

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
ESCUELA DE POSGRADO**



**Diseño de gamificación para promover la comprensión del
idioma inglés a temprana edad**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

AUTOR

Vicky Lesly Cornejo Reyes

ASESOR

Kelita Ytamar Rodriguez Rojas

<https://orcid.org/0000-0002-7466-0779>

Chiclayo, 2024

**Diseño de gamificación para promover la comprensión del
idioma inglés a temprana edad**

PRESENTADA POR

Vicky Lesly Cornejo Reyes

A la Escuela de Posgrado de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el grado académico de

**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

Fiorela Anaf Fernández Otoyá

PRESIDENTE

Osmer Agustin Campos Ugaz
SECRETARIO

Kelita Ytamar Rodriguez Rojas
VOCAL

Dedicatoria

A Dios mi ayudador y quien me fortalece.

A mi esposo Norberto José, por el amor incondicional y apoyo en cada proyecto juntos. A mis tres hijas Raquel, Esther y Dana, por ser muestras auténticas del gran amor de Dios.

A mi madre María Josefa por inspirarme a salir adelante.

Agradecimiento

A Dios quien es la fuente de toda sabiduría
ayudándome en cada paso de mi vida.

A mi familia quien está apoyándome en cada meta por alcanzar.

A la maestra Kelita Ytamar Rodriguez Rojas por la asesoría brindada en esta investigación e inspirar la producción científica.

A todos los docentes de la maestría

Diseño de Gamificación para promover la comprensión del idioma inglés a temprana edad.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	www.redalyc.org Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	catalogo.castrocarazo.ac.cr Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	21155268.fs1.hubspotusercontent-na1.net Fuente de Internet	<1%
9	www.scielo.org.co Fuente de Internet	

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Materiales y Métodos	20
Resultados y discusión	25
Conclusiones	28
Recomendaciones	29
Referencias Bibliográfica	30
Anexos	33

Resumen

La investigación tuvo como fin diseñar una propuesta de gamificación para promover la comprensión del idioma inglés a temprana edad. Para ello, se aplicó un diseño descriptivo propositivo no experimental con 107 participantes pertenecientes a la muestra intencional. Para medir el nivel actual de comprensión de la población encuestada, se empleó como instrumento un cuestionario, el cual cuenta con valoración aceptable en criterios de validez y confiabilidad. En base al marco teórico revisado, el modelamiento de la propuesta formulada y el análisis de los datos se puede afirmar que la gamificación usada como herramienta en la propuesta planteada ayudará a promover y mejorar la comprensión del idioma inglés en los niños de edad temprana. Esto contribuye a desarrollar en ellos procesos mentales favorables para la adquisición de un segundo idioma, así como de otras disciplinas.

Palabras clave: diseño, gamificación, edad temprana.

Abstract

The purpose of the research was to design a gamification proposal to promote the comprehension of the English language at an early age. For that reason, a non-experimental descriptive purposeful design was applied, with 107 participants belonging to the intentional sample. To measure the current level of understanding of the surveyed population, a questionnaire was used as an instrument, which has an acceptable assessment in validity and reliability criteria. Based on the revised theoretical framework, the modeling of the formulated proposal and the analysis of the data, it can be stated that gamification used as a tool in the proposed proposal will help promote and improve language understanding in early children; thus contributing to developing mental processes in children that are favorable for the acquisition of a second language as well as other disciplines.

Keywords: design, gamification, early age.

Introducción

Hoy en día la enseñanza del idioma inglés, como segunda lengua, ha provocado gran inquietud en los gobiernos e instituciones educativas. Esto se debe a las ventajas que brinda a muchas personas como acceso a información, educación, trabajos, entre otros. En este sentido, la UNESCO (como se cita en Rueda y Wilbur, 2014) mencionó que el idioma inglés es el que más gente habla en el mundo como segunda lengua, debido a las oportunidades que ofrece. Por tal razón, es una necesidad global el aprender este idioma. Frente a esta afirmación, surge una pregunta muy importante sobre a qué edad se debería comenzar la enseñanza de esta segunda lengua. Al respecto, existen instituciones que ofrecen la enseñanza de este idioma en la edad temprana, puesto que en esta etapa se ha comprobado mejores resultados en cuanto a su comprensión. Tal como lo afirma Deprez (1994), el aprender otro idioma desde la infancia facilita el aprendizaje de otras lenguas y, asimismo, el conjunto de capacidades lingüísticas que se desarrollan en esta etapa permite su comprensión.

Por su parte, Lenneberg (1975) quien basa sus argumentos en cuestiones filosóficas, así como las modificaciones en la composición de la corteza cerebral y la neurodensidad, sostiene que el mejor tiempo para aprender es antes del periodo crítico que empieza en la adolescencia. Para el autor, en esta fase del desarrollo disminuye la capacidad para aprender un segundo lenguaje. Del mismo modo, Rueda y Wilbur (2014) señalaron que coinciden con Piaget, pues este reconoce el periodo de la pubertad como el de las operaciones formales donde el cerebro está menos habilitado para aprender un segundo idioma.

A su vez, Bongaerts (1989) mencionó que los niños no tienen prejuicios para asimilar fonemas, estructuras gramaticales o semánticas. Tampoco temen equivocarse cuando aprenden otro idioma. De este modo, están mucho más predispuestos a aprender otra lengua con facilidad y naturalidad, al incorporar los formatos gramaticales de cada idioma.

Entonces, es importante enseñar un segundo idioma a temprana edad, debido a que los niños tienen su máxima capacidad para absorber conocimientos en esta etapa. Además, estos se fijan de mejor manera, en comparación a las personas que empiezan su aprendizaje más tarde.

Por añadidura, es importante destacar lo que enuncia Mercau (2009), que la enseñanza del idioma inglés resultará efectiva si se considera que este programa se adecue al contexto de los niños, sea atractivo, el personal docente esté preparado y genere la motivación adecuada. Por lo tanto, los niños se sentirán muy motivados cada vez que se genere un ambiente lúdico, entretenido y de competencia. En otras palabras, el éxito en la enseñanza dependerá de la manera como el docente diseñe actividades que respondan a las necesidades y realidades de los

niños, así como también fomenten su interés a través de dinámicas participativas y significativas. Todo esto contribuirá para que el aprendizaje sea una experiencia enriquecedora y motivadora para ellos.

Es por eso, que esta investigación tiene como objetivo general elaborar una propuesta de gamificación para promover la comprensión del idioma inglés en la edad temprana: Respondiendo así a nuestros objetivos específicos:

- Conocer la importancia de enseñar inglés a edad temprana.
- Identificar las características de los niños de la edad temprana en cuanto al aprendizaje.
- Identificar el nivel actual de la comprensión del idioma inglés a temprana edad.
- Determinar cómo la gamificación puede ayudar a los niños en esta etapa en la comprensión del idioma inglés.
- Determinar las características fundamentales que debe tener la gamificación para promover la comprensión del idioma inglés.

En ese sentido, para esta investigación será necesario primero identificar el nivel actual de los estudiantes con los que se va a trabajar; seguidamente se establecerán las características de los niños de la edad temprana en cuanto al aprendizaje. Esto ayudará a poder diseñar las características fundamentales que debe tener la gamificación para promover la comprensión del idioma inglés y, por consiguiente, se podrá determinar cómo la gamificación puede ayudar a los niños en esta etapa en la comprensión del idioma inglés.

Por lo antes expuesto, la investigación se basa en estrategias que son utilizadas en la enseñanza de esta lengua. De tal manera, que se promueva el aprendizaje desde la infancia, a través de herramientas tecnológicas como la gamificación. Cabe considerar que los juegos durante mucho tiempo han tenido especial relevancia en la enseñanza de la lengua extranjera, no solo en niños sino también en jóvenes y adultos. Es importante mencionar que el componente lúdico ayuda a facilitar la adquisición de estructuras gramaticales, así como también mantiene la motivación y enriquece las estrategias del aula. Además, genera condiciones apropiadas para la adquisición de una segunda lengua.

En consonancia con lo anterior, se propone como una metodología de enseñanza del inglés el uso de la gamificación. En este sentido, la experiencia de aprendizaje será más activa, participativa y productiva para los estudiantes que sean expuestos a estas estrategias. De hecho, se tiene en cuenta que la gamificación es una técnica de aprendizaje que diseña actividades lúdicas con propósitos y objetivos definidos.

La gamificación es de gran ventaja en el ámbito educativo, pues esta actividad hace posible un aprendizaje activo que permitirá al estudiante tomar decisiones, solucionar

problemas y ser creativo. De este modo, los estudiantes avanzan motivados y demuestran interés en lo que aprenden. Asimismo, la gamificación busca convertir el entorno de clase en un suceso emocionante que permite disfrutar ese proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, la gamificación resultaría en una estrategia muy efectiva si se trabaja apropiadamente en la edad temprana, puesto que en esta etapa los niños tienen mayor capacidad para adquirir conocimientos, los cuales serán más duraderos en la edad adulta. En este marco, se podrán obtener mejores resultados si se sabe cómo utilizar la gamificación en párvulos; específicamente, para el caso que compete, en la enseñanza del inglés como segunda lengua.

Cabe destacar, que las ventajas que ofrece esta metodología del aprendizaje basado en juegos es que estimula la motivación del aprendiz y ayuda en la formación de competencias y destrezas cognitivas que incluyen la tenacidad y el amor por aprender. Además, permite a los estudiantes aprender de manera placentera, lo cual generará un ambiente propicio para un aprendizaje significativo. Ahora bien, en los últimos años se han generado muchas propuestas y alternativas para hacer esta gamificación. Como, por ejemplo, el uso de juegos de manera digital y tecnológica, que propicia la oportunidad no solo de adquirir un nuevo idioma, sino el adentrarse en el mundo de la tecnología. Esto permite el desarrollo de las competencias en entornos virtuales que no hacen más que enriquecer el aprendizaje por gamificación.

Es entendido que la gamificación hace que el aprendizaje sea mucho más atractivo y motiva a los estudiantes a trabajar en medios digitales con mayor apertura y facilidad. Igualmente, hace que los discentes mejoren su experiencia de aprendizaje, compromiso y desempeño. De hecho, los valores de compromiso y motivación se relacionan acertadamente con el rendimiento académico del alumno.

Revisión de literatura

Antecedentes del estudio

Por un lado, Vilchez (2021) investigó sobre el aprendizaje divertido para favorecer las habilidades lingüísticas al hablar y escuchar en los niños de cinco años. En esta investigación menciona que debido a las características de la población se necesita generar un aprendizaje a través de estrategias lúdicas. Estas incentivan el deseo de aprender jugando en los discentes de temprana edad.

De igual manera, menciona que la adquisición de un idioma se debe dar de manera natural y fácil. Esto se debe proporcionar considerando el periodo sensitivo por el cual atraviesan los niños en esta edad. En consecuencia, ellos deberían ser expuestos al idioma a temprana edad,

pues lograrán una mayor comprensión del mismo.

También, asevera que los niños que son expuestos al idioma entre los tres y seis años obtienen mejores resultados en los ejercicios de pronunciación, en comparación con los niños que fueron expuestos al idioma a partir de los ocho años. Finalmente, sostiene que los programas de inglés para niños deben incluir actividades lúdicas como estrategias que favorecen el desarrollo de las destrezas comunicativas.

Por otro lado, Sarmiento (2019) realizó una investigación relacionada a la actitud hacia el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de una universidad de Lima. En su informe menciona que en nuestro país no se ofrece la debida importancia al aprendizaje del idioma inglés, sino hasta la edad adulta. Al respecto, considera que en esta etapa se han evidenciado muchas falencias y una actitud desfavorable hacia el aprendizaje de este idioma. En ese sentido, recalca que el idioma inglés debe ser enseñado en todos los niveles debido a su importancia.

En esa misma línea, sostiene que la actitud hacia el aprendizaje de un idioma debe ser favorable de manera cognitiva, afectiva y conductual. Es por ello, que la mejora de estas actitudes incrementará el aprendizaje de una segunda lengua. Estas serán cada vez más óptimas mediante un proceso en el cual se le enseña al estudiante la importancia de las mismas y se le familiariza con el idioma oportunamente.

Agregando a lo anterior, Diaz (2021) en su investigación propone un taller de actividades lúdicas para estimular las habilidades de *listening* y *speaking* en niños de tres años. El autor sostiene que la mejor forma de aprender el idioma inglés es utilizando estrategias didácticas asertivamente diseñadas que incluyen actividades lúdicas que contribuyan al aprendizaje de manera efectiva. Por lo tanto, el juego puede ser usado como un instrumento que facilite el aprendizaje, al utilizar métodos lúdicos para la enseñanza del idioma inglés en la edad temprana. Además, prioriza la importancia de exponer al niño a otro idioma en esta edad.

En tal sentido, se enfatiza en esta investigación que los aprendizajes en edades tempranas son muy importantes, pues los niños son aprendices activos. De igual manera, concluye diciendo que en la niñez se logran mejores resultados en el aprendizaje de un idioma que no sea la lengua materna, debido a que los niños tienen una predisposición natural.

Por su parte, Montoya (2021), en la investigación «Estrategia de enseñanza del idioma inglés basada en un modelo lúdico - comunicativo para la mejora de la interacción oral», asegura que el proceso de aprendizaje del idioma mencionado se caracteriza por la innovación. Esta proporciona novedades sobre estrategias y entornos de aprendizaje que se diseñan para la buena comprensión del idioma. En relación con esto, la gamificación es una estrategia

innovadora y útil para trabajar con los aprendices de un nuevo idioma.

Por añadidura, se menciona como estrategia de enseñanza un modelo lúdico-comunicativo. Este permite la interacción de manera oral al utilizar actividades entretenidas que promueven la comprensión y el uso del idioma. Por consiguiente, sugiere que se debe considerar la intencionalidad formativa, enfatizando los gustos, preferencias y características de los estudiantes.

Asimismo, es importante tener en cuenta que al hablar de aprendizaje lúdico no solo se refiere a juegos en la clase, sino también a actividades dirigidas. Estas son pensadas con la intención de ser utilizadas dentro de un entorno de aprendizaje. Cabe mencionar, que esto conlleva a una mayor motivación para la participación, así como la producción o interacción.

A su vez, García y Gutiérrez (2023), en su investigación, mencionaron cómo el uso de una plataforma virtual «Write and learn» puede contribuir a mejorar la producción escrita en inglés. Este trabajo investigativo propone el uso de la tecnología para ayudar a desarrollar una competencia importante en el aprendizaje de un idioma.

De tal manera, los medios tecnológicos son una estrategia innovadora para el aprendizaje de un segundo idioma. Estos son presentados de manera correcta y efectiva. Se menciona también que las plataformas educativas contribuyen al aprendizaje, debido a sus características. Estos programas captan la atención de los estudiantes, ya que tienen un gran contenido visual y estimulan su autonomía ayudándoles a tener un rol activo en su aprendizaje. Cabe mencionar que también son una ayuda para el docente en la creación de recursos que hace mucho más efectiva la clase.

Complementando lo anterior, Pérez (2022), en su investigación, resaltó la importancia de utilizar la gamificación como estrategia de enseñanza de un segundo idioma. El autor afirma que se puede usar de manera efectiva en la enseñanza de vocabulario en inglés. Dicha investigación demostró que la gamificación aporta mucho en la actitud que se tiene hacia el aprendizaje de un segundo idioma. Demostró en este trabajo que los juegos utilizados para mejorar la adquisición del vocabulario fueron muy eficaces. Asimismo, reconoce cuán importante es la gamificación, pues ayuda a trabajar la cooperación, la autonomía y la creatividad. Por este motivo, sostiene que se debe ampliar el uso de estrategias relacionadas a la gamificación.

Restrepo (2023) coincide con el autor anteriormente citado, pues concluye en su investigación que en el aprendizaje de un idioma se debe desarrollar estrategias lúdicas que generen mucho interés. Además, aporta indicando que estas tienen que ponerse en contexto con

la realidad de los estudiantes. En este sentido, la gamificación se ajusta a las demandas, pues las herramientas que brinda permite adecuarlas a distintos contextos.

De igual modo, menciona que la enseñanza del idioma inglés debe generar el interés de los estudiantes. Por este motivo, al planificar las sesiones de aprendizaje estas deben incluir actividades lúdicas y llamativas. Por consiguiente, el uso de la gamificación resulta productivo, ya que genera efectos positivos a nivel emocional, lúdico y en la interacción comunicativa. Asimismo, capta la atención de los niños para utilizarla a favor del aprendizaje.

Otro aporte importante es el de García et al. (2021), quienes afirmaron en su investigación que la gamificación es considerada una estrategia que ayuda a potenciar el aprendizaje del idioma inglés, al usar el juego para atraer la atención de los estudiantes. Además, menciona que para favorecer el dominio de este idioma se requiere que se utilicen estrategias docentes cada vez más efectivas y la gamificación es una herramienta valiosa para este fin.

En este mismo artículo se menciona que la gamificación es una técnica, la cual se acogió de un entorno empresarial al ámbito educativo como un medio para conseguir mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esto se debió a sus características lúdicas que facilitan el poder interiorizar los conocimientos en los estudiantes de una forma mucho más divertida.

En la misma línea, López y Quispe (2020) en su investigación mencionaron que la estrategia de gamificación mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés, puesto que genera expectativas favorables en los estudiantes. Los autores afirman que la gamificación trabaja con un conjunto de dinámicas que determinan ciertas mecánicas que desarrollan el juego, el cual al final recompensa el esfuerzo con distintos incentivos o premios.

Ambos mencionan que la gamificación traslada los juegos al aula con el objetivo de lograr aprendizajes significativos. De esta manera, se desarrollan las habilidades y destrezas que dan como resultado las competencias que el Ministerio de Educación propone logren los estudiantes.

Finalmente, Vergara et al. (2021), en su investigación, concluyeron que mediante los recursos educativos gamificados se puede fortalecer la habilidad oral en inglés en los estudiantes de primera infancia. Esto quiere decir, que los alumnos mediante el juego y la interacción con el contenido adquieren conocimientos y desarrollan habilidades y destrezas que favorecen el desarrollo cognitivo. Por lo tanto, proponen que a nivel educativo se deben realizar esfuerzos por incluir materiales gamificados en el área de inglés, así como en otras asignaturas. Esto traerá como resultado que los estudiantes aumenten su motivación y deseo por aprender, ya que se hará de una manera entretenida y acorde a las nuevas tecnologías.

Bases teóricas

Importancia de enseñar el idioma inglés a los niños de edad temprana

Lenneberg, uno de los primeros estudiosos del aprendizaje del lenguaje, propone que antes de la pubertad finaliza un periodo adecuado para la adquisición de un idioma. El autor afirma que en esta etapa el desarrollo de la lateralidad hemisférica y plasticidad finalizan. En otras palabras, señala que desde el nacimiento comienza una etapa donde el cerebro se especializa en el lenguaje y finaliza en la pubertad (Lenneberg, como se cita en Quidel et al., 2014).

Al tomar en cuenta esta teoría, se puede decir que mientras más temprano se enseña un idioma será mucho más fácil aprender. Más aún si se considera que la plasticidad cerebral ayuda en este proceso, pues mientras más joven es un individuo será más productivo el aprendizaje de un idioma.

En consonancia con lo anterior, Tarone (como se cita en Quidel et al., 2014) sugirió que la flexibilidad del cerebro disminuye con la edad y esto afecta la pronunciación de la segunda lengua. También señala que la comprensión auditiva del idioma ayuda a discriminar vocabulario, estructuras gramaticales e interpretar la intención del interlocutor. Por ello, es importante que se pueda enseñar en la edad temprana para lograr mayor comprensión del mismo.

Como ya se ha mencionado, la primera infancia es un periodo muy importante para el aprendizaje de un idioma. Ahora bien, al tomar en cuenta el mundo globalizado, los niños necesitarán al menos dos idiomas para desenvolverse en un entorno pluricultural. En tal sentido, la educación preescolar cumple un rol preponderante para dotar de estos conocimientos a los niños a temprana edad (Fuentelba et al., 2019).

Además, está demostrado que los niños que se exponen a un segundo idioma en la etapa preescolar desarrollan mayor comprensión y dominio del idioma en comparación a los que fueron expuestos en una etapa posterior. Asimismo, se conoce que el aprendizaje de un segundo idioma es muy beneficioso para el cerebro, pues favorece la plasticidad neuronal.

Agregado a lo anterior, se asegura que es una necesidad la enseñanza del inglés en la edad preescolar tanto por la importancia del idioma, así como por las ventajas que tiene el aprendizaje en esta etapa. En tal sentido, se alinea con la presente investigación, que propone la importancia de promover la comprensión del idioma inglés a temprana edad a través de la gamificación. Más aún en un contexto como el peruano en donde recién está surgiendo un interés por que se enseñe el inglés en instituciones públicas de educación inicial. Al respecto, el mes de junio del año pasado, la ministra de Educación, Márquez, presentó una estrategia para la enseñanza de inglés en niños de tres a cinco años de edad, correspondiente al nivel de educación inicial de colegios

públicos. El Ministerio de Educación (MINEDU) mencionó que esta estrategia se pondría en marcha para buscar que este grupo de niños reciban un acercamiento al inglés (Diario oficial El Peruano, 2023).

Teorías del aprendizaje

El constructivismo

De acuerdo con Ortiz (2015), el constructivismo plantea que el conocimiento se construye y cada persona tiene la oportunidad de hacerlo a partir de lo que percibe a su alrededor. Esta teoría sostiene que a los estudiantes se les brinda herramientas para que puedan construir su aprendizaje. Esto se logra a través de la interpretación de la información que perciben, lo que genera así un aprendizaje significativo, el cual resulta de su motivación y compromiso.

De la misma manera, Araya et al. (2007) mencionaron que el constructivismo pretende interpretar cómo es que se construye ese conocimiento, ubicándose de este modo en el sujeto. Es entonces que se afirma que el conocimiento se logra a través de cómo el aprendiz actúa sobre la realidad, al experimentar con situaciones y transformarlas paralelamente en conocimiento.

En esta teoría se observan dos posturas: el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje significativo. De las cuales, respectivamente, Bruner y Ausubel son sus representantes.

Por añadidura, Saldarriaga et al. (2016) hicieron mención a la teoría de Piaget, reconociendo que el desarrollo cognoscitivo es un continuo proceso de construcción de esquemas mentales que parten de esquemas de la niñez. Es así que se suceden una serie de etapas donde en cada una ocurre una apropiación del conocimiento de nivel superior. Esto supone un cambio, el cual se observa en las capacidades cognitivas que son reestructuradas.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, la teoría del constructivismo se relaciona con la presente investigación en el sentido que al aproximar a los niños de edad temprana al conocimiento de un nuevo idioma supondrá una experiencia previa importante para un futuro. Al mismo tiempo, abrirá la oportunidad de construir un aprendizaje significativo si este es presentado de manera efectiva.

Cabe mencionar que, a partir del constructivismo, se ha desprendido el construccionismo. Este considera que los estudiantes están inmersos en su propio aprendizaje de manera que ellos llegan a sus propias conclusiones a través de experiencias creativas y trabajando en sus productos. También se menciona al maestro como facilitador que acompaña el proceso de aprendizaje.

Los autores consideran que en el construccionismo el aprendizaje debe ser auto guiado.

Es decir, a través de un proceso interactivo donde se les permita a los estudiantes descubrir los medios que les ayuden en la exploración. Ellos indagan en lo que no conocen, desarrollando competencias para trabajar en el futuro en sus aprendizajes.

Comprensión oral del idioma inglés

De manera general, el MINEDU (2010) señaló que existen tres competencias que se trabajan en la enseñanza del idioma inglés: la primera, expresión y comprensión oral; la segunda, comprensión de textos; y la tercera, producción textual. En lo que se refiere a la comprensión, se espera que el estudiante entienda el mensaje de su interlocutor. De hecho, el comprender es el punto de partida para que pueda expresarse de manera oral y producir textos escritos.

En el contexto peruano, el Diseño Curricular Nacional Educación de Educación Básica Regular (DCN, 2016) al describir la competencia «se comunica en su lengua materna» menciona que el niño logra comunicarse oralmente en esta lengua cuando se integran distintas capacidades entre las cuales se destacan las dos siguientes: obtiene información del texto oral e infiere e interpreta información del mismo. De esta manera, se da mucho énfasis a estas capacidades debido a la relación que tienen con el presente trabajo de investigación. Siguiendo con lo anterior, la descripción del desempeño indica que el niño recupera información que se encuentra explícita en un texto oral. Además, señala que demuestra este desempeño cuando deduce la relación de causa-efecto y también puede describir características de personas, personajes, animales, etc., en cuentos.

Complementando lo anterior, Diez y Manzano (2014) sostuvieron que en el proceso de enseñanza y aprendizaje de un idioma ocurre una actividad cognitiva. Las habilidades correspondientes a la parte verbal implican la expresión y comprensión oral, así como la escrita.

A estas se las denomina destrezas comunicativas. Para ejecutar estas habilidades mentales se desarrollan procesos mentales, los cuales son intervenidos por la motivación, los medios y la parte afectiva. En este proceso, las estrategias son un factor importante, pues se desarrollan para lograr acciones que conllevan al objetivo de enseñanza.

Ahora bien, en cuanto a la comprensión oral del idioma inglés, Morales (2020) mencionó que la comprensión oral o auditiva es considerada como la más importante y, a la vez, la más demandante dentro de las habilidades del lenguaje. A pesar de esto, no se le brinda la atención debida, por lo tanto, da como resultado falencias en la comprensión y comunicación del idioma inglés.

Además, la comprensión oral es un proceso mental que no se puede visualizar lo que

puede hacer difícil su descripción. Los estudiantes cuando escuchan deben identificar y discriminar sonidos para diferenciar vocabulario, gramática e interpretar lo que su interlocutor les está diciendo. También se puede decir que es el proceso por el cual se define, construye y representa el mensaje recibido.

Entonces, se puede decir que la comprensión oral es un componente esencial para el aprendizaje de un idioma. Un correcto desarrollo de esta habilidad será crucial para una comunicación efectiva. Por consiguiente, estimular oportunamente la comprensión oral significa una gran oportunidad para el estudiante a nivel comunicativo, pues logrará una comprensión efectiva.

Es por eso que esta investigación se ha centrado en la comprensión del idioma, pero específicamente la comprensión oral en edad preescolar. Además, se enfatizó en la comprensión oral, puesto que los niños que forman parte de esta investigación aún no leen ni escriben.

Ahora bien, considerando el interés de esta investigación es importante citar a Pupo et al. (2020), quienes proponen como indicadores de la comprensión auditiva el comprender y entender el mensaje en contexto y percibir el mensaje a partir de la identificación de la información general y específica, así como distinguir ideas principales, características y vocabulario tanto general como específico. Su trabajo se centra también en la evaluación y comprensión auditiva en inglés. Los autores mencionan que para comprender se desarrollan procesos de construcción de estructuras que relacionan, en la memoria, el idioma con conceptos que hacen referencia a la realidad de manera coherente.

Por lo tanto, el objetivo de la comprensión es la construcción lógica de representaciones mentales de los conceptos. Esto se logra cuando la nueva información se relaciona con otra existente previamente, interpretación del mensaje en contexto, percepción del mensaje y actitudes de escucha.

Gamificación

La gamificación es una estrategia para motivar el aprendizaje de los estudiantes, trabajar en grupo, captar la atención y reflexionar sobre el propio aprendizaje significativo. Es importante considerar que para que las actividades de gamificación sean exitosas es necesario considerar lo siguiente: definir los objetivos, establecer normas antes de empezar las actividades, identificar las características del grupo de estudiantes para diseñar actividades pertinentes, significativas y divertidas que permitan acercarse al aprendizaje con una actitud favorable, Corchuelo-Rodríguez (2018).

Por su parte, García (2023) mencionó, en su investigación acerca del aprendizaje en

pandemia, que el juego es una representación que construye una figura que parte de lo real. En el juego se asume una identidad, y el participante es consciente de su rol y de la actividad que está desarrollando, haciéndola significativa.

Complementando lo anterior, Gaitán (2013) refirió que la gamificación es una técnica donde se traslada la dinámica de los juegos al ámbito educativo para obtener resultados favorables. Esta mecánica se puede utilizar para fijar conocimientos, desarrollar habilidades o recompensar actitudes. Debido a su carácter lúdico esta estrategia es muy utilizada, ya que facilita el aprendizaje y logro de competencias. En tal sentido, es una experiencia agradable en los estudiantes y los motiva, lo que logra evidenciar un compromiso en su aprendizaje.

Del mismo modo, Rodríguez-Cajamarca et al. (2020) afirmaron que para la enseñanza de la asignatura de inglés se requiere de estrategias didácticas motivadoras que despierten el interés y sean atractivas para los estudiantes. En este sentido, recalcan la efectividad de los recursos gamificados. Asimismo, hacen una invitación a innovar métodos que con ayuda de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) será más fácil adquirir conocimientos.

En dicho proceso los maestros tienen un rol muy importante, puesto que son los que proponen estrategias motivadoras. Al implementar las actividades lúdicas en la práctica pedagógica, se impulsará al estudiante a tener un rol activo y participativo, lo cual permitirá adquirir el conocimiento de forma efectiva. Finalmente, se puede afirmar que el uso de la gamificación motiva al estudiante a involucrarse de manera dinámica en el aprendizaje, utilizando métodos didácticos innovadores que ayudarán a adquirir aprendizajes de manera significativa.

Gamificación en la enseñanza del inglés

En la enseñanza del idioma inglés, Mendoza y Saltos (2021) presentaron la experiencia de los videojuegos donde se identifica la experiencia de un entretenimiento lúdico. Los investigadores de la educación buscaron en esa experiencia alguna bondad que pueda utilizarse en el aprendizaje. De esa manera, se identifican ventajas de los juegos en la enseñanza, los cuáles deben ser enfocados al desarrollo de las competencias específicas.

Es en base a los objetivos de aprendizaje que se establece cuál es la mejor actividad de gamificación en determinado contexto. De esto se desprende que la gamificación es una herramienta que busca estimular al estudiante para lograr el perfeccionamiento de una competencia de manera progresiva. Como bien se sabe, en la enseñanza del idioma inglés es importante mantener la motivación del estudiante a lo largo de toda la clase, de manera que la

implementación de estrategias gamificadas contribuye a mantener el interés de los estudiantes. Por ello, en la enseñanza del idioma inglés se deben seleccionar los componentes de gamificación de acuerdo al propósito. En este sentido, los más utilizados son de logro, niveles, combates y retos.

Herramientas de gamificación

Las herramientas de gamificación han cobrado gran importancia últimamente, sobre todo, después de la pandemia donde el aprendizaje cambió totalmente dando paso a la tecnología. Actualmente, se ofrecen muchas herramientas para el maestro de manera que ahora se pueden elaborar recursos didácticos en línea, los cuales presentan el contenido gamificado que se desea enseñar y contextualizado, es decir, de acuerdo a la realidad y características de los estudiantes.

Además, se encuentran distintas herramientas, las cuales se adecuan al tipo de habilidad o competencia que se desea desarrollar. Solamente se debe tener en cuenta que, de acuerdo a la edad, las actividades deberían ser de fácil acceso y uso, con indicaciones sencillas y claras. También se deben incluir actividades que puedan ser trabajadas en equipo y que promuevan la colaboración. Al respecto, Liberio (2019) afirmó que la gamificación ha tenido resultados favorables en los niños de cuatro y cinco años. El autor argumenta que los ayuda a socializar al trabajar en equipos, refuerza los conocimientos y habilidades que se desean desarrollar y se promueve su participación activa y colaborativa en el aula.

Dentro de las herramientas que se utilizan y son de fácil acceso en este contexto se encuentran: la plataforma «Wordwall». Esta permite crear, editar y reutilizar actividades de aprendizaje, las que pueden ser contextualizadas. Además, se pueden utilizar plantillas adaptándolas a los objetivos de la sesión de clase y así ahorrar tiempo. También, se hallan las actividades para unir, anagramas, ruletas, crucigramas, entre otras que son muy llamativas y de fácil uso para los niños de la edad preescolar.

Valero et al. (2023) mencionaron que dicha plataforma es un recurso didáctico que, en su investigación, resultó ser muy eficiente en la capacidad de obtención de información del texto escrito, pues los estudiantes lograron reconocer personajes, tiempo y lugar donde ocurrieron los hechos. Así también afirman que es una herramienta que ayuda a los alumnos a reflexionar y evaluar sus aprendizajes.

Otra herramienta muy utilizada es «Canva». Una plataforma que sirve para presentar información del tema de la clase de manera organizada, atractiva y muy motivadora. Esto permitirá a los estudiantes interactuar con ella, a partir del tema enseñado. De igual manera, es

de fácil acceso y de mucha utilidad.

En la misma línea, se encuentra la herramienta «Genially». Aquí se pueden elaborar distintas actividades de aprendizaje. Es una herramienta con mucho contenido visual llamativo e interactivo, es de fácil uso para los estudiantes, así como muy motivadora. Se puede utilizar también para la elaboración de presentaciones atractivas.

Del mismo modo, otra herramienta interesante es «Educaplay». Esta permite realizar muchas actividades en línea e incluso se pueden hacer grabaciones para trabajar el componente auditivo. Es una herramienta que ayuda mucho en el desarrollo de la competencia de comprensión oral. Permite utilizar imágenes y compartir el recurso con los estudiantes.

Existen muchos otros recursos que se pueden trabajar en internet y que pueden ayudar a elaborar los materiales para el aprendizaje. En este sentido, los docentes tienen mucha ayuda para desarrollar sesiones didácticas, interactivas y motivacionales con sus estudiantes. Solo se debe investigar y buscar la que más se adecue a las necesidades. Las herramientas antes mencionadas servirán para realizar la propuesta de gamificación que se presentará en esta investigación, tomando en cuenta la utilidad, funcionalidad y fácil acceso tanto para docentes como para los alumnos.

Dimensiones:

En la presente investigación se abordarán dos dimensiones: la comprensión oral de un idioma, así como la percepción y valoración del mismo. Según Galán (2015) la comprensión auditiva es muy importante para poder socializar y tiene un papel fundamental en el desempeño de los alumnos. Esta es definida como la función básica para la socialización del ser humano pues le permite interactuar con quienes los rodean. Por otro lado, la valoración del idioma se dará en función de la comprensión que se tenga del mismo.

Se habla también de las complicaciones que tiene el evaluar la comprensión auditiva pues muchos de sus micro procesos no se pueden evaluar salvo por sus productos como gestos o movimientos o un tipo de respuesta gráfico lingüística. Se menciona que para mejorar la comprensión auditiva debe practicarse pues la mejora de la comprensión auditiva mejorará la manera de hablar y escribir en un futuro.

Materiales y Métodos

La propuesta de gamificación para mejorar la comprensión del idioma inglés en la edad temprana se enmarca como una propuesta tecnológica que se fundamenta en las teorías educativas actuales como ya se ha explicado en la base teórica. Esta investigación se esboza en

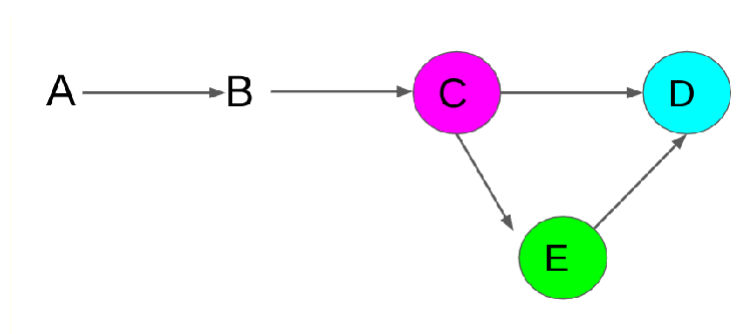
un paradigma positivista desde un enfoque cuantitativo y el nivel de investigación es descriptivo-propositivo (no experimental). Con respecto a la recolección de datos, se utilizó la técnica de la observación, mediante el instrumento cuestionario y lista de cotejo para valorar el problema de investigación, la cual sirvió de soporte para el diseño de la propuesta educativa relacionada con la mejora de la comprensión del idioma inglés en la edad temprana.

Para el procesamiento de la información se recolectaron los datos en una población de estudiantes de 5 y 6 años del nivel inicial de una institución privada en Pimentel. La cantidad de estudiantes encuestados fue 107, lo conformaron 54 niños y 53 niñas. Para la detección de la problemática se utilizó un cuestionario, se procesó la información obtenida mediante una lista de cotejo, cuyo objetivo fue determinar el nivel actual de comprensión del idioma inglés en la edad temprana. Dicho instrumento constó de 10 preguntas, las cuales se enmarcaron en la comprensión oral del idioma inglés. El tipo de respuesta fue dicotómico (logrado- no logrado) para determinar la comprensión del idioma inglés antes de plantear la propuesta de gamificación.

Tabla 1.*Sexo de los estudiantes de nivel inicial de una institución educativa privada*

Sexo	N° de estudiantes	Porcentaje de estudiantes
Masculino	54	50.5 %
Femenino	53	49.5 %
Total	107	100.0 %

El plan de investigación se definió con el siguiente gráfico



A: Niños de temprana edad (5 años nivel inicial).

B: Comprensión del idioma inglés.

C: Diagnóstico del nivel del idioma inglés.

E: Estrategias de gamificación.

D: Propuesta de gamificación para la mejora de la comprensión.

Los datos fueron recolectados a partir de un cuestionario para medir la comprensión del idioma inglés este documento fue validado por cinco jueces expertos, con un valor V de Aiken de 0,933 lo que comprueba la existencia de coherencia, claridad y relevancia. Como ya se ha mencionado, este instrumento constó de 10 ítems presentados en un cuestionario de formato electrónico mediante la herramienta *Google form* y se trabajó con toda la población como muestra.

A continuación, los datos recogidos fueron vaciados en una hoja de Excel para trabajar la data estadística y de allí se procesaron con el programa SPSS donde se generaron las tablas. Para la construcción del documento de evaluación se utilizaron los siguientes procedimientos básicos: la elaboración del marco teórico, el procesamiento y análisis de los datos recogidos, lo que luego permitió desarrollar la discusión y culminar con la redacción del informe final, que siguió los lineamientos que se establecen en los protocolos de la universidad. Se presenta como limitaciones a la investigación el no haber podido contrastar los resultados con un centro educativo nacional, debido a que en nuestro Diseño Curricular Nacional (DCN) no se contempla la enseñanza del idioma en el nivel inicial en instituciones públicas.

Tabla 2. Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala valorativa
Definición conceptual La comprensión del lenguaje es la capacidad que tienen los seres humanos para procesar y entender un idioma de manera escrita o hablada. Se recibe la información y, luego, se transforma en representaciones esta implica participación activa del que escucha para interpretar lo que se le dice (Galán 2015).	Dimensión: comprensión interpretativa del mensaje en contexto	1. Identifica el tema general	1. ¿Acerca de qué trata la historia? What is the story about?	1. Entiende
		2. Reconocer datos específicos.	2. ¿Quiénes participan en la historia? Who participates in the story	
Definición operacional La competencia comunicativa está dirigida a evaluar la comprensión oral.	Dimensión: percepción del mensaje y valoración.	3. Distinguir las ideas principales	3. ¿Qué sucedió entre el león y el ratón? What happened to the lion? 4. ¿Cómo le ayudó el ratón al león? How did the mouse help the lion?	2. No entiende
		1. Reconocer vocabulario utilizado	5. ¿Dónde ocurrió la historia? Where is the story?	
		2. Inferir el significado de las palabras en contexto y hechos relacionados a los personajes en la historia.	6. ¿Qué significa “eat”? What does “eat” mean? 7. ¿Qué estaba haciendo el león al comienzo? (durmiendo, jugando, comiendo) What was the lion doing at the beginning? (sleeping, playing, eating) 8. ¿Qué estaba haciendo el ratón? (durmiendo, jugando, comiendo) What was the mouse doing? (durmiendo, jugando, comiendo) 9. ¿Quién te gustaría ser si estuvieras en la historia? Who would you like to be if you were in the story?	
		3. Expresa juicios valorativos en función de lo escuchado.	10. ¿Qué te gustó más de la historia? What did you like the most about the story ?	

Tabla 3.

Matriz de consistencia: diseño de gamificación para promover la comprensión del idioma inglés

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES
¿Cómo promover la comprensión del idioma inglés a temprana edad?	<p>Objetivo general: Diseñar gamificación para promover la comprensión del idioma inglés a temprana edad.</p> <p>Objetivos específicos: Conocer la importancia de enseñar inglés a edad temprana. Identificar las características de los niños de la edad temprana en cuanto al aprendizaje. Identificar el nivel actual de la comprensión del idioma inglés a temprana edad. Determinar cómo la gamificación puede ayudar a los niños en esta etapa en la Comprensión del idioma inglés. Determinar las características fundamentales que debe tener la gamificación para promover la comprensión del idioma inglés.</p>	<p>El diseño de gamificación permitirá promover la comprensión del idioma inglés en la edad temprana</p>	<p>Variable independiente: La propuesta de gamificación</p> <p>Variable dependiente: La comprensión del idioma inglés a temprana edad</p>
Tipo de Investigación	Población y muestra	Técnica e instrumentos	
Enfoque: Cuantitativo	<p>Población: La población son estudiantes de las aulas de 5 años del nivel inicial de un colegio privado en Pimentel. En total son 107 estudiantes</p>	<p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Formulario</p>	
Tipo de investigación: Propositiva	<p>La muestra: Será de tipo censal puesto que se trabajará con todos</p>		

Resultados y discusión

De acuerdo a los objetivos planteados se exponen los resultados de la investigación, en forma secuencial y ordenada conforme a los indicadores. A continuación, se presenta el análisis de los resultados obtenidos partiendo de la aplicación del instrumento de evaluación que, en este caso, fue una encuesta de tipo cuestionario presentada en formulario de *Google*.

El formulario se aplicó para medir el nivel de comprensión del idioma inglés de los alumnos del nivel inicial en las edades de cinco y seis años. Después de haber escuchado una historia corta, de acuerdo a su nivel de atención, respondieron el cuestionario en sus computadoras. Cabe mencionar, que este cuestionario se diseñó de acuerdo al nivel de comprensión que deberían tener los discentes que estudian el curso de inglés en esta edad. Por lo tanto, el logro esperado debía ser el puntaje total de las preguntas siempre que el nivel de comprensión sea el adecuado. El instrumento fue debidamente validado por cinco jueces.

Tabla 4.

Comprensión e interpretación del mensaje en contexto, en estudiantes de nivel inicial de una institución educativa privada

<i>Dimensión 1:</i> comprensión e interpretación del mensaje en contexto	Entiende		No entiende	
	N	%	n	%
1. Identifica el tema general	73	68.2 %	34	31.8 %
2. Reconocer datos específicos	53	49.5 %	54	50.5 %
3. Distinguir las ideas principales	76	71.0 %	31	29.0 %

En coincidencia con Pupo et al. (2020) propusieron trabajar con dos de las dimensiones que se plantean en su investigación: la primera dimensión se definió como la comprensión e interpretación del mensaje en contexto. Los indicadores fueron los siguientes: identifica el tema general, reconoce datos específicos y distingue las ideas principales. En la Tabla 4 se puede observar que los resultados obtenidos indican que el 68.2 %, es decir, 73 alumnos lograron entender el tema general, mientras que el 31.8 % no, a pesar de que el ítem era muy sencillo y adecuado para que en su totalidad sea entendido. El segundo indicador corresponde a reconocer los datos específicos de la historia. En este indicador el 49.5 %, es decir, 53 estudiantes lograron entenderlo; sin embargo, la mayoría que representa el 50.5 % no. El tercer indicador correspondía a distinguir las ideas principales, es decir, lo que era muy evidente en la historia. En este ítem el 71 %, es decir, 76 estudiantes lograron entender; en cambio, el 29 % que representa el 31 % no. En conclusión, los estudiantes encuestados tienen dificultades para comprender un texto oral en inglés mostrando en el gráfico un bajo nivel de comprensión en la primera dimensión. Con respecto a esto, Arévalo (2019) afirmó que el desarrollo de la habilidad

de escuchar en el contexto de una lengua extranjera tiene un mayor grado de dificultad para los estudiantes, debido a que no están inmersos en el contexto natural del idioma. En este sentido, es de gran importancia desarrollar la comprensión oral en los estudiantes para que se pueda luego producir una interacción coherente al comunicarse. Partiendo de esta premisa, es importante desarrollar una propuesta que permita desarrollar la comprensión oral.

Tabla 5.

Percepción del mensaje y valoración en estudiantes de nivel inicial de una institución educativa privada

<i>Dimensión 2: Percepción del mensaje y valoración.</i>	Entiende		No entiende	
	n	%	n	%
1. Reconocer vocabulario utilizado.	51	47.7 %	56	52.3 %
2. Inferir el significado de las palabras en contexto y hechos relacionados a los personajes en la historia.	6	5.6 %	101	94.4 %
3. Expresa juicios valorativos en función de lo escuchado.	10	9.3 %	97	90.7 %

En esta dimensión se evaluó la percepción del mensaje y valoración en estudiantes de nivel inicial. En los indicadores se tomó en cuenta lo siguiente: reconoce el vocabulario utilizado, infiere el significado de las palabras en contexto y hechos relacionados a los personajes en la historia y expresa juicios valorativos en función de lo escuchado. Se observa en la Tabla 5 que, en el primer indicador relacionado a reconocer el vocabulario utilizado, el 47.7 %, es decir, 51 alumnos lograron entenderlo y el 52.3 % no. Así pues, en este ítem la mayoría de alumnos no logró entender el vocabulario utilizado. En el segundo indicador, correspondiente a inferir el significado de las palabras en contexto y hechos relacionados a los personajes de la historia, se obtuvo que el 5.6 %, es decir, solamente 6 estudiantes lograron inferir el significado. Por el contrario, el 94.4 % que representa 101 estudiantes no. Este es el indicador con más bajo puntaje lo que indica que se debe reforzar la competencia inferir, debido a que aún no se han desarrollado ciertos desempeños que permitan el desarrollo de esta habilidad, por lo tanto, se ha de trabajar con mucho énfasis en la propuesta. El tercer indicador correspondía a expresar juicios valorativos en función a lo escuchado. Se obtuvo el 9.3 %, es decir, 10 estudiantes lograron entender y contestar correctamente y un 90.7 % que representan 97 estudiantes no. Por lo tanto, se puede constatar que existe dificultad en los niños para emitir un juicio de valor. Esto se debe a que no han logrado entender en su totalidad la historia, dificultando así el poder responder esta pregunta. De acuerdo con esto, Morales (2020) afirma que la comprensión oral o auditiva se consideraba la más importante y, a la vez, la más demandante dentro de las habilidades del lenguaje, ya que no se le brinda la atención debida, lo que da como resultado falencias en la comprensión y comunicación del idioma inglés. Se puede decir que las habilidades de inferir y expresar juicios de valor de lo escuchado son muy importantes para la comprensión del idioma, ya que entonces la comunicación será efectiva.

Tabla 6.

Medidas descriptivas de la puntuación total del nivel de comprensión del idioma inglés en estudiantes de nivel inicial de una institución educativa privada

Medidas Descriptivas		Comprensión del Idioma Inglés
Media		15.54
95 % de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	15.20
	Límite superior	15.88
Media recortada al 5 %		15.53
Mediana		16.00
Varianza		3.175
Desv. estándar		1.782
Mínimo		12
Máximo		20
Rango		8
Rango intercuartil		3
Asimetría		0.078
Curtosis		-0.137

Nota. Instrumentos aplicados a los estudiantes de nivel inicial de una institución educativa privada.

Al realizar el análisis de la puntuación total de las calificaciones de los estudiantes en la comprensión del idioma inglés se obtuvieron los siguientes resultados: el valor promedio de (15.54 ± 1.782) , es decir, el 50 % de los estudiantes tiene una calificación menor a la calificación aceptable que, en este caso, es 16 puntos. El otro 50 % se acerca a la calificación lograda, que representa la calificación mínima de 12 y la máxima de 20 puntos. Sin embargo, se debe enfatizar en que este test es adecuado para ser contestado en su totalidad, pero no fue así.

Finalmente, se puede concluir que el nivel actual de los estudiantes evaluados no es el ideal, puesto que solo el 50 % se acerca a la calificación de lograda y el otro 50 % aún tiene dificultades de comprensión. Se considera, además, que este cuestionario fue diseñado para poder ser contestado con facilidad siempre y cuando el nivel de comprensión sea el adecuado.

Al tomar en cuenta estos resultados, la investigación planteó una propuesta de gamificación diseñada con un total de 12 sesiones, las cuales están dedicadas a desarrollar las

habilidades de comprensión y apuntan a trabajar con cada uno de los indicadores mencionados líneas arriba. En dichas sesiones se utilizará como estrategia didáctica la gamificación para la mejora de la comprensión oral del idioma. En ese sentido, las plataformas que se emplearán serán de fácil acceso para docentes y alumnos, así como también serán sencillas de utilizar y permitirán contextualizar las actividades para el correcto desarrollo de las habilidades que se desean mejorar. Respecto a las actividades de aprendizaje, estas contienen la planificación de las sesiones, tiempo, el indicador que se desea desarrollar y los recursos virtuales que se desarrollarán. La metodología a aplicar para mejorar el nivel de comprensión será bajo el enfoque constructivista y se utilizarán estrategias que permitan que el aprendizaje sea significativo.

Conclusiones

- Es muy importante enseñar inglés en la edad temprana porque se obtendrán mejores resultados en el aprendizaje del mismo, la fluidez en la comunicación y especialmente en la comprensión del mismo.
- Los niños de esta edad se interesan y motivan mucho más por actividades lúdicas, divertidas y significativas. Por ello, la gamificación es muy útil para trabajar en esta etapa.
- En el estudio sobre el nivel de comprensión de los estudiantes se encontró que existen deficiencias en la comprensión del idioma inglés a nivel oral. Aunque en la primera dimensión lograron entender ciertos datos generales que eran muy evidentes en el texto oral, en la segunda dimensión los estudiantes, en su mayoría, no lograron identificar información específica, y se evidenciaron dificultades al expresar juicios valorativos.
- La gamificación puede ayudar de manera efectiva a desarrollar las habilidades para la comprensión del idioma inglés en la edad temprana por lo tanto el diseño de gamificación planteado logrará desarrollar este nivel, debido a las actividades lúdicas y gamificadas.
- Las actividades que busquen desarrollar el nivel de comprensión deben ser lúdicas, atractivas y divertidas. Por lo tanto, la gamificación diseñada ayudará a este propósito.

Recomendaciones

- Se debe empezar el aprendizaje de un segundo idioma, en este caso del inglés a temprana edad para lograr obtener mejores resultados en el aprendizaje del mismo. Por esta razón es importante que el Estado incorpore la enseñanza del inglés como segunda lengua en el currículo del nivel inicial, lo que ayudará a mejorar la comprensión y fluidez en el idioma. Para lograrlo podemos empezar diseñando proyectos piloto en instituciones educativas y evaluar la viabilidad de incluir la enseñanza del inglés en el currículo del nivel inicial.
- Se recomienda contextualizar y personalizar los recursos gamificados, cómo usar canciones infantiles en inglés con vocabulario relacionado al entorno del niño (animales, colores, números) o emplear aplicaciones educativas diseñadas para el nivel inicial.
- Se deben establecer competencias propias del estudio del idioma inglés en el nivel inicial, pues, aunque se tratan de adaptar las competencias de comprensión de la lengua materna, no se puede trabajar de la misma manera.
- Socializar e implementar la propuesta de gamificación para mejorar la comprensión del idioma inglés en la edad temprana.
- Se recomienda diseñar e implementar actividades gamificadas en las sesiones de clase, como juegos interactivos de vocabulario, dinámicas grupales y desafíos digitales que fomenten la comprensión oral y escrita del inglés.

Referencias Bibliográfica

- Araya, V., Alfaro, M. & Andonegui, M. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus Revista de Educación*, 13(24), 76-92.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76111485004.pdf>
- Arévalo, J. (2019). La comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera. De la metacognición a la competencia comunicativa. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras*, 11, 1-22.
<https://revistes.urv.cat/index.php/rile/article/view/2634/2604>
- Cordero, D. & Núñez. M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, (28), 269-29.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34777/34329>
- Cuaces, P. & Anabel, L. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. *Revista MENDIVE*, 20(3), 867–877.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000300867
- Cumilaf, D. Q., Rojas, J.d.V., López, L.A., Chihuoicura, C.Ñ. & Neira, R.O. (2014). *La enseñanza del idioma inglés a temprana edad: Su impacto en el aprendizaje de los estudiantes de escuelas públicas*. *Vivat Academia*, 17(129), 34 -56.
<https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752889005.pdf>
- Díaz, Y. (2021). *Taller de juegos infantiles para la estimulación de las habilidades de listening y speaking en niños de tres años de una I.E.I de Chiclayo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/4225>
- Fernández, G. A. & Escribano, R. (2023). Gamificación, pandemia y aprendizaje de la historia de las ideas. Experimentos en el contexto Core Currículum. *Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 26(2), 69-87.
<https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36246>
- Fuentealba, L. A., Philominraj, A. P., Ramírez-Muñoz, B. E. & Quinteros, N. A. (2019). Inglés para Preescolares: Una Tarea Pendiente en la Formación Inicial Docente. *Información tecnológica*, 30 (3), 249-256.
<https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000300249>
- Galán Vélez, Rosa Margarita. (2015). Comprensión auditiva: evaluación y aprendizaje. *Iztapalapa. Revista de ciencias sociales y humanidades*, 36(79), 31-46.
<https://revistaiztapalapa.izt.uam.mx/index.php/izt/article/view/74/138>
- Guerra, M. J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, (2).
<https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>

- García-Iruela, M., Hijón-Neira, R., & Connolly, C. (2022). ¿Puede la gamificación ayudar a aumentar motivación, compromiso y satisfacción? Experiencia gamificada en la enseñanza de la informática en alumnos de otras disciplinas. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23, e2632.
<https://doi.org/10.14201/eks.26932>
- García, A. F. & Santisteban, E. V. (2023). *Uso pedagógico de la plataforma Write & Improve para mejorar la producción escrita en inglés de un colegio de alto rendimiento*. [Tesis de maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/5845>
- Hidalgo, E. & Manzano, M. (2014). El Proceso De Comprensión En Una Lengua Extranjera: Una Propuesta Para Evaluar Estrategias De Lectura. *Educación XXI*, 17(1), 309-326.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70629509014>
- Lopez, C. & Quispe (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la institución educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa*. [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María],
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/10431/P1.2142.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mattar, J. (2018). "Constructivism and Connectivism in Education Technology: Active, Situated, Authentic, Experiential, and Anchored Learning". *Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 21(2), 201-217.
doi: <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20055>.
- Mercau, M. V. (2009). La enseñanza escolar temprana del inglés. *Casa del tiempo*, 4(24), 43-46.
https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/24_iv_oct_2009/casa_del_tiempo_eIV_num24_43_46.pdf
- Ministerio de Educación (2017). Programa curricular del nivel inicial. MINEDU.
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Molina, P. F., Molina, A. R. y Jones, G. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Revista científica Dominio de las Ciencias*, 7(1), 9.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231651>
- Montoya, G. (2021). *Estrategia de enseñanza del idioma inglés basada en un modelo lúdico - comunicativo para la mejora de la interacción oral*. [Tesis de doctorado, Universidad Señor de Sipán].
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8477/Montoya%20Mu%C3%B1oz%20Gabriela%20Emma%20Edith.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19 (2), 93-110.
<https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Ponz, M. J. & Vernet, M. (2019). El rol del juego y la gamificación en la enseñanza del inglés.

- Puertas Abiertas*, (15).
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/117559>
- Quevedo, S., Díaz, M. & La Rosa, O. (2021). *Método auditivo visual para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de turismo. 3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 10 (1), 93-120.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7888167>
- Retrepo, M. (2023). *La gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. [Tesis de licenciatura, Unilasallista Corporación Universitaria].
<http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/3511/1/1017253618.pdf>
- Rodríguez-Cajamarca Lilia Patricia, Paricoto Ccallo Ruth Mery, Carrizales Maraza Diany Luz. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>
- Rueda, M. C. & Wilburn, M. (2014). Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Perfiles educativos*, 36(143), 21-28.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982014000100018&lng=es&tlng=es.
- Sarmiento, A. (2020). *Actitudes y aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la asignatura de Inglés I, en los estudiantes del primer ciclo de una universidad privada de Lima, durante el periodo 2019-II*. [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú].
<https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/3146>
- Serrano, J. M. & Pons, R. M. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 1-27.
<http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html>
- Vilchez, M. (2021). *Have fun learning para potenciar las habilidades lingüísticas de habla y escucha en niños de cinco años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Toribio de Mogrovejo].
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/4225>
- Valero V. N., Paricoto, R. M. y Carrizales, D. L. (2023). Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Comuni@cción*, 14(1), 27-40.
<https://doi.org/10.33595/2226-1478.14.1.806>
- Vergara-Pareja C. M., Nielsen-Niño J. B., Niño-Vega, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569-578.
<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>
- Vilchez, M. (2021). *Have fun learning para potenciar las habilidades lingüísticas de habla y escucha en niños de cinco años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Toribio de Mogrovejo]. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/4225>

Anexos

Anexo 1: Instrumento de evaluación TEST PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE COMPRENSIÓN DEL IDIOMA INGLÉS

TEST PARA EVALUAR COMPRENSIÓN DEL IDIOMA INGLÉS

Asignatura	: Inglés
Examinador	: Lesly Cornejo
Lugar de examen	: Aula de alumnos de 5 y 6 años
Hora de examen	: 09.10h
Fecha de examen	:
Apellidos y nombres:	
Lugar de nacimiento:	
Edad	:
Sexo	:
Lugar de residencia	:
Tipo de institución	: Pública (<input type="checkbox"/>) Privada (<input checked="" type="checkbox"/>)
Duración de la administración del instrumento:	

Este pretest tiene como finalidad registrar información real y pertinente acerca del nivel de comprensión del idioma inglés.

Objetivo: Medir la comprensión del idioma inglés de los estudiantes de 5 y 6 años de una institución educativa privada.

Escala de medición: No entiende, Entiende parcialmente, Logra entender

Instrucción: Marca el cuadro de acuerdo a la respuesta del estudiante.

1	2
Entiende	No entiende

Observa el video

<https://www.youtube.com/watch?v=z46K8WqBFnw>

Formulario: <https://forms.gle/cYHGE mDjoFo6sQZ39>

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración	
			1	2
interpretación del mensaje en contexto	Identifica el tema general	1. ¿Acerca de qué trata la historia? What is the story about?		
	Reconocer datos específicos	2. ¿Quiénes participan en la historia? Who participates in the story?		
	Distinguir las ideas principales	3. ¿Qué sucedió entre el león y el ratón? What happened to the lion? 4. ¿Cómo le ayudó el ratón al león? How did the mouse help the lion?		
percepción del mensaje y valoración	Reconocer vocabulario utilizado	5. ¿Dónde ocurrió la historia? Where is the story?		
	Inferir el significado de las palabras en contexto y hechos relacionados a los personajes en la historia.	6. ¿Qué significa “eat”? What does “eat” mean? 7. ¿Qué estaba haciendo el león al comienzo? (durmiendo, jugando, comiendo) What was the lion doing at the beginning? (sleeping, playing, eating) 8. ¿Qué estaba haciendo el ratón? (durmiendo, jugando, comiendo) What was the mouse doing? (durmiendo, jugando, comiendo)		
	Expresa juicios valorativos en función de lo escuchado.	9. ¿Quién te gustaría ser si estuvieras en la historia? Who would you like to be if you were in the story? 10. ¿Qué te gustó más de la historia? What did you like the most about the story?		

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSftI5PvI9L2psuA3SE5J5Kh5zFtB1dKF1502htME7CB_V38Beg/viewform

English Comprehension

Look at the video and answer.



1. What is the story about?



Opción 1



Opción 2



Opción 3

2. Who participates in the story?



Opción 1



Opción 2



Opción 3

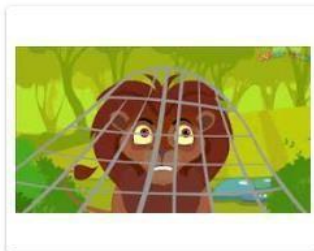


Opción 4

3. What happened to the lion?



Opción 1



Opción 2



Opción 3

4. How did the mouse help the lion?



Opción 1



Opción 2



Opción 3

5. Where is the story ?



Opción 1



Opción 2



Opción 3

6. What does "eat" mean?



Opción 1



Opción 2



Opción 3

7. What was the lion doing at the beginning? (sleeping, playing, eating)



Opción 1



Opción 2



Opción 3

8. What was the mouse doing ?



Opción 1



Opción 2



Opción 3

9. Who would you like to be if you were in the story?



Opción 1



Opción 2



Opción 3

10. What did you like the most about the story?



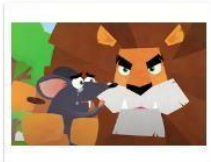
Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4



Opción 5

Anexo 2: Validación del instrumento de evaluación por los expertos

4. Datos referenciales del experto.

Nombre y apellidos	Paola Graciela Pozada Ramirez
Centro laboral	Universidad "César Vallejo"
Título profesional	Educación Inicial
Grado académico y mención	Magíster en Investigación y Docencia Universitaria.
Institución donde lo obtuvo (opcional)	Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"
Otros estudios (opcional)	Segunda Especialidad en Educación Especial: Terapia de lenguaje y audición.

5. Conclusión general:

Tu instrumento es muy interesante, más aún siendo original. He [anexado](#) algunas sugerencias para tomar en cuenta.

I.1. Firma del experto:



 Mgr. Paola Graciela Pozada Ramirez
 DNI: 72496258
 Teléfono N°: 983087524

6. Fecha de evaluación: 20/10 /2023

4. Datos referenciales del experto.

Nombre y apellidos	Grey Mónica Del Rocio Díaz Martínez
Centro laboral	IE. Felipe Santiago Salaverry- Pisco
Título profesional	Licenciatura en Educación – especialidad Idiomas Extranjeros
Grado académico y mención	Máster en Educación en la especialidad de Asesoramiento Educativo Familiar.
Institución donde lo obtuvo (opcional)	Centro Universitario Villanueva adscrito a la Universidad Complutense de Madrid – REINO DE ESPAÑA reconocido por SUNEDU
Otros estudios (opcional)	

5. Conclusión general:

El instrumento contiene ítems claros y precisos apoyados en un vocabulario sencillo para que los participantes puedan responder adecuadamente, teniendo en cuenta el número de preguntas y la edad de los estudiantes lo cual facilita no solo la comprensión de los textos sino también los lleva a la reflexión. Cabe recalcar que la complejidad de las preguntas aumenta de manera progresiva y así aumentar la autoconfianza del grupo de estudio.

6.1. Firma del experto:

	
Grey Mónica del Rocio Díaz Martínez (nombre del experto)	
DNI:43131633	Teléfono N°999736200

6. Fecha de evaluación: 25/10 /2023

Nota: Reducir el porcentaje de las observaciones con el cual se dan a conocer los resultados de los ítems.

4. Datos referenciales del experto.

Nombre y apellidos	Zoraida Bustamante Palacios
Centro laboral	Universidad Tecnológica del Perú/ USAT
Título profesional	Lic en idiomas Extranjeros
Grado académico y mención	Mgr. psicología Educativa
Institución donde lo obtuvo (opcional)	Universidad cesar vallejo
Otros estudios (opcional)	Segunda Especialidad en Tics

5. Conclusión general:

El instrumento esta bien elaborado, los items estan redactados con coherencia y guardan relación con las dimensiones e indicadores.

0.1. Firma del experto:

	
..... (nombre del experto)	
DNI: 43551681	Teléfono N° 951333982

6. Fecha de evaluación: 20/10 /2023

Nota: Adjuntar constancia de inscripción en el registro nacional de grados y títulos

☰ ☒ +	Nombre y apellidos	Ysela Patricia De La Torre Coronado.
	Centro laboral	Colegio San Agustin- Chiclayo
	Título profesional	Licenciada en educación
	Grado académico y mención	Magister con mención en Psicología pedagógica.
	Institución donde lo obtuvo (opcional)	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo
	Otros estudios (opcional)	Segunda especialidad

5. Conclusión general:

El instrumento de evaluación es apto para evaluar la comprensión oral del niño considerando las observaciones dadas que permitirán una mejor comprensión de las preguntas planteadas.

1.1. Firma del experto:

	▼
<p>Ysela Patricia De La Torre Coronado.</p> <p>DNI:40061063 Teléfono N°973367243</p>	

6. Fecha de evaluación: 20/10 /2023

Nota: Adjuntar constancia de inscripción en el registro nacional de grados y títulos

4. Datos referenciales del experto.

Nombre y apellidos	SILVIA DÍAZ ESPINO
Centro laboral	UNIVERSIDAD SAN MARTÍN DE PORRES
Título profesional	LICENCIADA EN EDUCACIÓN
Grado académico y mención	MAGÍSTER EN BIOÉTICA Y BIOJURÍDICA
Institución donde lo obtuvo (opcional)	UNIV. SANTO TORIBO DE MOGROVEJO
Otros estudios (opcional)	

5. Conclusión general:

En general los ítems están bien estructurados, con excepción de las siguientes preguntas:

5 (Modificar el tiempo en que se hace la pregunta).

6 (no considero necesario que se haga esta pregunta)

9 (Sugiero usar un lenguaje más sencillo como: ¿Quién fue tu animal favorito?

Who was your favorite animal?

6.1. Firma del experto:

	
..... (nombre del experto)	
DNI:10443943	Teléfono N° 978200425

6. Fecha de evaluación: 20/10 /2023

Nota: Adjuntar constancia de inscripción en el registro nacional de grados y títulos

INDICADORES / ÍTEMS	CATEGORÍAS					OBSERVACIÓN/ SUGERENCIAS
	5	4	3	2	1	
Cualidades básicas de la propuesta- proyectividad						
1. Pertinencia (adecuada al contexto y a las características del estudiante).	X					Son adecuadas para los niños
2. Relevancia (importante desde el punto de vista teórico y práctico).	X					
3. Originalidad (poco estudiado).	X					
4. Viabilidad (según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito).	X					
Claridad						
5. Justificación consistente para el desarrollo de la propuesta.	X					
6. Lenguaje empleado.	X					Asegurarse que sea muy sencillo
7. Propósito.	X					
Consistencia teórica						
8. Las bases científicas presentadas a manera de síntesis.	X					
9. El modelo teórico sintetiza la propuesta (síntesis gráfica) y es coherente con las bases científicas seleccionadas.	X					
10. Las actividades de aprendizaje, garantiza el logro del propósito esperado.	X					Si se garantiza
Calidad técnica						
11. Estructura técnica básica de la propuesta.	X					
12. Coherencia interna entre los componentes de la propuesta.	X					Se evidencia coherencia

Metodología					
13. Explícita y orientada a lograr el propósito esperado.	X				
Extensión					
14. El programa es específico y abarca un aspecto limitado del problema.	X				
Evaluabilidad					
15. Objetivos explícitos y evaluables de la propuesta.	x				Si son evaluables
16. La evaluación descrita es fácil de materializarse.	x				Utilizar lista de cotejo
Puntaje parcial.	80				
Puntuación total.	80				
Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp) = [puntuación total / 80] x 100=...					

13. Escala de valoración

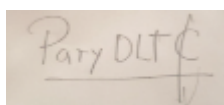
Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
La propuesta académica, está observada.			La propuesta académica, requiere reajustes para su aplicación.	La propuesta académica, está apta para su aplicación.

14. Veredicto final

Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez

La propuesta de gamificación es viable, adecuada y está en coherencia con los objetivos planteados.

Chiclayo, 15 de Enero del 2024

A rectangular box containing a handwritten signature in dark ink. The signature appears to be 'Pary DLT' with a stylized flourish at the end.

Firma del experto
DNI 4006106
Teléfono N°73386743

PROTOCOLO DE LA PROPUESTA

“Diseño de gamificación para promover la comprensión del idioma inglés a temprana edad”

a. DATOS GENERALES

Público objetivo	Estudiantes de 5 y 6 años del nivel inicial de una institución privada en Pimentel
Semestre académico	2023
Línea de investigación	Educación y desarrollo regional
Beneficiarios indirectos	Docentes del área de inglés
Duración	24 horas/12 talleres
Autores	Vicky Lesly Cornejo Reyes
Fecha de presentación	20/01/24

b. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta educativa está dirigida a niños de 5 y 6 años del nivel inicial de una institución privada en Pimentel y aborda estrategias de gamificación que permitan mejorar el nivel de comprensión oral del idioma inglés. Se basa en el aprendizaje que involucran las TIC y, especialmente, la gamificación como herramienta lúdica para el desarrollo de las habilidades propias del idioma. Se destaca la importancia de enseñar el idioma inglés en los niños de temprana edad, puesto que tienen facilidad para aprender un idioma en esa edad. Esto se explica debido a la plasticidad neuronal tal como se planteó en el trabajo de investigación de H. Lenneberg, uno de los primeros estudiosos acerca del aprendizaje del lenguaje, quien propuso que antes de la pubertad finaliza un periodo adecuado para la adquisición de un idioma. En otras palabras, en ese tiempo finaliza la terminación de la lateralidad hemisférica y de la plasticidad cerebral. En síntesis, señala que desde el nacimiento comienza una etapa donde el cerebro se especializa en el lenguaje y finaliza en la pubertad (Lenneberg, como se cita en Quidel et al., 2014).

c. **JUSTIFICACIÓN**

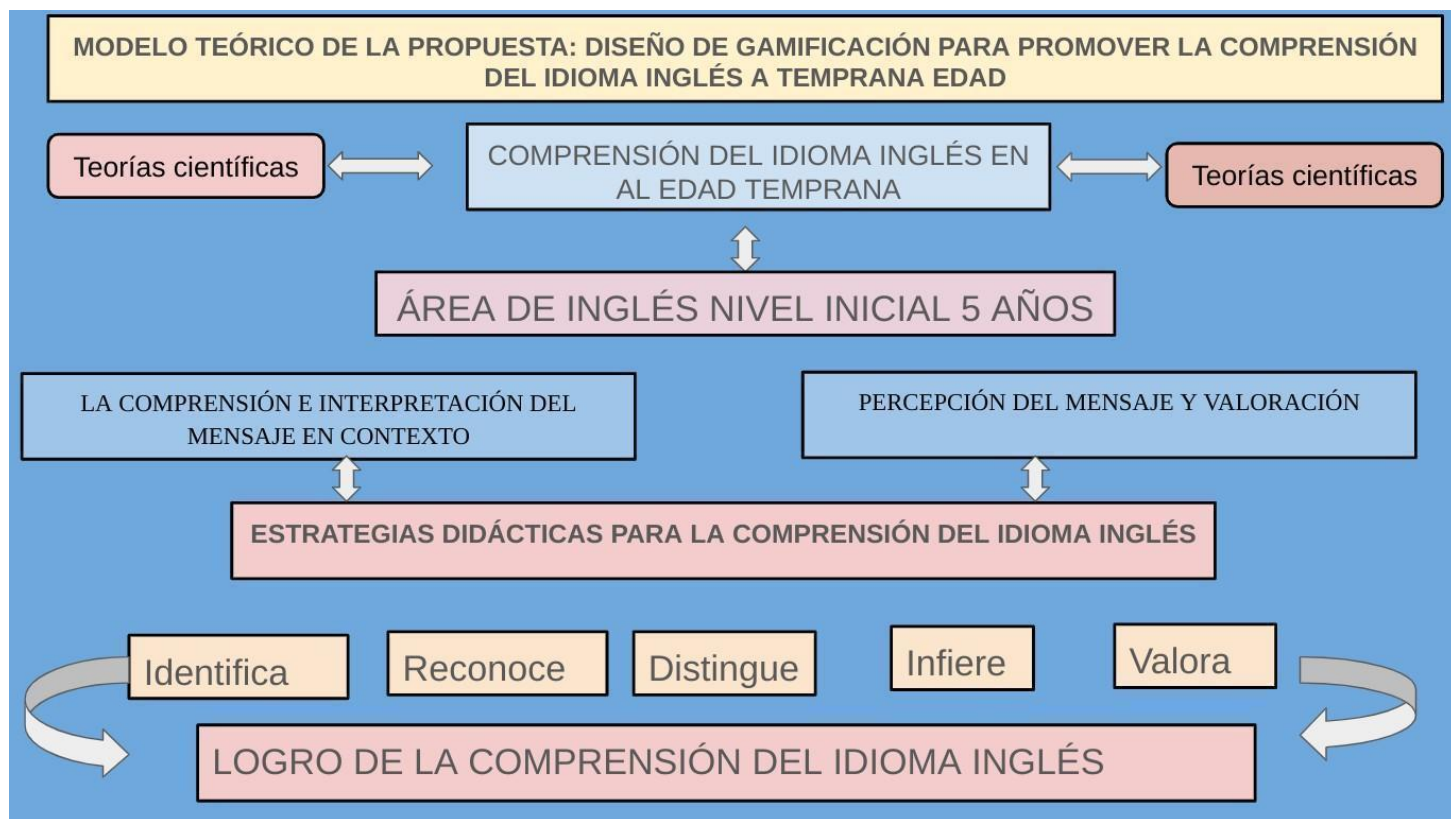
La propuesta dirigida a niños del nivel inicial de cinco años se fundamenta en la observación de dificultades en la comprensión del idioma. Este enfoque se justifica por la necesidad de abordar de manera integral y efectiva las dificultades de comprensión encontradas. A través de la gamificación, se pretende trabajar de manera dinámica y atractiva cada una de las sesiones de la propuesta. Puesto que la gamificación es de gran ventaja en el ámbito educativo, ya que esta hace posible un aprendizaje activo que permitirá al estudiante tomar decisiones, solucionar problemas y ser creativo. De este modo, los estudiantes avanzan motivados y demostrando interés en lo que aprenden. Considerando lo antes mencionado, la gamificación resultaría en una estrategia muy efectiva si se trabaja apropiadamente en la edad temprana, puesto que en esta etapa los niños tienen mayor capacidad para adquirir conocimientos, los cuales serán más duraderos en la edad adulta. En este marco, se pueden obtener mejores resultados si se sabe cómo utilizar la gamificación en párvulos; específicamente, para el caso que compete, en la enseñanza del inglés como segunda lengua.

d. **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

Es en base a los objetivos de aprendizaje que se establece cuál es la mejor actividad de gamificación en determinado contexto. De esto se desprende que la gamificación es una herramienta que busca estimular al estudiante para lograr el perfeccionamiento de una competencia de manera progresiva. Como bien se sabe, en la enseñanza del idioma inglés es importante mantener la motivación del estudiante a lo largo de toda la clase, de manera que la implementación de estrategias gamificadas contribuye a mantener el interés de los estudiantes. Por ello, en la enseñanza del idioma inglés se deben seleccionar los componentes de gamificación de acuerdo al propósito. En este sentido, los más utilizados son de logro, niveles, combates y retos. Las herramientas de gamificación han cobrado gran importancia últimamente, especialmente, después de la pandemia donde el aprendizaje cambió totalmente dando paso a la tecnología. Actualmente, se ofrecen muchas herramientas para el maestro de manera que ahora se pueden elaborar recursos didácticos en línea, los cuales presentan el contenido gamificado que se desea enseñar y contextualizado, es decir, de acuerdo a la realidad y características de los estudiantes. Además, se encuentran distintas herramientas las cuales se adecuan al tipo de habilidad o competencia que se desea desarrollar. Solamente se debe tener en cuenta que, de acuerdo a la edad, las actividades deberían ser de fácil acceso y uso, con indicaciones sencillas y claras. También se deben incluir actividades que puedan ser trabajadas en equipo y que promuevan la colaboración. Al respecto, Liberio (2019) afirma que la gamificación ha tenido resultados favorables en los niños de cuatro y cinco años. El autor argumenta que los ayuda a socializar al trabajar en equipos, refuerza los conocimientos y habilidades que

se desean desarrollar y se promueve su participación activa y colaborativa en el aula. Dentro de las herramientas que se utilizan y son de fácil acceso en este contexto se encuentran las siguientes: la plataforma «Wordwall». Esta permite crear, editar y reutilizar actividades de aprendizaje, las que pueden ser contextualizadas. Además, se pueden utilizar plantillas adaptándolas a los objetivos de la sesión de clase y así ahorrar tiempo. También, se encuentran actividades para unir, anagramas, ruletas, crucigramas, entre otras que son muy llamativas y de fácil uso para los niños de la edad preescolar

e. MODELO TEÓRICO DE LA PROPUESTA



Fuente: creación propia

f. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

General:

Promover la comprensión del idioma inglés en los niños de edad temprana, utilizando la estrategia de gamificación para los recursos buscando que sean útiles, funcionales y atractivas para lograr un aprendizaje significativo.

Específicos:

1. Especificar la organización de la propuesta mediada por las dimensiones, los indicadores, las actividades y los tiempos de ejecución.
2. Describir las sesiones donde se emplean las estrategias gamificadas para la comprensión del idioma.
3. Aprobar la propuesta educativa para la implementación en el campo educativo.

g. ORGANIZACIÓN DE LA PROPUESTA

Sesión	Tema	Dimensión	Indicador
1	A nice story	Comprensión e interpretación del mensaje en contexto	Identifica el tema general de la historia escuchada
2	My school	Comprensión e interpretación del mensaje en contexto	Identifica el tema general de la historia escuchada
3	The colors	Comprensión e interpretación del mensaje en contexto	Reconocer datos específicos de la historia
4	The numbers	Comprensión e interpretación del mensaje en contexto	Reconocer datos específicos de la historia
5	Shapes	Comprensión e interpretación del mensaje en contexto	Distinguir las ideas principales de la historia
6	Big - small	Comprensión e interpretación del mensaje en contexto	Distinguir las ideas principales de la historia
7	The weather	Percepción del mensaje y valoración	Reconocer vocabulario utilizado en la historia
8	Farm animals	Percepción del mensaje y valoración	Reconocer vocabulario utilizado en la historia
9	Happy - sad	Percepción del mensaje y valoración	Inferir el significado de las palabras en contexto y hechos relacionados a los personajes en la historia.
10	My vegetables	Percepción del mensaje y valoración	Inferir el significado de las palabras en contexto y hechos relacionados a los personajes en la historia.
11	My favourite fruit	Percepción del mensaje y valoración	Expresa juicios valorativos en función de lo escuchado.
12	My family	Percepción del mensaje y valoración	Expresa juicios valorativos en función de lo escuchado.

VIII. METODOLOGÍA

El diseño metodológico propuesto para el estudio tiene como objetivo determinar una propuesta gamificada para promover la comprensión del idioma inglés en la edad temprana, específicamente, en los niños del nivel inicial de cinco años. Asimismo, proponer estrategias apropiadas gamificadas de acuerdo a la edad de los niños. En primer lugar, se realizará una revisión bibliográfica, abarcando literatura especializada que trate sobre estrategias gamificadas, el uso de herramientas tecnológicas en la educación inicial y métodos para el desarrollo de la comprensión del idioma inglés. Esta revisión proporcionará una base teórica sólida para el estudio. Seguidamente, se llevará a cabo la selección y evaluación de las herramientas tecnológicas disponibles. Esto implica identificar aplicaciones educativas u otros recursos en línea pertinentes y que sean idóneas para diseñar actividades gamificadas enfocadas a la comprensión oral del idioma inglés en niños del nivel inicial de 5 años.

Basándonos en la revisión bibliográfica y la selección de herramientas tecnológicas, se procederá al diseño de actividades lúdicas. Estas actividades se adaptarán al currículo escolar de la Institución Educativa Privada de Pimentel fomentando la participación activa y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

IX. EVALUACIÓN

La evaluación será progresiva, continua y retroalimentativa, esto es formativa. En términos exactos, se aplicará la evaluación formativa. Cada sesión permitirá, mediante la gamificación, poder evidenciar el avance. Para ello, se utilizarán listas de cotejo en cada clase. Por último, a través de una rúbrica general se evaluará al final el avance total en relación al nivel inicial.

REFERENCIAS

- Cordero, D. & Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, (28), 269-29.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34777/34329>
- Cuaces, P. & Anabel, L. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. *Revista MENDIVE*, 20(3), 867–877.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000300867
- Cumilaf, D. Q., Rojas, J.d.V., López, L.A., Chihuoicura, C.Ñ. & Neira, R.O. (2014). La enseñanza del idioma inglés a temprana edad: Su impacto en el aprendizaje de los estudiantes de escuelas públicas. *Vivat Academia*, 17(129), 34 -56.
<https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752889005.pdf>
- Mercau, M. V. (2009). La enseñanza escolar temprana del inglés. *Casa del tiempo*, 4(24), 43-46.
https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/24_iv_oct_2009/casa_del_tiempo_e_IV_num_24_43_46.pdf
- Montoya, G. (2021). *Estrategia de enseñanza del idioma inglés basada en un modelo lúdico - comunicativo para la mejora de la interacción oral*. [Tesis de doctorado, Universidad Señor de Sipán].
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8477/Montoya%20Mu%C3%B1oz%20Gabriela%20Emma%20Edith.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lopez, C. & Quispe (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la institución educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa*. [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María].
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/10431/P1.2142.M.G.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXO 1

ESQUEMA DE LA PROPUESTA PARA PROMOVER LA COMPRENSIÓN DEL
IDIOMA INGLÉS EN LOS NIÑOS EN EDAD TEMPRANA

Sesión N.º 1

Propuesta Pedagógica [link](#)

Nombre de la sesión		A nice story		
Dimensión		Comprensión e interpretación del mensaje en contexto	Duración: 45 minutos	
Indicador:	Secuencia didáctica	Actividades	Recursos y materiales	Instrumento de evaluación
Identifica el tema general de la historia escuchada	Motivación	Los niños escuchan una canción acerca del clima. Identificamos cuál es el clima el día de hoy. Previo a la historia presentaremos algunos animales utilizando un recurso interactivo en Word wall	video actividad interactiva	lista de cotejo
	Desarrollo	Ahora los niños se disponen a escuchar la historia . Primero, los niños observan el video. Luego, la maestra les vuelve a contar la historia. Se desarrolla una actividad de comprensión de la historia. Utilizando la aplicación Wordwall los resultados quedarán grabados y así se podrá registrar su puntaje,	video recurso interactivo	
	Cierre	Los niños dibujan lo que le pasó a Frog y en un padlet lo muestran. describirán lo que dibujaron previamente la maestra modelará la actividad. (this is frog and this is a river)	Padlet	

Anexo 3
Recursos de la sesión:



Speaker icon

A B C

Speaker icon

Speaker icon

Speaker icon

◀ 2 of 2 ▶

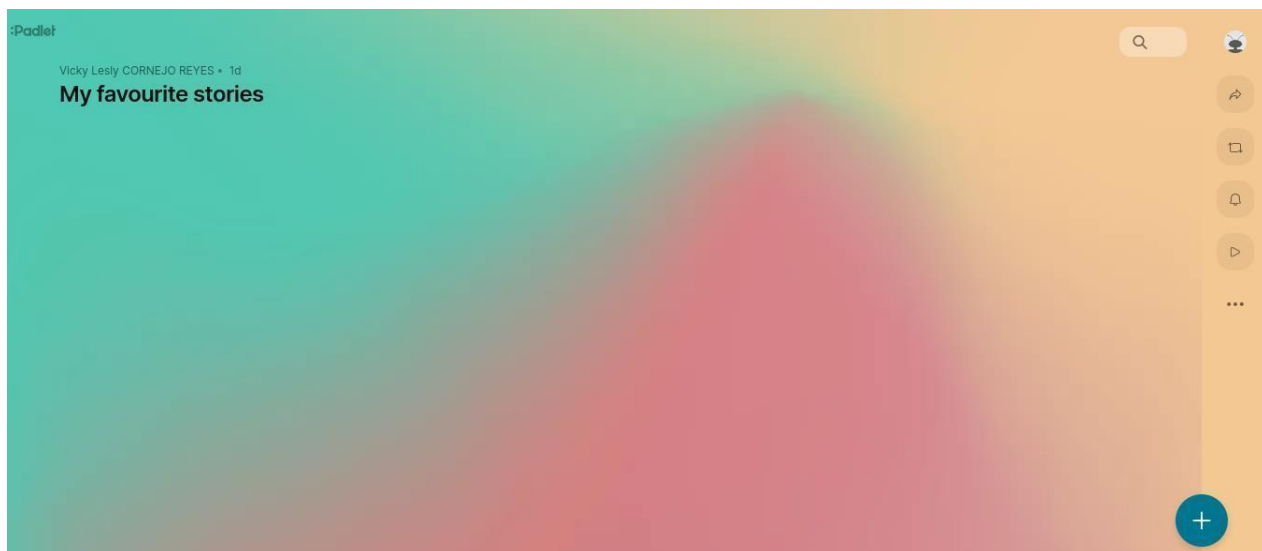
Speaker icon

Detailed description: This block contains three vertical cards labeled A, B, and C. Card A is green and features a cartoon illustration of a green frog sitting on a lily pad. Card B is purple and features a cartoon illustration of a brown hedgehog. Card C is blue and features a cartoon illustration of a blue, three-eyed monster with sharp teeth. Each card has a speaker icon below it. Above the cards is a speaker icon, and below them is a navigation bar with a left arrow, the text '2 of 2', and a right arrow. A final speaker icon is located to the right of the navigation bar.



◀ 2 of 2 ▶





Anexo 4.
Diagrama del modelo teórico

