

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
ESCUELA DE POSGRADO



**Gamificación digital como estrategia para el aprendizaje del idioma
inglés en estudiantes del nivel secundario**

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

AUTOR

Bishal Prasain

ASESOR

Fiorela Anai Fernandez Otoyá

<https://orcid.org/0000-0003-0971-335X>

Chiclayo, 2024

Gamificación digital como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario

PRESENTADA POR

Bishal Prasain

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

Ricardo Chaname Chira
PRESIDENTE

Kelita Ytamar Rodriguez Rojas

SECRETARIO

Fiorela Anai Fernandez Otoyá

VOCAL

Dedicatoria

A la persona con quién cuento incondicionalmente todos los días de mi vida, mi amada esposa Elizabeth Huancas López; a mi razón de ser, quién da luz a mi vida, mi amada hija Jasmine Maya Prasain Huancas y a quién estoy seguro siempre me acompaña en cada paso que doy, mi angelito Raphael Dev Prasain Huancas.

Agradecimientos

A Dios, por darme la vida, salud e inteligencia para poder culminar con mira al éxito mis estudios de Maestría, siendo de beneficio en lo académico y en lo personal; y con su ayuda realizar este trabajo de investigación.

A mis amados padres, que a pesar de la distancia en un país tan lejano como es Nepal, siempre están presentes para motivarme en cada experiencia de vida.

A José y Zaire, mis padres políticos quienes me dan su apoyo diario en cada una de las decisiones que hago en mi vida.

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	esec.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA BIBLIOTECA Trabajo del estudiante	<1%
7	Submitted to Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann Trabajo del estudiante	<1%
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%

Índice

Resumen	7
Abstract	8
Introducción	9
MARCO TEÓRICO	12
Antecedentes	12
Bases teóricas	18
La teoría del constructivismo.....	18
<i>Teoría del aprendizaje colaborativo</i>	18
<i>Teoría de la gamificación</i>	19
<i>Enfoque pedagógico comunicativo</i>	20
<i>Teorías del Diseño Instruccional</i>	20
<i>Las estrategias didácticas</i>	21
Marco conceptual	25
<i>Importancia</i>	25
<i>Ventajas</i>	25
<i>Elementos</i>	26
<i>La gamificación digital como estrategia</i>	27
<i>Aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria</i>	27
<i>Concepto</i>	27
<i>Importancia del aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria</i>	28
<i>Ventajas del aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria</i>	28
Digital gamification tools in language class	29
<i>Wordwall</i>	29
<i>Kahoot</i>	30
MATERIALES Y MÉTODOS	32
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	36
Resultados	36
<i>Objetivo Específico 1: Identificar el nivel de aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario</i>	36
Discusión	40
Conclusiones	45

Lista de Tablas

Recomendaciones	46
Referencias	47
ANEXOS	55
Tabla 1. Panorama general de las teorías y metodologías educativas	24
Tabla 2 Resultados del examen preliminar de Cambridge B1	36
Tabla 3 Resultados del examen preliminar de Cambridge B1	37

Resumen

El aprendizaje del idioma inglés es un tema de especial relevancia en la educación actual porque, entre otros aspectos abre las puertas a valiosas oportunidades para el futuro de cada uno de nuestros estudiantes. Es por tal motivo que en la investigación se propone la unión entre la teoría y la práctica de la gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés en nivel secundario. En los últimos años, la gamificación se ha convertido en una tendencia metodológica con una gran presencia en las aulas, el uso del juego, utilizados para motivar el aprendizaje junto con la experiencia que da el conocer un nuevo idioma en este caso el inglés. La investigación sobre la gamificación digital como estrategia para el aprendizaje del inglés en estudiantes de nivel secundario fue de tipo propositiva, ya que tiene como objetivo presentar una solución innovadora a la problemática del bajo rendimiento en el aprendizaje de este idioma. A través de la implementación de herramientas y recursos tecnológicos, se propone optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, fomentando el interés y la participación activa de los estudiantes. Esta propuesta busca demostrar la eficacia de la gamificación como una metodología didáctica en contextos educativos específicos, promoviendo así un enfoque más interactivo y dinámico en el aula.

Palabras clave: Enseñanza, juegos digitales, educación secundaria, innovación y TIC.

Abstract

English language learning is a topic of special relevance in today's education because, among other aspects, it opens the door to valuable opportunities for the future of each of our students. It is for this reason that this research proposes the union between the theory and practice of gamification applied to English language learning at the secondary level. In recent years, gamification has become a methodological trend with a large presence in the classroom, the use of the game, used to motivate learning along with the experience of learning a new language in this case English. The research on digital gamification as a strategy for learning English in high school students was of a propositional type, since it aims to present an innovative solution to the problem of low performance in the learning of this language. Through the implementation of technological tools and resources, it is proposed to optimize the teaching and learning process, encouraging the interest and active participation of students. This proposal seeks to demonstrate the effectiveness of gamification as a didactic methodology in specific educational contexts, thus promoting a more interactive and dynamic approach in the classroom.

Keywords: Teaching, digital games, secondary education, innovation and ICT.

Introducción

En los últimos tres años, tras lo acontecido por la pandemia de COVID-19, el sistema educativo peruano experimentó una transformación significativa. Aproximadamente el 70 % de los docentes tuvieron que adaptar sus métodos de enseñanza para incorporar herramientas tecnológicas y estrategias didácticas innovadoras, con la finalidad de responder a las exigencias del aprendizaje en línea, así como a la nueva relación entre estudiantes y la aprehensión de conocimientos. Estos cambios no solo han afectado la dinámica en el aula virtual, sino que también han evidenciado la necesidad de una formación continua para los docentes, quienes deben estar preparados para enfrentar los retos y desafíos del entorno digital actual (Ministerio de Educación del Perú, 2023).

El presente estudio se enfoca en proponer estrategias de gamificación digital para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario en estudiantes de cuarto grado de secundaria. En este sentido, y tomando en cuenta nuestro currículo en el área de inglés, resulta imperativo proponer la gamificación como una estrategia viable que pueda guiar y mejorar la atención, el aprendizaje y la retención de los estudiantes. La gamificación, utilizada como un recurso audiovisual, se presenta como una alternativa prometedora, especialmente en una era donde las plataformas digitales de cursivas ofrecen una amplia gama de canales y videos relacionados con juegos que pueden ser integrados de manera creativa en el proceso educativo.

La exploración de las potencialidades de la gamificación no solo se alinea con las tendencias educativas contemporáneas, sino que también responde a la necesidad de adaptar nuestras estrategias pedagógicas al mundo digital, maximizando así los beneficios que estas tecnologías pueden aportar al aprendizaje del inglés en el nivel secundaria. El estudio pretende ofrecer información valiosa que contribuya a enriquecer y motivar el proceso educativo, aprovechando las herramientas de gamificación digital como medio para involucrar a los estudiantes en un aprendizaje significativo y duradero del idioma inglés. Es por ello que se pretende responder en qué medida la gamificación digital como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de secundaria es una estrategia potente.

Los paradigmas educativos tradicionales han sido objeto de escrutinio por parte de entidades internacionales debido a su propensión a desmotivar a los estudiantes. Organizaciones como la UNESCO, la OCDE y el Banco Mundial en el año 2019 han examinado exhaustivamente las implicaciones de los marcos pedagógicos convencionales en la motivación de los estudiantes.

La UNESCO (2019) subraya las limitaciones inherentes de la educación tradicional, en particular su enfoque uniforme que ignora las diversas necesidades y modalidades de aprendizaje de los estudiantes. En su Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo 2019, la UNESCO (2019) critica la rigidez de las estructuras curriculares y las evaluaciones estandarizadas, postulando que estas facetas a menudo generan falta de compromiso y desmotivación entre los estudiantes. La organización aboga por un alejamiento de la memorización de memoria hacia metodologías pedagógicas que fomenten el pensamiento crítico y la participación activa.

De manera similar, el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) de la OCDE aclara la correlación entre las metodologías educativas tradicionales y la disminución de la motivación de los estudiantes. La investigación de PISA indica que los estudiantes de países que se adhieren a modelos educativos altamente estructurados y centrados en el docente frecuentemente exhiben niveles más bajos de motivación y entusiasmo por aprender. La OCDE subraya el imperativo de contar con estrategias pedagógicas que fomenten la autonomía, la creatividad y la motivación intrínseca, cultivando así un entorno propicio para el aprendizaje.

Haciéndose eco de estos sentimientos, el Informe sobre el desarrollo mundial 2018 del Banco Mundial destaca las deficiencias de la escolarización tradicional a la hora de fomentar la pasión por el aprendizaje. El informe subraya la necesidad de entornos educativos que inspiren curiosidad, pensamiento crítico y un compromiso permanente con el aprendizaje. Enfatiza que los marcos educativos convencionales a menudo no logran inculcar estos atributos fundamentales, exacerbando así las tasas de deserción escolar y socavando el rendimiento de los estudiantes.

Además, organizaciones internacionales como UNICEF subrayan la interseccionalidad de los factores socioeconómicos que exacerbaban la desmotivación dentro de los entornos educativos tradicionales. La investigación refiere la vulnerabilidad de los estudiantes marginados, que enfrentan barreras adicionales como la pobreza, la discriminación y la insuficiencia de recursos, a la desvinculación de la educación formal. Abordar estas desigualdades sistémicas y fomentar ecosistemas de aprendizaje inclusivos y de apoyo se consideran imperativo para fomentar la motivación y la destreza académica en diversos grupos de estudiantes. Las entidades internacionales convergen en la crítica a los paradigmas educativos tradicionales por su propensión a socavar la motivación de los estudiantes. La rigidez de las estructuras curriculares, la dependencia de la memorización y la desconexión de los contextos del mundo real contribuyen a una sensación generalizada de desconexión entre

los estudiantes. Para abordar estas preocupaciones, existe un consenso entre las partes interesadas en la educación mundial a favor de reformas transformadoras que prioricen los enfoques centrados en el alumno, fomenten la autonomía y la creatividad y aborden las disparidades socioeconómicas para garantizar un acceso equitativo a una educación de calidad.

El problema de estudio quedó formulado: ¿De qué manera la propuesta de estrategias de gamificación digital promoverá el aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario, 2024?

Este estudio fue importante porque la propuesta busca transformar significativamente la forma en que los estudiantes interactúan con el idioma extranjero; estas estrategias integran elementos de juego como la competencia, el logro de metas, y la retroalimentación instantánea, para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como crear un entorno de aprendizaje más dinámico y personalizado.

Este estudio tuvo un impacto social, porque buscó la transformación en el proceso educativo, así como fomentar una cultura de aprendizaje más inclusiva y accesible, donde los estudiantes pueden desarrollar habilidades lingüísticas de manera efectiva y entretenida, preparándolos mejor para un mundo globalizado.

El objetivo general estuvo dirigido a proponer estrategias de gamificación digital para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario. Además, se propusieron como objetivos específicos: Identificar el nivel de aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario, 2024; Diseñar el programa basado en estrategias de gamificación en estudiantes del nivel secundaria, 2024. Validar la propuesta de estrategias de gamificación digital para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario, 2024.

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Durante la revisión de la literatura se identifican variables relevantes para el estudio, citando estudios que examinan ambas variables investigadas, cruciales para la tesis de maestría. En una era en la que el bienestar y la participación de los estudiantes son primordiales, la tesis doctoral de Grant (2024) en la Universidad Metropolitana de Toronto explora un enfoque novedoso. Grant examina cómo la gamificación y el aprendizaje a través de los juegos pueden potenciar la autonomía de los estudiantes y esto ayuda a contribuir al bienestar socio emocional y psicológico de los estudiantes.

La investigación explora cómo la gamificación y el aprendizaje basado en juegos pueden utilizar como herramientas para promover la autonomía en cada uno de los estudiantes y así abordar cuestiones relacionadas con la salud mental en el ámbito educativo. Analiza como se integran elementos del diseño de cada uno de los juegos presentados, generando puntos, insignias y retos dados en cada una de las actividades académicas para aumentar la participación y la motivación de los estudiantes. Asimismo, el estudio investiga el potencial de estos enfoques gamificados para mejorar la salud mental, ayudando a reducir el estrés, fomentar un sentido de logro (de satisfacción del conocimiento adquirido) y proporcionar espacios para la autoexpresión y el desarrollo de habilidades de afrontamiento.

A través de la implementación de la gamificación, los estudiantes obtienen autonomía y control sobre sus experiencias de aprendizaje, lo que les permite tomar decisiones significativas y apropiarse de su trayectoria académica. Es probable que se incluyan ejemplos prácticos y estudios de casos para ilustrar la aplicación de los principios de gamificación en entornos educativos. En general, la investigación sugiere que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos son prometedores para fomentar la agencia de los estudiantes y reforzar el bienestar mental en entornos educativos.

Llego a la conclusión que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos tienen un gran potencial para empoderar a los estudiantes, aumentar su compromiso y promover su salud mental en el ámbito educativo, lo que abre perspectivas valiosas para fortalecer la autonomía estudiantil.

La investigación realizada por Bernardo (2021), tal como se describe en el documento proporcionado, tiene una relevancia significativa. La exploración del autor sobre la gamificación en la educación, como se documenta en "Gamificación: contribuciones para su implementación en el aula de inglés en niveles educativos intermedios", arroja luz sobre el potencial de los enfoques gamificados para transformar las experiencias de aprendizaje.

La metodología constaba de tres fases: primero, se administró una prueba de fluidez inicial a ambos grupos para evaluar el dominio inicial de los estudiantes. En segundo lugar, se

llevaron a cabo tres sesiones gamificadas con el grupo experimental, que incluyeron misiones en equipo y recompensas de insignias. Se formaron grupos de tres o cuatro estudiantes para fomentar el aprendizaje cooperativo. En tercer lugar, se recopilaron datos cuantitativos mediante una prueba de fluidez de seguimiento para ambos grupos para comparar los enfoques de enseñanza. Además, se distribuyó al grupo experimental un cuestionario de satisfacción cualitativo para medir la motivación, la eficacia del trabajo en equipo, las opiniones sobre las actividades y las áreas de mejora. Este enfoque de métodos mixtos tuvo como objetivo evaluar el impacto de la gamificación en los resultados del aprendizaje.

El trabajo resume que la gamificación emerge como una herramienta fundamental para mejorar el proceso de aprendizaje y fomentar un ambiente positivo en el aula. Su doble función como facilitador del aprendizaje y promotor del compromiso subraya su importancia en la educación contemporánea. La mayor motivación y participación de los estudiantes no sólo enriquecen sus resultados académicos, sino que también cultivan una comprensión más profunda de su proceso de aprendizaje. Además, la investigación subraya el imperativo de adoptar enfoques pedagógicos innovadores como la gamificación, que no solo refuerza la fluidez y la confianza en el lenguaje, sino que también fomenta habilidades sociales, creativas y cooperativas cruciales. Al adaptarse a diferentes niveles de habilidades, la gamificación promueve la inclusión y la flexibilidad en el aprendizaje. De cara al futuro, un enfoque multidisciplinario que integre la psicología y la sociología ofrece vías prometedoras para explorar más a fondo el desarrollo de los estudiantes y la formación de valores. En conclusión, el impacto sustancial de la gamificación en la participación y el rendimiento de los estudiantes subraya su potencial transformador en los entornos educativos, presagiando un cambio de paradigma hacia el bienestar cognitivo y emocional holístico (Bernardo, 2021).

Fortuna et al. (2021) investigaron cómo la gamificación afecta el rendimiento académico de los estudiantes. Exploran si las redes sociales en línea de los estudiantes influyen en su participación en actividades gamificadas y, en consecuencia, en sus calificaciones. El extracto señala que los docentes deberían considerar las técnicas de innovación educativa como métodos complementarios y no aislados. Este enfoque holístico reconoce que la combinación de técnicas puede producir efectos tanto positivos como negativos. Por ejemplo, la incorporación de redes sociales junto con la gamificación puede mejorar el rendimiento y el capital social digital de los estudiantes. Por lo tanto, comprender la interacción entre los métodos educativos es crucial para diseñar cursos universitarios y prácticas de evaluación eficaces. Esta perspectiva exige un cambio hacia herramientas de evaluación más cualitativas junto con medidas cuantitativas tradicionales. En conclusión, aceptar los desafíos del

aprendizaje digital es esencial para promover experiencias de aprendizaje activo. (Fortuna, de la Fuente y Velasco, 2021)

Molina – García et al. (2021) examinaron la gamificación como una estrategia educativa significativa para el aprendizaje del inglés. La investigación se basó en un análisis de contenido de materiales seleccionados con rigor metodológico y científico, destacando aquellos publicados entre 2015 y 2020, aunque se incluyeron otros años debido a su relevancia para el tema. Los resultados evidenciaron que la gamificación, mediante actividades lúdicas, atrae efectivamente el interés de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Se concluyó que dominar el inglés es una necesidad fundamental en la actualidad, ya que es el idioma predominante en sectores como el científico, el empresarial y el comercial, entre otros. Para alcanzar un nivel efectivo de competencia en inglés, es esencial implementar estrategias educativas innovadoras y eficientes. En este sentido, la gamificación se presenta como una herramienta valiosa que, originada en el ámbito corporativo y adaptada al contexto educativo, ha ganado popularidad tanto entre docentes como entre estudiantes. Esta metodología, que emplea dinámicas y elementos propios de los juegos, crea un entorno favorable para un aprendizaje eficaz, facilitando el desarrollo de las habilidades lingüísticas claves necesarias para el dominio del inglés. Reconociendo al inglés como el idioma de comunicación global en diversas áreas, es esencial adoptar enfoques de aprendizaje que, desde etapas tempranas, permitan a los estudiantes adquirir una competencia adecuada en esta lengua, aprovechando su influencia global y brindándoles una ventaja en el contexto internacional actual.

Rivera-Astudillo et al. (2021) propusieron analizar cómo la gamificación podría ser una herramienta valiosa para la enseñanza del inglés. La gamificación, que permite una integración fluida con una variedad de dispositivos móviles y aplicaciones, se mostró adaptable a modalidades de educación virtual. A fin de evaluar su impacto en el proceso educativo, se administró una encuesta posterior a la implementación de la estrategia, con el objetivo de identificar las destrezas potenciadas por esta propuesta. Los resultados revelaron que la gamificación, presentada como estrategia metodológica durante el proceso de educación virtual, enriqueció la experiencia educativa en la unidad ocho de inglés, alineándose con las exigencias del currículo nacional que enfatiza la experiencia, autonomía, evocación emocional e interacción estudiante-contenido. La gamificación favoreció el desarrollo de la memoria,

autonomía, aprendizaje y lectura, tornando la experiencia educativa menos tediosa y más atractiva, al tiempo que facilitó el alcance de los objetivos tanto lúdicos como curriculares. Además, destacó la inclusión que la gamificación promueve en la educación virtual, ya que requiere de al menos un dispositivo tecnológico básico para acceder a los juegos diseñados por el docente, diferenciándose así de otros entornos virtuales que demandan recursos tecnológicos más específicos. La evaluación de la propuesta resaltó la eficacia de herramientas como RPG Playground, Educandy y Genially. Estos hallazgos, por lo tanto, no solo evidencian la relevancia de la gamificación en la educación virtual, sino que también delinean un camino prometedor para futuras investigaciones en este campo emergente y crucial.

Narváez et al. (2023) centraron su investigación en explorar la implementación y el impacto de la gamificación en una unidad educativa de enseñanza del inglés en la Unidad Educativa Bilingüe Interamericana en Cuenca, Ecuador, dirigida a un grupo de 100 estudiantes de nivel básico A1. A través de una metodología que conjugó enfoques cualitativos y cuantitativos, descriptivos, experimentales e inductivos, se buscó entender cómo la gamificación, aplicada en una estructura curricular de 8 horas semanales durante un semestre, influye en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Los hallazgos, recopilados mediante encuestas de conocimiento y de emoción, reflejaron desafíos significativos para el aprendizaje del idioma inglés según el MCERL. Sin embargo, una mayoría significativa de los estudiantes resaltó la motivación y el compromiso engendrado por los sistemas gamificados, así como el refuerzo en el aprendizaje de las destrezas lingüísticas gracias a las estrategias, mecánicas y dinámicas de juego bien estructuradas. Se destacó una mejora del 50 % en la experiencia de juego, junto con una recomendación de eliminación de evaluaciones de nivel, lo que sugiere una receptividad positiva hacia la metodología de gamificación. Este estudio respalda la gamificación como una estrategia pedagógica viable para mejorar la enseñanza del inglés en los primeros niveles de educación superior. La gamificación, mediante la creación de un entorno de aprendizaje interactivo y motivador, se ha demostrado capaz de atenuar la fatiga habitual asociada con la adquisición de un nuevo idioma, promoviendo en su lugar una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva. Además, los resultados enfatizan la necesidad de una planificación y adaptación cuidadosa de las estrategias gamificadas a las necesidades específicas de los estudiantes para maximizar los beneficios de esta metodología. En resumen, la gamificación se perfiló como una herramienta pedagógica prometedora para el aprendizaje del inglés, proporcionando una vía efectiva para el desarrollo integral de habilidades lingüísticas y una mayor inclusión en la educación virtual, lo cual es crítico en el actual contexto educativo global.

López y Quispe (2020) realizaron su investigación en Arequipa, buscando explorar la potencialidad de la gamificación, mediante aplicaciones específicas, para enriquecer el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de secundaria. La metodología adoptada insta a los estudiantes a sumergirse en el ambiente gamificado, incentivando su participación activa, reflexión y construcción de conocimientos a partir de la interacción con estas aplicaciones. La indagación se estructura en torno a la pregunta central: ¿En qué medida la gamificación, a través de aplicaciones, potencia el aprendizaje del inglés en los estudiantes de secundaria? Adoptando un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental, se implementaron pretest y postest para medir el dominio del idioma antes y después de veinte sesiones de aprendizaje gamificado, empleando aplicaciones como Duolingo, Voscreen, Edmodo, entre otras. Los hallazgos, analizados en SPSS V25, revelan una mejora significativa en el dominio del inglés, evidenciada por la diferencia de 5.88 puntos entre las evaluaciones pre y post intervención, en una escala vigesimal. El 70.17 % de los estudiantes expresaron satisfacción con la experiencia de gamificación, reflejando una percepción positiva hacia esta metodología. Más del 50% concordó en que las aplicaciones facilitan el aprendizaje del inglés, enriqueciendo su experiencia educativa, y más del 75 % mostró interés en las actividades lúdicas y recursos multimedia presentes en las apps, y estarían más motivados si se les otorgaran premios o insignias. A pesar de los desafíos técnicos y de conectividad enfrentados, los resultados apuntan a una mejora notable en el rendimiento académico, con un incremento porcentual del 29.40% en las calificaciones. La gamificación, emerge como una técnica didáctica valiosa, ofreciendo una alternativa efectiva y motivadora para el aprendizaje del inglés. La positiva respuesta de los estudiantes y padres de familia sugiere un horizonte prometedor para la incorporación de tecnologías lúdicas en el proceso educativo, no solo en la enseñanza del inglés, sino a otras áreas del currículo. Este estudio subraya la importancia de adaptar la educación a las nuevas tecnologías, reforzando el aprendizaje de idiomas extranjeros en un mundo cada vez más globalizado y digitalizado.

Briceño (2022), en su estudio de tipo no experimental, se adentró en el fascinante campo de la gamificación educativa aplicada a la enseñanza de lenguas extranjeras en entornos virtuales de aprendizaje, tomando como muestra a 100 docentes ecuatorianos activos en el Bachillerato General Unificado. La metodología implementada involucra la utilización de una versión del test de (Ortiz, 2022), compuesto por 17 ítems en una escala Likert. Los hallazgos revelan una influencia positiva de la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras, evidenciada por un incremento notable en la participación estudiantil en actividades formativas y evaluativas. Este estudio corrobora la percepción de los docentes participantes respecto a la

gamificación como una herramienta didáctica eficaz y apropiada en el contexto de aprendizaje virtual, contribuyendo significativamente al aprendizaje de la lengua extranjera meta, y optimizando el proceso educativo al dinamizar y efectivizar las actividades.

La gamificación, conforme a los datos recabados, emerge como un catalizador que transforma el fracaso en un estímulo para la mejora continua del aprendizaje, promoviendo un sistema rápido de corrección a través del reconocimiento y corrección de errores. Además, los juegos gamificados facilitan el monitoreo del proceso de aprendizaje tanto para docentes como estudiantes, generando una motivación intrínseca orientada hacia el logro de objetivos. En este ambiente lúdico, los estudiantes se ven impulsados a sobresalir, formar equipos, explorar nuevos aspectos del juego y vivir experiencias personales a través del juego de roles.

La implementación de la gamificación en el aula virtual resalta como una estrategia motivacional que impulsa a los estudiantes a perseverar ante desafíos, permitiendo además una gestión ágil del aula y un aprendizaje independiente una vez familiarizados con la dinámica. Proporcionando un entorno de aprendizaje donde se sienten cómodos, a la vez que desafía su pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas en una lengua extranjera, facilitando así la retención y procesamiento de información.

Bases teóricas

La teoría del constructivismo

La teoría del constructivismo, cimentada en las ideas pioneras de Piaget y Vygotsky, postularon que los estudiantes construyen nuevo conocimiento basándose en sus experiencias previas y en la interacción con el entorno que les rodea. Según esta teoría, el aprendizaje no es una transferencia pasiva de información, sino una actividad dinámica y contextualizada en la que los estudiantes desempeñan un papel central como creadores de su propio conocimiento. La perspectiva constructivista propone que el aprendizaje óptimo ocurre cuando los estudiantes están activamente comprometidos en el proceso de hacer sentido y construir significado, en lugar de ser meros receptores de información. En el núcleo del constructivismo se encuentra la idea de que el conocimiento es construido a través de la exploración, la interrogación y la reflexión crítica, en lugar de ser simplemente absorbido. Los educadores que adoptan un enfoque constructivista diseñan entornos de aprendizaje que promueven la indagación, la exploración y la problematización, permitiendo a los estudiantes descubrir y construir conocimiento a través de la resolución de problemas y la exploración creativa. Además, se valora la interacción social como un medio crucial para el aprendizaje, donde los estudiantes pueden compartir y debatir ideas, colaborar en proyectos y aprender unos de otros. En el contexto de la enseñanza del inglés, por ejemplo, un enfoque constructivista podría implicar la creación de situaciones auténticas y significativas que permitan a los estudiantes usar el idioma de manera práctica y contextualizada. Los educadores podrían diseñar actividades que fomenten la comunicación, la colaboración y la reflexión crítica, ayudando a los estudiantes a construir su comprensión y competencia en inglés a través de la interacción genuina y la exploración, (Ortiz, 2015).

Teoría del aprendizaje colaborativo

Se centra en la idea de que el aprendizaje es una actividad socialmente constructiva, donde los individuos pueden alcanzar niveles más altos de comprensión y retención a través de la interacción y la colaboración con otros. Esta teoría propone que los estudiantes, al trabajar juntos hacia objetivos comunes, pueden aprovechar la diversidad de habilidades, conocimientos y perspectivas que cada miembro aporta al grupo, resultando en una rica construcción de conocimiento que va más allá de lo que podrían lograr individualmente. En este enfoque, se valora las habilidades sociales y el procesamiento grupal como componentes esenciales para un aprendizaje efectivo. El aprendizaje colaborativo se basa en la premisa de que la educación es un proceso activo, dinámico y relacional. No se trata simplemente de

absorber información, sino de interactuar con ella y con otros para construir un entendimiento más profundo y aplicado. Los educadores que adoptan esta teoría se esfuerzan por crear entornos de aprendizaje que fomenten la discusión, el debate, la resolución de problemas en grupo y la reflexión conjunta. A través de estas interacciones, los estudiantes pueden confrontar y explorar diferentes perspectivas, sintetizar ideas divergentes y construir un conocimiento más cohesivo y matizado. En este escenario los estudiantes se ven incentivados a explicar sus ideas, argumentar sus puntos de vista, y escuchar y reflexionar sobre las perspectivas de los demás. Este intercambio continuo y deliberado promueve una comprensión más profunda, la autoevaluación y la metacognición. Asimismo, el aprendizaje colaborativo prepara a los estudiantes para el mundo real, donde la capacidad para trabajar en equipo, comunicarse efectivamente y valorar la diversidad son habilidades esenciales. En resumen, la teoría del aprendizaje colaborativo ofrece una lente poderosa para explorar cómo la colaboración y la interacción social pueden enriquecer el proceso de aprendizaje, haciendo de la educación una experiencia más interactiva, reflexiva y significativa (Roselli, 2016).

Teoría de la gamificación

La gamificación consiste en aplicar recursos y estrategias propias de los juegos en entornos donde no suelen utilizarse, con el propósito de incentivar la motivación y el compromiso, así como de mejorar el desempeño en tareas concretas. Este enfoque se basa en adaptar elementos característicos de los juegos, como la competencia, la colaboración, las recompensas y los desafíos, e integrarlos en áreas como la educación, el ámbito laboral o el marketing, con el fin de hacer estas actividades más atractivas y satisfactorias. La premisa fundamental es que las mecánicas de juego pueden inducir conductas positivas, fortalecer la motivación intrínseca y, finalmente, optimizar la calidad y eficacia de la experiencia para el usuario o el aprendiz.

Dentro del campo educativo, la gamificación se plantea como una estrategia pedagógica innovadora que fomenta la participación constante y activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. La teoría detrás de esta técnica sugiere que, al crear experiencias de aprendizaje que resulten entretenidas, desafiantes y gratificantes, los estudiantes sentirán una mayor motivación para involucrarse, explorar y perseverar en las actividades educativas. Entre los componentes típicos de la gamificación se encuentran sistemas de puntos, insignias, tablas de posiciones y narrativas que guían a los estudiantes a través de una serie de retos y recompensas, permitiéndoles visualizar su progreso y logros.

Además, la gamificación aprovecha el carácter social y competitivo propio de los juegos para promover la colaboración y una competencia sana, aspectos que pueden mejorar la

cohesión del grupo, el apoyo mutuo y el rendimiento colectivo.

Asimismo, la gamificación facilita una retroalimentación constante e inmediata, aspecto fundamental para el aprendizaje y el desarrollo continuo (Sánchez et al., 2020)

Enfoque pedagógico comunicativo

Se centra en la habilidad de comunicarse en situaciones reales más que en la adquisición aislada de estructuras gramaticales o vocabulario. Este enfoque, que surgió en respuesta a los métodos de enseñanza más tradicionales y estructurados, coloca la comunicación auténtica en el corazón de la experiencia de aprendizaje. En un entorno de enseñanza de idiomas basado en el EPC, se alienta a los estudiantes a interactuar en el idioma objetivo desde el principio, utilizando lo que han aprendido en contextos prácticos y comunicativos. La premisa fundamental del EPC es que aprender un idioma significa adquirir las habilidades necesarias para comunicarse efectivamente en ese idioma. En este sentido, se prioriza la fluidez sobre la precisión gramatical, aunque la correcta utilización del idioma sigue siendo un objetivo importante. Las lecciones en un enfoque comunicativo tienden a ser orientadas hacia el alumno, con el educador actuando más como un facilitador que como un instructor directo. Se promueven actividades como juegos de roles, discusiones en grupo, resolución de problemas y simulaciones, que proporcionan a los estudiantes oportunidades reales para practicar el idioma en situaciones que reflejan el uso del idioma en el mundo real. Por ello, el contexto y el significado son cruciales. Se espera que los estudiantes aprendan a interpretar y producir lenguaje en una variedad de contextos sociales y culturales. También se enfatiza el aprendizaje interactivo y colaborativo, reconociendo que la comunicación es una actividad social. Además, se valoran las competencias pragmáticas y sociolingüísticas, además de las competencias gramaticales y léxicas. Por ello, en este enfoque se reconoce que la comunicación efectiva en un idioma extranjero implica mucho más que solo la memorización de reglas gramaticales y vocabulario. Al proporcionar a los estudiantes oportunidades auténticas y significativas para usar el idioma en contextos comunicativos reales; busca desarrollar habilidades lingüísticas y comunicativas que son transferibles a situaciones de la vida real, preparando a los estudiantes para interactuar de manera competente y confiada en el mundo multilingüe y multicultural en el que vivimos, (Guillén, 2021).

Teorías del Diseño Instruccional

Las teorías del Diseño Instruccional, es fundamental para desarrollar experiencias educativas eficaces y significativas. Estas teorías proporcionan un marco sistemático y estructurado para la creación, entrega y evaluación de material educativo. Entre los modelos

de diseño instruccional más reconocidos se encuentra el modelo ADDIE. Este modelo guía a los educadores y diseñadores instruccionales a través de un proceso iterativo y reflexivo que busca entender las necesidades de los aprendices, definir los objetivos de aprendizaje, desarrollar contenidos y estrategias, implementar el plan de instrucción y evaluar tanto el proceso como los resultados del aprendizaje (Luna et al., 2021). Otro modelo esencial es el Modelo de Alineación de Constructiva de Biggs, que se enfoca en alinear los objetivos de aprendizaje, la enseñanza y la evaluación para garantizar coherencia y promover un aprendizaje profundo. También está el Modelo ARCS de Motivación para el Aprendizaje de Keller, que se centra en captar la Atención, mostrar la Relevancia del material, construir la Confianza y proporcionar satisfacción en el proceso de aprendizaje (Vásquez, 2021). Las teorías del Diseño Instruccional también enfatizan la importancia de la tecnología como una herramienta para mejorar el aprendizaje. Por ejemplo, el Modelo TPACK explora la intersección entre la Tecnología, la Pedagogía y el Conocimiento del Contenido (Salas-Rueda, 2019).

Las estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son esenciales en el proceso educativo, actuando como un puente entre el conocimiento y los aprendices, facilitando así la transmisión y adquisición de saberes de manera eficaz y significativa. Estas estrategias son planificadas y diseñadas por el docente con el objetivo de alcanzar metas educativas específicas, adecuándose a las necesidades, intereses y contextos de los estudiantes. Esencialmente, las estrategias didácticas son un conjunto de métodos, técnicas y herramientas pedagógicas que, al ser aplicadas de manera coherente y estructurada, promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los estudiantes. Un aspecto crucial de las estrategias didácticas es su capacidad para fomentar la interacción activa entre el docente, el estudiante y el contenido, lo que a su vez facilita la construcción de un aprendizaje profundo y duradero. Estas estrategias pueden variar en función del contenido a enseñar, el nivel educativo, los recursos disponibles y las características de los aprendices, lo que refleja su naturaleza flexible y adaptable, (Hernández et al., 2021).

Las estrategias didácticas bien diseñadas no sólo se centran en la transmisión de información, sino que buscan cultivar el pensamiento crítico, la creatividad, la autoevaluación y la motivación intrínseca en los estudiantes. Promoviendo la reflexión y la evaluación continua, permitiendo tanto a docentes como a estudiantes ajustar su enfoque y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, las estrategias didácticas son fundamentales para crear entornos de aprendizaje estimulantes, inclusivos y orientados al logro de

competencias y habilidades que preparan a los estudiantes para los desafíos del mundo contemporáneo. Por ello, su implementación efectiva requiere de una preparación y formación docente sólida, así como una comprensión clara de los principios pedagógicos y psicológicos que sustentan el proceso educativo, (Herrera y Villafuerte, 2023).

La enseñanza del inglés como segunda lengua (ESL) se refiere al proceso educativo especializado en el cual individuos cuya lengua materna no es el inglés adquieren competencia en esta lengua extranjera. Este proceso va más allá de la simple adquisición de vocabulario y gramática; se trata de un enfoque integral que busca desarrollar la competencia comunicativa del aprendiz, abarcando tanto la comprensión como la expresión oral y escrita en inglés. La ESL no solo se centra en la adquisición de habilidades lingüísticas, sino también en la comprensión cultural asociada con el uso del idioma, lo que permite a los aprendices interactuar efectivamente en contextos globales y multiculturales. Se realiza en un marco pedagógico que incluye estrategias didácticas, materiales, evaluaciones y una planificación cuidadosa para atender las necesidades y características de los aprendices. Los educadores en este campo emplean una variedad de métodos y enfoques como el método comunicativo, el enfoque léxico, o la enseñanza basada en tareas, cada uno con sus particularidades y beneficios. También se enfocan en la pronunciación, la gramática, el vocabulario, así como en las habilidades de escucha, habla, lectura y escritura, buscando proporcionar una experiencia de aprendizaje rica y significativa (Jiménez et al., 2023).

Es crucial en la ESL (inglés como segunda lengua) la creación de un entorno de aprendizaje motivador y contextualizado, donde los estudiantes puedan relacionar el nuevo idioma con situaciones reales y prácticas de su vida cotidiana. Además, la tecnología juega un papel importante en la enseñanza del inglés como segunda lengua, proporcionando recursos, plataformas y herramientas que facilitan el aprendizaje interactivo, la práctica autónoma y la exposición a variedades auténticas del idioma. Se debe agregar que su aprendizaje es fundamental en un mundo globalizado, donde el inglés se ha establecido como una lengua franca en muchos ámbitos internacionales como la ciencia, los negocios y la diplomacia. Por lo tanto, la ESL no solo proporciona habilidades lingüísticas, sino que también abre puertas a oportunidades educativas, profesionales y culturales, contribuyendo al desarrollo personal y profesional de los individuos en una sociedad interconectada y diversa. Este campo educativo sigue evolucionando, respondiendo a las necesidades cambiantes de los aprendices y a los avances en la pedagogía y la tecnología educativa, (Peña, 2019).

En nuestra búsqueda de comprender las teorías y metodologías educativas, nuestra investigación profundizó en marcos clave, comenzando con el constructivismo expuesto por

Ortiz (2015). Esta teoría postula que el aprendizaje es un proceso dinámico impulsado por los estudiantes en el que el conocimiento se construye activamente a través del compromiso y experiencias contextualizadas. Se subrayó la importancia de la indagación, la reflexión crítica y la interacción social en este enfoque, enfatizando el papel fundamental de los estudiantes como creadores activos de su conocimiento. Al hacer la transición a la teoría del aprendizaje colaborativo, como lo aclara Roselli (2016), nuestra exploración reveló que el aprendizaje trasciende los esfuerzos individuales y se convierte en una actividad socialmente constructiva. A través de la colaboración, los estudiantes aprovechan diversas habilidades, conocimientos y perspectivas, lo que da como resultado una construcción más integral del conocimiento más allá de las capacidades individuales. La importancia de las habilidades sociales y el procesamiento grupal en el aprendizaje efectivo surgió como un hallazgo clave, destacando la naturaleza activa, dinámica y relacional intrínseca a la educación.

La teoría de la gamificación, analizada por Sánchez et al. (2020), introdujo el concepto de integrar elementos del juego en contextos ajenos al juego para amplificar la motivación y el compromiso. Nuestra investigación reveló el potencial de la gamificación en la educación al fomentar la motivación intrínseca y mejorar la calidad de la experiencia de aprendizaje. Se identificaron elementos como la competencia, la colaboración y las recompensas como mecanismos que inducen comportamientos positivos.

El enfoque pedagógico comunicativo (CPA), esbozado por Guillén (2021), cambia el enfoque de la adquisición aislada del lenguaje a la comunicación en el mundo real. Nuestros hallazgos enfatizaron la priorización de la fluidez sobre la precisión gramatical, con lecciones diseñadas para estar orientadas al alumno y enfatizando el aprendizaje interactivo y colaborativo. El contexto y el significado se consideraron componentes cruciales en la adquisición efectiva de habilidad lingüísticas. Las teorías del diseño instruccional, tal como las presentan Luna et al. (2021) y Vásquez (2021), resultaron proporcionar marcos estructurados para la creación, entrega y evaluación de material educativo. El modelo ADDIE, el modelo de alineación constructiva de Biggs y el modelo ARCS de motivación para el aprendizaje de Keller fueron identificados como modelos influyentes que guían a los educadores a través de procesos iterativos y reflexivos, alineando los objetivos de aprendizaje, la enseñanza y la evaluación. Las estrategias didácticas, tal como las exploran Hernández et al. (2021) y Herrera y Villafuerte (2023), surgieron como cruciales para cerrar la brecha entre el conocimiento y los estudiantes. Se descubrió que estas estrategias, cuando se aplican de manera coherente y adaptativa, promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Además, desempeñan un papel fundamental en el fomento del pensamiento crítico, la creatividad, la autoevaluación y la motivación intrínseca de los estudiantes.

Por último, nuestra investigación sobre la enseñanza del inglés como segunda lengua (ESL), presentada por Jiménez et al. (2023) y Peña (2019), destacaron el carácter integral de la educación ESL. Más allá de la adquisición de vocabulario y gramática, ESL tiene como objetivo desarrollar la competencia comunicativa y la comprensión cultural. Las diversas metodologías empleadas, como el método comunicativo, el enfoque léxico y la enseñanza basada en tareas, fueron identificadas como componentes cruciales para brindar una experiencia de aprendizaje rica y significativa.

Tabla 1

Panorama general de las teorías y metodologías educativas

Theory	Description
Constructivism	El aprendizaje es un proceso dinámico e impulsado por el estudiante. El conocimiento se construye activamente a través de la participación y las experiencias contextualizadas.
Aprendizaje colaborativo	El aprendizaje es una actividad socialmente constructiva, que trasciende los esfuerzos individuales. La colaboración permite aprovechar diversas habilidades, conocimientos y perspectivas para una comprensión más integral.
Gamificación	Introduce la integración de elementos del juego en contextos ajenos al juego para amplificar la motivación y el compromiso.
Enfoque pedagógico comunicativo	Cambia el enfoque de la adquisición aislada del lenguaje a la comunicación en el mundo real. Enfatiza priorizar la fluidez sobre la precisión gramatical.
Teorías del diseño instruccional	Proporcionar marcos estructurados para la creación, entrega y evaluación de material educativo. Los modelos influyentes incluyen ADDIE, Biggs Constructive Alignment y el modelo ARCS de Keller.
Estrategias didácticas	Fundamental para cerrar la brecha entre el conocimiento y los estudiantes. Promover el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la motivación intrínseca.

Marco conceptual

Gamificación digital en educación

La gamificación digital en el ámbito educativo se refiere a la incorporación de dinámicas y componentes de juego en los entornos de aprendizaje, con el objetivo de hacer que las experiencias educativas resulten más atractivas e interactivas. A través del empleo estratégico de recursos como sistemas de puntos, insignias, clasificaciones, desafíos y recompensas, los docentes buscan diseñar experiencias de aprendizaje envolventes e interactivas que capten la atención de los estudiantes y promuevan un compromiso más profundo con el contenido (Smith y Johnson, 2023).

Importancia

La gamificación digital en la educación radica en su capacidad para abordar los desafíos que enfrentan los educadores y estudiantes (Jones & Brown, 2019). Al proporcionar experiencias de aprendizaje inmersivas e interactivas, la gamificación mejora la participación de los estudiantes, promueve la participación activa y fomenta un entorno propicio para el aprendizaje. Además, las experiencias de aprendizaje personalizadas que ofrecen las plataformas gamificadas fomentan la motivación intrínseca y conducen a mejores resultados de aprendizaje (Johnson, 2018). La importancia de la gamificación digital en la educación radica en su capacidad para abordar las diversas necesidades y preferencias de aprendizaje de los estudiantes al tiempo que promueve la participación activa y una comprensión más profunda (Hamari et al., 2014). Al incorporar elementos que apelan a motivadores intrínsecos como el logro y la progresión, las experiencias educativas gamificadas pueden aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes, lo que conduce a mejores resultados de aprendizaje (Landers & Landers, 2014). Además, la gamificación digital ofrece oportunidades para experiencias de aprendizaje personalizadas adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un sentido de autonomía y propiedad sobre el proceso de aprendizaje (Seaborn & Fels, 2015).

Ventajas

La gamificación digital ofrece varias ventajas en la educación. En primer lugar, mejora el compromiso al incorporar elementos que atraen a los estudiantes, como desafíos y recompensas (Johnson, 2018). En segundo lugar, la gamificación promueve niveles más profundos de comprensión y retención a través de actividades interactivas y la aplicación práctica del conocimiento (Jones & Brown, 2019). En tercer lugar, las experiencias de aprendizaje personalizadas proporcionadas por plataformas gamificadas satisfacen las

necesidades individuales de los estudiantes y promueven el desarrollo de habilidades esenciales del siglo XXI, como la resolución de problemas y la colaboración (Smith y Johnson, 2023).

La gamificación digital ofrece varias ventajas en entornos educativos. En primer lugar, mejora la participación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más agradable e interactivo (Nicholson, 2015). Al integrar elementos como desafíos, recompensas y mecanismos de retroalimentación, las experiencias educativas gamificadas captan la atención de los alumnos y mantienen su interés durante todo el proceso de aprendizaje. En segundo lugar, la gamificación digital promueve niveles más profundos de aprendizaje y comprensión al brindar oportunidades para la participación activa y la aplicación práctica del conocimiento (Hanus y Fox, 2015). A través de simulaciones y actividades gamificadas, los estudiantes pueden explorar conceptos complejos en un entorno seguro e inmersivo, lo que lleva a una mejor comprensión y retención de información. En tercer lugar, la gamificación digital fomenta un sentido de comunidad y colaboración entre los estudiantes al incorporar elementos sociales como tablas de clasificación y desafíos multijugador (Cheong y Filippou, 2015). Al trabajar juntos para lograr objetivos comunes, los estudiantes desarrollan importantes habilidades de comunicación y trabajo en equipo al tiempo que refuerzan su comprensión del tema. Por último, la gamificación digital promueve la motivación intrínseca y una mentalidad de crecimiento al brindar a los estudiantes oportunidades de dominio y logro. A través de objetivos claros, seguimiento del progreso y mecanismos de retroalimentación, las experiencias educativas gamificadas permiten a los estudiantes tomar posesión de su viaje de aprendizaje y esforzarse por mejorar continuamente, (Herzig, 2019).

Elementos

Varios elementos clave constituyen la gamificación digital en la educación. Se otorgan puntos y recompensas a los estudiantes por completar tareas o alcanzar hitos, proporcionando incentivos tangibles por sus esfuerzos (Johnson, 2018). Las insignias sirven como representaciones virtuales de los logros dentro de una plataforma gamificada, motivando a los estudiantes a esforzarse por lograr un mayor éxito (Smith, 2020). Las tablas de clasificación muestran las clasificaciones de desempeño de los estudiantes, fomentando una competencia sana y fomentando la excelencia (Jones & Brown, 2019). Los desafíos y misiones presentan a los estudiantes tareas u objetivos específicos, promoviendo la aplicación práctica del conocimiento y el desarrollo de habilidades (Johnson, 2018).

En conclusión, la gamificación digital tiene un inmenso potencial para transformar la educación al mejorar el compromiso, promover un aprendizaje más profundo y fomentar el desarrollo de habilidades esenciales. Al comprender el concepto, la importancia, las ventajas y los elementos de la gamificación digital en la educación, los educadores pueden aprovechar esta estrategia de manera efectiva para crear experiencias de aprendizaje dinámicas e impactantes para los estudiantes. A medida que las tecnologías digitales continúan evolucionando, la integración de la gamificación en la educación ofrece oportunidades interesantes para transformar los métodos de enseñanza tradicionales y capacitar a los estudiantes para que se conviertan en aprendices de por vida.

La gamificación digital como estrategia

La gamificación digital ha surgido como una estrategia prometedora en la educación, integrando elementos de juego en entornos de aprendizaje para mejorar la participación y la motivación de los estudiantes. En la educación contemporánea, la integración de la gamificación digital ha surgido como una estrategia transformadora para involucrar a los estudiantes y optimizar los resultados del aprendizaje. Esta sección explora el concepto, la importancia, las ventajas y los elementos de la gamificación digital en la educación, extrayendo conocimientos de investigaciones académicas y opiniones de expertos.

Aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria

El aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria es un componente fundamental del recorrido educativo de los estudiantes, ya que los equipa con las habilidades lingüísticas necesarias para el éxito académico y las oportunidades futuras, (UNESCO 2019).

Concepto

El aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria abarca el proceso de adquisición y desarrollo del dominio del idioma entre los estudiantes en un entorno educativo secundario. Implica la adquisición de habilidades lingüísticas como leer, escribir, escuchar y hablar, así como el desarrollo de la competencia lingüística necesaria para la comunicación académica y social. El aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria tiene como objetivo preparar a los estudiantes para diversos esfuerzos académicos y profesionales brindándoles las habilidades lingüísticas y la competencia cultural necesarias para navegar en diversos contextos lingüísticos, (Krashen, 1982).

Importancia del aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria

No se puede subestimar la importancia del aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria, ya que el dominio del idioma inglés es esencial para el éxito académico, el avance profesional y la ciudadanía global (Cummins, 2000). En el mundo interconectado de hoy, el inglés sirve como lengua franca para la comunicación en diversos ámbitos, incluidos el académico, los negocios y la tecnología. La enseñanza del idioma inglés de alta calidad en la escuela secundaria no sólo proporciona a los estudiantes las habilidades lingüísticas necesarias para el rendimiento académico, sino que también fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la competencia intercultural (Thomas y Collier, 2002). Además, el aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria promueve la inclusión social y la equidad al brindar a todos los estudiantes el mismo acceso a oportunidades y recursos educativos (Lucas y Villegas, 2013).

Ventajas del aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria

El aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria ofrece numerosas ventajas a los estudiantes. En primer lugar, mejora el rendimiento académico al proporcionar a los estudiantes las habilidades lingüísticas necesarias para sobresalir en diversas materias y pruebas estandarizadas (Genesee, 1987). El dominio del inglés permite a los estudiantes acceder y comprender contenido académico, participar activamente en debates en el aula y producir tareas escritas de alta calidad. En segundo lugar, el aprendizaje del idioma inglés fomenta las habilidades de comunicación esenciales para el éxito en el mercado global (Lazaraton, 2001). A través de actividades interactivas y el uso auténtico del lenguaje, los estudiantes desarrollan la capacidad de expresarse de manera clara y persuasiva tanto en inglés hablado como escrito. En tercer lugar, el aprendizaje del idioma inglés promueve la conciencia y la apreciación cultural al exponer a los estudiantes a diversas perspectivas lingüísticas y culturales. Al interactuar con textos, medios y artefactos culturales auténticos, los estudiantes obtienen información sobre el rico entramado de culturas de habla inglesa en todo el mundo, (Kramsch, 1998).

Elementos del aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria

Varios elementos clave constituyen un aprendizaje eficaz del idioma inglés en la escuela secundaria. En primer lugar, un plan de estudios integral que integre habilidades lingüísticas y conocimiento de contenidos es esencial para fomentar el dominio del idioma (Cummins, 2000). Un enfoque equilibrado que combina la enseñanza del idioma con el contenido de la materia permite a los estudiantes desarrollar habilidades lingüísticas y

competencia académica simultáneamente. En segundo lugar, la instrucción diferenciada que aborde las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes es fundamental para promover el acceso equitativo a las oportunidades de aprendizaje del idioma inglés (Tomlinson et al. 2003). Al brindar apoyo y andamiaje personalizados, los educadores pueden garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial de aprendizaje de idiomas. En tercer lugar, el uso de materiales auténticos y tareas del mundo real que reflejen los intereses y experiencias de los estudiantes mejora el compromiso y la motivación. Tareas auténticas como el aprendizaje basado en proyectos, debates y simulaciones proporcionan contextos significativos para el uso del lenguaje y promueven el aprendizaje activo, (Nunan, 1999).

El aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria juega un papel vital en la preparación de los estudiantes para el éxito académico, la preparación profesional y la ciudadanía global. Al proporcionar a los estudiantes las habilidades lingüísticas y la competencia cultural necesarias para una comunicación y colaboración efectivas en diversos contextos, el aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria permite a los estudiantes prosperar en un mundo interconectado. A través de un plan de estudios integral, instrucción diferenciada y experiencias de aprendizaje auténticas, los educadores pueden crear un entorno de aprendizaje inclusivo y de apoyo que permita a todos los estudiantes alcanzar sus objetivos de aprendizaje de idiomas.

Digital gamification tools in language class

Wordwall

Este recurso digital puede resultar de gran ayuda para profesores de cualquier materia. Por ejemplo, un estudio realizado por Ordoñez y Medina (2022) examinaron el impacto del uso de Wordwall, una plataforma educativa en línea, en educación primaria para enseñar matemáticas en el contexto de la emergencia sanitaria del COVID-19. Los resultados mostraron una clara mejoría entre el pretest y postest en cuanto al uso y comprensión de fracciones. A través de Wordwall, los profesores pueden crear fácilmente una serie de juegos y cuestionarios para asignarlos como trabajo en clase o tarea. La plataforma es un medio de aprendizaje divertido y entretenido que "tiene un impacto positivo en los resultados de aprendizaje y los intereses de aprendizaje de los estudiantes" (Hidayaty y Qurbaniah, n.d., p. 11). Este sitio refuerza las ideas principales sobre la gamificación y sus beneficios, ya que se ha demostrado que impacta los sentimientos, las actitudes y el compromiso de los estudiantes, especialmente en aspectos del plan de estudios que generalmente no son atractivos, como la gramática. El

vocabulario también se puede presentar y revisar fácilmente, ya que Wordwall ofrece una variedad de actividades que incluyen coincidencias, cuestionarios, palabras que faltan, reorganización, agrupación, crucigramas y tarjetas didácticas.

Además, la plataforma promueve e impulsa la participación de los estudiantes (Mazelin et al., 2022), aspecto que se alinea con los objetivos de esta investigación de tesis de maestría, ya que uno de los objetivos del uso de Wordwall en el aula era alentar a los estudiantes a practicar su expresión oral. habilidades a través de discusiones grupales y entre pares. Wordwall es un recurso educativo abierto (REA) eficaz y muy útil para crear materiales de aprendizaje digitales. Además, los resultados de las clases proporcionan datos sobre el desempeño de los estudiantes y, en general, esta plataforma también es fácil de usar y cubre muchos aspectos para implementar con éxito la gamificación en cualquier entorno de aprendizaje.

Kahoot

Kahoot es una de las plataformas más populares en cuanto a la integración de la gamificación en el aula. La biblioteca de la plataforma facilita que los profesores de cualquier grado o materia encuentren valiosos recursos educativos. Sin embargo, la opción de crear cuestionarios personalizados basados en el contenido específico del plan de estudios también es fundamental. En cuanto a la implementación de Kahoot en la instrucción de inglés como lengua extranjera (EFL), las principales áreas de la plataforma desarrollan habilidades de los usuarios en conocimiento de gramática, aprendizaje de vocabulario y comprensión lectora.

Wang y Tahir (2020) realizaron una revisión de la literatura de más de 90 estudios que analizaron el impacto de Kahoot! en el contexto educativo. Además, la revisión de la literatura encontró que Kahoot afectó positivamente varias áreas del aprendizaje, incluido el rendimiento académico de los estudiantes, la dinámica del aula y los aspectos emocionales y psicológicos (actitudes, percepciones y ansiedad).

Sin embargo, los principales retos a la hora de implementar esta plataforma en las aulas fueron problemas técnicos que afectaron a la conexión a Internet, errores en el diseño de los cuestionarios que complicaron la lectura y selección de preguntas y respuestas, o el estrés emocional provocado por el carácter competitivo del juego, que muestra un tiempo limitado

para que los estudiantes respondan y la falta de una opción de autocorrección que les permitiría cambiar sus respuestas si fueran demasiado rápidas, (Wang y Tahir 2020).

A pesar de estos desafíos, los estudiantes generalmente encuentran que Kahoot es fácil de usar (García-Rubio & Figueroa, 2020), lo que puede ser un elemento considerable para su éxito. Algunos estudios también han expresado que las distracciones se reducen al usar Kahoot en clase. En conclusión, ¡Kahoot! es un recurso digital muy utilizado que ha enriquecido el aula cuando se implementa adecuadamente, (Licorish et al., 2018).

Dimensiones de la gamificación digital como estrategia

La gamificación digital se define por la incorporación de elementos propios de los juegos, como la competencia, los desafíos y las recompensas, en contextos no lúdicos para motivar y mejorar la participación y el aprendizaje (Deterding et al., 2011)

Las dimensiones clave de la gamificación digital incluyen la mecánica de juego (rules of play), la dinámica de juego (game dynamics), y los componentes estéticos y narrativos que conforman la experiencia del usuario (Werbach & Hunter, 2012).

La gamificación digital como estrategia educativa se utiliza para fomentar la motivación intrínseca de los estudiantes, mejorar la colaboración y facilitar el aprendizaje significativo a través de la aplicación de mecánicas de juego en entornos educativos (Hamari et al., 2014).

Dimensiones del aprendizaje del idioma inglés

El aprendizaje del idioma inglés implica tanto la adquisición de habilidades lingüísticas básicas como la comprensión profunda de aspectos culturales y pragmáticos que facilitan la comunicación efectiva en contextos internacionales (Larsen-Freeman & Anderson, 2013).

Las dimensiones del aprendizaje del inglés incluyen no solo la competencia gramatical y léxica, sino también la habilidad para interactuar social y culturalmente de manera apropiada en diversos contextos comunicativos (Celce-Murcia et al. 2014).

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera abarca aspectos cognitivos, afectivos y sociales, contribuyendo al desarrollo integral del individuo y preparándolo para participar activamente en la comunidad globalizada (Ellis, 2008).

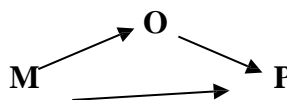
MATERIALES Y MÉTODOS

Tipo de investigación

De acuerdo con Sánchez y Reyes (2006) y Hernández et al. (2016), el estudio empleó un enfoque cuantitativo y desarrolló bajo un diseño no experimental.

Diseño de la investigación

El diseño de estudio fue de tipo descriptivo y propositivo. Tal como señalan Sánchez y Reyes (2006), este diseño se enfocó en recopilar datos y caracterizar el proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes, con el fin de sugerir la gamificación digital como una estrategia pedagógica. Este enfoque se representó mediante el siguiente esquema:



Donde:

M: representa la muestra

O: Corresponde a la observación

P: Propuesta (uso de la gamificación digital como estrategia)

Población muestral:

Según Hernández et al. (2016) la población estuvo conformada por los 100 estudiantes de 4° de secundaria durante el 2020.

Todos los estudiantes seleccionados participaron voluntariamente y se les administró el B1 Preliminary Cambridge Test. Todos los estudiantes de este nivel participaron en el examen, lo cual indica que se trató de una muestra no probabilística. Este tamaño de muestra se eligió para garantizar una representación y variabilidad adecuadas dentro de la población de estudio, lo que permite un análisis significativo del idioma inglés como segunda lengua. A cada participante se le pidió que completara la prueba en condiciones controladas para mantener la consistencia y validez de los datos recopilados.

El muestreo para la revisión de la literatura implicará una combinación de búsquedas de palabras clave en bases de datos académicas, muestreo en bola de nieve mediante la revisión

de referencias de estudios relevantes y recomendaciones de expertos. La muestra de la encuesta de estudiantes se seleccionará utilizando un enfoque de muestreo por conveniencia, donde el investigador buscará la participación voluntaria de los estudiantes de décimo grado.

Técnicas e instrumentos para la recolección de datos:

Para obtener la información, se aplicó la técnica de la encuesta, utilizando instrumentos específicos para explorar problemas investigables a través de métodos como la observación, el análisis de documentos y otros sistemas de adquisición de conocimiento.

Consideraciones éticas:

En esta tesis se abordarán las siguientes consideraciones éticas:

Consentimiento informado: Los participantes (estudiantes) y autores de la literatura revisada serán informados sobre el propósito del estudio y darán su consentimiento para participar o incluir su trabajo.

Confidencialidad y anonimato: Las identidades de los estudiantes participantes y cualquier información personal se mantendrán confidenciales y los datos se reportarán de forma anónima.

Minimizar el daño: la investigación se diseñará y realizará de manera que minimice cualquier daño o malestar potencial para los estudiantes participantes.

Aprobación institucional: Se obtendrán las aprobaciones necesarias de la junta de ética en investigación o de la junta de revisión institucional de la universidad antes de realizar el estudio. Se procedió con el análisis de documentos, revisando y evaluando aquellos que estén relacionados con el tema, por ejemplo, revisar literatura académica, analizar documentos de políticas, etc. Posteriormente, se coordinó con la IE, se elaboró y validó el instrumento y programa, aplicación del programa, recojo y procesamiento de información y finalmente elaboración del informe final. Para el procesamiento de información se empleó la hoja de cálculo Excel o SPSS.

Este trabajo de investigación se apega plenamente a todos los estándares éticos y legales. Todas las herramientas gamificadas que se utilizaron son cuidadosamente alineadas a la edad de los estudiantes y se obtuvieron las licencias necesarias para evitar problemas de propiedad intelectual. Además, la investigación mantuvo la transparencia con las partes interesadas, garantizando el asentimiento informado y la confidencialidad de las identidades. Como parte de los criterios éticos establecidos por la Institución, se gestionó el permiso de la

dirección para la ejecución de la investigación, indicando el procedimiento a realizar y las tareas que cada uno deberá cumplir.

A fin de orientar el trabajo de investigación se ha procedido a elaborar la siguiente matriz de consistencia:

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS Y VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera la propuesta de estrategias de gamificación digital promoverá el aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario, 2020?</p>	<p>Objetivo General:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proponer las estrategias de gamificación digital par mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes del nivel secundaria. <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de aprendizaje del inglés en los estudiantes del nivel secundario. • Diseñar las estrategias de 	<p>Teoría del constructivismo (Ortiz, 2015). Teoría del aprendizaje colaborativo (Roselli, 2016). Teoría de la gamificación (Sánchez et al., 2020). Enfoque comunicativo (Guillén, 2021). Diseño Instruccional (Luna et al., 2021; Vásquez, 2021; Salas-rueda, 2019).</p>	<p>Hipótesis General: Si se aplican estrategias de gamificación digital se mejoran de los resultados del aprendizaje de inglés en estudiantes de nivel secundario.</p> <p>VI: Gamificación digital como estrategia</p> <p>VD: aprendizaje del idioma inglés</p>	<p>Método de Investigación. Investigación básica propositiva. Aplicación de cuestionario y procesamiento de datos con Excel o SPSS. Diseño de validación de las estrategias de la gamificación digital a partir de jueces expertos.</p>

	<p>gamificación digital para los estudiantes del nivel secundario.</p> <ul style="list-style-type: none">● Validar las estrategias de gamificación digital para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario.			
--	---	--	--	--

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultados

Objetivo Específico 1: Identificar el nivel de aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario

La evaluación del dominio del idioma inglés entre los estudiantes de secundaria es crucial para comprender su preparación para futuros desafíos académicos y su capacidad para comunicarse de manera efectiva en un mundo globalizado. Este estudio se centra en evaluar el dominio del idioma inglés de 100 estudiantes de 4° de secundaria mediante la prueba B1 Preliminary de Cambridge, administrada a principios del año 2020. La prueba preliminar B1, que está alineada con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), evalúa las habilidades de los estudiantes para escuchar, leer y hablar. Los resultados de esta evaluación se presentan en la Tabla 2, que proporciona un desglose detallado del desempeño de los estudiantes en las tres habilidades evaluadas. Las estadísticas revelan información significativa sobre los niveles de competencia de los estudiantes y destacan las áreas que requieren una intervención específica.

Tabla 2

Resultados del examen preliminar de Cambridge B1 (2020)

Habilidad	Número de alumnos aprobados	Número de estudiantes reprobados
Escucha	10	90
Lectura	13	87
Parlante	30	70

Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes tuvieron dificultades con la prueba preliminar B1, particularmente en las habilidades de comprensión auditiva y lectura. En concreto, 90 estudiantes (90 %) no aprobaron la prueba de comprensión auditiva, mientras que solo 10 estudiantes (10 %) lo lograron. Del mismo modo, los resultados de la prueba de lectura muestran que 87 estudiantes (87 %) reprobaron, y solo 13 estudiantes (13 %) aprobaron. Por el contrario, los resultados de la prueba de expresión oral fueron comparativamente mejores, con 70 estudiantes (70 %) reprobando y 30 estudiantes (30 %) aprobando. Estos hallazgos sugieren la necesidad de estrategias de instrucción enfocadas para mejorar las habilidades de escucha y lectura entre los estudiantes, al mismo tiempo que mejoran su dominio general del idioma inglés. El estudio tiene como objetivo utilizar estos resultados como línea de base para desarrollar e implementar intervenciones específicas que puedan abordar las debilidades

identificadas y apoyar a los estudiantes para que alcancen niveles más altos de competencia en inglés.

Diseñar el programa basado en estrategias de gamificación en estudiantes del nivel secundaria

Objetivos del Programa

Escucha: Aumentar la tasa de aprobación del 10% al 50%

Lectura: Aumentar la tasa de aprobación del 13% al 50%

Habla: Aumentar la tasa de aprobación del 30% al 60%

Elementos de Gamificación

Puntos y Insignias

Niveles

Tablas de Clasificación

Desafíos y Misiones

Recompensas

Plataforma y Herramientas

Herramientas Interactivas: Kahoot, Quizizz, Flipgrid, Wordwall

Actividades del Programa

Escucha: Cuestionarios interactivos, podcasts, desafíos

Lectura: Cuestionarios interactivos, narración digital, misiones

Habla: Flipgrid, juegos de roles, tareas semanales

Plan de Implementación

Fase Piloto: Seleccionar clase, configurar herramientas, formación

Lanzamiento Completo: Implementación, monitoreo del progreso, retroalimentación

Monitoreo y Evaluación

Rastrear progreso con LMS

Recopilar retroalimentación

Evaluar impacto y ajustar estrategias

Retroalimentación y Reconocimiento

Retroalimentación inmediata

Reconocimiento público con insignias, certificados, tablas de clasificación

El diseño propuesto tiene como objetivo mejorar el dominio del inglés entre los estudiantes de nivel secundario a través de una estrategia de gamificación digital. El programa establece objetivos claros para cada habilidad lingüística (escuchar, leer y hablar) con el objetivo de aumentar significativamente las tasas de aprobación en estas áreas. Para lograrlo,

se incorporarán varios elementos de gamificación, incluyendo puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación, desafíos y recompensas.

Para la implementación, se utilizará una variedad de herramientas interactivas como Kahoot, Quizizz, Flipgrid y Wordwall, que ofrecen actividades atractivas adaptadas a cada habilidad lingüística. Las actividades de escucha incluirán cuestionarios interactivos y podcasts, mientras que las tareas de lectura incluirán cuestionarios interactivos, narración digital y misiones. La práctica oral se facilitará a través de Flipgrid, juegos de rol y tareas semanales.

El plan de implementación comenzará con una fase piloto, en la que se seleccionará una clase, se configurarán las herramientas y se impartirá formación. A esto le seguirá un lanzamiento a gran escala, con un seguimiento continuo de los progresos y la recopilación de comentarios para hacer un seguimiento de la eficacia y realizar los ajustes necesarios.

El monitoreo y la evaluación implicarán el seguimiento del progreso utilizando un Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS), la recopilación de comentarios de estudiantes y maestros, y la evaluación del impacto del programa para refinar las estrategias. Se proporcionará retroalimentación inmediata y los estudiantes serán reconocidos públicamente a través de insignias, certificados y tablas de clasificación para fomentar la motivación y el reconocimiento.

Tabla 3

Validar la propuesta de estrategias de gamificación digital para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario

Expertos	Dictamen
Experto 1	Aplicable
Experto 2	Aplicable
Experto 3	Aplicable

Como se muestra en la Tabla 3, la estrategia de gamificación digital para aprender inglés ha sido validada por expertos con títulos de maestría. Los tres especialistas en el campo juzgaron que la estrategia es aplicable. Esta validación fue crucial ya que destacó tanto las fortalezas como las debilidades del programa, facilitando decisiones informadas para su mejora y asegurando el logro de los objetivos establecidos durante su implementación.

Discusión

La integración de la gamificación digital en la enseñanza del inglés para estudiantes de nivel secundario se ha convertido en una estrategia pedagógica relevante y necesaria, especialmente en un contexto globalizado donde las competencias lingüísticas son esenciales para el desarrollo académico y profesional. La competencia en el idioma inglés, particularmente en las áreas de comprensión auditiva y lectura, ha sido identificada como un desafío considerable en diversos contextos educativos a nivel mundial.

Para proponer estrategias de gamificación digital para la mejora del aprendizaje en inglés en estudiantes del nivel secundario el estudio se basó en autores que hacen referencia al tema como Tavitil (2014), quien investigó sobre la competencia en el idioma inglés de estudiantes de secundaria en Turquía, enfatizó en los desafíos significativos que estos enfrentan en las habilidades de escucha y habla. La investigación se enmarca dentro de una creciente preocupación por la efectividad de las estrategias pedagógicas en la enseñanza de idiomas, ya que se revela que las dificultades de los estudiantes pueden atribuirse en gran medida a métodos de enseñanza inadecuados y a la falta de actividades de aprendizaje interactivas y atractivas. Estos resultados no solo reflejan la situación en Turquía, sino que se alinean con problemas observados en otros países, sugiriendo que la deficiencia en habilidades de escucha y lectura del idioma extranjero es un problema a nivel mundial. Asimismo, la gamificación permite transformar las experiencias de aprendizaje en dinámicas más motivadoras y centradas en el estudiante, ofreciendo una forma viable para abordar estas deficiencias, gestando así un entorno en el que los estudiantes se sientan más comprometidos y motivados para mejorar sus competencias lingüísticas.

El enfoque de la gamificación no es simplemente un agregado a las estrategias tradicionales de enseñanza, sino una reconfiguración completa del proceso educativo. Al integrar elementos de juego como la competencia, el logro de metas y la retroalimentación instantánea, la gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia interactiva y personalizada. Por su parte, Deci y Ryan (2000), mediante su Teoría de la Autodeterminación, destacan que los estudiantes suelen estar motivados por factores intrínsecos como la competencia, la autonomía y la relación, aspectos clave para comprender por qué la gamificación puede ser tan efectiva en el contexto educativo. Al incorporar desafíos y recompensas dentro del proceso de aprendizaje, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan un sentido de logro y control sobre su propio progreso. Este enfoque es especialmente relevante en la enseñanza del inglés, donde la práctica

constante y la exposición a diferentes contextos lingüísticos son cruciales para el desarrollo de competencias sólidas en comprensión auditiva y lectura.

Por su parte, la teoría del aprendizaje conductista, impulsada por Skinner (1953), ofrece un marco adicional para entender cómo la gamificación puede reforzar el aprendizaje. Según esta teoría, el refuerzo positivo, a través de recompensas y reconocimiento, es clave para motivar a los estudiantes y fomentar comportamientos deseados. En el contexto de la enseñanza del inglés, esto podría traducirse en el uso de puntos, insignias y otras formas de reconocimiento para alentar a los estudiantes a participar activamente en actividades de escucha y lectura.

Green (2012) también considera el abordaje de los desafíos que enfrentan los estudiantes de secundaria en Europa, particularmente en las áreas de comprensión auditiva y lectura, al evaluar su desempeño en pruebas alineadas con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (CEFR). Los hallazgos revelan que las dificultades en estas áreas no se limitan a un solo país o región, sino que son prevalentes en toda Europa. Esta evaluación destaca la necesidad de revisar y ajustar los currículos actuales para mejorar la enseñanza de estas habilidades cruciales. La gamificación, al ofrecer enfoques innovadores y atractivos, puede proporcionar la solución necesaria para superar estas deficiencias. Al transformar las tareas tradicionales de escucha y lectura en actividades más dinámicas y motivadoras, la gamificación permite a los estudiantes no solo practicar estas habilidades de manera más efectiva, sino también desarrollar una actitud más positiva hacia el aprendizaje del inglés.

En este contexto, la gamificación no solo se presenta como una herramienta pedagógica útil, sino como una necesidad para enfrentar los desafíos actuales de la educación en idiomas. Frente a ello, Tsagari y Pavlou (2015) reforzaron esta idea en su estudio sobre estudiantes de secundaria en Grecia y Chipre, donde encontraron dificultades significativas en las tareas de escucha y lectura. Los hallazgos refuerzan la idea de que los desafíos en la enseñanza del inglés son a nivel global. La consistencia de estos resultados en diferentes países subraya la necesidad urgente de un enfoque integral que incorpore métodos innovadores como la gamificación para abordar estos problemas de manera efectiva. La gamificación, al crear un entorno de aprendizaje más atractivo y centrado en el estudiante, no solo mejora la competencia en inglés, sino que también promueve una mayor participación y compromiso por parte de los estudiantes, lo que es esencial para su éxito académico.

La necesidad de estrategias instructivas más efectivas para mejorar la competencia en inglés es evidente en los altos índices de fracaso en las habilidades de escucha y lectura observados en diversas investigaciones. La gamificación ofrece una solución prometedora al

incorporar elementos de juego que son intrínsecamente motivadores y que fomentan una mayor participación de los estudiantes. Kapp (2012) exploró cómo las mecánicas de juego pueden ser aplicadas en contextos educativos para crear entornos de aprendizaje más atractivos y efectivos, utilizó principios de diseño de juegos, por ello la gamificación permite que los estudiantes se involucren más profundamente con el material, lo que resulta en una mayor retención de la información y un mejor rendimiento en tareas específicas de lenguaje.

En esa línea, la gamificación como metodología permite efectivizar la enseñanza de idiomas, asimismo, McGonigal (2011) enfatizó en cómo los principios del diseño de juegos pueden ser aplicados para resolver problemas del mundo real, incluidos los desafíos educativos, enfatizando en el potencial de la gamificación para crear experiencias de aprendizaje significativas y agradables, sugiriendo que las mecánicas de juego pueden ser aprovechadas para abordar problemas complejos en la educación. Este enfoque es especialmente relevante en la enseñanza del inglés, donde la motivación y el compromiso del estudiante son fundamentales para el éxito. La gamificación, permite que el proceso de aprendizaje sea más divertido y atractivo, ayudando a superar las barreras que muchos estudiantes enfrentan en la adquisición de habilidades lingüísticas.

Deterding et al. (2011) investigaron sobre las bases psicológicas de la gamificación y su aplicación en contextos de aprendizaje, subrayando cómo los elementos de juego pueden mejorar la motivación y el compromiso, proporcionando una base teórica sólida para la incorporación de la gamificación en entornos educativos. Al comprender cómo estos elementos interactúan con la psicología del aprendizaje, los profesores diseñan experiencias de enseñanza más efectivas que no solo mejoren las competencias lingüísticas de los estudiantes, sino que también los preparen para enfrentar desafíos de un mundo cada vez más globalizado.

Por tanto, la aplicación de la gamificación digital en el aprendizaje del inglés tiene el potencial de cerrar las brechas educativas observadas en diversas investigaciones a nivel mundial. Al ofrecer un enfoque innovador que combina la motivación intrínseca con el refuerzo positivo, la gamificación ayuda a los estudiantes a superar los retos y desafíos que enfrentan en las habilidades de escucha y lectura, mejorando su competencia general en el idioma extranjero. Los hallazgos sostienen que, al hacer el aprendizaje más interactivo y centrado en el estudiante, la gamificación no solo aumenta la participación y el compromiso, sino que también mejora los resultados educativos, preparando así mejor a los estudiantes para un mundo en el que el dominio del inglés es cada vez más esencial. A medida que la tecnología va avanzando es necesario que las instituciones educativas adopten estrategias como la

gamificación para asegurarse de que sus estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades necesarias para tener éxito en un entorno global competitivo.

Con respecto a la identificación del nivel de aprendizaje del inglés en los estudiantes de secundario, 2024, se encontró que la gran mayoría presenta un bajo rendimiento, por mencionar que estos problemas no son exclusivos de una región en particular, sino que se reflejan en diversos sistemas educativos. Así tenemos a Tavit (2014) quien mencionó que los estudiantes de secundaria en Turquía presentan también dificultades considerables en las habilidades de escucha y habla, atribuibles en gran medida a métodos de enseñanza inadecuados y a la falta de actividades de aprendizaje interactivas y atractivas. Este hallazgo se relaciona con el estudio de Green (2012), quien refirió que en Europa los estudiantes también enfrentan desafíos en la comprensión auditiva y la lectura, enfatizando en la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más efectivas.

A partir de estos antecedentes, se puede afirmar que el bajo rendimiento en comprensión auditiva y lectura en el idioma extranjero entre los estudiantes de secundaria refleja una problemática generalizada que exige la implementación de métodos innovadores en la enseñanza del inglés. La gamificación, es una estrategia que incorpora elementos de juego como la competencia, el logro de metas y la retroalimentación instantánea, emerge como una solución efectiva para enfrentar estos retos, asimismo, para la Teoría de la Autodeterminación (SDT) desarrollada por Deci y Ryan (2000), la gamificación puede fortalecer la motivación intrínseca de los estudiantes al fomentar un sentido de logro, control y conexión, elementos cruciales para un aprendizaje efectivo. De manera muy similar, la Teoría del Aprendizaje Conductista, impulsada por Skinner (1953), señala el uso de refuerzos y recompensas como mecanismos para mantener a los estudiantes comprometidos y enfocados en alcanzar los objetivos de aprendizaje. La aplicación de la gamificación en la enseñanza del inglés no solo se justifica desde un punto de vista teórico, sino que también se ha demostrado su eficacia en la práctica por ello Kapp (2012) y McGonigal (2011) documentaron cómo las mecánicas de juego permiten transformar entornos educativos tradicionales en experiencias de aprendizaje más dinámicas y motivadoras, capaces de incrementar la participación y el rendimiento de los estudiantes. Consecuentemente, Tsigari y Pavlou (2015) enfatizan en esta perspectiva al referir que las dificultades en la escucha y la lectura observadas en estudiantes de Grecia y Chipre son indicativas de un problema sistémico que afecta a múltiples contextos educativos. La gamificación, al integrar elementos lúdicos y motivadores en el proceso educativo, ofrece una alternativa viable para fortalecer las competencias en inglés, especialmente en aquellas áreas donde los métodos tradicionales han demostrado ser insuficientes.

Con respecto al diseño del programa basado en estrategias de gamificación en estudiantes del nivel secundaria, 2024, presenta una oportunidad significativa para abordar los desafíos persistentes en la competencia en este idioma, especialmente en las áreas de comprensión auditiva y lectura. Existen numerosas investigaciones sobre ello, por citar a Tavid (2014), Green (2012) y Tsigari y Pavlou (2015) revelaron que los estudiantes de secundaria enfrentan diversas dificultades entorno a estas habilidades, lo cual es un fenómeno global que se manifiesta en diversos contextos y niveles educativos. Esta problemática, enfatiza la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más efectivas que puedan motivar y comprometer a los estudiantes de manera que se mejoren estos aspectos críticos de la competencia en inglés.

Al diseñar un programa basado en estrategias de gamificación en estudiantes de nivel secundario, es importante los fundamentos teóricos y la evidencia existente. Un programa eficaz debe incluir elementos interactivos y recompensas que no solo motiven a los estudiantes, sino que también estén alineados con las metas educativas específicas de mejorar la comprensión auditiva y la lectura. Asimismo, es importante realizar ajustes curriculares que permitan la integración fluida de estas estrategias, asegurando que los desafíos globales identificados por estudios como Tavid, Green, y Tsigari y Pavlou sean abordados de manera efectiva.

Finalmente, la propuesta ha sido validada por expertos en el tema para asegurar la validez y de esta manera pueda ser aplicada a diversos contextos en el nivel secundario.

Conclusiones

- El nivel de aprendizaje del inglés ha sido bajo en los estudiantes del nivel secundarios de acuerdo al instrumento aplicado. El presente estudio se propuso desarrollar un programa basado en estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje del inglés en estudiantes de nivel secundario. Los resultados iniciales obtenidos a partir de la prueba B1 Preliminary de Cambridge revelaron que una proporción significativa de los estudiantes mostró dificultades en las habilidades de comprensión auditiva y lectura, con tasas de aprobación del 10% y 13% respectivamente. Sin embargo, la habilidad de expresión oral mostró resultados comparativamente mejores, con una tasa de aprobación del 30 %.
- Estos hallazgos subrayan la necesidad de diseñar intervenciones específicas para abordar las debilidades en las habilidades de escucha y lectura, así como para fortalecer el dominio general del idioma inglés entre los estudiantes. El programa incorpora diversos elementos de gamificación, tales como puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación, desafíos y recompensas, utilizando herramientas interactivas como Kahoot, Quizizz, Flipgrid y Wordwall. Las actividades propuestas incluyen cuestionarios interactivos, podcasts, narración digital, misiones y juegos de roles, todas diseñadas para hacer el aprendizaje más atractivo y eficaz.
- El Programa de estrategias de gamificación digital para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario, 2024 fue validado mediante el juicio de expertos, por 3 especialistas en la temática, cuyo dictamen fue aplicable.
- Finalmente, luego de haberse seguido todas las etapas se logró tener como producto la propuesta de estrategias de gamificación digital para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel secundario.

Recomendaciones

Al director de la Institución Educativa:

- Considere como una de sus políticas institucionales aplicar un test que permita identificar el nivel de aprendizaje del inglés.
- Diseñe junto a los docentes del idioma inglés un programa de gamificación que utilice herramientas interactivas tales como Kahoot y Quizizz para abordar las debilidades en las habilidades de escucha y lectura.
- Implemente el Programa de estrategias de gamificación digital validado por expertos para garantizar su aplicabilidad.
- Proponga estrategias de gamificación digital para la mejora del aprendizaje del inglés en estudiantes de nivel secundario.

Referencias

- Bernardo, M. (2021). *Gamificación y aprendizaje: Un enfoque desde la teoría y la práctica* (No. 29). Encuentro.
https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/47048/gamificacion_bernardo_encuentro_2021_N29.pdf?sequence=1
- Briceño, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO, 9*(1), 11-22.
<https://www.redalyc.org/journal/6882/688272308002/html/>
- Cheong, C., & Filippou, J. (2015). Towards the gamification of learning: Investigating the use of gamification in education. *Semantic Scholar*.
<https://www.semanticscholar.org/paper/Towards-the-Gamification-of-Learning%3A-Investigating-Cheong-Filippou/fec4865d1b664373847a49a53d1a4be7f60d3f95>
- Celce-Murcia, M., Brinton, D. M., & Snow, M. A. (2014). *Teaching English as a second or foreign language* (4th ed.). National Geographic Learning/Cengage. ISBN: 978-1133943030.
- Cummins, J. (2000). *Language, power, and pedagogy: Bilingual children in the crossfire*. Multilingual Matters.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry, 11*(4), 227-268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. ACM.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. ACM.

- Cheung, A. C. K., & Slavin, R. E. (2021). Kahoot! for good: Firing competitive learning for EFL learners. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/348004572_Kahoot_For_Good_Firing_Competitive_Learning_for_EFL_Learners
- Ellis, R. (2008). *The study of second language acquisition* (2nd ed.). Oxford University Press. ISBN: 978-0194422574.
- Fortuna, J. M., de la Fuente, G., & Velasco, P. (2021). Does gamification mediate the relationship between digital social capital and student performance? *ScienceDirect*.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1472811723000848>
- García-Rubio, J., & Figueroa, J. (2020). Kahoot! A digital tool for learning vocabulary in a language classroom. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/340087775_Kahoot_A_Digital_Tool_for_Learning_Vocabulary_in_a_language_classroom
- Genesee, F. (1987). *Learning through two languages: Studies of immersion and bilingual education*. Newbury House Publishers.
- Grant, T. (2024). Encouraging student agency using gamification & game-based learning to support student mental health (Doctoral dissertation, Toronto Metropolitan University).
<http://hdl.handle.net/10.32920/25164632.v1>
- Green, A. (2012). Language functions revisited: Theoretical and empirical bases for language construct definition across the ability range. Cambridge University Press.
- Guillén, P. E. (2021). El enfoque comunicativo y su incidencia en el aprendizaje del idioma español como lengua extranjera en los estudiantes del nivel A1 de la escuela Peruwayna, Miraflores [Tesis de maestría]. Universidad San Martín Porres.
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8588/aguilar_dma.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? -- A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education, 80*, 152-161.
- Hernández, I., Lay, N., Herrera, H., & Rodríguez, M. (2021). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias Sociales, 27*(2).
<https://www.redalyc.org/journal/280/28066593015/28066593015.pdf>
- Herrera, C., & Villafuerte, C. A. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes, Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7*(28), 758-772.
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/download/935/1729/5164>
- Herzig, P. (2019). Beyond points, badges, and leaderboards: User types and motivational affordances in gamified online learning environments. *Computers in Human Behavior, 98*, 98-105.
- Hidayaty, R., & Qurbaniah, N. (n.d.). The influence of Wordwall on students' interests and learning outcomes. *Semantic Scholar*. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Influence-of-Wordwall-on-Students-Interests-and-Hidayaty-Qurbaniah/60486c2402f62b7b89029a8b077b2884e396b310>
- Johnson, L. (2018). Gamification in education: What, how, why bother? *Educational Technology, 58*(2), 10-19.
- Jones, M., & Brown, S. (2019). The role of gamification in education: A literature review. *Journal of Educational Technology & Society, 22*(2), 1-17.

- Kapp, K. M. (2012). **The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. John Wiley & Sons.
- Kramersch, C. (1998). **Language and culture**. Oxford University Press.
- Krashen, S. (1982). **Principles and practice in second language acquisition**. Pergamon Press.
- Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. **Simulations and Gaming, 45*(6), 769-785.*
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2013). **Techniques and principles in language teaching** (3rd ed.). Oxford University Press. ISBN: 978-0194423601.
- Lazaraton, A. (2001). **Teaching speaking: A holistic approach**. Cambridge University Press.
- Licorish, S. A., Owen, H., Daniel, B. K., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. **Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 13*(1).* <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- López, C. L., & Quispe, J. D. (2020). La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la institución educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020 [Tesis de maestría]. Universidad Católica Santa María. Repositorio Institucional. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/10431/P1.2142.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lucas, T., & Villegas, A. M. (2013). A framework for preparing linguistically responsive teachers. In D. E. Alvermann, N. J. Unrau, & R. B. Ruddell (Eds.), **Theoretical models and processes of reading** (6th ed., pp. 1150-1181). International Reading Association.

- Luna, M., Ayala, S., & Rosas, P. (2021). El diseño instruccional: Elemento clave para la innovación en el aprendizaje: Modelos y enfoques. Universidad de Guadalajara. Astra Ediciones S. A.
https://mta.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/el_diseno_instruccional_interactivo.pdf
- Mazelin, N., Maniam, M., Benjamin Jeyaraja, S. S., & Ng, M. M. (2022). Using Wordwall to improve students' engagement in ESL classroom. *International Journal of Asian Social Science, 12*(8), 273-280. <https://doi.org/10.55493/5007.v12i8.4558>
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Ministerio de Educación del Perú. (2023). *Informe sobre el impacto de la COVID-19 en el sistema educativo peruano*. Lima: MINEDU.
- Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las ciencias, 7*(1), 722-730. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/8231651.pdf>
- Narváez, J. S., Defaz, M. L., Maldonado, G. M., & Maldonado, I. A. (2023). La gamificación como metodología de aprendizaje del idioma inglés: Caso de estudio-primeros niveles de educación superior. *Ciencia Latina Internacional, 7*(4).
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7731/11705>
- Nicholson, S. (2015). A RECIPE for meaningful gamification. In *Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. ACM.
- Nunan, D. (1999). *Second language teaching and learning*. Heinle & Heinle.
- Ortiz, C. A. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas en educación primaria. *Academo: Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades, 9*(1), 11-23.
<http://scielo.iics.una.py/pdf/academo/v9n1/2414-8938-academo-9-01-11.pdf>

Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, 19*, 93-110.

<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

Ordoñez, M., & Medina, P. (2022). Wordwall: Una experiencia de aprendizaje para el estudiante de educación básica. *ResearchGate*.

https://www.researchgate.net/publication/365655366_Wordwall_una_experiencia_de_aprendizaje_para_el_estudiante_de_Educacion_basica_Wordwall_a_learning_experience_para_o_estudiante

Peña, V. L. (2019). Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas [Tesis de maestría]. Universidad Simón Bolívar. Repositorio institucional. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6603/1/T2833-MIE-Pe%C3%B1a-Ense%C3%B1anza.pdf>

Rivera-Astudillo, J. G., García-Herrera, D. G., & Mena-Clerque, S. E. (2021). Gamificación como estrategia de enseñanza del inglés en la modalidad virtual. *Episteme Koinonia, 4*(8). <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582010/html/>

Roselli, N. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. *Propósitos y Representaciones, 4*(1), 219-280.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5475188.pdf>

Salas-Rueda, R. A. (2019). Modelo TPACK: ¿Medio para innovar el proceso educativo considerando la ciencia de datos y el aprendizaje automático? *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento, 7*(19).

<https://www.redalyc.org/journal/4576/457658021003/457658021003.pdf>

Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: La gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *Digital Publisher CEIT, 5*(4), 47-55. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7898155>

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies, 74*, 14-31.

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.

Smith, A. (2020). Digital gamification in education: A comprehensive overview. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17*(1), 1-22.

Smith, J., & Johnson, R. (2023). Validating research proposals: Ensuring consistency and practicability. *Journal of Research Methodologies, 10*(2), 123-135.

Tavil, Z. M. (2014). The effect of self-correction on the development of writing skill. *Journal of Language and Linguistic Studies, 10*(2), 59-70.

Thomas, W. P., & Collier, V. P. (2002). A national study of school effectiveness for language minority students' long-term academic achievement. *Center for Research on Education, Diversity & Excellence*.

Tsagari, D., & Pavlou, P. (2015). Examining the effect of scaffolding in reading on the performance of students. *ELT Journal, 69*(2), 175-185.

Tomlinson, C. A., Brighton, C., Hertberg, H., Callahan, C. M., Moon, T. R., Brimijoin, K., Conover, L. A., & Reynolds, T. (2003). Differentiating instruction in response to student readiness, interest, and learning profile in academically diverse classrooms: A review of literature. *Journal of Educational Psychology, 95*(3), 212-227.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ787917.pdf>

UNESCO. (2019). *Education for sustainable development: A roadmap*. UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367436>

Vásquez, M. E. (2021). Propuesta de intervención con el modelo motivacional ARCS de John Keller al ambiente virtual de aprendizaje Moodle [Tesis de maestría]. Universidad de Guadalajara. Repositorio Institucional.

<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/3918/1/Propuesta-de-Intervenci%C3%B3n-con-modelo-Motivacional-ARCS.pdf>

Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system.

Computers & Education, 82, 217-227.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Education and Information Technologies, 25*(6), 5271-5291.

<https://doi.org/10.1007/s10639-020-1042-7>.

ANEXOS

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el cuestionario de la variable: “Retroalimentación en estudiantes de primaria”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mgr. Arturo Lapa Rivera	
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctor (<input type="checkbox"/>)	
Área de formación académica:	Clínica (<input type="checkbox"/>) Social (<input type="checkbox"/>) Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>) Organizacion al (<input type="checkbox"/>)	
Áreas de experiencia profesional:	Comunicación	
Institución donde labora:	Colegio San Pedro Villa Caritas, Lima	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (<input type="checkbox"/>) Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Título del estudio realizado.	
Categoría	Calificación	Indicador
	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro. (encuesta y sesiones)

<p>CLARIDAD</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>COHERENCIA</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo(bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
		El ítem puede ser

<p style="text-align: center;">RELEVANCIA</p> <p style="text-align: center;">El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

1. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

1. Datos de la escala

Nombre de la propuesta:	Cuestionario de encuesta y sesiones para estudiantes de secundaria
Autora:	Bishal Prasain
Procedencia:	Perú
Administración:	Formato físico a través de una encuesta.
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de educación secundaria de una institución educativa de Lima.

2. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el encuesta y sesiones elaborado para estudiantes de secundaria elaborado por el Bishal Prasain en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Gamificación digital como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario.”

1 No cumple con el criterio	
2. Bajo Nivel	
3. Moderado nivel	
4. Alto nivel	X

Nombre: Mgtr. Arturo Lapa Rivera

DNI N°: 10588866

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el cuestionario de la variable: “Retroalimentación en estudiantes de primaria”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

2. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mgtr. Javier Rodolfo Trigos Trigos	
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor (<input type="checkbox"/>)
Área de formación académica:	Clínica (<input type="checkbox"/>)	Social (<input type="checkbox"/>)
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional (<input type="checkbox"/>)
Áreas de experiencia profesional:	Matemática	
Institución donde labora:	Colegio San Pedro Villa Caritas, Lima	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (<input type="checkbox"/>)	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Título del estudio realizado.	
Categoría	Calificación	Indicador

<p>CLARIDAD</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro. (encuesta y sesiones)
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>COHERENCIA</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo(bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.

<p>RELEVANCIA</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la propuesta:	Cuestionario de encuesta y sesiones para estudiantes de secundaria
Autora:	Bishal Prasain
Procedencia:	Perú
Administración:	Formato físico a través de una encuesta.
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de educación secundaria de una institución educativa de Lima.

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el encuesta y sesiones elaborado para estudiantes de secundaria elaborado por el Bishal Prasain en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Gamificación digital como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario.

1 No cumple con el criterio	
2. Bajo Nivel	
3. Moderado nivel	
4. Alto nivel	X

Nombre: Mgtr. Javier Rodolfo Trigos Trigos

DNI N°: 09645183

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el cuestionario de la variable: “Retroalimentación en estudiantes de primaria”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

3. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mgtr. Ella Aurora Tenoria Nieto
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()

Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()	
Áreas de experiencia profesional:	Ingles	
Institución donde labora:	Colegio San Pedro Villa Caritas, Lima	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Título del estudio realizado.	
Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro. (encuesta y sesiones)
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.

	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo(bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

3. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

5. Datos de la escala

Nombre de la propuesta:	Cuestionario de encuesta y sesiones para estudiantes de secundaria
Autora:	Bishal Prasain
Procedencia:	Perú
Administración:	Formato físico a través de una encuesta.
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de educación secundaria de una institución educativa de Lima.

6. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el encuesta y sesiones elaborado para estudiantes de secundaria elaborado por el Bishal Prasain en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Gamificación digital como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario.

1 No cumple con el criterio	
2. Bajo Nivel	
3. Moderado nivel	
4. Alto nivel	X

Nombre: Mgtr. Ella Aurora Tenoria Nieto

DNI N°: 07975152

Sesión 1

Título: "Preposition Exploration Adventure"

Objetivo:

El objetivo de esta sesión de clase de inglés de 45 minutos es involucrar a los estudiantes en una exploración dinámica e interactiva de las preposiciones a través de la gamificación digital. Al final de la sesión, los estudiantes deben ser capaces de comprender y usar las preposiciones de manera efectiva en oraciones.

Materiales necesarios:

- Pizarra o proyector interactivo
- Computadoras o tabletas en el aula para cada estudiante (si están disponibles)
- Elementos visuales de preposición (imágenes o ilustraciones)
- Juegos de preposición o cuestionarios en línea

Esquema de la sesión:

Introducción (5 minutos):

Comience la clase con una breve discusión sobre las preposiciones, definiéndolas como palabras que muestran relaciones entre sustantivos y otras palabras en una oración. Comparta algunos ejemplos de preposiciones comunes y pregunte a los alumnos si pueden dar algún ejemplo.

Introduce el tema de la sesión: "Preposition Exploration Adventure"

Actividad de calentamiento: Charadas de preposición (10 minutos):

Divida la clase en dos equipos.

Explique las reglas: Un estudiante de cada equipo se pondrá al frente de la clase y representará una oración usando preposiciones sin hablar. Los miembros del equipo deben adivinar la preposición que se está demostrando.

Rote a los estudiantes hasta que todos hayan tenido su turno. Ofrece puntos por cada acierto.

Lección interactiva: Juego de exploración de preposiciones (15 minutos):

Utilice la pizarra interactiva o el proyector para mostrar elementos visuales de preposición (e.g., a cat on a chair, a book under the table).

Involucre a los estudiantes en una discusión sobre las preposiciones en cada elemento visual. Haz preguntas como: "Where is the cat?" or "What is on the table?"

Presentar el juego de exploración de preposiciones en línea (Dinosaur Prepositions – ESL Games Plus), donde los estudiantes pueden practicar interactivamente la identificación de preposiciones en diferentes escenarios.

Permita que los estudiantes trabajen individualmente o en parejas para jugar el juego. Circule la sala para brindar asistencia y orientación según sea necesario.

Actividad en grupo: Creación de historias de preposición (5 minutos):

Divida la clase en grupos pequeños y proporcione a cada grupo un conjunto de imágenes o ilustraciones que incluyan preposiciones.

Pida a los grupos que creen un cuento u oración corta utilizando las imágenes e incorporando preposiciones.

Cada grupo compartirá su historia con la clase, haciendo hincapié en el uso de las preposiciones.

Cierre (5 minutos):

Resumir los puntos clave sobre las preposiciones discutidos durante la clase.

Repase algunas de las preposiciones utilizadas en las charadas, el juego de exploración y las actividades grupales.

Instrumentos de Evaluación

Lista de Control de Participación y Comprensión

Objetivo: Evaluar la participación activa y la comprensión de los estudiantes durante las actividades de la sesión.

Criterios de Evaluación:

- Participación activa en la discusión inicial.
- Participación en la actividad de charadas.
- Correcta identificación de preposiciones durante la lección interactiva.
- Participación y desempeño en el juego de exploración de preposiciones en línea.
- Contribución en la creación y presentación de historias de preposición.

Cuestionario de Comprensión de Preposiciones

Objetivo: Evaluar la comprensión individual de los estudiantes sobre las preposiciones.

Formato: Cuestionario en línea o en papel con preguntas de opción múltiple y ejercicios de completar oraciones.

Ejemplos de Preguntas:

Complete la oración: "The cat is _____ the chair."

- a) on
- b) under
- c) next to

Seleccione la preposición correcta: "The book is _____ the table."

- a) on
- b) in
- c) over

Rubrica para la Actividad en Grupo

Objetivo: Evaluar la calidad y el uso correcto de preposiciones en las historias creadas por los grupos.

Criterios de Evaluación:

- Uso correcto de preposiciones (1-5 puntos)
- Creatividad y coherencia de la historia (1-5 puntos)
- Claridad en la presentación (1-5 puntos)
- Colaboración y trabajo en equipo (1-5 puntos)

Fichas para la Actividad de Charadas de Preposición

Instrucciones:

Un estudiante de cada equipo representará una oración usando una preposición sin hablar.

El equipo debe adivinar la preposición que se está demostrando.

Ejemplos de oraciones para representar:

- "The cat is on the chair."
- "The book is under the table."
- "The dog is next to the house."
- "The ball is in the box."

Ficha de Actividad del Juego de Exploración de Preposiciones

Instrucciones:

Utiliza la pizarra interactiva para mostrar las imágenes.

Responde a las siguientes preguntas:

Where is the cat?

What is on the table?

Accede al juego en línea (Dinosaur Prepositions – ESL Games Plus).

Trabaja individualmente o en parejas para completar los ejercicios interactivos.

Ficha de Actividad en Grupo: Creación de Historias de Preposición

Instrucciones:

Forma un grupo pequeño.

Utiliza el conjunto de imágenes proporcionado.

Crea una historia corta o una oración que incorpore las preposiciones mostradas en las imágenes.

Escribe tu historia aquí:

Presenta tu historia a la clase, destacando el uso de preposiciones.

Ficha de Cierre

Resumen:

Hoy hemos explorado las preposiciones y cómo se usan para mostrar relaciones entre sustantivos y otras palabras en una oración.

Algunos ejemplos de preposiciones que hemos aprendido son: on, under, next to, in.

Recordemos las actividades que hemos realizado:

Charadas de preposición.

Juego de exploración de preposiciones en línea.

Creación de historias de preposición en grupo.

Preguntas de Reflexión:

¿Qué preposiciones aprendiste hoy?

¿Cuál actividad te ayudó más a entender las preposiciones?

Sesión 2

Título: "To Be Verbs Quest"

Objetivo:

El objetivo de esta sesión de clase de inglés de 45 minutos es enseñar a los estudiantes sobre los verbos "ser" (am, is, are, was, were) a través de un enfoque interactivo y gamificado. Al final de la sesión, los estudiantes deben ser capaces de identificar y usar correctamente los verbos "to be" en varios contextos.

Materiales necesarios:

- Pizarra o proyector interactivo
- Computadoras o tabletas en el aula para cada estudiante (si están disponibles)
- Visuales verbales "ser" (imágenes o ilustraciones)
- Juegos o cuestionarios verbales en línea de "ser"

Esquema de la sesión:

Introducción (5 minutos):

Comience la clase con un breve repaso de los verbos de acción y los verbos de enlace, explicando que el enfoque de hoy está en los verbos "ser".

Discuta la importancia de los verbos "ser" en la formación de oraciones y el establecimiento de relaciones entre sujetos y predicados.

Presente el tema de la sesión: "To Be Verbs Quest".

Actividad de calentamiento: Charadas "To Be" (10 minutos):

Divida la clase en dos equipos.

Explique las reglas: Un estudiante de cada equipo representará una oración usando verbos "ser" sin hablar. Los miembros del equipo deben adivinar el verbo "to be" que se está demostrando.

Rote a los estudiantes hasta que todos hayan tenido su turno. Otorga puntos por cada acierto.

Lección interactiva: Juego de exploración y efectos visuales verbales "to be" (15 minutos):

Use la pizarra interactiva o el proyector para mostrar imágenes que representen los verbos "ser" en oraciones (e.g., "He is happy," "They were playing").

Involucre a los alumnos en una discusión sobre el papel de los verbos "to be" en estas oraciones. Introduzca un juego en línea "To Be Verbs Quest" (Word wall) donde los estudiantes puedan practicar interactivamente la identificación y el uso de los verbos "to be" en diferentes escenarios.

Permita que los estudiantes trabajen individualmente o en parejas para jugar el juego. Circule la sala para brindar asistencia y orientación según sea necesario.

Actividad grupal: "To Be" Verb Story Building (10 minutos):

Divida la clase en grupos pequeños y proporcione a cada grupo un conjunto de imágenes o ilustraciones que incluyan situaciones en las que los verbos "ser" sean apropiados.

Pida a los grupos que creen un cuento u oración corta utilizando las imágenes e incorporando los verbos "ser".

Cada grupo compartirá su historia con la clase, haciendo hincapié en el uso correcto de los verbos "ser".

Cierre (5 minutos):

Resuma los puntos clave sobre los verbos "ser" discutidos durante la clase.

Repase algunas de las oraciones creadas durante la actividad de construcción de historias verbales "Ser".

Instrumentos de Evaluación

Lista de Control de Participación y Comprensión

Objetivo: Evaluar la participación activa y la comprensión de los estudiantes durante las actividades de la sesión.

Criterios de Evaluación:

- Participación activa en la discusión inicial.
- Participación en la actividad de charadas.
- Correcta identificación y uso de verbos "ser" durante la lección interactiva.
- Participación y desempeño en el juego de exploración de verbos "to be" en línea.
- Contribución en la creación y presentación de historias con verbos "ser".
- Cuestionario de Comprensión de Verbos "Ser"

Objetivo: Evaluar la comprensión individual de los estudiantes sobre los verbos "ser".

Formato: Cuestionario en línea o en papel con preguntas de opción múltiple y ejercicios de completar oraciones.

Ejemplos de Preguntas:

Complete la oración: "She _____ a teacher."

- a) is
- b) are
- c) were

Seleccione la opción correcta: "They _____happy yesterday."

- a) was
- b) were
- c) am

Rubrica para la Actividad en Grupo

Objetivo: Evaluar la calidad y el uso correcto de los verbos "ser" en las historias creadas por los grupos.

Criterios de Evaluación:

- Uso correcto de verbos "ser" (1-5 puntos)
- Creatividad y coherencia de la historia (1-5 puntos)
- Claridad en la presentación (1-5 puntos)
- Colaboración y trabajo en equipo (1-5 puntos)

Fichas para las Actividades

Ficha de Actividad de Charadas "To Be"

Instrucciones:

Un estudiante de cada equipo representará una oración usando un verbo "ser" sin hablar.

El equipo debe adivinar el verbo "to be" que se está demostrando.

Ejemplos de oraciones para representar:

"He is happy."

"They were playing."

"She was a doctor."

"I am excited."

Ficha de Actividad del Juego de Exploración de Verbos "To Be"

Instrucciones:

Utiliza la pizarra interactiva para mostrar las imágenes.

Responde a las siguientes preguntas:

What is the verb "to be" in the sentence: "He is happy"?

What is the verb "to be" in the sentence: "They were playing"?

Accede al juego en línea (To Be Verbs Quest – Wordwall).

Trabaja individualmente o en parejas para completar los ejercicios interactivos.

Ficha de Actividad en Grupo: Creación de Historias con Verbos "Ser"

Instrucciones:

Forma un grupo pequeño.

Utiliza el conjunto de imágenes proporcionado.

Crea una historia corta o una oración que incorpore los verbos "ser" mostrados en las imágenes.

Escribe tu historia aquí:

Presenta tu historia a la clase, destacando el uso de los verbos "ser".

Ficha de Cierre

Resumen:

Hoy hemos explorado los verbos "ser" (am, is, are, was, were) y cómo se usan para formar oraciones y establecer relaciones entre sujetos y predicados.

Algunos ejemplos de verbos "ser" que hemos aprendido son: am, is, are, was, were.

Recordemos las actividades que hemos realizado:

Charadas "to be".

Juego de exploración de verbos "to be" en línea.

Creación de historias con verbos "ser" en grupo.

Preguntas de Reflexión:

¿Qué verbos "ser" aprendiste hoy?

¿Cuál actividad te ayudó más a entender los verbos "ser"?

Sesión 3

Título: "Getting use to Present Tense"

Objetivo:

El objetivo de esta sesión de clase de inglés de 45 minutos es enseñar a los estudiantes sobre el tiempo presente utilizando herramientas de gamificación digital. Al final de la sesión, los estudiantes deben ser capaces de identificar y usar los verbos en presente con precisión en varios contextos.

Materiales necesarios:

- Pizarra o proyector interactivo
- Computadoras o tabletas en el aula para cada estudiante (si están disponibles)
- Juegos o cuestionarios en línea en tiempo presente
- Pizarra y rotuladores
- Imágenes impresas o tarjetas didácticas de verbos en tiempo presente

Esquema de la sesión:

Introducción (5 minutos):

Comienza la clase con un repaso rápido de lo que es el tiempo verbal y por qué es importante en la gramática inglesa.

Introduce el concepto de tiempo presente, explicando que se usa para hablar de acciones que suceden ahora o regularmente.

Establecer el tema de la sesión: "Getting use to Present Tense"

Actividad de calentamiento digital: Desafío en tiempo presente (10 minutos):

Utilice herramientas digitales para crear un cuestionario o desafío en tiempo real. Proyecta una oración con un espacio en blanco donde debería estar el verbo en tiempo presente.

Los estudiantes pueden usar sus dispositivos para completar el espacio en blanco con el verbo en presente correcto. Deje un tiempo limitado para cada pregunta para agregar un sentido de urgencia.

Muestre las respuestas correctas y discuta cualquier desafío o error común como clase.

Lección interactiva: Juegos en tiempo presente en línea (15 minutos):

Utilice la pizarra interactiva o el proyector para mostrar un juego o cuestionario en línea en tiempo presente (Present Simple Tense Action Verbs Interactive Monkey Game).

Involucre a los estudiantes en el juego individualmente o en parejas, donde puedan practicar la identificación y el uso de verbos en tiempo presente.

Circule el salón para brindar asistencia y orientación mientras los estudiantes juegan el juego.

Actividad grupal: Construcción de historias en tiempo presente (10 minutos):

Proporcione a cada grupo imágenes impresas o tarjetas didácticas de verbos en tiempo presente. Pida a los grupos que creen un cuento u oración corta usando los verbos en presente en sus tarjetas.

Cada grupo compartirá su historia con la clase, haciendo hincapié en el uso correcto de los verbos en presente.

Cierre (5 minutos):

Resuma los puntos clave sobre el tiempo presente discutidos durante la clase.

Repase algunas de las oraciones creadas durante la actividad de construcción de historias en tiempo presente.

Instrumentos de Evaluación

Lista de Control de Participación y Comprensión

Objetivo: Evaluar la participación activa y la comprensión de los estudiantes durante las actividades de la sesión.

Criterios de Evaluación:

- Participación activa en la discusión inicial.
- Participación en la actividad de calentamiento digital.
- Correcta identificación y uso de verbos en presente durante la lección interactiva.
- Participación y desempeño en el juego en línea de tiempo presente.
- Contribución en la creación y presentación de historias en tiempo presente.
- Cuestionario de Comprensión de Tiempo Presente

Objetivo: Evaluar la comprensión individual de los estudiantes sobre el tiempo presente.

Formato: Cuestionario en línea o en papel con preguntas de opción múltiple y ejercicios de completar oraciones.

Ejemplos de Preguntas:

Complete la oración: "She _____ to school every day."

- a) go
- b) goes
- c) going

Seleccione la opción correcta: "They _____ football on weekends."

- a) play
- b) plays
- c) playing

Rubrica para la Actividad en Grupo

Objetivo: Evaluar la calidad y el uso correcto de los verbos en presente en las historias creadas por los grupos.

Criterios de Evaluación:

- Uso correcto de verbos en presente (1-5 puntos)
- Creatividad y coherencia de la historia (1-5 puntos)
- Claridad en la presentación (1-5 puntos)
- Colaboración y trabajo en equipo (1-5 puntos)

Fichas para las Actividades

Ficha de Actividad de Calentamiento Digital: Desafío en Tiempo Presente

Instrucciones: Usa tus dispositivos para completar el espacio en blanco con el verbo en presente correcto.

Responde rápidamente dentro del tiempo limitado para cada pregunta.

Ejemplos de oraciones:

"He _____ breakfast every morning." (eat)

"They _____ to music in the evening." (listen)

Ficha de Actividad del juego en línea en Tiempo Presente

Instrucciones: Utiliza la pizarra interactiva para mostrar el juego.

Accede al juego en línea (Present Simple Tense Action Verbs Interactive Monkey Game).

Trabaja individualmente o en parejas para practicar la identificación y uso de verbos en presente.

Responde a las siguientes preguntas:

What is the verb in present tense in the sentence: "He plays soccer"?

What is the verb in present tense in the sentence: "She reads books"?

Ficha de Actividad en Grupo: Construcción de Historias en Tiempo Presente

Instrucciones:

Forma un grupo pequeño.

Utiliza el conjunto de imágenes o tarjetas didácticas proporcionado.

Crea una historia corta o una oración que incorpore los verbos en presente de las tarjetas.

Escribe tu historia aquí:

Presenta tu historia a la clase, destacando el uso de los verbos en presente.

Ficha de Cierre

Resumen:

Hoy hemos explorado el tiempo presente y cómo se usa para hablar de acciones que suceden ahora o regularmente.

Algunos ejemplos de verbos en presente que hemos aprendido son: go, play, eat, listen.

Recordemos las actividades que hemos realizado:

Desafío en tiempo presente.

Juego en línea de tiempo presente.

Construcción de historias en tiempo presente en grupo.

Preguntas de Reflexión:

¿Qué verbos en presente aprendiste hoy?

¿Cuál actividad te ayudó más a entender el tiempo presente?

Sesión 4

Título: "What Color do you like?"

Objetivo:

El objetivo de esta sesión de clase de inglés de 45 minutos es enseñar a los estudiantes sobre los colores utilizando herramientas de gamificación digital. Al final de la sesión, los estudiantes deben ser capaces de identificar y expresar los colores básicos en inglés.

Materiales necesarios:

- Pizarra o proyector interactivo
- Computadoras o tabletas en el aula para cada estudiante (si están disponibles)
- Juegos de colores o cuestionarios en línea
- Pizarra y rotuladores
- Imágenes coloridas o tarjetas didácticas

Esquema de la sesión:

Introducción (5 minutos):

Comience la clase con una discusión sobre la importancia de los colores en el lenguaje cotidiano y la comunicación.

Introducir el vocabulario básico de los colores, incluidos los colores primarios (rojo, azul, amarillo) y los colores secundarios (naranja, verde, morado).

Establece el tema de la sesión: "What Color do you like?"

Actividad de calentamiento digital: Desafío de identificación de colores (10 minutos):

Utilice herramientas digitales para crear un desafío de identificación de colores. Muestre imágenes u objetos en la pizarra interactiva, y los estudiantes deben identificar y nombrar el color seleccionando la respuesta correcta en sus dispositivos.

Mantenga la actividad atractiva incorporando un temporizador o un sistema de puntuación.

Lección interactiva: Juegos de colores en línea (15 minutos):

Muestre juegos de colores en línea (Colors Guessing Game) o cuestionarios en la pizarra interactiva o en dispositivos individuales.

Involucre a los estudiantes en juegos que impliquen combinar colores, clasificar objetos por color o identificar colores en varios contextos.

Circule el salón para brindar asistencia y orientación mientras los estudiantes juegan los juegos.

Actividad grupal: Búsqueda del tesoro colorida (10 minutos):

Divida la clase en grupos pequeños y proporcione a cada grupo una lista de colores (por ejemplo, rojo, azul, amarillo, verde, naranja). Indique a los grupos que se embarquen en una colorida búsqueda del tesoro alrededor del aula o de los terrenos de la escuela.

Cada grupo debe usar sus teléfonos inteligentes o tabletas para tomar fotografías de objetos que coincidan con los colores asignados. Fomentar la creatividad y la variedad en sus elecciones. El objetivo es encontrar tantos elementos como sea posible dentro del marco de tiempo dado. Después de la búsqueda del tesoro, cada grupo presentará su colección de fotos coloridas a la clase, describiendo los objetos y utilizando el vocabulario de los colores. Esta actividad no solo refuerza la identificación del color, sino que también mejora el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación.

Cierre (5 minutos):

Resuma el vocabulario de colores clave discutido durante la clase.

Repase algunas de las coloridas historias creadas durante la actividad grupal.

Sesión 5

Título: "If I were you"

Objetivo:

El objetivo de esta sesión de clase de inglés de 45 minutos es enseñar a los estudiantes sobre oraciones condicionales utilizando herramientas de gamificación digital. Al final de la sesión, los estudiantes deben ser capaces de comprender y usar estructuras condicionales básicas.

Materiales necesarios:

- Pizarra o proyector interactivo
- Computadoras o tabletas en el aula para cada estudiante (si están disponibles)
- Oraciones condicionales, juegos o cuestionarios en línea
- Pizarra y rotuladores
- Imágenes impresas o tarjetas didácticas con estructuras de oraciones condicionales

Esquema de la sesión:

Introducción (5 minutos):

Comience la clase con una breve discusión sobre la toma de decisiones y las situaciones hipotéticas.

Introduce el concepto de oraciones condicionales, explicando que expresan situaciones posibles y sus resultados.

Establecer el tema de la sesión "If I were you"

Actividad de calentamiento digital: Prueba de oraciones condicionales (10 minutos):

Utilice herramientas digitales (kahoot) para crear un cuestionario o desafío rápido en la pizarra interactiva. Muestre oraciones con partes faltantes que los estudiantes deben completar usando la estructura condicional correcta.

Permita que los estudiantes usen sus dispositivos para enviar respuestas y proporcionar comentarios inmediatos.

Lección interactiva: Juegos de oraciones condicionales en línea (15 minutos):

Ilustre juegos o cuestionarios en línea que se centren en la práctica de estructuras de oraciones condicionales.

Involucre a los estudiantes en actividades interactivas en las que puedan construir oraciones condicionales o elegir la finalización correcta de oraciones dadas.

Circule el salón para brindar asistencia y orientación a medida que los estudiantes navegan a través de las actividades en línea.

Actividad grupal: Cadena de oraciones condicionales (10 minutos):

Divida la clase en grupos pequeños y proporcione a cada grupo imágenes impresas o tarjetas didácticas que contengan diferentes estructuras de oraciones condicionales.

Indique a los grupos que creen una oración en una cadena utilizando las estructuras condicionales dadas.

Cada grupo compartirá su historia condicional con la clase, haciendo hincapié en el uso correcto de las oraciones condicionales.

Cierre (5 minutos):

Resuma los puntos clave sobre las oraciones condicionales discutidos durante la clase.

Repase algunas de las oraciones creadas durante la actividad de construcción de historias de oraciones condicionales.

Sesión 6

Título: "Time Traveler's Adventure "

Objetivo:

El objetivo de esta sesión de clase de inglés de 45 minutos es enseñar a los estudiantes sobre el tiempo pasado utilizando herramientas de gamificación digital. Al final de la sesión, los estudiantes deben ser capaces de identificar y usar correctamente los verbos en tiempo pasado en varios contextos.

Materiales necesarios:

- Pizarra o proyector interactivo
- Computadoras o tabletas en el aula para cada estudiante (si están disponibles)
- Juegos o cuestionarios en línea en tiempo pasado
- Pizarra y rotuladores
- Imágenes impresas o tarjetas didácticas de verbos en tiempo pasado

Esquema de la sesión:

Introducción (5 minutos):

Comience la clase con una breve discusión sobre el concepto de tiempo y por qué es esencial comprender los eventos pasados.

Introduce el tiempo pasado, explicando que se usa para describir acciones o estados que ocurrieron en el pasado.

Establezca el tema de la sesión: "Time Traveler's Adventure "

Actividad de calentamiento digital: Cuestionario de viaje en el tiempo pasado (10 minutos):

Utilice herramientas digitales para crear un cuestionario con temática de viajes en el tiempo (Hangman) en la pizarra interactiva. Muestre oraciones con verbos faltantes que los estudiantes deben completar usando la forma correcta de tiempo pasado.

Permita que los estudiantes usen sus dispositivos para enviar respuestas y proporcionar comentarios inmediatos.

Lección interactiva: Juegos en línea de tiempo pasado (15 minutos):

Demuestre juegos en tiempo pasado (<https://www.gamestolearnenglish.com/>) o cuestionarios en línea en la pizarra interactiva o en dispositivos individuales.

Involucre a los estudiantes en juegos que impliquen identificar verbos en tiempo pasado, completar oraciones o elegir la forma correcta de tiempo pasado.

Circule el salón para brindar asistencia y orientación mientras los estudiantes juegan los juegos.

Actividad grupal: Proyecto de cápsula del tiempo en tiempo pasado (10 minutos):

Divida la clase en grupos pequeños y proporcione a cada grupo materiales para crear una "cápsula del tiempo en tiempo pasado". Pida a los grupos que imaginen que están creando una cápsula del tiempo para que la abran las personas en el futuro. Su tarea es incluir elementos o artefactos que representen eventos o acciones del pasado, utilizando verbos en tiempo pasado para describirlos.

Cada grupo elija un tema para su cápsula del tiempo (por ejemplo, escuela, familia, tecnología). Escribe descripciones y explicaciones para cada objeto o artefacto, haciendo hincapié en el uso de verbos en tiempo pasado.

Crea representaciones visuales o dibujos de los elementos para incluirlos en su cápsula del tiempo.

Después de la actividad, cada grupo presentará a la clase su cápsula del tiempo en tiempo pasado, explicando el significado de cada elemento y utilizando verbos en tiempo pasado para describir los eventos o acciones representados. Este proyecto no solo refuerza el uso del tiempo pasado, sino que también fomenta la creatividad y la colaboración entre los estudiantes.

Cierre (5 minutos): Resuma los puntos clave sobre el tiempo pasado discutidos durante la clase.

Repase algunas de las oraciones creadas durante la actividad de construcción de historias en tiempo pasado.

Esta sesión tiene como objetivo hacer que el aprendizaje del tiempo pasado sea atractivo y memorable mediante la incorporación de herramientas de gamificación digital en el plan de lección. La combinación de un cuestionario con temática, juegos en línea y una actividad de narración grupal tiene como objetivo reforzar la comprensión