una serie de actividades interactivas de gamificación.

Tareas docentes: Crear una serie de actividades en cada plataforma, preparar instrucciones claras y detalladas para cada actividad y asignar tiempo suficiente para que los estudiantes completen todas las actividades.

Métodos: Juego de ruleta, ejercicio de completar espacios en blanco y juego de preguntas y respuestas.

Recursos: Wordwall para crear juegos interactivos, Educaplay para desarrollar actividades educativas variadas y Quizizz para realizar cuestionarios interactivos.

Evaluación: Observar la participación y el compromiso de los estudiantes durante la realización de las actividades en las tres plataformas y evaluar la precisión y la comprensión demostrada por los estudiantes en las respuestas proporcionadas en cada actividad.



Desarrollo de la actividad: Esta actividad esta direccionada a proporcionar a los estudiantes la oportunidad de practicar y mejorar sus habilidades de expresión oral a través de una serie de actividades.

1. Preparar una variedad de actividades interactivas en Wordwall que se centren en diferentes aspectos de la expresión oral, como la pronunciación, el vocabulario, la fluidez y la estructura de las oraciones.
2. Presentar la actividad a los estudiantes explicando que participarán en una serie de actividades diseñadas para mejorar su expresión oral en inglés, destaca la importancia de practicar regularmente la expresión oral para mejorar la fluidez y la confianza al hablar en inglés, asegúrate de incluir una variedad de formatos de actividades, como juegos de asociación de palabras, completar el espacio en blanco, ordenar oraciones, entre otros. Lo que se presenta en la figura 13 seguidamente:



Figura 13. *Spin the wheel and read what applies*

Fuente: <https://wordwall.net/resource/35985948/speaking-fortune-wheel>

3. Proporcionar a los estudiantes acceso a las actividades en Wordwall a través de un enlace compartido, pida a los estudiantes que completen las actividades de forma individual o en parejas, dependiendo de la dinámica de la clase y anime a los estudiantes a hablar en voz alta mientras completan las actividades, utilizando el vocabulario y las estructuras gramaticales aprendidas. Lo que se presenta en la figura 14 y figura 15 seguidamente:



Figura 14. Read and speak choosing the correct sentence

Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5613901-test_decimo_grado.html



Figura 15. Read and speak and solve the following questionnaires

Fuente: <https://quizizz.com/admin/quiz/5e6bcdf5bbdae6001b3e5907/ingles-10mo-grado>

4. Después de completar las actividades, fomentar una discusión en clase sobre los temas tratados y las experiencias de los estudiantes al realizar las actividades, proporcione retroalimentación específica sobre la pronunciación, la entonación y la fluidez de los estudiantes, destacando los aspectos positivos y ofreciendo sugerencias para mejorar.
5. Concluye la actividad con una reflexión sobre los beneficios de practicar la expresión oral de forma regular y cómo pueden seguir mejorando en el futuro.
6. Finalmente, proporcionar recursos adicionales para la práctica de la expresión oral, como grabaciones de audio, sitios web con ejercicios de pronunciación, y aplicaciones móviles de aprendizaje de idiomas.



- **Actividad 7.** Escribe y crea

Tipo de actividad: Creación de ejercicios educativos interactivos

Objetivo: Fomentar la expresión escrita, teniendo en cuenta la creatividad en la producción de textos en diversos formatos, a través de la elaboración de actividades digitales interactivas de gamificación.

Tareas docentes: Presentar a los estudiantes las características principales de las plataformas, proporcionar orientación sobre cómo crear ejercicios efectivos y atractivos, y asignar tiempo suficiente para los estudiantes trabajen en sus actividades.

Métodos: Ejercicios de completar espacios en blanco, actividades de emparejamiento, juegos de ordenamiento y preguntas de opción múltiple.

Recursos: Plataforma Educaplay para crear las actividades interactivas de escritura, plataforma Wordwall para complementar las actividades con ejercicios adicionales de escritura, retroalimentación del maestro y discusión en clase.

Evaluación: Evaluar la calidad de los escritos creativos de los estudiantes considerando la originalidad, coherencia y corrección gramatical, así mismo, observa también su participación y desempeño en los juegos de palabras.

Desarrollo de la actividad: Esta actividad está diseñada para ayudar a los estudiantes a mejorar su habilidad para escribir en inglés mediante una combinación de ejercicios interactivos, en diferentes aspectos de la escritura, como la gramática, el vocabulario, la estructura de las oraciones y la creatividad.

1. Crear una serie de actividades interactivas en Educaplay que se centren en la escritura en inglés, como completar el espacio en blanco, ordenar oraciones, asociar imágenes con palabras y frases, o juegos de vocabulario. Luego, prepara actividades en Wordwall que complementen las actividades de Educaplay y que se centren en aspectos como la ortografía, la gramática y la estructura de las oraciones.
2. Presentar actividades direccionadas a mejorar sus habilidades de escritura en inglés a través de una serie de actividades interactivas y divertidas en Educaplay y Wordwall. Lo que se presenta en la figura 16 y figura 17 seguidamente:





Figura 16. Singular or Plural Nouns / Drag and drop each item into it's correct group

Fuente: <https://wordwall.net/resource/3934074/english/singular-or-plural-nouns>



Figura 17. Write the correct verb and put in order the following sentences

Fuente: https://www.educaplay.com/learning-resources/13066761-writing_practice.html

3. Proporcionar a los estudiantes acceso a las actividades en Educaplay y Wordwall a través de enlaces compartidos, y que completen las actividades de forma individual o en parejas, según lo prefieran, animando de esta manera a los estudiantes a ser creativos y a usar una variedad de vocabulario y estructuras gramaticales en sus respuestas.
4. Después de completar las actividades, revisar las respuestas de los estudiantes y proporcione retroalimentación específica sobre la gramática, la ortografía y la estructura de las oraciones, fomentando una discusión en clase sobre las diferentes estrategias utilizadas por los estudiantes y los aspectos más destacados de sus escritos.
5. Concluye la actividad con una reflexión sobre la importancia de la práctica regular para mejorar la escritura en inglés.



6. Finalmente, proporcionar recursos adicionales para la práctica de la escritura, como sitios web con ejercicios de escritura creativa o herramientas en línea para la corrección gramatical y ortográfica.

- **Actividad 8.** Explorando el vínculo interpersonal

Tipo de actividad: Presentación interactiva y juego educativo

Objetivo: Fomentar la importancia del vínculo interpersonal, teniendo en cuenta emociones y opiniones, a partir de la interacción en herramientas digitales de gamificación.

Tareas docentes: Preparar la presentación interactiva en Genially, diseñar un juego educativo en Wordwall y proporcionar instrucciones claras a los estudiantes.

Métodos: Introducción al tema, ejemplos, interacción y juego educativo.

Recursos: Genially, plataforma para crear presentaciones interactivas y atractivas y Wordwall, herramienta en línea para crear juegos educativos personalizados.

Evaluación: Evalúa la participación de los estudiantes durante la actividad, su nivel de compromiso y la calidad de sus contribuciones durante la discusión en grupo.

Desarrollo de la actividad: En esta actividad, los estudiantes explorarán el concepto de vínculo interpersonal y su relevancia en la vida cotidiana, a través de una presentación interactiva en Genially y Wordwall, en donde se presentarán diferentes aspectos del vínculo interpersonal y juegos de interacción.

1. Comenzar la actividad con una introducción al concepto de vínculo interpersonal, explicando por qué es importante en las relaciones humanas y cómo puede afectar nuestras vidas.
2. Crear una presentación en Genially que aborde los siguientes aspectos del vínculo interpersonal: Definición del vínculo interpersonal, importancia del vínculo interpersonal en diferentes contextos (familia, amistades, escuela, trabajo, etc.), y ejemplos prácticos de cómo aplicar estas estrategias en la vida diaria. Lo que se presenta en la figura 18 seguidamente:





Figura 18. Aspectos del vínculo interpersonal

Fuente: <https://view.genial.ly/6514f52ad932330011cbf88d/interactive-image-relaciones-interpersonales-ana>

- Integrar actividades interactivas en la presentación, como juegos de arrastrar y, o espacios para comentarios y reflexiones, estas actividades pueden ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre su propio estilo de comunicación, niveles de empatía y confianza en sus relaciones interpersonales. Lo que se presenta en la figura 19 seguidamente:



Figura 19. Actividades interactivas relacionadas al vínculo interpersonal

Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/18242235/relaciones-interpersonales>

- Fomentar la participación activa de los estudiantes organizando una discusión en grupo después de cada sección de la presentación, animando a los estudiantes a compartir sus experiencias personales, ideas y reflexiones sobre el tema del vínculo interpersonal.
- Para consolidar el aprendizaje, asignar a los estudiantes un proyecto final en el que apliquen lo aprendido sobre el vínculo interpersonal.
- Finalmente, incluir la creación de presentaciones adicionales o la participación en actividades educativas que promuevan el vínculo interpersonal de los estudiantes.



Formas de implementación

Según Valle (2010) “Las formas de implementación son aquellas acciones que tienen como fin poner en práctica el modelo que se propone, estas acciones van dirigidas por lo general a las estructuras de dirección”. En esta instancia, están dirigidas hacia los encargados de asegurar las condiciones necesarias para llevar a cabo el sistema de actividades y, por ende, mejorar el PEA del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año. Con base en esto, se sugiere llevar a cabo las siguientes medidas:

1. Presentación del sistema de actividades por parte de las investigadoras o aquellos docentes interesados en su implementación, a la dirección de la institución.

En este caso, las investigadoras o docentes interesados en implementar el sistema de actividades para mejorar el PEA del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, deberán seguir un proceso formal que incluya la presentación detallada del sistema ante la dirección de la institución y explicarán el sistema de actividades planificado, detallando su objetivo, funciones y componentes previstos. Una vez explicado el sistema de actividades, se solicitará una reunión con la dirección de la institución para presentarla formalmente. En esta reunión, se explicará al detalle el contenido del sistema y una vez que se tenga la aprobación por parte de la dirección de la institución, se procederá a seleccionar al docente más adecuado, en base a su preparación personal y experiencia, para liderar la implementación del sistema. Este docente será responsable de presentar el sistema de actividades al resto del equipo docente de la asignatura del idioma inglés y prepararlos para su ejecución.

2. Presentación de la estrategia didáctica por parte de las investigadoras o el docente seleccionado, al colectivo de otros docentes que imparten la asignatura del idioma inglés en la propia institución, en aras de su preparación al respecto.

En este escenario, las investigadoras o el docente designado presentarán el sistema de actividades al cuerpo docente que se enfoca principalmente en enseñar el idioma inglés en los décimos años. A estos profesores se les explicará minuciosamente el objetivo, las funciones y los componentes planificados del sistema, con el objetivo de mejorar el PEA del idioma inglés como lengua





extranjera para los estudiantes de décimo año. La preparación se centrará en brindar las orientaciones metodológicas necesarias para desarrollar los contenidos propuestos en cada actividad usando las herramientas digitales de gamificación que permiten el mejoramiento del PEA del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes del décimo año.

Formas de evaluación

Según Valle (2010) “Las formas de evaluación son las acciones que tienen como fin esencial analizar para emitir juicios de valor sobre el desarrollo de la aplicación y los resultados de la estrategia”. En esta instancia, se trata de expresar evaluaciones críticas sobre la implementación del sistema de actividades y su impacto en la mejora del PEA del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año. Estas evaluaciones se materializan en:

- 1. Realizar una evaluación exhaustiva del sistema de actividades, considerando el cumplimiento de cada uno de sus elementos, desde los objetivos hasta la implementación y evaluación, abarcando tanto las funciones como los componentes previstos.**
- 2. Analizar los impactos y modificaciones generados en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje (PEA) del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año.**
- 3. Realizar una evaluación integrada que aborde tanto el sistema de actividades como los cambios observados en el PEA del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año, considerando su conjunto y su relación mutua.**

Este sistema proporcionará un enfoque innovador y motivador para la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, mejorando así el rendimiento académico y la experiencia educativa de los estudiantes de décimo año.



3.3. Validación por criterios de expertos del sistema de actividades para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola

Al estar elaborado el sistema de actividades que se propone, se procedió a la constatación de su validación a través del criterio de expertos mediante el método Delphi. Se comenzó por determinar las cantidades máximas y mínimas de posibles expertos según las esferas de conocimiento vinculadas a la propuesta de solución en esta investigación, o sea, investigadores con experticia en las áreas del conocimiento: los sistemas y sistema de actividades, las herramientas digitales de gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Se confeccionó un listado inicial con 20 posibles expertos, a los que se les comunicó la intención que se perseguía con el peritaje y la invitación que se les hacía a participar en él, para lo cual se les envió un cuestionario inicial (anexo 9), para determinar sus coeficientes de competencia y seleccionar los apropiados. Para ello se utilizó el valor marcado por estos en la primera interrogante del cuestionario que contiene dicho anexo y que indaga en el grado de conocimientos o información sobre el tema que se investiga, cuyo valor se multiplica en cada caso (cada experto) por el cociente 0,1. Con ello se obtiene K_c .

De forma similar se procedió para calcular el coeficiente de argumentación de cada posible experto, a partir de los valores marcados por estos en cada aspecto de la segunda interrogante del cuestionario que contiene el anexo 9 y que examina sobre las fuentes de argumentación que haya podido utilizar cada uno de ellos para conocer sobre el tema del que puede ser experto.

Con los valores de K_c y K_a calculados, se procedió a elaborar una tabla en Microsoft Excel del paquete de ofimática (tabla 6, anexo 10), con la cual se calculó el coeficiente de competencia (K) de cada uno de los posibles expertos.

Posteriormente se ubicaron los valores de K de esta tabla referida en los intervalos de interpretación de este mismo coeficiente (aparecen en la misma tabla), para conocer los niveles de competencia de cada uno de los expertos. Los intervalos de interpretación establecen que: si $0,8 < K \leq 1,0$ el coeficiente de competencia es alto, que si $0,5 < K \leq 0,8$ este coeficiente es medio y que si $K \leq 0,5$ dicho coeficiente es bajo.





Como se puede apreciar en la tabla 6 del anexo 10, de los 20 posibles expertos a los que se les calculó el coeficiente de competencia, 15 se encuentran dentro del nivel alto de dicho coeficiente y 5 en un nivel medio, los que fueron descartados. Por ello, se procedió a enviarles a los 15 expertos seleccionados, los que provienen de instituciones ecuatorianas y cubanas, un documento resumen que incluye los epígrafes 3.1 y 3.2 de este informe y además el cuestionario que contiene el anexo 11, con vistas a realizar una primera ronda de consulta.

Una vez que los expertos consultaron los fundamentos y el sistema de actividades en ese documento resumen, procedieron a responder el cuestionario y enviarlo a las investigadoras para su procesamiento. Las principales recomendaciones en la primera ronda de consultas, se dirigieron a que debían ser atendidos los siguientes aspectos:

- En el sistema de actividades, su representación esquemática es muy general, muy parecida al referente que se asume y no explicita las particularidades de la investigación.
- Las funciones del sistema de actividades, deben precisarse más donde cada una se concrete en una sola intención.
- Los objetivos de algunas actividades del sistema, deben revisarse y cambiarse su habilidad, a aquellas que sean concretamente evaluables.
- Debe profundizarse más el desarrollo de cada una de las actividades que se proponen.
- Ajustar las formas de implementación que se proponen, según lo que establecen los autores asumidos para estas.
- Ajustar las formas de evaluación que se proponen, según lo que establecen los autores asumidos para estas.
- Valorar el sistema de relaciones entre cada componente.

A partir de lo anterior se hicieron las mejoras a las recomendaciones planteadas por los expertos y se les volvió a enviar rectificada, para proceder a una segunda ronda en la recogida de sus criterios. Una vez recepcionados todos los cuestionarios en esta segunda ronda, se procedió a su procesamiento estadístico, utilizando para ello los pasos que establece el método Delphi para su aplicación.

El primer paso consistió en elaborar la tabla de las frecuencias absolutas u observadas a partir de la selección de una categoría (C1: Muy adecuado, C2: Bastante adecuado, C3: Adecuado, C4:





Poco adecuado y C5: No adecuado) considerada por cada experto, sobre cada aspecto (12 en total) de los solicitados en la evaluación. Con estos valores se procedió a confeccionar la tabla de las frecuencias absolutas acumuladas y frecuencias relativas acumuladas (tabla 7, anexo 12). Con los resultados anteriores se procede a determinar la imagen de cada uno de los valores de las frecuencias relativas acumuladas, por la inversa de la curva normal (tabla 8, anexo 12), para lo cual se utilizó como complemento una tabla de distribución normal tipificada. La concreción de esta tabla se tiene, restando a cada valor de cada celda de la tabla de las frecuencias relativas de las acumuladas el valor de 0,5. Este procedimiento trae como resultado valores negativos y positivos que son los que asumen los valores obtenidos en la tabla de distribución normal tipificada, tal cual se presenta en la tabla 8, anexo 12 (columnas en gris).

La suma de todos los valores de cada categoría, divididos entre el número de aspectos evaluados [12], arrojó los valores de cada uno de los puntos de corte correspondientes con cada categoría precisada. Dividiendo el valor de las sumas de cada uno de los aspectos evaluados, entre el número de categorías [4] se obtuvo el valor de P. Al Dividir la sumatoria de las sumas de cada uno de los aspectos evaluados, entre el producto de la cantidad de categorías iniciales [5] por la cantidad de aspectos [12], proporcionó el valor de N.

Con estos valores se procede a calcular $N - P$, cuyos valores representan los valores promedios (ubicación en la categoría) que cada experto le otorga a cada uno de los aspectos consultados, lo cual permite representar estos valores de conjunto con los puntos de corte, en una recta desde (-2 hasta 1), tal como se presenta en la figura 20, anexo 12.

Al analizar los resultados de la tabla 8, anexo 12, así como la figura 20, anexo 12, se puede concluir que, a criterio de los expertos, según las categorías otorgadas, cada aspecto es considerado como **muy adecuado**.

Los criterios emitidos por los expertos en la segunda interrogante del instrumento, fundamentalmente se enfocaban a reafirmar las valoraciones brindadas sobre los aspectos incluidos en la pregunta uno. Por lo poco significativo de los criterios en esta pregunta, no se analizan con mayor profundidad.

A partir de estos resultados se concluye que no es necesario continuar mejorando los aspectos evaluados en esta segunda ronda, por lo que se decidió no realizar otras rondas a la consulta a los





expertos. Esto da la posibilidad de que el sistema de actividades propuesto, pueda ser implementada en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, en aras de lograr la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año en dicha institución.

Conclusiones del capítulo

- La sistematización de fundamentos teóricos relacionados con el sistema de actividades, permitió establecer una base sólida y coherente desde el punto de vista de otros autores investigativos, asumiendo un referente teórico para el proceso de la investigación, proporcionando una guía integral para la creación de actividades que fomentan el desarrollo de habilidades lingüísticas de manera efectiva y dinámica, ofreciendo así una experiencia educativa enriquecedora y adaptada a las necesidades de los estudiantes.
- Los componentes y relaciones modelados en el sistema de actividades propuesto permiten atender desde los diferentes aspectos, objetivo, funciones, componentes, implementación y evaluación, el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de manera innovadora y motivadora, proporcionando a los estudiantes una experiencia educativa más atractiva y efectiva.
- Después de dos rondas de consultas, la validación de la estrategia didáctica por criterio de expertos según los resultados Delphi, permitió mejorar y alcanzar un consenso final en cada aspecto evaluado, los cuales, se consideraron muy adecuados estos aspectos, lo que facilitó la formulación de la versión final presentada en el epígrafe 3.3 de este capítulo.



CONCLUSIONES

1. La sistematización teórica relacionada con el PEA, permitió precisar que la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la Educación General Básica del Ecuador es respaldada por una sólida base teórica que ofrece un marco pedagógico dinámico y efectivo que promueve la participación activa, la motivación intrínseca y el desarrollo de habilidades lingüísticas en un entorno educativo atractivo y estimulante.
2. Los antecedentes de la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Educación General Básica del Ecuador respaldan la necesidad y la pertinencia de esta práctica educativa innovadora, a través de estudios previos y experiencias exitosas en otros contextos, se ha demostrado el potencial de la gamificación para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, estos antecedentes justifican la exploración y el desarrollo continuo de actividades de gamificación adaptadas al contexto educativo ecuatoriano, con el objetivo de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés y promover un aprendizaje más efectivo y significativo.
3. El estado actual de la implementación de herramientas digitales de gamificación en el PEA del idioma inglés como lengua extranjera en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, refleja un progreso inicial hacia la adopción de prácticas innovadoras en la enseñanza, aunque se están explorando diversas opciones y se observa un interés por mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes a través de la tecnología, aún existen desafíos que deben abordarse, como la accesibilidad a recursos tecnológicos y la formación docente, es necesario continuar trabajando en el desarrollo e implementación de estrategias de gamificación adaptadas a las necesidades y contextos específicos de esta institución, con el fin de promover un aprendizaje más efectivo y significativo en el idioma inglés.
4. El sistema de actividades propuesto para la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, ofrece un enfoque





integral y estructurado para promover el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes, al integrar elementos de gamificación con actividades interactivas se crea un entorno de aprendizaje estimulante y motivador que puede mejorar significativamente la experiencia educativa de los estudiantes, este sistema de actividades descritos en el capítulo 3 no solo tiene el potencial de mejorar el dominio del idioma inglés, sino también de fomentar habilidades como la colaboración, la resolución de problemas y la autonomía del estudiante.

5. La valoración por criterios de expertos según los resultados alcanzados Delphi en la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, permitió mejorar y alcanzar un consenso final en cada aspecto evaluado, se consideraron muy adecuados estos aspectos, lo que facilitó la formulación de la versión final presentada en el epígrafe 3.3 del capítulo.



RECOMENDACIONES

1. Enfocar los esfuerzos en la creación de estrategias de gamificación que sean accesibles y adaptables al contexto específico de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, siendo fundamental proporcionar recursos tecnológicos adecuados y garantizar la formación continua del cuerpo docente en el uso efectivo de estas herramientas digitales.
2. Fomentar la colaboración entre docentes y estudiantes para identificar las necesidades y preferencias de cada grupo, y así diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas y significativas, con un enfoque centrado en el alumno y un compromiso continuo con la innovación educativa, avanzando como institución educativa hacia un modelo más dinámico y enriquecedor de enseñanza del idioma inglés.
3. Implementar el sistema de actividades propuesto en el capítulo 3 como una herramienta integral para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, siendo este un sistema estructurado y centrado en la gamificación que tiene el potencial de ofrecer una experiencia educativa dinámica y efectiva al integrar elementos interactivos y motivadores, por lo cual, es crucial que tanto el cuerpo docente como los directivos de la institución apoyen esta iniciativa, proporcionando recursos tecnológicos y capacitación continua, este enfoque del sistema tiene el potencial de transformar positivamente el proceso de aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alan, D., & Cortéz, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. Ecuador: Ediciones UTMACH.
- Ampuero, N. (2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. *Revista de Ciencias Sociales*, 11.
- Andrade, S. (2021). *Gamificación como estrategia motivacional en el aprendizaje del idioma inglés*. Quito, Ecuador: [Tesis, Universidad Tecnológica Idoamerica].
- Arroyo, G. (2021). Modelo educativo implementado en Ecuador. Análisis y percepciones. *Revista Dominio de la ciencia*, 12.
- Barreiro, L., Batista, M., & Rodríguez, M. (2022). El proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés con fines académicos: Un curso a distancia. *Referencia Pedagógica La Habana*, 10.
- Cáceres, A. (2021). *Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés. una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de educación básica*. Quito: [Tesis, Pontificia Universidad católica del Ecuador].
- Carballo, M., & Valdés, E. (2018). Algunas consideraciones acerca de las variables en las investigaciones. *Revista Universidad y Sociedad*, 12.
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas. *ReiDoCrea*, 422-430.
- Checa, M. (2021). *Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje del idioma Inglés*. Ibarra, Ecuador: [Tesis, Universidad Técnica del Norte].
- Corona, J. (2018). Investigación cualitativa: Fundamentos epistemológicos, teóricos y metodológicos. *Revista de Comunicación*, 21. <http://doi.org/10.15178/va.2018.144.69-76>.
- Cruz, M. (2020). Propuesta metodológica para el empleo del software educativo como recurso didáctico en la formación investigativa. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 21-30. <http://dx.doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.288>.





- Cuesta, G., & Benavides, N. (2022). La educación en Ecuador, retos y perspectivas. *Revista Polo de conocimiento*, 16.
- Escorcía, L., Del valle, K., & Díaz, L. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés. Barranquilla, Colombia: [Tesis, Universidad de la Costa].
- Espinoza, C. (2020). Calidad de la educación e índices de gestión en relación con el presupuesto de las universidades del Ecuador. *Universidad y Sociedad*, 8(2), 10-14.
- Expósito, D., & González, J. (2017). Sistematización de experiencias como método de investigación. *Universidad de Ciencias Médicas. Sancti Spíritus*, 21. .
- Gracia, E., & Pinto, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *SEMILLA CIENTÍFICA*, 9.
- Guerra, E. (2021). Gamificación del proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de video juegos 3D para el perfeccionamiento de las destrezas del idioma inglés en los estudiantes de Décimo año de Básica de la Unidad Educativa Valle del Chota. Ibarra, Ecuador: [Tesis, Universidad Técnica del Norte].
- Guevara, G., & Verdesoto, A. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas). *RECIMUNDO*; Editorial Saberes del Conocimiento, 11.
- Juárez, J. (2020). Calidad de la educación en Ecuador. ¿Mito o realidad? *Revista Dominio de las Ciencias*, 133-157; DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i2.1160> .
- Madrid, T. (2019). El sistema educativo de Ecuador: un sistema, dos mundos. *Revista Andina de Educación*, 13.
- Ministerio de educación. (2020). Gobierno del Ecuador. Obtenido de https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/
- Ministerio de educación. (2023). Currículo EGB y BGU. Quito.
- Molina, P., & Gentry, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Dominio de las Ciencias*, 9.
- Murillo, J., & Vaca, M. (2022). La gamificación y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en pregrado. *Polo de conocimiento*, 27.





- Pelagallo, M. (2023). Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma Inglés. Quito, Ecuador: [Tesis, Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Peña, V. (2019). Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas . Quito, Ecuador: [Tesis, Universidad Andina Simón Bolívar].
- Piñero, M., & Navarro, D. (2014). Procesos de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Diálogos Revista Electrónica de Historia, 23.
- Santos, R. (2022). Práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de los docentes de las escuelas de la ciudad de Bahía de Caráquez, Ecuador. Revista Mamakuna, 9.
- Suasnabas, L., & Juárez, J. (2020). Calidad de la educación en Ecuador. ¿Mito o realidad? Revista Dominio de las Ciencias, 10.
- Tamayo, C. (2021). La modelación científica: algunas consideraciones teórico-metodológicas. Revista Santiago, Cuba, 12.
- Toapanta, M., & Yépez, G. (2021). La gamificación como una estrategia de evaluación formativa en el proceso de enseñanzaaprendizaje del idioma inglés. Quito: [Tesis, Universidad central del Ecuador].
- Torres, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. Revista Cubana de Educación Superior, 12. <https://orcid.org/0000-0003-0660-7009>.
- Vera, E. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria. Esmeraldas, Ecuador: [Tesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].
- Vergara, D., Mezquita, J., & Gómez, A. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta QUIZZIZ. PROFESORADO, 23(3), 363 - 387. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3>.
- Vergara, M. (2021). La comunicación educativa del docente y su relación con los procesos de enseñanza aprendizaje. Quito, Ecuador: [Tesis, Universidad Politécnica Salesiana sede Quito].





ANEXOS

Anexo 1. Criterios de medidas o escalas evaluativas para cada indicador, dimensión y variable dependiente

Tabla 2

Criterios de medidas o escalas evaluativas para cada indicador

Indicadores	Criterios de medidas o escalas evaluativas para evaluar los indicadores		
	Nivel 3 Mayormente deseado	Nivel 2 Medianamente deseado	Nivel 1 No deseado
1.1. Realización conjunta y armónica de tareas a realizar.	Todas las tareas se realizan conjuntamente entre estudiantes y docentes	Algunas tareas de clases se realizan conjuntamente entre estudiantes y docentes	Ninguna de las tareas de clases se realiza conjuntamente entre estudiantes y docentes
1.2. Toma de decisiones conjuntas de docentes y estudiantes.	Todas las decisiones se toman conjuntamente entre estudiantes y docentes	Algunas de las decisiones se toman conjuntamente entre estudiantes y docentes	No se toman decisiones conjuntamente entre estudiantes y docentes
1.3. Socialización de los estudiantes para interactuar y colaborar mientras aprenden.	Al socializar se interactúa y colabora entre estudiantes y docentes	Al socializar solo interactúa con los estudiantes y docentes	No interactúa ni colabora con los estudiantes y docentes
1.4. Potenciación de la comunicación, la empatía y la ayuda mutua.	Potencia la comunicación, la empatía y la ayuda mutua	Potencia en ocasiones la comunicación	No potencia la comunicación, ni la empatía, ni la ayuda mutua
1.5. Adaptación de las actividades a las necesidades de cada estudiante.	Todas las actividades se adaptan a las necesidades de los estudiantes.	Algunas de las actividades se adaptan a las necesidades de los estudiantes.	Ninguna de las actividades se adapta a las necesidades de los estudiantes.
2.1. Utilización de recursos de gamificación para mejorar el PEA del idioma inglés.	En todas las clases utiliza recursos de gamificación	En algunas clases utiliza recursos de gamificación	En ninguna clase utiliza recursos de gamificación
2.2. Realización de actividades lúdicas para la concentración y atención de los estudiantes.	Realiza actividades lúdicas para la concentración y atención	Realizar actividades lúdicas solo para la concentración	No realiza ninguna actividad lúdica





2.3. Aplicación de la mecánica del juego para el desarrollo del PEA del idioma inglés.	Se aplica la mecánica de juegos	En algunas clases se aplica la mecánica de juegos	En ninguna clase aplica la mecánica de juegos
2.4. Uso de herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés.	Utiliza en clases las herramientas Genially y Learning apps	Solo utiliza en clases alguna de estas herramientas	No utiliza ninguna de estas herramientas
2.5. Dominio de herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés.	Domina las plataformas on-line Quizizz y EdApp	Domina alguna de estas plataformas on-line	No domina ninguna de estas plataformas on-line
2.6. Dominio de las habilidades básicas del inglés de Reading, Listening, Speaking y Writing.	Posee total dominio de las habilidades básicas del inglés	Solo posee algunas habilidades básicas del inglés	No posee ninguna de las habilidades básicas del inglés
2.7. Fomento del trabajo en equipo colaborativo y participativo de los estudiantes en el PEA del idioma inglés.	Fomenta el trabajo en equipo colaborativo y participativo	Fomenta el trabajo en equipo con alguna de estas particularidades	No fomenta el trabajo en equipo en el proceso
3.1. Disponibilidad de acceso a internet dentro de la institución educativa.	Muy buena disponibilidad de internet	En ocasiones la disponibilidad permite conectarse	Muy mala la disponibilidad de internet
3.2. Accesibilidad en las aulas de clases a dispositivos móviles, laptop u otros para desarrollar el PEA del idioma inglés.	Accedo a dispositivo móvil, Laptop, Tablet y otros dispositivos	Solo accedo a uno de los dispositivos anteriores	No accedo a ninguno de los dispositivos anteriores
3.3. Disponibilidad personal de dispositivos tecnológicos en los estudiantes.	Poseo variados dispositivos tecnológicos personales	Poseo algunos dispositivos tecnológicos personales	No poseo ningún dispositivo tecnológico
3.4. Dominio en el uso de los dispositivos tecnológicos para desarrollar el PEA del idioma inglés.	Poseo total dominio de los dispositivos tecnológicos	Solo poseo algún dominio de los dispositivos tecnológicos	No poseo ningún dominio de los dispositivos tecnológicos

Nota. Elaborado por las autoras Martha Alonzo y Elizabeth Tomalá





Tabla 3

Criterios de medidas o escalas evaluativas para cada dimensión

Dimensiones	Criterios de medidas o escalas evaluativas para evaluar las dimensiones		
	Nivel 3 Mayormente deseado	Nivel 2 Medianamente deseado	Nivel 1 No deseado
Dimensión 1	Si los cinco indicadores son evaluados en un nivel 3	Si los cinco indicadores son evaluados en un nivel 2. o Si tres indicadores son evaluados en un nivel 3 y dos indicadores es evaluado en un nivel 1. Si los siete indicadores son evaluados en un nivel 2	Si los cinco indicadores son evaluados en un nivel 1.
Dimensión 2	Si los siete indicadores son evaluados en un nivel 3.	o Si tres indicadores son evaluados en un nivel 3 y cuatro indicadores son evaluados en un nivel 1.	Si los siete indicadores son evaluados en un nivel 1.
Dimensión 3	Si los 4 indicadores son evaluados en un nivel 3.	Si los 4 indicadores son evaluados en un nivel 2 o Si dos indicadores son evaluados en un nivel 3 y dos indicadores son evaluados en un nivel 1.	Si dos indicadores son evaluados en un nivel 2 y dos indicadores son evaluados en un nivel 1 o Si los cuatro indicadores son evaluados en un nivel 1.

Nota. Elaborado por las autoras Martha Alonzo y Elizabeth Tomalá

Tabla 4

Criterios de medida o escalas evaluativas para la variable dependiente

Variable dependiente	Criterios de medidas o escalas evaluativas para evaluar la variable dependiente		
	Nivel 3 Mayormente deseado	Nivel 2 Medianamente deseado	Nivel 1 No deseado
Variable dependiente	Si las tres dimensiones son evaluadas en un nivel 3	Si una dimensión es evaluada en un nivel 2 y dos dimensiones son evaluadas en un nivel 1	Si las tres dimensiones son evaluadas en un nivel 1.

Nota. Elaborado por las autoras Martha Alonzo y Elizabeth Tomalá





Anexo 2. Guía de observación del PEA del idioma inglés

Objetivo: Determinar la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera de los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.

ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Se utilizan actividades lúdicas para la concentración y atención durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. 2. Se aplica la mecánica del juego para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.			
3. Se utilizan herramientas digitales de gamificación para la asimilación de contenidos en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.			
4. Se domina las plataformas online (Quizizz, EdApps) para la asimilación de contenidos en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.			
5. Se domina las habilidades básicas del inglés como Reading, Listening, Speaking y Writing.			
6. Se fomenta el trabajo en equipo colaborativo y participativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.			
7. Se tiene acceso a internet dentro del aula de clases.			
8. Se tiene accesibilidad a dispositivos móviles, laptop u otros para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.			
9. Se domina los dispositivos tecnológicos para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.			



Anexo 3. Cuestionario a estudiantes del décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola

Objetivo: Determinar la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.

Estimado (a) estudiante, la presente encuesta tiene el fin, a partir del objetivo antes planteado, de conocer sus criterios en relación a ello, para una investigación que persigue profundizar en su estudio. Luego de un profundo estudio teórico al respecto, los indicadores en forma de ítems sobre los que nos interesa indagar, se presentan seguidamente. Sus criterios al respecto serán de mucha utilidad, lo que le agradecemos anticipadamente.

Instrucción: Conteste con sinceridad las siguientes preguntas, seleccionando con una X la alternativa que usted considere pertinente.

1. ¿Se realizan de manera conjunta y armónica las tareas a realizar dentro del aula de clases?
 Todas las tareas de clases la realizan conjuntamente con los estudiantes
 Realiza algunas tareas de clases de manera conjunta con los estudiantes
 No realiza ninguna tarea de clases de manera conjunta con los estudiantes

2. ¿En el aula de clases se toman las decisiones conjuntas entre el docente y estudiantes?
 Toma todas las decisiones conjuntamente con los estudiantes
 Toma algunas decisiones de manera conjunta con los estudiantes
 No toma ninguna decisión de manera conjunta con los estudiantes

3. ¿El docente socializa con los estudiantes para interactuar y colaborar mientras aprenden?
 Al socializar interactúa y colabora con los estudiantes
 Al socializar solo interactúa con los estudiantes
 No interactúa ni colabora con los estudiantes

4. ¿El docente potencia la comunicación, la empatía y la ayuda mutua con sus estudiantes?
 Potencia la comunicación, la empatía y la ayuda mutua
 Potencia en ocasiones la comunicación
 No potencia la comunicación, ni la empatía, ni la ayuda mutua

5. ¿Dentro del aula de clases se adaptan las actividades que realiza el docente a las necesidades que tienen los estudiantes?
 En todas las clases adapta las actividades a las necesidades de los estudiantes
 En algunas clases adapta las actividades a las necesidades de los estudiantes
 En ninguna clase adapta las actividades a las necesidades de los estudiantes





6. ¿El docente utiliza recursos de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- En todas las clases utiliza recursos de gamificación para mejorar el proceso
- En algunas clases utiliza recursos de gamificación para mejorar el proceso
- En ninguna clase utiliza recursos de gamificación para mejorar el proceso
7. ¿El docente realiza actividades lúdicas para la concentración y atención durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- Realizar actividades lúdicas para la concentración y atención de los estudiantes
- Realizar actividades lúdicas solo para la concentración de los estudiantes
- No realiza ninguna actividad lúdica con los estudiantes
8. ¿El docente aplica la mecánica del juego para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- En todas las clases aplica la mecánica de juegos para mejorar el proceso
- En algunas clases aplica la mecánica de juegos para mejorar el proceso
- En ninguna clase aplica la mecánica de juegos para mejorar el proceso
9. ¿El docente utiliza las herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- Utiliza en clases las herramientas Genially y Learning apps para mejorar el proceso
- Solo utiliza en clases alguna de estas herramientas para mejorar el proceso
- No utiliza ninguna de estas s para mejorar el proceso
10. ¿Domina las herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- Domina las plataformas on-line Quizizz y EdApp
- Domina alguna de estas plataformas on-line
- No domina ninguna de estas plataformas on-line
11. ¿Domina las habilidades básicas del inglés como Reading, Listening, Speaking y Writing?
- Domina las habilidades básicas Reading, Listening, Speaking y Writing
- Domina algunas de estas habilidades básicas
- No domina ninguna de estas habilidades básicas
12. ¿Cómo el docente fomenta el trabajo en equipo colaborativo y participativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- Fomenta el trabajo en equipo colaborativo y participativo en el proceso
- Fomenta el trabajo en equipo con alguna de estas particularidades en el proceso
- No fomenta el trabajo en equipo en el proceso





13. ¿Dentro de la institución educativa existe disponibilidad del acceso a internet dentro de su aula de clases?

- Muy buena disponibilidad de internet
- En ocasiones la disponibilidad permite conectarse
- Muy mala la disponibilidad de internet

14. ¿Dentro del aula de clases tiene usted accesibilidad a dispositivos móviles, laptop u otros para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?

- Accedo a dispositivo móvil, Laptop, Tablet y otros dispositivos
- Solo accedo a uno de los dispositivos anteriores
- No accedo a ninguno de los dispositivos anteriores

15. ¿Qué disponibilidad personal usted tiene de dispositivos tecnológicos dentro del aula de clases?

- Poseo variados dispositivos tecnológicos personales para el proceso
- Poseo algunos dispositivos tecnológicos personales para el proceso
- No poseo ningún dispositivo tecnológico

16. ¿Tiene dominio de los dispositivos tecnológicos para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?

- Poseo total dominio de los dispositivos tecnológicos
- Solo poseo algún dominio de los dispositivos tecnológicos
- No poseo ningún dominio de los dispositivos tecnológicos





Anexo 5. Cuestionario a docentes de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola

Objetivo: Determinar la implementación de herramientas digitales de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola.

Estimado (a) docente, la presente encuesta tiene el fin, a partir del objetivo antes planteado, de conocer sus criterios en relación a ello, para una investigación que persigue profundizar en su estudio. Luego de un profundo estudio teórico al respecto, los indicadores en forma de ítems sobre los que nos interesa indagar, se presentan seguidamente. Sus criterios al respecto serán de mucha utilidad, lo que le agradecemos anticipadamente.

Instrucción: Conteste con sinceridad las siguientes preguntas, seleccionando con una X la alternativa que usted considere pertinente.

1. ¿Se realizan de manera conjunta y armónica las tareas a realizar dentro del aula de clases?
 Todas las tareas de clases la realizan conjuntamente con los estudiantes
 Realiza algunas tareas de clases de manera conjunta con los estudiantes
 No realiza ninguna tarea de clases de manera conjunta con los estudiantes
2. ¿En el aula de clases se toman las decisiones conjuntas entre el docente y estudiantes?
 Toma todas las decisiones conjuntamente con los estudiantes
 Toma algunas decisiones de manera conjunta con los estudiantes
 No toma ninguna decisión de manera conjunta con los estudiantes
3. ¿Usted socializa con los estudiantes para interactuar y colaborar mientras aprenden?
 Al socializar interactúa y colabora con los estudiantes
 Al socializar solo interactúa con los estudiantes
 No interactúa ni colabora con los estudiantes
4. ¿Usted potencia la comunicación, la empatía y la ayuda mutua con sus estudiantes?
 Potencia la comunicación, la empatía y la ayuda mutua
 Potencia en ocasiones la comunicación
 No potencia la comunicación, ni la empatía, ni la ayuda mutua
5. ¿Usted dentro del aula de clases adapta las actividades que realiza a las necesidades que tienen los estudiantes?
 En todas las clases adapta las actividades a las necesidades de los estudiantes
 En algunas clases adapta las actividades a las necesidades de los estudiantes
 En ninguna clase adapta las actividades a las necesidades de los estudiantes





6. ¿Usted utiliza recursos de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- En todas las clases utiliza recursos de gamificación para mejorar el proceso
- En algunas clases utiliza recursos de gamificación para mejorar el proceso
- En ninguna clase utiliza recursos de gamificación para mejorar el proceso
7. ¿Usted realiza actividades lúdicas para la concentración y atención de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- Realizar actividades lúdicas para la concentración y atención de los estudiantes
- Realizar actividades lúdicas solo para la concentración de los estudiantes
- No realiza ninguna actividad lúdica con los estudiantes
8. ¿Usted aplica la mecánica del juego para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- En todas las clases aplica la mecánica de juegos para mejorar el proceso
- En algunas clases aplica la mecánica de juegos para mejorar el proceso
- En ninguna clase aplica la mecánica de juegos para mejorar el proceso
9. ¿Usted utiliza las herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- Utiliza en clases las herramientas Genially y Learning apps para mejorar el proceso
- Solo utiliza en clases alguna de estas herramientas para mejorar el proceso
- No utiliza ninguna de estas para mejorar el proceso
10. ¿Usted domina las herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- Domina las plataformas on-line Quizizz y EdApp
- Domina alguna de estas plataformas on-line
- No domina ninguna de estas plataformas on-line
11. ¿Usted domina las habilidades básicas del inglés como Reading, Listening, Speaking y Writing?
- Domina las habilidades básicas Reading, Listening, Speaking y Writing
- Domina algunas de estas habilidades básicas
- No domina ninguna de estas habilidades básicas
12. ¿Usted fomenta el trabajo en equipo colaborativo y participativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- Fomenta el trabajo en equipo colaborativo y participativo en el proceso
- Fomenta el trabajo en equipo con alguna de estas particularidades en el proceso
- No fomenta el trabajo en equipo en el proceso





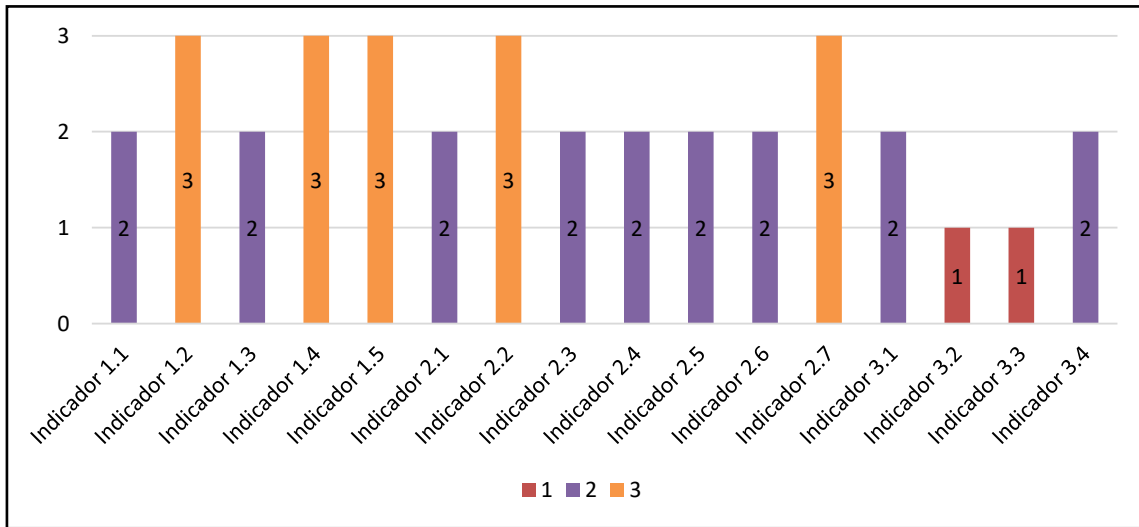
13. ¿Dentro de la institución educativa existe disponibilidad del acceso a internet dentro de su aula de clases?
- Muy buena disponibilidad de internet
- En ocasiones la disponibilidad permite conectarse
- Muy mala la disponibilidad de internet
14. ¿Dentro del aula de clases tiene usted accesibilidad a dispositivos móviles, laptop u otros para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- Accedo a dispositivo móvil, Laptop, Tablet y otros dispositivos
- Solo accedo a uno de los dispositivos anteriores
- No accedo a ninguno de los dispositivos anteriores
15. ¿Qué disponibilidad personal usted tiene de dispositivos tecnológicos dentro del aula de clases?
- Poseo variados dispositivos tecnológicos personales para el proceso
- Poseo algunos dispositivos tecnológicos personales para el proceso
- No poseo ningún dispositivo tecnológico
16. ¿Tiene dominio de los dispositivos tecnológicos para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- Poseo total dominio de los dispositivos tecnológicos
- Solo poseo algún dominio de los dispositivos tecnológicos
- No poseo ningún dominio de los dispositivos tecnológicos



Anexo 1. Niveles alcanzados por los indicadores en el cuestionario a estudiantes, cuestionario a docentes, guía de observación y triangulación de indicadores

Figura 1

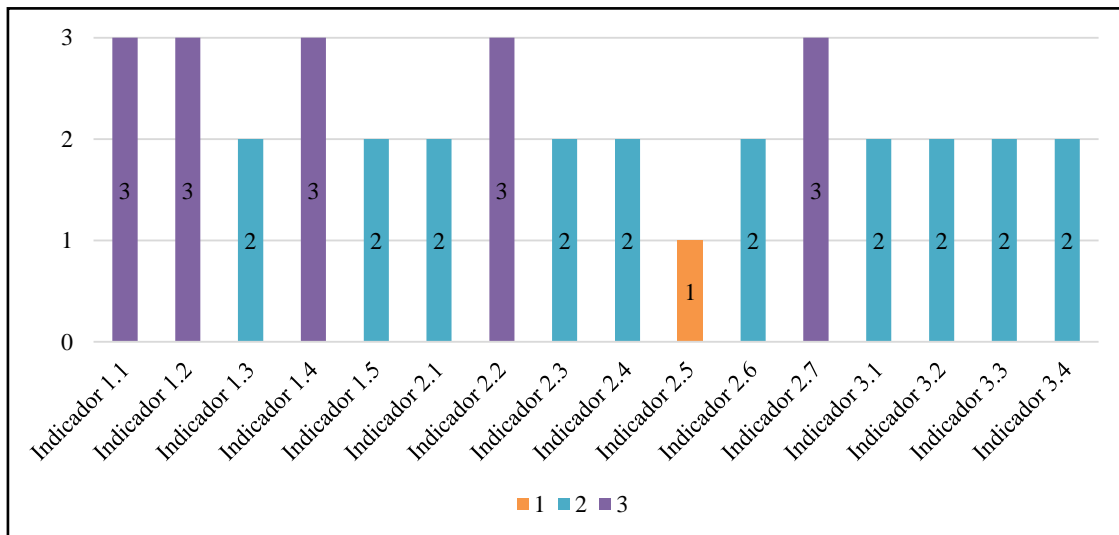
Niveles alcanzados por los indicadores en el cuestionario a estudiantes



Nota. Elaborado por las autoras Martha Alonzo y Elizabeth Tomalá

Figura 2

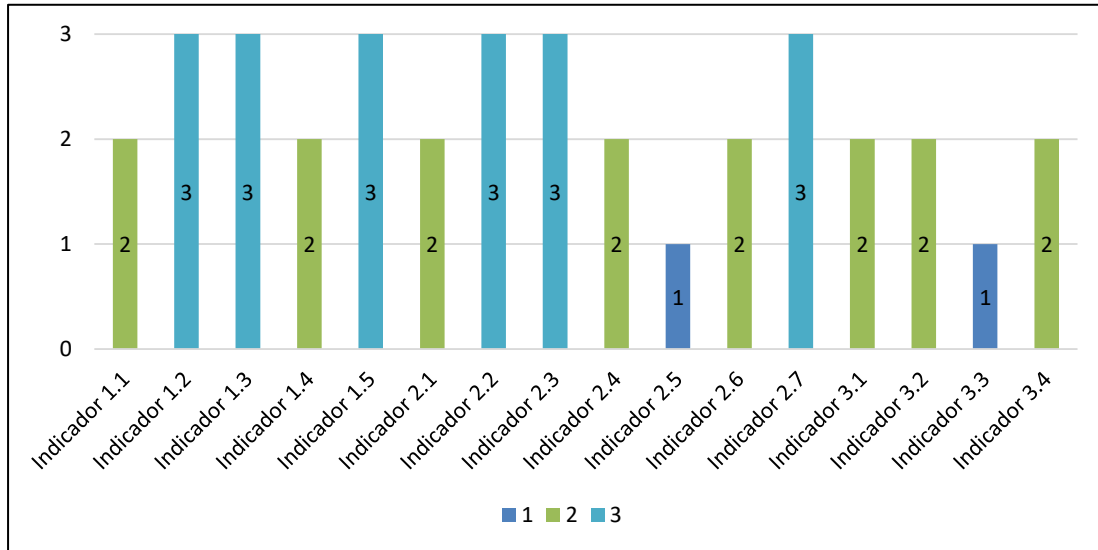
Niveles alcanzados por los indicadores en el cuestionario a docentes



Nota. Elaborado por las autoras Martha Alonzo y Elizabeth Tomalá

Figura 3

Niveles alcanzados por los indicadores de la guía de observación



Nota. Elaborado por las autoras Martha Alonzo y Elizabeth Tomalá

**Tabla 5***Cálculo de los índices generales de cada indicador*

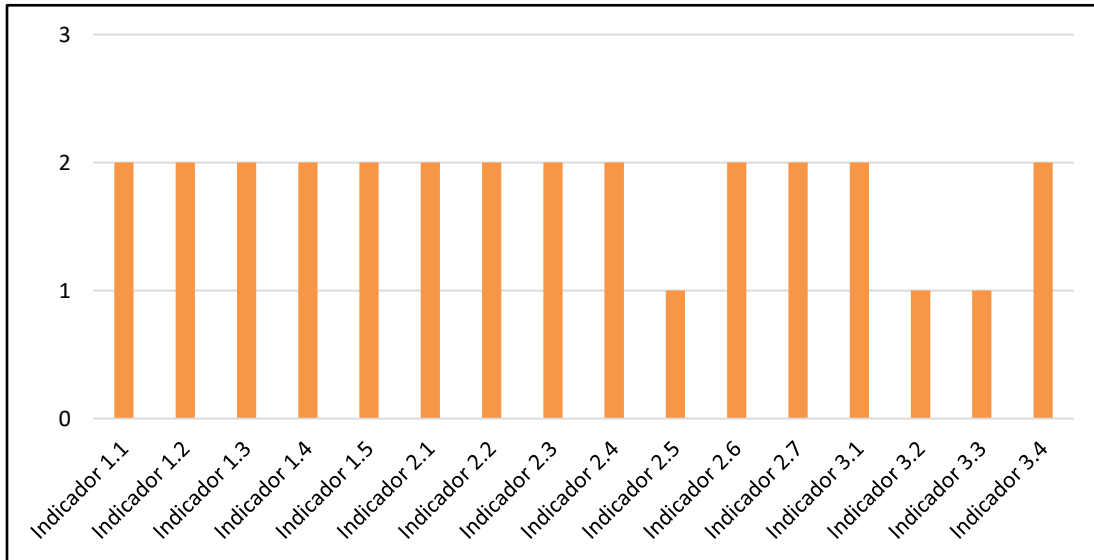
Indicadores	Guía de observación		Cuestionario a estudiantes		Cuestionario a docentes		Total, Ponderación	Nivel General Alcanzado	
	Nivel	Pond.	Nivel	Pond.	Nivel	Pond.		Calculado	Aproxim. Defecto
Ind. 1.1	2	3	2	2	3	1	6	2,17	2
Ind. 1.2	3	3	3	2	3	1	6	2,50	2
Ind. 1.3	3	3	2	2	2	1	6	2,17	2
Ind. 1.4	2	3	3	2	3	1	6	2,33	2
Ind. 1.5	3	3	3	2	2	1	6	2,33	2
Ind. 2.1	2	3	2	2	2	1	6	2,00	2
Ind. 2.2	3	3	3	2	3	1	6	2,50	2
Ind. 2.3	3	3	2	2	2	1	6	2,17	2
Ind. 2.4	2	3	2	2	2	1	6	2,00	2
Ind. 2.5	1	3	2	2	1	1	6	1,67	1
Ind. 2.6	2	3	2	2	2	1	6	2,00	2
Ind. 2.7	3	3	3	2	3	1	6	2,50	2
Ind. 3.1	2	3	2	2	2	1	6	2,00	2
Ind. 3.2	2	3	1	2	2	1	6	1,83	1
Ind. 3.3	1	3	1	2	2	1	6	1,67	1
Ind. 3.4	2	3	2	2	2	1	6	2,00	2

Nota. La tabla muestra el cálculo de los índices generales por cada indicador, elaborado por las autoras Martha Alonzo y Elizabeth Tomalá.



Figura 4

Niveles alcanzados por cada uno de los indicadores en la triangulación



Nota. Elaborado por las autoras Martha Alonzo y Elizabeth Tomalá





Anexo 2. Triangulación de resultados

Una vez analizados los resultados de los cuestionarios a estudiantes y a docentes a través de sus instrumentos; la observación a clases realizadas por las investigadoras se analizará igualmente por indicadores, pero a su vez triangulando esos resultados con la información obtenida con cada resultado de los cuestionarios analizados anteriormente.

Sobre el indicador 1.1 “Realización conjunta y armónica de tareas”, como se pudo apreciar en el análisis anterior sobre los resultados del cuestionario a estudiantes, estos tienen criterios divididos y no absolutos, sin embargo, en el cuestionario a docentes cada uno de los encuestados se decantó por uno de los criterios de los niveles de medida indicados, lo que permite apreciar las diferencias que tienen estos docentes con este particular dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que se estudia. Al contrastar estos criterios con la observación realizada por los investigadores, se pudo constatar que existe una participación activa por parte de los estudiantes durante la realización de tareas conjuntas en la asignatura de inglés. Preguntas, discusiones y respuestas indicaron un compromiso con el contenido.

Sobre el indicador 1.2 “Toma de decisiones conjuntas de docentes y estudiantes”, como se pudo observar en el análisis sobre los resultados del cuestionario a estudiantes, estos tienen criterios divididos y no concretos, así mismo, en el cuestionario a docentes existe la misma perspectiva de criterios divididos, donde la mayor parte de los encuestados se fueron por unos de los ítems indicados, lo que permite apreciar que tanto los docentes como los estudiantes toman las decisiones conjuntamente. Dicho lo anterior, se constató que existe un proceso efectivo de toma de decisiones conjunta entre profesores y estudiantes, algunos estudiantes participaron activamente en la discusión y expresaron sus puntos de vista con claridad. Es importante señalar, que no todos los estudiantes contribuyeron por igual; algunos permanecieron en silencio o mostraron signos de desinterés.

Sobre el indicador 1.3 “Socialización de los estudiantes para interactuar y colaborar mientras aprenden”, como se pudo evidenciar en el análisis de los resultados del cuestionario a estudiantes, estos tienen criterios divididos, sin dar una respuesta absoluta, sin embargo, en el cuestionario a docentes todos los encuestados tuvieron el mismo criterio, lo que ayudó a obtener una respuesta





concreta sobre el indicador, permitiendo apreciar en su mayoría que se socializa con los estudiantes para interactuar y colaborar mientras aprenden. Al confrontar los criterios mediante la observación se pudo obtener que la interacción y la colaboración entre los estudiantes son elementos esenciales del entorno educativo, se observó que algunos estudiantes socializaron y se conectaron fácilmente con sus compañeros, participando en conversaciones informales antes del evento. Sin embargo, otros estudiantes parecían más reservados y menos dispuestos a participar en interacciones sociales, lo que limitaba su participación en discusiones previas.

Sobre el indicador 1.4 “Potenciación de la comunicación, la empatía y la ayuda mutua”, se pudo apreciar en el análisis de los resultados del cuestionario a estudiantes, que cada encuestado optaron por uno de los ítems indicados lo que permite apreciar las diferencias que tiene cada estudiante con este particular, así mismo, en el cuestionario a docentes, estos tuvieron criterios divididos y no absolutos. Mediante la observación en el aula de clases se reveló que no todos los estudiantes lograron comunicarse de manera efectiva, mostrar empatía y brindar ayuda mutua durante la actividad de aprendizaje.

Sobre el indicador 1.5 “Adaptación de las actividades a las necesidades de cada estudiantes”, se pudo constatar en el análisis sobre los resultados del cuestionario a estudiantes que tienen criterios divididos y no concretos, en el cuestionario a docentes estos señalaron que tienen el mismo criterio en base al indicador que se estudia, lo que permite percibir que en su mayoría se adaptan las actividades que realice el docente a las necesidades que tiene cada estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. En cuanto a la adaptación de las actividades a las necesidades de cada estudiante, se puede observar que se trabaja con el mismo material para todos los estudiantes con la excepción de los estudiantes con necesidades educativas especiales, a ellos si les preparan material de acuerdo a sus necesidades. Se puede observar que el material que se utiliza se hace alusión a la actualidad global

Sobre el indicador 2.1 “Utilización de recursos de gamificación para mejorar el PEA del idioma inglés”, se pudo apreciar en el análisis sobre los resultados del cuestionario a estudiantes que tienen criterios divididos, en el cuestionario a docentes los encuestados tuvieron de igual manera criterios divididos, lo que permite apreciar la diferencia de criterios de estudiantes y docentes





sobre la utilización de recursos de gamificación dentro de la institución educativa. Lo antes expuesto, permitió observar que los recursos de gamificación no pueden ser utilizados de la forma que se prevé por la falta de recursos tecnológicos y por la falta de dominio en algunos de los docentes de la asignatura de inglés-

Sobre el indicador 2.2 “Realización de actividades lúdicas para la concentración y atención de los estudiantes”, se pudo observar sobre los resultados del cuestionario a estudiantes que tienen criterios divididos sobre el indicador, en el cuestionario a docentes cada uno de los encuestados optaron por cada criterio indicado en el indicador, lo que permite apreciar las diferencias que tienen los docentes sobre las actividades lúdicas, ya que estas son esenciales para mejorar la atención en los estudiantes mejorando sus habilidades cognitivas y mejorar su rendimiento académico. Las herramientas como Genially, Learning apps, wordwall no fueron utilizadas en las clases de inglés, por lo cual, se observó que tanto por la falta de recursos tecnológicos como por el desconocimiento de algunos de los docentes y la docente quien los utiliza le surgieron inconvenientes con su laptop, por cuanto no se pudo observar el uso de estas herramientas.

Sobre el indicador 2.3 “Aplicación de la mecánica del juego para el desarrollo del PEA del idioma inglés”, en los resultados del cuestionario a estudiantes se evidencio que tienen criterios iguales en lo que respecta a la escala del indicador, lo que conlleva a que se aprecien las diferencias que tienen los estudiantes en cuanto a la mecánica del juego para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, en cuanto al cuestionario a docentes estos tienen criterios divididos, lo que no permite tener resultados concretos. Respecto a lo indicado, no se observa la aplicación de la mecánica del juego para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés, las clases observadas están basadas en los módulos de inglés publicados por el Mineduc y en ninguna parte de la planificación se observa este indicador.

Sobre el indicador 2.4 “Uso de herramientas (Genially, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés”, se pudo apreciar en los resultados del cuestionario a estudiantes, estos tienen criterios divididos en cuanto al indicador, lo que conlleva a que no se tenga con exactitud resultados concretos sobre el uso de herramientas, en el cuestionario a docentes también existen criterios divididos por parte de cada encuestado. Dicho lo anterior, no





se observa el uso de herramientas para la asimilación de contenidos, por la falta de recurso tecnológicos, acceso a internet y en algunos casos por la falta de conocimientos de los docentes. Sobre el indicador 2.5 “Dominio de herramientas (Genially, Quizizz, Educaplay, Learning apps, etc) para la asimilación de contenidos en el PEA del idioma inglés”, se pudo obtener en el análisis de los resultados del cuestionario a estudiantes que señalaron por cada una de las opciones establecidas en el indicador, en lo que respecta, en el cuestionario a docentes se apreció de igual manera criterios por cada una de las opciones indicadas, lo que permite apreciar las diferencias que tienen tanto los estudiantes como el dominio de las herramientas digitales. Por lo cual, no se pudo observar el dominio de las herramientas digitales para la asimilación de los contenidos de clases.

Sobre el indicador 2.6 “Dominio de las habilidades básicas del inglés de Reading, Listening, Speaking y Writing”, se pudo evidenciar en el análisis de los resultados del cuestionario a estudiantes que estos tienen criterios divididos lo que no permite tener respuestas absolutas y concretas, en lo referente al cuestionario a docentes estos tienen de igual manera criterios divididos sobre el indicador que se está estudiando. Se observa dominio de las habilidades básica por parte de los docentes en cuanto a Reading y Writing, en lo que se relaciona Listening no se puede precisar, ya que los audios los escoge el docente, en cuanto al Speaking en algunos docentes se observa el dominio absoluto, pero no es el caso de la totalidad de la población de docentes. En cuanto a los estudiantes, tienen iniciada la habilidad de Reading, pero en su mayoría, les cuesta el dominio de las otras tres destrezas (Writing, Listening y Speaking).

Sobre el indicador 2.7 “Fomento del trabajo en equipo colaborativo y participativo de los estudiantes en el PEA del idioma inglés”, se pudo determinar con el análisis del cuestionario a estudiantes que tienen opiniones diferentes pero no concretas, en el cuestionario a docentes se observó en el análisis que tienen perspectivas diferentes en cuanto a las opciones indicadas sobre el indicador, lo que permite apreciar sobre el trabajo en equipo colaborativo y participativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Se observa que los docentes motivan el trabajo en equipo y la participación de los estudiantes durante sus clases, sin embargo, a los





estudiantes se los observa tímidos, vergonzosos al exponer el trabajo que realizan, en ciertos casos se los nota poco participativos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sobre el indicador 3.1 “Disponibilidad de acceso a internet dentro de la institución educativa”, como se pudo apreciar en el análisis de este indicador sobre los resultados del cuestionario a estudiantes, estos optaron por cada uno de las opciones indicadas, lo que permite apreciar que existen diferencias en cuanto a la disponibilidad del internet dentro de la institución educativa, en el cuestionario a docentes se tienen juicios divididos lo que no permite llegar a tener resultados concretos sobre el indicador. Dentro de la unidad educativa se observa que, si tienen acceso a internet, el problema radica en que el uso está limitado para autoridades y personal administrativo, el docente que usa este servicio lo hace con sus propios recursos. También se puede observar que en algunas aulas si se dispone de señal de internet y en áreas como el laboratorio de computación.

Sobre el indicador 3.2 “Accesibilidad en las aulas de clases a dispositivos móviles, laptop u otros para desarrollar el PEA del idioma inglés”, se pudo evidenciar que en el análisis de los resultados del cuestionario a estudiantes, estos tienen opiniones divididas lo que conlleva a no tener resultados precisos sobre el indicador en estudio, en el cuestionario a docentes cada uno de los encuestados optaron por cada opción comprendida en el indicador, lo que permite apreciar las diferencias que tienen los docentes en cuanto al acceso de los dispositivos tecnológicos, debido a que cada docente tienen diferentes metodologías de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Se observa que los dispositivos móviles como celulares los tiene el maestro y los usa para la reproducción de audios en clases de Listening, no se observa el uso de laptops, una docente indica que, si la usaba, pero por el momento está dañada, es decir se podría indicar que si hay acceso en este indicador. Incluso existen proyectores en algunas aulas, pero faltaría los computadores.

Sobre el indicador 3.3 “Disponibilidad personal de dispositivos tecnológicos en los estudiantes”, se pudo constatar que, en el análisis de los resultados del cuestionario aplicado a los estudiantes, estos tienen criterios divididos sobre cada nivel de medida indicados, lo que conlleva a que se aprecie la diferencia de opiniones que tienen los estudiantes con la disponibilidad personal de dispositivos tecnológicos, en el cuestionario a docentes se obtuvo criterios no concretos para su





estudio. Todos los docentes disponen de dispositivos tecnológicos como celulares, pero no los estudiantes ya que está prohibido su uso dentro de las instalaciones a menos que en la planificación diaria se exponga su uso para las clases.

Sobre el indicador 3.4 “Dominio en el uso de los dispositivos tecnológicos para desarrollar el PEA del idioma inglés”, se pudo apreciar que los estudiantes señalaron criterios diferentes sobre cada nivel de escala lo que permite apreciar las diferencias que tienen los estudiantes en cuanto al dominio del uso de los dispositivos tecnológicos, en lo que respecta al cuestionario a docentes la mayoría de los encuestados optaron por criterios diferentes de acuerdo al indicador que fue investigado. Se observa el dominio de los docentes al único dispositivo tecnológico al que tienen acceso para el desarrollo de su clase de Listening.





Anexo 3. Cuestionario inicial para la selección de los expertos

Estimado(a) compañero(a), con la intención **de implementar herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola**, se ha decidido realizar una investigación de maestría. Como solución a ese propósito, se ha elaborado un sistema de actividades. Por esa razón y lo importante que resulta para esta investigación, se ha diseñado un peritaje que permita la validación de su concepción, a lo cual lo estamos invitando si a Ud. le fuera posible.

Anticipadamente, muchas gracias.

Favor de enviarnos sus datos personales y las consideraciones iniciales que se le solicitan:

Nombre(s) y apellidos: _____

Institución donde labora: _____

Ocupación actual: _____

Categoría docente: _____

Grado científico: _____

Título académico: _____

Años de experiencia en su ocupación actual: _____

Años de experiencia como investigador(a): _____

1. ¿Considera Ud. poseer conocimientos o información sobre estudios teóricos relacionados con los sistemas y sistema de actividades, las herramientas digitales de gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?

Indicación: Marque con una equis (X) en la siguiente escala creciente del 1 al 10, el valor que corresponda a su grado de conocimientos o información sobre el tema.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. ¿Qué fuentes de información Ud. utilizó para conocer sobre alguno(s) de los temas antes descritos?

Indicación: Marque con una equis (X) la valoración que más se acerque a la suya

FUENTES DE ARGUMENTACIÓN	Grado de influencia de cada una de las fuentes		
	A (alto)	M (medio)	B (bajo)
Sistematización teórica sobre el tema			
Aportes teóricos sobre el tema			
Experiencia sobre el tema			
Trabajo de autores nacionales			
Trabajo de autores extranjeros			
Su intuición			





Anexo 4. Procedimiento para la selección de los expertos

Tabla 6

Determinación del coeficiente de competencia de los expertos

Expertos	Coeficiente de conocimientos Kc	Coeficiente de argumentación Ka	Coeficiente de competencia $K = 1/2 (Kc+ka)$	Intervalos de interpretación del coeficiente de competencia		
				Alto $0,8 < K \leq 1,0$	Medio $0,5 < K \leq 0,8$	Bajo $K \leq 0,5$
1	0.70	0.70	0.70		0.70	
2	0.90	1.00	0.95	0.95		
3	0.90	1.00	0.95	0.95		
4	0.80	0.80	0.80	0.80		
5	0.80	0.80	0.80	0.80		
6	0.90	1.00	0.95	0.95		
7	0.80	0.80	0.80	0.80		
8	0.80	0.80	0.80	0.80		
9	0.80	0.80	0.80	0.80		
10	0.90	1.00	0.95	0.95		
11	0.70	0.70	0.70		0.70	
12	0.80	0.80	0.80	0.80		
13	0.90	1.00	0.95	0.95		
14	0.70	0.70	0.70		0.70	
15	0.90	1.00	0.95	0.95		
16	0.70	0.70	0.70		0.70	
17	0.90	1.00	0.95	0.95		
18	0.80	0.80	0.80	0.80		
19	0.70	0.70	0.70		0.70	
20	0.90	1.00	0.95	0.95		
Promedio de K (medio + alto) →			0.835			
				$\sum K$	13.20	3.50
				(# de K) n	15	5
				$K_G = \sum K / n$	0.880	0.700





Anexo 5. Cuestionario para la consulta a expertos

Estimado(a) compañero(a), Ud. ha sido seleccionado(a) como experto para participar en el peritaje diseñado con vistas a validar un **sistema de actividades para implementar herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola**. Al respecto en días pasados solicitamos sus datos personales, el grado de conocimiento o información sobre el tema indicado, así como las fuentes de argumentación que haya utilizado para ello, con lo cual se determinó su posible participación, la que ha sido decidida.

Luego de que consulte el sistema de actividades que se adjunta, sírvase en plasmar en el presente instrumento los criterios que al respecto se le interrogan. Anticipadamente, muchas gracias.

1. ¿Cómo evaluaría los siguientes aspectos?

Indicación: Marque con una equis (X) la opinión que más se acerque a la suya

Nº	Aspectos a evaluar	Escala evaluativa				
		C1	C2	C3	C4	C5
1	La formulación del objetivo					
2	La formulación de las funciones y sus alcances					
3	La formulación del tipo de actividad					
4	La formulación de los objetivos de cada actividad					
5	La formulación de las tareas docentes de cada actividad					
6	La formulación de los métodos de cada actividad					
7	La formulación de los recursos de cada actividad					
8	La formulación de la evaluación de cada actividad					
9	Las precisiones del desarrollo de cada actividad					
10	El sistema de relaciones entre sus componentes					
11	La formulación de las formas de implementación					
12	La formulación de las formas de evaluación					

Leyenda: C1: Muy adecuado, C2: Bastante adecuado, C3: Adecuado,
C4: Poco adecuado, C5: No adecuado

2. ¿Desea usted ofrecer alguna valoración adicional acerca de los aspectos indicados u otros?





Anexo 6. Resultados cuantitativos de la consulta a expertos

Tabla 7

Frecuencias absolutas acumuladas y frecuencias relativas acumuladas

Aspectos a evaluar	C1	C1/15	C2	C2/15	C3	C3/15	C4	C4/15	C5
La formulación del objetivo	12	0.8000	13	0.8667	14	0.9333	15	1.0000	15
La formulación de las funciones y sus alcances	11	0.7333	13	0.8667	14	0.9333	15	1.0000	15
La formulación del tipo de actividad	13	0.8667	14	0.9333	15	1.0000	15	1.0000	15
La formulación de los objetivos de cada actividad	11	0.7333	13	0.8667	14	0.9333	15	1.0000	15
La formulación de las tareas docentes de cada actividad	11	0.7333	14	0.9333	15	1.0000	15	1.0000	15
La formulación de los métodos de cada actividad	14	0.9333	15	1.0000	15	1.0000	15	1.0000	15
La formulación de los recursos de cada actividad	12	0.8000	14	0.9333	15	1.0000	15	1.0000	15
La formulación de la evaluación de cada actividad	11	0.7333	13	0.8667	14	0.9333	15	1.0000	15
Las precisiones del desarrollo de cada actividad	13	0.8667	14	0.9333	15	1.0000	15	1.0000	15
El sistema de relaciones entre sus componentes	14	0.9333	15	1.0000	15	1.0000	15	1.0000	15
La formulación de las formas de implementación	12	0.8000	13	0.8667	14	0.9333	15	1.0000	15
La formulación de las formas de evaluación	11	0.7333	13	0.8667	14	0.9333	15	1.0000	15

Tabla 8

Imagen de cada uno de los valores de las frecuencias relativas acumuladas, por la inversa de la curva normal

Aspectos a evaluar	C1	C2	C3	C4	Suma	P	N	N - P				
Aspecto 1	0.3000	0.85	0.3667	1.11	0.4333	1.50	0.5000	3.90	7.3600	1.8400	1.8422	0.0022
Aspecto 2	0.2333	0.62	0.3667	1.11	0.4333	1.50	0.5000	3.90	7.1300	1.7825	1.8422	0.0597
Aspecto 3	0.3667	1.11	0.4333	1.50	0.5000	3.90	0.5000	3.90	10.4100	2.6025	1.8422	-0.7603
Aspecto 4	0.2333	0.62	0.3667	1.11	0.4333	1.50	0.5000	3.90	7.1300	1.7825	1.8422	0.0597
Aspecto 5	0.2333	0.62	0.4333	1.50	0.5000	3.90	0.5000	3.90	9.9200	2.4800	1.8422	-0.6378
Aspecto 6	0.4333	1.50	0.5000	3.90	0.5000	3.90	0.5000	3.90	13.2000	3.3000	1.8422	-1.4578
Aspecto 7	0.3000	0.85	0.4333	1.50	0.5000	3.90	0.5000	3.90	10.1500	2.5375	1.8422	-0.6953
Aspecto 8	0.2333	0.62	0.3667	1.11	0.4333	1.50	0.5000	3.90	7.1300	1.7825	1.8422	0.0597
Aspecto 9	0.3667	1.11	0.4333	1.50	0.5000	3.90	0.5000	3.90	10.4100	2.6025	1.8422	-0.7603
Aspecto 10	0.4333	1.50	0.5000	3.90	0.5000	3.90	0.5000	3.90	13.2000	3.3000	1.8422	-1.4578
Aspecto 11	0.3000	0.85	0.3667	1.11	0.4333	1.50	0.5000	3.90	7.3600	1.8400	1.8422	0.0022
Aspecto 12	0.2333	0.62	0.3667	1.11	0.4333	1.50	0.5000	3.90	7.1300	1.7825	1.8422	0.0597
									110.53	27.6325		
Suma	10.87	20.46	32.40	46.80	110.53							
Puntos de corte	0.9058	1.7050	2.7000	3.9000								



Figura 20

Representación esquemática de los puntos de cortes y los valores de N-P (promedio que cada experto otorga a cada aspecto consultado)

