



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**MODALIDAD DE TITULACIÓN
INFORME DE INVESTIGACIÓN**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN
GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN BÁSICA ELEMENTAL**

AUTORA

Lic. Rocafuerte González Ginger Ximena

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TUTOR

Lic. Medina Chicaiza Ricardo Patricio, PhD

Santa Elena, Ecuador

Año 2026



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

**Lic. William González Panchana. PhD
COORDINADOR DEL PROGRAMA**

**Lic. Ricardo Medina Chicaiza. PhD
TUTOR**

**Lic. Aníbal Puya Lino. PhD
DOCENTE ESPECIALISTA 1**

**Lic. Élide Rivero Rodríguez. PhD
DOCENTE ESPECIALISTA 2**

**Ab. María Rivera González, Mgtr
SECRETARIA GENERAL**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por **ROCAFUERTE GONZÁLEZ GINGER XIMENA**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación con mención en Tecnología e Innovación.

7 días del mes de enero del año 2026

**Lic. Ricardo Medina Chicaiza, PhD
TUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, ROCAFUERTE GONZÁLEZ GINGER XIMENA

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, Gamificación como estrategia pedagógica para el aprendizaje del idioma inglés en básica elemental previo a la obtención del título en Magíster en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 7 días del mes de enero de año 2026

Lic. Ginger Ximena Rocafuerte González
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado Gamificación como estrategia pedagógica para el aprendizaje del idioma inglés en básica elemental, presentado por el estudiante, ROCAFUERTE GONZÁLEZ GINGER XIMENA fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 10%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



**Lic. Ricardo Medina Chicaiza, PhD
TUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Ginger Ximena Rocafuerte González

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales del informe de investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor

Santa Elena, a los 7 días del mes de enero del año 2026

Lic. Ginger Ximena Rocafuerte González
AUTORA

AGRADECIMIENTO

Quiero empezar expresando mi más sincero agradecimiento a una persona muy especial que está ya en los brazos de Dios, por motivarme a seguir preparándome en mi vida profesional. Espero de todo corazón que este orgulloso de mi. A mi querida familia por apoyarme en este año de mucho estudio y esfuerzo. A mi madre por ser mi apoyo emocional y a mi padre por apoyarme en cualquier necesidad económica que tuviera durante este proceso. A mi tutor, el Dr. Patricio Medina que me ayudó con su gran conocimiento, experiencia y paciencia constante durante todo el proceso de investigación. Tomaré su gran ejemplo para seguir formándome profesionalmente. Finalmente quiero agradecerme a mi misma porque sin mi esfuerzo constante no habría logrado culminar esta maestría. Si pude y podré hacer mucho más.

Ginger Ximena Rocafuerte González

DEDICATORIA

Quisiera dedicar este trabajo a mi apreciada madre por enseñarme a no rendirme jamás, en confiar en Dios sobre todas las cosas. Gracias por tus palabras motivadoras, por creer en mí siempre. Desde que soy una niña, siempre has estado conmigo en mi vida académica, me motivabas a ser siempre mejor y gracias a eso soy la mujer que soy ahora. Tu fortaleza y resiliencia me han inspirado a no rendirme fácilmente, que siempre de los errores y las malas experiencias hay que aprender de eso y sacar lo mejor de cada situación. Lo que he conseguido hasta ahora es gracias a ti. Por eso y tantas cosas más te agradeceré siempre madre de mi vida. Gracias por todo.

Ginger Ximena Rocafuerte González

ÍNDICE GENERAL

TITULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	I
TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN	II
CERTIFICACIÓN.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	V
AUTORIZACIÓN	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
ÍNDICE DE TABLAS	XII
ÍNDICE DE FIGURAS	XIII
RESUMEN	XIV
ABSTRACT.....	XIV
INTRODUCCIÓN	15
CAPITULO I. MARCO TEORICO REFERENCIAL	19
1.1. Revisión de la literatura sobre la gamificación como estrategia pedagógica... 19	
1.2. Desarrollo de Teorías y Conceptos	20
1.2.1. La Gamificación	20
1.2.2. La Gamificación en el Contexto educativo.....	21
1.2.3. La Gamificación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Inglés	21
1.2.4. Proceso de gamificación en la educación	22
1.2.5. Componentes de la gamificación	23

1.2.6.	Diferencias entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos	26
1.2.7.	Beneficios de la gamificación como estrategia en el aula	27
1.2.8.	Tareas del docente en el proceso didáctico.....	27
1.2.9.	La estrategia de gamificación en el proceso didáctico.....	27
1.2.10.	El aprendizaje.....	28
1.2.11.	Modelo enseñanza - aprendizaje	29
1.2.12.	Aprendizaje significativo	30
1.2.13.	Estrategias de enseñanza activa	30
1.2.14.	Estrategias Cognitivas	31
1.2.15.	La motivación.....	33
1.2.16.	La motivación en el aula	33
1.2.17.	La motivación en el proceso de enseñanza	34
1.2.18.	Las herramientas tecnológicas usadas en el sistema educativo	34
1.2.19.	Rendimiento Académico	35
1.2.20.	Estrategias para mejorar el rendimiento académico.....	35
1.2.21.	Tipos de estrategias metodológicas activas.....	36
1.2.22.	Aprendizaje basado en problemas (ABP)	36
1.2.23.	Gamificación enseñanza basada en el juego	37
1.2.24.	Aprendizaje a lo largo de la vida.....	38
1.2.25.	Instrucción entre pares	38
1.2.26.	Estaciones de aprendizaje	39
CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA.....		40
2.1.	Contexto de la investigación	40

2.2. Diseño y alcance de la investigación	40
2.3. Tipo y métodos de investigación.....	41
2.4. Población y muestra	42
2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
2.6. Procesamiento de la evaluación: Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados para el levantamiento de información.	45
CAPÍTULO 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	46
3.1. Resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes de tercer y cuarto grado	46
3.1.1. Análisis general de la encuesta	51
3.2. Resultados de la entrevista dirigida a los docentes de inglés.....	51
3.2.1. Análisis general de las entrevistas	52
3.3. Resultados de la guía de observación.....	53
3.3.1. Análisis general de la guía de observación.....	54
3.4. Análisis general de los datos obtenidos.....	55
PROPUESTA	57
Fase 1. Diagnostico	57
Fase 2. Planificación	57
Fase 3. Aplicación.....	63
CONCLUSIONES	65
RECOMENDACIONES	66
Referencias	67
ANEXOS.....	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Mecánicas de Juego	24
Tabla 2. Gamificación vs ABJ vs Juegos Serios.....	26
Tabla 3. Mecánicas de Juego en la Propuesta.....	58
Tabla 4. Clase 1.....	59
Tabla 5. Clase 2.....	60
Tabla 6. Clase 3.....	61
Tabla 7. Clase 4.....	62
Tabla 8. Secuencia didáctica gamificada	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Proceso de Gamificación.....	22
Figura 2. Componentes de la Gamificación	23
Figura 3. Dinámicas de Juego.....	25
Figura 4. Estéticas en la Gamificación	26
Figura 5. Proceso de aprendizaje	29
Figura 7. Estrategias Cognitivas	32
Figura 8. Ubicación Unidad Educativa Particular “John F. Kennedy”	40
Figura 9. Dimensión Pedagógica.....	46
Figura 10. Dimensión Tecnológica.....	48
Figura 11. Dimensión Administrativa	49

RESUMEN

El presente estudio busca comprender la gamificación como estrategia pedagógica para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de básica elemental. El problema principal que se ha detectado es el bajo interés y participación en clases tradicionales, se propuso la gamificación como una alternativa innovadora; el objetivo principal fue determinar cómo influye esta metodología en el desarrollo de habilidades lingüísticas, especialmente en la adquisición de vocabulario. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, y se aplicó encuestas, entrevistas y observación directa como instrumentos de recolección de datos. Los resultados evidencian que los estudiantes muestran mayor entusiasmo, participación y retención del contenido cuando se emplean dinámicas lúdicas. De igual manera, los docentes reconocen beneficios significativos, aunque también mencionan limitaciones como el tiempo y el acceso a recursos tecnológicos; se concluye que la gamificación favorece un aprendizaje significativo, inclusivo y motivador, por lo que se recomienda su implementación sistemática en el aula de inglés.

Palabras claves: Gamificación, aprendizaje en inglés y motivación estudiantil.

ABSTRACT

This study seeks to understand gamification as a pedagogical strategy for English language learning in elementary school students. The main problem identified is the low interest and participation in traditional classes. Gamification was proposed as an innovative alternative. The main objective was to determine how this methodology influences the development of linguistic skills, especially vocabulary acquisition. The research was conducted using a mixed-methods approach, employing surveys, interviews, and direct observation as data collection instruments. The results show that students demonstrate greater enthusiasm, participation, and content retention when game-based activities are used. Similarly, teachers recognize significant benefits, although they also mention limitations such as time constraints and access to technological resources. It is concluded that gamification fosters meaningful, inclusive, and motivating learning, and therefore its systematic implementation in the English classroom is recommended.

Keywords: Gamification, English learning, and student motivation.

INTRODUCCIÓN

En los últimos diez años se han visto esfuerzos en toda América Latina para aumentar las habilidades y capacidades en la enseñanza de idiomas extranjeros con el objetivo de incrementar la competencia comunicativa general de la población. Estos incluyen un programa creciente para invertir tiempo en programas escolares de enseñanza del inglés como lengua extranjera (desde la educación temprana hasta la secundaria) en la búsqueda de mejorar los resultados en pruebas internacionales relacionadas con el inglés, como el Índice de Dominio del Inglés de EF. Esta situación demuestra que simplemente extender las horas de clase a gran escala no asegura que se adquiera una competencia bilingüe de manera integral y significativa (Huerta, 2025). Los resultados estandarizados ilustran una amplia divergencia entre la política educativa y el aprendizaje real. Un segmento limitado, del 5% al 10% de los graduados universitarios, alcanza la habilidad deseada o la bilateralidad en un segundo idioma, lo que refleja deficiencias persistentes. Para Esnaola (2019), el sistema educativo está experimentando barreras cognitivas cuando intenta implementar un modelo bilingüe, ya que el aprendizaje se centra principalmente en la teoría y no toma en cuenta la práctica comunicativa real, es decir, diálogos, conversaciones y similares como los elementos más importantes para la adquisición natural del idioma. Dado que el inglés es el idioma predeterminado para Ecuador, un país con ricos lazos comerciales y culturales con Estados Unidos, China y Canadá, usar y aprender el segundo idioma es crucial para una comunicación efectiva y el desarrollo social y económico. Por lo tanto, el currículo educativo necesita ser modernizado y mejorado con una metodología lúdica, que utiliza juegos para el aprendizaje en un contexto globalizado. El objetivo del método didáctico utilizado en el aula es captar la atención del estudiante y luego integrarlo en una lección de clase para crear un enfoque sutil e interactivo que fomente que los niños piensen, comprendan y memoricen para lograr efectos de aprendizaje duraderos a través de partes lúdicas, así como contenido instructivo. Por lo tanto, con la llegada de la enseñanza y el aprendizaje de métodos de enseñanza modernos, la gamificación se convierte en un medio crucial para mejorar el aprendizaje en el entorno educativo moderno (Mayorga et al., 2023). En el contexto de la educación primaria, uno de los principales problemas en términos de motivación para aprender inglés es evidente. La falta de interés conduce a una participación pasiva en el trabajo grupal y un bajo compromiso con los ejercicios

didácticos, lo que suprime las habilidades expresivas, de escucha, habla y gramáticas necesarias para aprender bien el idioma. Esta situación plantea dificultades para los maestros, ya que requiere el desarrollo de nuevas formas de métodos educativos que atraigan la atención de los estudiantes y estimulen el aprendizaje activo y el compromiso activo y significativo. En este sentido, la creciente importancia del inglés como método de integración y éxito en el mundo globalizado profundiza este desafío. Aguilera et al. (2020) señalan cómo la gamificación sirve como un enfoque metodológico significativo para motivar a los estudiantes en el proceso. Esta es una técnica vital para que los maestros involucren a los estudiantes e inspiren la adquisición de habilidades y competencias. Además, la gamificación facilita la incorporación del conocimiento: cuanto más efectiva, menos riesgosa, lo que lleva a una educación significativa. Así, los estudiantes no solo están aprendiendo contenido, lo están absorbiendo como una experiencia dinámica, en lugar de una retención pasiva de información que lleva al olvido. En los últimos años, aprender inglés se ha convertido en un segundo idioma, así como en uno de los idiomas secundarios importantes, especialmente en los primeros años donde un niño tiene un gran potencial para desarrollar el idioma (Alenezi et al., 2022). No obstante, la enseñanza es desafiante, particularmente cuando se trata del aprendizaje y la retención de nuevo vocabulario, ya que los alumnos generalmente comienzan con menos conocimiento del inglés, limitando su crecimiento y competencia (Surya & Mufidah, 2023). Además, Zahra y Alqurashi (2024) afirman que "aunque las ventajas generales de la gamificación en la enseñanza del inglés a los niños son claras en la práctica, la aplicación de la gamificación también es problemática", enfatizando así la necesidad de organizar e investigar más sistemáticamente el fenómeno. Wen (2023) ha dejado aún más claro que es esencial que los profesores caminen por una delgada línea entre el grado de rigor académico y proporcionar a los estudiantes una forma divertida y atractiva de aprender. Para combatir el desinterés generado por las metodologías de enseñanza tradicionales, la gamificación ha demostrado ser un método efectivo para incorporar características de juego que capturen el interés de los estudiantes con el aprendizaje gamificado (Wulantari et al., 2023). La gamificación es una práctica pedagógica en las escuelas que apela estratégicamente a las mentes de los estudiantes para inspirar un aprendizaje sostenido a través del juego que complementa la instrucción. Este estudio discute las estrategias de gamificación en la escuela y demuestra el impacto en el desarrollo del vocabulario.

También explora mecánicas para estructurar una clase gamificada para hacer el aprendizaje divertido y significativo para los estudiantes. Así, dicho entorno se convierte en uno de alta potencia que apoya la motivación y el aprendizaje de contenido y permite asegurar la participación de los estudiantes a través de sus actividades educativas. Por lo tanto, esta estrategia no solo mejora el procedimiento de aprendizaje en general, sino que también ayuda a la formación de una memoria positiva en los estudios. La premisa de este desafío es que, en el mundo moderno, donde el conocimiento de un segundo idioma es clave para el éxito personal y profesional, sin embargo, muchos estudiantes jóvenes en educación primaria no están motivados para aprender inglés. La gamificación es la solución novedosa a las limitaciones de los enfoques típicos de estudio en el aula, que realmente no son atractivos para los niños. Con el juego como medio didáctico, se crea un entorno de práctica atractivo, emocionante y adaptable, proporcionando motivación y ayudando a la construcción de la competencia lingüística. Trabajos contemporáneos como Moyón et al. (2024), que afirman que el aprendizaje basado en juegos fomentará las habilidades de comunicación y mantendrá el interés y la participación de los estudiantes. Quizás una de las características más investigadas de la gamificación para el aprendizaje de idiomas es su efectividad para mejorar la motivación de los estudiantes, un precursor crucial para que los estudiantes rindan al mejor nivel en el campo. La motivación importa mucho porque empuja al estudiante hacia adelante y lo hace permanecer en el proceso. Investigaciones como Kim et al. (2015), los estudiantes involucrados en prácticas gamificadas muestran más compromiso y satisfacción que los convencionales. La gamificación hace que el aprendizaje sea lúdicamente involucrado, lo que puede aumentar la motivación para el uso del idioma. Esta investigación agrega valor adicional al campo al examinar el impacto particular de la gamificación en la motivación de los estudiantes de primaria de inglés en la educación, que sigue siendo un área poco investigada. Además, los hallazgos proporcionarán a los profesores estrategias viables y reproducibles que pueden promoverse no solo en las escuelas primarias sino en niveles superiores, de tal manera que ayudaría a los futuros estudiantes con habilidades lingüísticas sólidas relevantes para el siglo XXI basadas en un entorno tecnológico y globalizado.

El objetivo general de esta investigación es comprender de qué manera la gamificación influye en la motivación para el aprendizaje del inglés en básica elemental

de la Unidad Educativa John F. Kennedy, en el cantón Salinas. A partir del objetivo principal se detallan los siguientes objetivos específicos:

- Fundamentar los aspectos teóricos que sustentan la gamificación y los elementos que la conforman.
- Determinar el nivel cognitivo actual de los estudiantes de básica elemental en el aprendizaje del inglés, mediante la observación y participación en actividades con gamificación
- Proponer recomendaciones para la implementación de tecnologías de gamificación en el aula de inglés de básica elemental, que ayuden a la mejora del aprendizaje en el área de idiomas.

En síntesis, la incorporación de metodologías innovadoras como la gamificación representa una oportunidad valiosa para transformar la enseñanza del inglés en la educación básica. No obstante, dado que su utilización en este nivel aún es limitada, se requiere un análisis profundo para asegurar su eficacia y sostenibilidad educativa, lo que motiva la reflexión central sobre el impacto de estas estrategias en el entusiasmo y el logro de los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera.

CAPITULO I. MARCO TEORICO REFERENCIAL

En el capítulo que sigue se abordará la implementación de la gamificación en el sistema educativo, el capítulo uno discute que hay formas de implementar juegos en el proceso educativo, cómo los juegos pueden desempeñar un papel muy significativo en la enseñanza-aprendizaje. Se analizarán algunas estrategias y herramientas prácticas que se pueden utilizar para hacer el entorno de los estudiantes más dinámico y motivador. En el transcurso de esta revisión, llevamos a cabo una extensa búsqueda bibliográfica que consiste en material relevante y actual. También revisaremos estudios previos sobre las ventajas y desventajas del uso de la gamificación en entornos escolares.

1.1.Revisión de la literatura sobre la gamificación como estrategia pedagógica

Al examinar lo que sustenta el pasado y presente de la enseñanza del inglés, podemos concluir con una perspectiva de cómo gamificar el proceso de aprendizaje del idioma inglés de manera efectiva y personalizada. Múltiples razones, como la falta de interés en el nuevo idioma o el uso de métodos aburridos, crean barreras en la adquisición de habilidades lingüísticas críticas. Por lo tanto, es importante encontrar opciones que aumenten el nivel de motivación y la eficiencia del aprendizaje.

Como Mora et al. (2023) afirmaron, como se mencionó, ha surgido una relación positiva entre la gamificación y la inteligencia artificial en el área de la enseñanza del inglés, por lo que las herramientas que los estudiantes usan mientras utilizan el idioma se enriquecen colectivamente. En este sentido, la gamificación, incluyendo la definición de los objetivos gamificados, recompensas y desafíos en el aprendizaje y la creación de actividades interactivas, tiene la capacidad de hacer la experiencia agradable y gratificante. La IA, a su vez, puede manipular la información y ajustar el ritmo para emparejar a los estudiantes con una experiencia de aprendizaje flexible y adaptativa. La falta de motivación en las etapas iniciales puede convertirse en un obstáculo para el futuro principalmente porque el aprendizaje del idioma se vuelve más complejo y difícil después.

Coronado y Vilchez (2024) argumentan por qué la gamificación es una clave para el siglo XXI en la educación al facilitar un aprendizaje más autónomo y abierto. Señalan que países como Estados Unidos y China, donde las condiciones educativas son muy

diferentes, son ejemplos de esto. Es un ejemplo de cuán valioso es este enfoque para el cambio que puede ocurrir en el entorno del aula. Y de Flores y Núñez (2024), se sugirió que la gamificación tiene un efecto beneficioso en la educación personalizada (por ejemplo, material de aprendizaje personalizado a las características del estudiante). Esto lo hace más significativo y efectivo, donde el estudiante es el protagonista de la experiencia.

La gamificación sirve como poder motivacional y promueve el aprendizaje adaptativo para permitir ganancias continuas y un mayor involucramiento del estudiante. La gamificación con tecnologías avanzadas es una estrategia innovadora y muy adecuada para desarrollar la enseñanza del inglés en edades tempranas. El uso de incentivos, personalización y experiencia lúdica en esta propuesta puede ayudar a compensar las deficiencias del modo de enseñanza convencional al permitir el desarrollo completo de la habilidad lingüística y estimular el entusiasmo de los estudiantes en el comportamiento de aprendizaje.

1.2.Desarrollo de Teorías y Conceptos

1.2.1. La Gamificación

La gamificación es un método de aprendizaje novedoso que aún no se practica ampliamente en los entornos educativos y está solo en investigación y aplicación. Debido a su popularidad relativamente nueva y la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación, su uso en la educación está plagado de una variedad de restricciones y obstáculos que requieren investigación. Dos de las principales deficiencias reconocidas en investigaciones anteriores incluyen la difícil vinculación de conceptos con la motivación; la falta de preparación de los docentes para estas metodologías y habilidades; y las barreras personales, escolares y sociales para la disponibilidad de estas tecnologías (Berrones et al., 2023).

Castro et al. (2023) describen la gamificación como un enfoque pedagógico que incluye elementos similares a los de los juegos, a saber, competencia, desafíos, recompensas y desarrollo de niveles, en situaciones que no son de juego. Esta táctica tiene como objetivo motivar e interesar a los estudiantes de maneras que los animen a participar activamente. Llevar estos elementos de juego al proceso de aprendizaje promueve una mayor participación activa de los estudiantes con las tareas educativas y actividades más

dinámicas y un aprendizaje significativo. En este sentido, la gamificación puede convertir estructuras ordinarias en espacios académicos atractivos para los estudiantes como algo nuevo y emocionante que hacer.

1.2.2. La Gamificación en el Contexto educativo

Investigadores como Quispilema (2023) estudian esta área revisando cómo usar y discutir las definiciones y aplicaciones de la gamificación en la educación infantil, dando mucho enfoque a su efecto en la motivación, participación y aprendizaje en niños de tres años. Mientras tanto, De Gracia et al. (2021), dentro de la esfera de la educación tradicional, la gamificación se ve como un recurso creativo y energizante que promueve la dedicación de los estudiantes al proceso de aprendizaje. Como resultado, este recurso se está utilizando cada vez más en las escuelas. La gamificación está ganando importancia para el entorno escolar no solo debido al hecho de que está disponible, sino más fundamentalmente, puede estimular el interés y la motivación de los estudiantes, reducir interrupciones y mejorar un aprendizaje más efectivo, constructivo, interactivo, en lugar de mecánico o memorístico. La gamificación como estrategia pedagógica busca revolucionar los modelos establecidos de práctica pedagógica al reconocer el aspecto pedagógico del juego al enfatizar el valor educativo del juego; un concepto que se utiliza comúnmente desde edades relativamente jóvenes como el primer medio por el cual los niños aprenden y aprovechan la naturaleza natural y espontánea del juego (Gamboa et al., 2020).

1.2.3. La Gamificación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Inglés

Desde que se reconocieron las ventajas de la gamificación en el ámbito empresarial, recientemente ha comenzado a trasladarse al ámbito educativo como método de aprendizaje. Enfocarse en las características de los videojuegos y hacer de la clase un lugar divertido hace que sea muy conveniente lograr que los estudiantes presten atención y se motiven (Ortiz et al., 2018). Como observan Gil y Prieto (2020), en el contexto de la educación primaria, la gamificación también hace que el aprendizaje sea más agradable, con profesores y estudiantes cada vez más involucrados y motivados activamente por el proceso, lo que resulta en un mejor rendimiento académico y desarrollo docente a través de nuevos enfoques de enseñanza que son inesperados y desconocidos para ellos. Según Llorens et al. (2016), 'solo se puede aprender verdaderamente aquello que capta la

atención y genera emoción' (p. 31); desde esta premisa puede haber una mejora significativa dado que los enfoques tradicionales de enseñanza del inglés, que se centran en la repetición y memorización, han excluido la atención y la motivación, que son clave para un aprendizaje efectivo y relevante. Si la gamificación se gestiona adecuadamente y se tienen en cuenta esos enfoques, se puede fomentar una cultura de enseñanza-aprendizaje del inglés más dinámica y se pueden estimular sentimientos como la diversión, la motivación y la concentración (García et al., 2021).

1.2.4. Proceso de gamificación en la educación

Dado que la gamificación es un método educativo, es un proceso efectivo para cambiar comportamientos; una serie completa de eventos de los cuales el logro de cualquier paso debe alcanzarse con varias etapas. Es importante explorar cada una de estas fases para conocerlas y asegurarse de que se implementen como se pretende para que los objetivos puedan lograrse de una manera que cumpla con las expectativas mencionadas anteriormente.

Figura 1.

Proceso de Gamificación

Identificación de la audiencia y el contexto	Definición de objetivos de aprendizajes	Identificación y presentación de recursos	Aplicación de elementos de gamificación
<ul style="list-style-type: none"> •Analizar a la audiencia objetivo ayudará al profesor a identificar aspectos como la edad, las habilidades para el aprendizaje, entre otros. Así mismo, revisar el contexto puede ofrecer información acerca del número de alumnos por grupo, el entorno y la duración de la sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> •El profesor debe establecer los objetivos, es decir, determinar lo que espera que los estudiantes logren al concluir la clase o el período escolar. Es importante señalar que el éxito de la clase depende de la capacidad de los docentes para delimitar claramente el objetivo de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> •Es necesario reconocer y mostrar los recursos que se requerirán para implementar la gamificación en la clase; en este punto, el docente debe determinar en qué momentos del ciclo escolar empleará dicha estrategia. 	<ul style="list-style-type: none"> •Para finalizar el proceso de gamificación, es necesario implementar todos los elementos que se reconocieron en la etapa previa, los cuales se pueden dividir en elementos individuales y elementos sociales.

Fuente: Elaboración propia

1.2.5. Componentes de la gamificación

La gamificación, como se mencionó antes, combina componentes de juegos empleando dinámicas, mecánicas y características que conducen a la reproducción de un entorno lúdico no disponible normalmente en el aula, y se generan diferentes emociones en los participantes. Los siguientes son los elementos de la gamificación.

Figura 2.

Componentes de la Gamificación



Fuente: Elaboración propia

1.2.5.1. Mecánicas

Las mecánicas son aspectos estructurales del juego contruidos sistémicamente por los creadores. Son las leyes implementadas para que la actividad imite las mecánicas de un videojuego; es decir, las mecánicas son la base del juego y dependen de cosas tangibles: cómo opera el juego, reglas y esencia; estos constructos hacen que la actividad sea agradable. Y se definen como el sistema que mantiene la perseverancia de los jugadores para combatir varios desafíos (Martínez, 2018).

Las mecánicas de gamificación son las herramientas clave para generar dinámicas motivadoras e involucradoras; se utilizan puntos, insignias, niveles, desafíos, tablas de clasificación y recompensas para evocar emociones como competencia, logro y cooperación. De estas mecánicas, el acrónimo PBL (Puntos, Insignias y Tablas de clasificación) fue uno de los elementos destacados, es decir, puntos, insignias, tablas de clasificación y uno de los componentes clave más considerados de toda estrategia gamificada como básico. Tales mecánicas pueden ayudar a establecer indicadores de progreso, recompensar el esfuerzo, asegurar que el esfuerzo sea reconocido y fomentar la competencia de manera saludable, llevando a una sensación de diversión, todo mientras se impulsa el compromiso y la participación de los usuarios.

Tabla 1.

Mecánicas de Juego

Mecánicas	Características
Puntos	El propósito principal de los jugadores es obtener puntos; por ello, resulta fundamental diseñar un sistema de puntuación claro y lógico.
Niveles	Los niveles juegan un papel crucial, ya que reflejan el avance dentro del “juego”. Los usuarios deben superar diferentes retos o acumular cierta cantidad de puntos para acceder a etapas de mayor dificultad.
Desafíos	Los desafíos son útiles en momentos clave, ya que aumentan la motivación para continuar jugando y evitan que la experiencia se vuelva rutinaria o aburrida.
Insignias	Este sistema es una forma directa de premiar las acciones específicas de los usuarios; es decir, si realizan correctamente una tarea o actividad propuesta, serán reconocidos con medallas o insignias como recompensa.
Leaderboard	Las tablas de clasificación tienen la función de mostrar la posición que ocupa cada jugador o equipo; además, indican el rango que poseen dentro del contexto del juego.

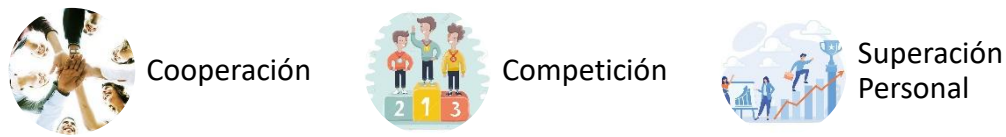
Fuente: Elaboración propia

1.2.5.2. Dinámicas

Dinámicas. Para que las mecánicas estén en armonía entre sí, las dinámicas del juego deben "determinar cómo se comporta el jugador mientras ejecuta las mecánicas" (Ordoñez, 2018, p. 33). Es decir, las dinámicas reflejan el resultado de activar las mecánicas y se convierten en la experiencia del juego. Estas dinámicas deben entonces entenderse como cosas más abstractas que abarcan el entorno gamificado, como las motivaciones, efectos y deseos de despertar en los actores. De esta manera, moldean el comportamiento del jugador y definen la relación entre el juego y el usuario.

Figura 3.

Dinámicas de Juego



Fuente: Elaboración propia

El juego conduce a características entre las características del usuario, como la colaboración, en la que los jugadores crean alianzas entre sí y con otros para lograr un objetivo común mientras compiten con otros grupos también. Y fomenta la presión de grupo porque empuja a los jugadores a jugar juntos, a ser mejores que sus oponentes. Por esta razón, el estudiante siente que tiene éxito, lo que a su vez lo empodera para participar en el entorno establecido y desafiarse y desempeñarse con éxito.

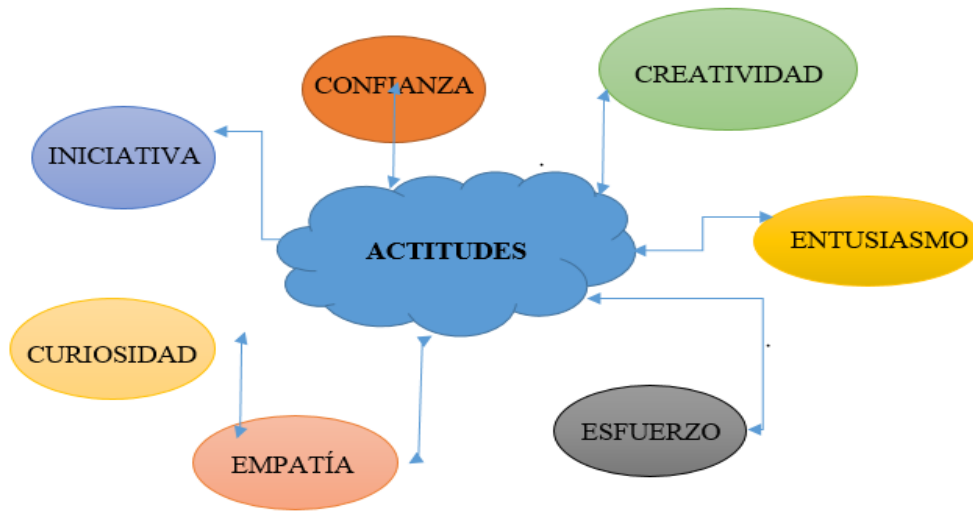
1.2.5.3. Estéticas

Como afirman Quintero et al. (2024), en el aprendizaje de lenguas extranjeras los estudiantes enfrentarán desafíos que pueden convertirse en barreras. Así, la gamificación empodera a los estudiantes para iniciar iniciativas que no solo están bajo su control, sino que también crean un sentido de responsabilidad por su propia educación. La gamificación a menudo fomenta actitudes positivas hacia los estudiantes, lo que contribuye al trabajo docente.

Gato (2024) proporciona una comprensión de la estética como las razones emocionales por las que jugamos, es decir, como el conjunto de valores sensoriales y afectivos. Así es como describen las respuestas emocionales deseadas que se generan en el jugador que participa en una actividad. Las mecánicas funcionan en combinación para formar dinámicas, que luego se interrelacionan para proporcionar la estética del propio juego; la estética son los sentimientos o actitudes de los jugadores que se pretende generar (promover) mediante las diversas facetas del juego. De esta manera, inducen cambios de comportamiento cada vez que el diseñador asigna los recursos apropiados.

Figura 4.

Estéticas en la Gamificación



Fuente: Elaboración propia

1.2.6. Diferencias entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos

Para explicar de mejor manera la diferencia entre estos tres términos, que aparentemente son iguales y que de cierto modo se encuentran relacionados a los juegos. Se hace un análisis en base a los aportes de Caponetto et al. (2014) quienes manifiestan lo siguiente:

Tabla 2.

Gamificación vs ABJ vs Juegos Serios

Gamificación	Aprendizaje Basado en Juegos	Juegos Serios
Utilizar “elementos (mecánicas, dinámicas y componentes) del diseño de juegos” en contextos fuera del ámbito lúdico. Esto incluye la estructura de los juegos para motivar	Consiste en incorporar y aplicar los juegos en el entorno educativo, con el objetivo de fomentar el aprendizaje mediante su uso. Los juegos son creados por el docente y	Es la incorporación de juegos diseñados específicamente para incluir contenido educativo, más allá de ser solo una forma de entretenimiento. Estos son

a los participantes a enfrentar tareas o adquirir habilidades que normalmente no encuentran atractivas.	funcionan como una herramienta específica para facilitar el proceso de aprendizaje.	juegos digitales desarrollados con objetivos y finalidades educativas.
---	---	--

Fuente: Caponetto & Ott, (2014)

1.2.7. Beneficios de la gamificación como estrategia en el aula

En este apartado, Gracia et al. (2021) destacan varias de las ventajas que ayudan en la pedagogía del aprendizaje y su aplicabilidad a una variedad de tipos de materias. El aumento de la motivación para aprender, el placer e interés de las materias, la mejora en la adquisición de conocimientos, la atención y concentración, la mejora en el rendimiento escolar, el uso de la tecnología, el fortalecimiento de la interacción social, el uso responsable de los videojuegos y el apoyo para resolver problemas mediante el desarrollo del pensamiento lógico.

1.2.8. Tareas del docente en el proceso didáctico

Para elaborar una descripción de lo que el docente debe hacer en el proceso didáctico de enseñanza, es apropiado citar a Franco (2021), quien sostiene que para un proceso didáctico de enseñanza de calidad es esencial considerar la formación del docente. En la primera etapa, el docente realiza una enseñanza especializada al principio, motiva a los estudiantes, interactúa continuamente con los compañeros y el docente a través de conversaciones, comienza a hacerse cargo con preguntas inteligentes y abiertas, fomenta nuevas preguntas en experiencias satisfactorias e innovadoras, y nutre la curiosidad innata del estudiante.

El docente durante el proceso didáctico, en este sentido, estimula, involucra y promueve la autonomía e iniciativa del estudiante; utiliza materiales manipulativos e interactivos, muchos preparados por los propios docentes, y prepara clases flexibles que se adaptan a las necesidades e intereses de los estudiantes.

1.2.9. La estrategia de gamificación en el proceso didáctico

Sin embargo, desde el punto de vista de Foncubierta & Rodríguez (2016), hay experiencias similares a juegos con elementos de juego que permiten al docente planificar

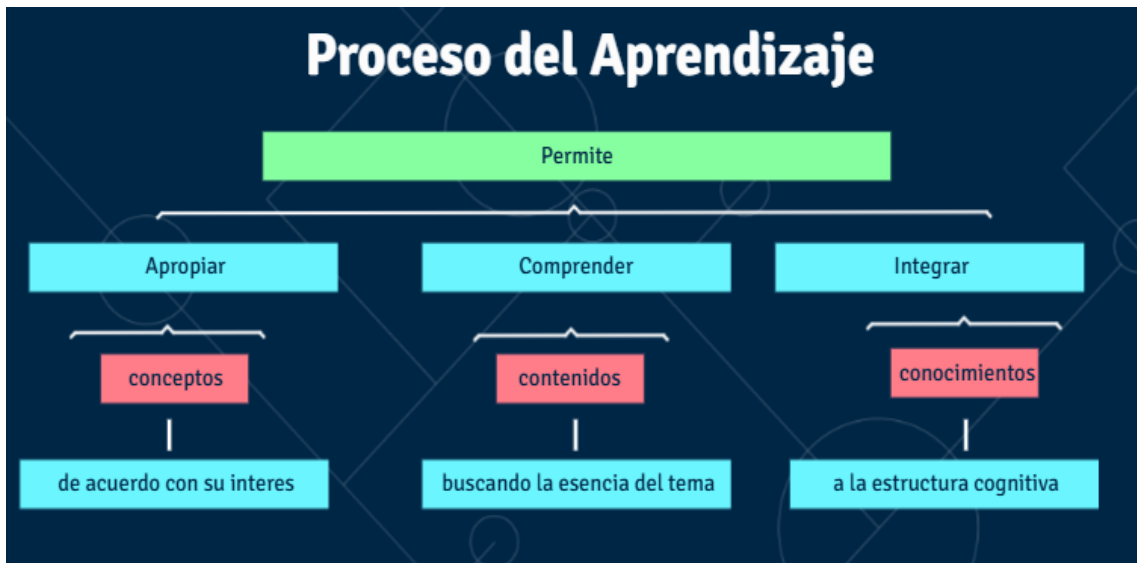
tareas para ser completadas según una presentación gamificada de contenido lúdico. Así, la intención es modificar comportamientos y aprendizajes tradicionales, repetitivos y de memoria, y hacerlo a través de experiencias que mejoren la participación y motivación de los estudiantes. Se utiliza el juego para cambiar los comportamientos cognitivos, psicológicos y sociales de los estudiantes.

1.2.10. El aprendizaje

Aprendizaje Según Arguelles y Nagles (2007), el aprendizaje es el "proceso por el cual los seres humanos adquieren conocimientos y habilidades, integran información y hacen un nuevo uso de ella" (p. 21). Esto significa que el aprendizaje puede conceptualizarse como la interacción del individuo con diversas fuentes de información que les da acceso a una inteligencia genuina. Es importante tener en cuenta que el aprendizaje siempre ocurre, pero con frecuencia se asocia únicamente con escuelas, libros y educación formal a un alto nivel. El aprendizaje es la transformación en la estructura cognitiva de un individuo, lo que resulta en la generación de nuevas ideas, conceptos o representaciones para comprender el entorno, así como en la promoción de habilidades y una participación activa en las actividades. El aprendizaje es algo que va más allá de la mera comprensión superficial del tema; es el proceso de darse cuenta de la esencia del tema que más interesa a una persona y, por lo tanto, lograr integrarlos de manera que se obtenga un conocimiento sólido, al hacer que integren los diversos conceptos para aprender y obtener el conocimiento real y profundo (Morales y Pineida, 2020).

Figura 5.

Proceso de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia

1.2.11. Modelo enseñanza - aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje implica el uso de actividades y juegos para ayudar a los niños a adquirir nuevos conocimientos o habilidades. Aunque muchos académicos, maestros y psicólogos detrás de la estrategia lúdica creen que esto es lo que se necesita, para la mayoría de las escuelas, esto no se persigue, lo que genera dudas sobre la prevalencia del modelo tradicionalista en múltiples escuelas (Moya, 2024). Bona (2021) cree que el juego, bien utilizado en la escolarización, mejora el proceso involucrado tanto en la enseñanza como en el aprendizaje, ya que los estudiantes tienen un papel integral en los eventos educativos. Los estudiantes están en el centro de su aprendizaje, desarrollando motivación intrínseca, curiosidad y autonomía en el proceso. De la misma manera, el juego fomenta la adquisición de habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico o la toma de decisiones, así como la solidificación de ese vínculo entre maestros y estudiantes. Por lo tanto, este enfoque lúdico es una herramienta productiva para ser un mecanismo de aprendizaje más vigoroso, participativo y profundo.

1.2.12. Aprendizaje significativo

Según Contreras (2016), el objetivo de la educación es permitir que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo en su educación. Este es el tipo de aprendizaje que ocurre cuando los alumnos aprenden en una profundidad y complejidad coherente con los conceptos en su marco cognitivo. Para que esto ocurra, el aprendiz debe tener una ventaja para aprender la tarea deseada o una preferencia para estudiarla, y el maestro debe establecer tal personalidad de manera que el material se presente de manera oportuna y atractiva. Por lo tanto, el maestro constituye un mediador para aquellos que construyen nuevos y valiosos conocimientos.

El aprendizaje significativo implica emplear métodos y herramientas que contribuyan y faciliten una enseñanza con el proceso para el propio maestro, fomentando la creación de un conocimiento formativo e innovador basado en el enfoque constructivista. Este enfoque apunta a que los estudiantes desarrollen sus habilidades prácticas e incluye herramientas didácticas que facilitan el ciclo de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, los estudiantes no solo procesan teoría, sino que también adquieren habilidades prácticas relevantes para su campo profesional, convirtiéndolos en un contexto completo que se puede aprender en contexto (Ormaza et al., 2020).

1.2.13. Estrategias de enseñanza activa

Portero y Medina (2025) indican que las estrategias de enseñanza activa son métodos que estimulan la participación activa de un estudiante en el aprendizaje mediante diferentes métodos como el trabajo colaborativo, el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación, el aula invertida y el aprendizaje basado en problemas. De esta manera, las estrategias fomentan la interacción estudiantil, el uso de tecnologías para la resolución de problemas en escenarios del mundo real y el desarrollo de habilidades cognitivas avanzadas para interactuar con el aprendiz, contribuyendo a un aprendizaje centrado en el estudiante y a la promoción de la innovación pedagógica.

Estos métodos de enseñanza apoyan la autodeterminación. Las estrategias de enseñanza activa son vitales como medio para elevar la calidad del aprendizaje. Estos enfoques intentan que los estudiantes tomen un papel activo en su propio aprendizaje, creando colaboración, inteligencia e involucramiento estudiantil en su enseñanza. Este tipo de enseñanza no solo enseña conocimientos y envía mensajes; también desarrolla

habilidades prácticas para usar en un área que se enseña, lo que significa que debe realizarse en diferentes situaciones (Méndez, 2019) y una idea que es más importante hoy en día con el acceso a la información más inmediato que nunca. La enseñanza activa difiere de los métodos tradicionales en que no solo cambia el énfasis tradicional hacia la facilitación y transmisión de conocimientos por parte del maestro, sino que lo traslada a los estudiantes liderando de manera activa.

Apoya la discusión, la colaboración y la investigación, e incluso facilita alguna forma de "habilidades para la vida" con los niños. Según Sanhueza et al. (2020), la motivación estudiantil juega un papel importante en estos procesos, ya que los aumentos en el compromiso emocional y cognitivo facilitan la consolidación del aprendizaje.

1.2.14. Estrategias Cognitivas

Según Duque (2021), las estrategias cognitivas son comportamientos que pueden observarse y pueden demostrar inteligencia; cuando se utilizan adecuadamente, resultan en un comportamiento más inteligente. De Oliveira y Zedu (2022) definen estas estrategias como procesos que convierten la entrada sensorial en una representación conceptual o convierten una representación conceptual en una respuesta motora.

Las estrategias cognitivas son una de las herramientas más fuertes para apoyar a los estudiantes con desafíos de aprendizaje. En pocas palabras, son la aplicación del pensamiento para trabajar con problemas o para realizar tareas. También se les conoce como facilitadores o andamios del aprendizaje. La metacognición, otro concepto relacionado, es el proceso de autorreflexión o "pensar sobre el pensamiento", que es vital para que el aprendizaje ocurra de manera efectiva (Gutiérrez, 2022).

Figura 6.

Estrategias Cognitivas



Fuente: Maraza & Flores (2019)

En este esquema, al analizar las cuatro categorías principales con sus subcategorías, el análisis deja claro que los estudiantes que seleccionan el método ayudan a comprender el nuevo contenido y aprenderlo. La primera categoría se basa en la práctica, que puede incluir repetición oral o escrita siguiendo un patrón, o la combinación repetida de palabras hasta lograr el resultado deseado. El segundo dominio comprende cuando un individuo envía y recibe mensajes, y enfatiza que un individuo tiene las herramientas adecuadas para comunicarse eficazmente. El estudiante debe seleccionar y analizar las palabras que va a usar, para evitar malentendidos, así como prestar atención a lo que recibe cuando emite un mensaje, para que el mensaje sea coherente.

Entonces, ¿cuáles son estos tipos de comunicación? Analizar y razonar a continuación. Algunos estudiantes descomponen las palabras en prefijos, raíces y sufijos para obtener sus significados o analizan la estructura de la oración (sujeto, verbo, complemento) para aprender el contexto (Pimienta, 2012). Este es un caso de deducción contextual también y hace inferencias sobre el significado de términos que puede conocer, pero de los que no está seguro a partir de palabras en su entorno.

Las expresiones no verbales —gestos, entonación, tono— también se consideran para comunicarse correctamente; y, por último, pero no menos importante, una estructura es la forma en que el estudiante piensa que aprende más eficazmente, por ejemplo sus resúmenes, síntesis o notas que destacan términos importantes que ayudan a comprender el tema.

1.2.15. La motivación

La motivación es generalmente de dos tipos: intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca proviene de participar en una acción porque es interesante o placentera por sí misma, mientras que la motivación extrínseca se refiere a completar una acción para lograr un resultado o un resultado deseado. Deci y Ryan (1985) argumentan que es la relevancia de la autonomía, la competencia y las relaciones sociales lo que puede promover la motivación intrínseca.

A diferencia de la motivación intrínseca, otras teorías identifican dos formas de esta motivación: factores motivacionales (que producen un estado de satisfacción) y factores de higiene (que, cuando faltan, llevarán a una sensación de insatisfacción) que influyen en los resultados laborales. Se ha estudiado qué motiva a las personas desde lo que las motiva como trabajadores, motiva a las personas desde lo que causa motivación en el trabajo con respecto a: elementos relacionados con la motivación como el logro, el reconocimiento y la tarea (responsabilidad), y elementos orientados a la higiene, como el salario y las condiciones laborales (Herzberg, 1959). También se dice que la motivación está relacionada con la creencia de una persona para llevar a cabo todas las tareas con éxito. La autoeficacia afecta cómo las personas se sienten, piensan, se motivan y actúan (Bandura, 1997).

1.2.16. La motivación en el aula

La motivación que está presente en el aula puede ayudar a los estudiantes a comportarse como el estudiante necesita para cumplir con las demandas cognitivas y así lograr la educación. La motivación actúa como un impulso, según Mendoza (2001), activando no solo las actividades físicas de los estudiantes, sino también sus patrones cognitivos.

Según Naranjo (2009), una motivación bien dirigida durante el proceso de aprendizaje es importante para que el estudiante pueda participar activamente en el aprendizaje. Para ello, el docente necesita tener experiencia en cómo planificar, organizar y desarrollar clases, y cómo entusiasmar a los estudiantes. Es importante que el docente tenga cierta conciencia de quién es el estudiante y qué emociones están desarrollando en relación con el contenido, y estos atributos también son en cierta medida transferibles en el contexto de herramientas de gamificación.

1.2.17. La motivación en el proceso de enseñanza

La motivación es un factor esencial para el aprendizaje, ya que impulsa el rendimiento efectivo de diversos tipos de actividades y permite que se integren completamente en su propio currículo. Promueve un ambiente en el aula donde los estudiantes se nutren del contenido que desean y seguirán disfrutándolo. Por otro lado, la motivación también se conecta con los sentimientos, ya que sin ellos no es posible aprender o alcanzar objetivos específicos (Espinoza y Pérez, 2023).

Choez (2022) muestra que, en términos de motivación, los docentes en educación básica deben estimular la participación activa a través de estrategias motivacionales que se integren con herramientas digitales como Kahoot, Socrative, Quizizz, Cerebriti y otras herramientas similares. Algunas de estas plataformas se utilizan para diseñar evaluaciones formativas divertidas, promover una competencia saludable, crear y adaptar juegos educativos adecuados al currículo, consolidando así conceptos y avanzando en habilidades y capacidades en el aula.

1.2.18. Las herramientas tecnológicas usadas en el sistema educativo

Como método educativo, la gamificación sigue siendo un enfoque emergente e incipiente. Es relativamente reciente en su aparición y la influencia de las TIC y su uso en la educación básica tiene limitaciones y desafíos a tener en cuenta. Los problemas encontrados en la literatura de estas tecnologías involucran la dificultad de relacionar aspectos conceptuales con la motivación, la falta de formación docente en métodos y herramientas, y los determinantes personales, escolares y sociales para obtener acceso universal (Berrones et al., 2023).

Las tecnologías educativas son soluciones digitales destinadas a mejorar y cambiar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas pueden incluir plataformas diseñadas como sistemas de gestión del aprendizaje, aplicaciones colaborativas, recursos interactivos, simuladores y software de evaluación/monitoreo. Y están dirigidas a: (1) mejorar el acceso a la información, (2) fomentar la interacción entre estudiantes y sus profesores, (3) adaptar el aprendizaje a los intereses individuales de los estudiantes, y (4) reforzar las habilidades digitales del siglo XXI. Además, estas tecnologías también permitirán la existencia del aprendizaje a distancia, superar la distancia física, abrir nuevas formas de compartir conocimiento, hacer el aprendizaje más flexible y relevante (Universidad de Negocios ISEC, 2025).

1.2.19. Rendimiento Académico

El logro académico es un resultado intrincado que corresponde a las necesidades institucionales que un docente debe responder. Se reconoce el impacto de factores externos al estudiante —de la calidad de la enseñanza, el ambiente del aula, el entorno familiar y la propia escuela— y factores internos o psicológicos del estudiante —de actitud, habilidades con respecto a la materia, inteligencia, personalidad, autoconcepto y motivación (Ariza et al., 2018).

Cruz et al. (2025) conceptualizan el rendimiento académico como el resultado del proceso formal de enseñanza-aprendizaje, evidenciado en el logro estudiantil. Este esfuerzo incluye habilidades, actitudes y factores psicológicos que influyen en el rendimiento anticipado. Casi siempre se registra en términos de evaluaciones numéricas, para evaluar el cumplimiento o no de los objetivos educativos; ya que los resultados se determinan no solo por el aprendizaje logrado y los objetivos de aprendizaje cumplidos y realizados, sino también por los aspectos individuales y culturales que influyen en el aprendizaje en la escuela.

1.2.20. Estrategias para mejorar el rendimiento académico

El rendimiento académico define los factores que impactan el aprendizaje y los resultados de los estudiantes, ya sea a corto plazo —reflejado en calificaciones— o a largo plazo —demostrado por el éxito profesional (Cervantes et al., 2020). El rendimiento es un factor dinámico que abarca la cantidad de conocimiento adquirido durante el proceso de aprendizaje, que puede lograrse tanto a través de las habilidades como del esfuerzo.

Estos objetivos motivan la participación activa en clase para el docente y se aplicarán nuevos métodos de enseñanza que, basados en su práctica, ayudarán a los estudiantes a desempeñarse a un nivel académico más alto. La respuesta dependerá del comportamiento, la motivación y el enfoque psicológico que se utilice. Por lo tanto, el logro académico se ve significativamente afectado por la dedicación y el calibre de los educadores.

1.2.21. Tipos de estrategias metodológicas activas

Portero & Medina (2025) discuten la noción de enfoques pedagógicos que promueven la participación activa de los estudiantes e incluyen la colaboración, el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación, el aula invertida y el aprendizaje basado en problemas. Estas estrategias desarrollan habilidades metacognitivas, promueven la resolución de problemas en un contexto de la vida real, integran tecnologías digitales y energizan a los estudiantes con actividades interactivas a favor de un aprendizaje activo y significativo.

El aprendizaje se lleva a cabo a través de la participación activa del estudiante de acuerdo con ideas que fomentan la reflexión, el pensamiento crítico y las soluciones. Esto incluye el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje centrado en problemas, el aprendizaje a través del juego y la colaboración, y el aprendizaje a través del diálogo que conduce a la conversación académica (Otero et al., 2023).

Todo con el objetivo de promover el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes. En el aula, existen varias técnicas de aprendizaje activo que permiten al docente participar con sus alumnos y verificar el progreso. Con ellas, los estudiantes utilizan sus habilidades y también aprenden en diferentes entornos (Peláez & Jaya, 2021).

1.2.22. Aprendizaje basado en problemas (ABP)

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se apoya en las teorías constructivista y del aprendizaje significativo. El constructivismo argumentaría que los humanos construyen gran parte de lo que aprendemos, y que los estudiantes deben ser los protagonistas de su propio viaje de aprendizaje. En este modelo, el docente no es el transmisor regular, sino que sugiere materiales que invitan a la manipulación y la

interacción social, para que el estudiante pueda descubrir los conceptos por sí mismo (Vera et al., 2021).

El ABP se basa en la fundamentación teórica de dos pilares (Luy, 2019). Al principio, las ideas de John Dewey sobre el aprendizaje que proviene de la experiencia en la que los estudiantes se desafían a sí mismos con problemas reales que ponen a prueba su pensamiento y luego investigan para llegar a respuestas tentativas, y luego aplican esas soluciones para confirmar su aprendizaje. En segundo lugar, involucra la teoría sociocultural de Vygotsky en la que la participación del estudiante en comunidades de aprendizaje, en las que las ideas se comparten y desafían de acuerdo con las direcciones del docente, juega un papel significativo.

1.2.23. Gamificación enseñanza basada en el juego

Según Rosero y Medina (2021), la gamificación en la enseñanza basada en juegos puede describirse como la aplicación de elementos de juego, reglas y roles integrados en los juegos para añadir una experiencia de enseñanza novedosa en clase, una experiencia de aprendizaje en entornos de aula en la enseñanza basada en juegos como las matemáticas, de modo que sean tanto motivadoras como enriquecedoras en matemáticas. Elementos como monedas, medallas, trofeos, insignias o medallas colocadas en el entorno educativo se adoptan en el entorno de aprendizaje como una herramienta para excitar el interés del estudiante y mejorar la actividad que se integra.

Como explica Chávez (2019), el conocimiento se basa en la interacción profesor-estudiante — el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque estas palabras se utilizan generalmente en psicología y pedagogía, significan más que su connotación cotidiana: la enseñanza proporciona experiencias que, ya sean construidas, reconstruidas o metamorfoseadas, permiten la adquisición de nuevos conocimientos. La gamificación en la educación es una oferta divertida para subvertir la educación tradicional siendo social y destruyendo el enfoque individualista.

Gamboa et al. (2020) ven la gamificación de una nueva manera en la educación que iría más allá del juego, lo cual aún está en progreso, pero se entiende como la inclusión de reglas y competencia en la pedagogía. Apoya el cultivo de habilidades personales y cooperativas mientras mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2.24. Aprendizaje a lo largo de la vida

El aprendizaje a lo largo de la vida (ALV) se concibe como una propuesta orientada al desarrollo integral de las personas, promoviendo el aprovechamiento pleno de sus capacidades y facilitando el acceso al conocimiento en cualquier etapa de la existencia (Símon et al., 2021).

Esta idea surge del concepto de educación permanente, que ha evolucionado y adoptado diversas características. En la década de 1970, el ALV se planteó como alternativa a la educación formal tradicional, criticada por autores como Illich (1971) por limitar la curiosidad, la iniciativa, la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico, favoreciendo más la obediencia y el adoctrinamiento.

Hoy, tras décadas de reconocimiento institucional, el aprendizaje a lo largo de la vida sigue siendo un tema central en todos los niveles educativos y contextos, considerándose uno de los objetivos principales para organismos supranacionales y administraciones educativas.

El ALV abarca todo tipo de aprendizaje —formal, no formal o informal— en cualquier etapa de la vida, con el fin de adquirir o perfeccionar conocimientos, habilidades o competencias que contribuyan al progreso personal y profesional en una sociedad cambiante. Por ello, el desarrollo de competencias es clave para adaptarse a las transformaciones del entorno y del mercado laboral, favoreciendo el crecimiento individual y profesional.

1.2.25. Instrucción entre pares

La instrucción entre pares es una estrategia de aprendizaje activo que asigna una gran proporción del tiempo de clase para cuando los estudiantes hablan, analizan y aplican conceptos obtenidos. Técnicas similares son la resolución de problemas, el trabajo por proyectos, el aprendizaje experiencial, la experiencia de laboratorio, el juego de roles y los estudios de caso. En estos estudios, el profesor es el facilitador: se hacen preguntas, se sugieren tareas, se corrigen errores conceptuales y se apoyan y refuerzan las ideas apropiadas generadas por los estudiantes (Hernández y Murillo, 2019). Este enfoque asume que los estudiantes llegan al nivel de comprensión después de aprender unos de otros, hablando entre ellos, y a menudo, la comprensión se mejora cuando el contenido

se presenta en un lenguaje entendido, lo cual la relación profesor/estudiante no siempre trae una mejor comprensión (Ibaceta, 2018).

1.2.26. Estaciones de aprendizaje

Bauer, un defensor del aprendizaje basado en estaciones en las escuelas alemanas, lo caracteriza como un método en el que el profesor divide el contenido de una unidad o tema en una serie de estaciones. Estas estaciones son "cualquier espacio físico dentro o fuera del aula", que albergan una variedad de herramientas, incluidos manipulativos, hojas de trabajo, materiales, textos, juegos y similares, para permitir a los estudiantes trabajar de manera autónoma, de la manera en que deseen (Gigena, 2019). Las estaciones suelen servir como arenas de estudio para que los estudiantes participen en actividades prácticas, colaboren en actividades y participen en actividades grupales. A lo cual Signes y Moreno (2021) sostienen, 'las estaciones son diferentes lugares en el aula donde los estudiantes realizan diferentes tareas en fila'. Esta estrategia es interesante por varias razones clave:

- Los estudiantes trabajan al mismo tiempo en grupos flexibles durante cada sesión.
- Se busca un balance entre las elecciones del docente y las del alumnado.
- No es necesario que todos los alumnos pasen por todas las estaciones diariamente.
- Se incluyen ejercicios individuales, en parejas, en grupos pequeños y grandes.
- Se promueve la autonomía del estudiante en su aprendizaje.
- Se fomenta la libre elección y la autogestión del alumnado.

CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA

2.1. Contexto de la investigación

La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Privada “John F. Kennedy” ubicada en la parroquia José Luis Tamayo del cantón Salinas, provincia de Santa Elena, Ecuador. Allí se representan diversas clases socioeconómicas de estudiantes, predominantemente niveles medios y altos, lo que, a su vez, impacta el acceso y la utilización de materiales educativos. El período de estudio fue 2025-2026, lo que permitió la recopilación de datos e información en los dos primeros trimestres.

Figura 7.

Ubicación Unidad Educativa Particular “John F. Kennedy”



Nota. Esta figura muestra la ubicación de la unidad educativa.

2.2. Diseño y alcance de la investigación

El paradigma mixto en esta tesis se define como la integración sistemática de enfoques cuantitativos y cualitativos para comprender holísticamente el impacto de la gamificación en el aprendizaje del inglés en básica elemental. Este enfoque combina encuestas numéricas que miden percepciones de motivación y participación estudiantil con entrevistas y observaciones que capturan experiencias vividas en el aula de la Unidad Educativa John F. Kennedy. Así, permite triangulación de datos para obtener una

"fotografía" completa del fenómeno educativo, minimizando debilidades de métodos aislados mediante pluralismo metodológico.

La tesis aplica este paradigma recolectando datos cuantitativos (encuestas a 45 estudiantes con escalas Likert) y cualitativos (entrevistas a docentes y guías de observación), procesados conjuntamente para analizar relaciones entre gamificación, motivación y rendimiento. "El enfoque integrador de la metodología mixta permite fusionar las perspectivas cualitativa y cuantitativa durante todo el proceso de investigación, analizando fenómenos educativos complejos mediante flexibilidad metodológica y densidad analítica" (Bagur et. al, 2021) Esto sustenta la propuesta práctica de secuencias gamificadas, alineada con la naturaleza compleja de fenómenos educativos dinámicos.

2.3. Tipo y métodos de investigación

El presente trabajo de investigación tiene un diseño descriptivo y exploratorio, apoyado en análisis de percepciones, opiniones y observaciones directas en el aula. De acuerdo con Vázquez (2025) definió la investigación de métodos mixtos como la integración de cuantitativo y cualitativo (diseño cuantitativo y cualitativo) en un estudio para lograr una comprensión más completa de los fenómenos. Este método combina la precisión del análisis estadístico con la riqueza interpretativa del análisis cualitativo, permitiendo la triangulación de datos, el equilibrio de hallazgos y la validación mutua de resultados.

Este enfoque se basa en la recopilación y análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos de manera que resulte en una comprensión más holística de la que podría proporcionar una sola metodología. El estudio fue de naturaleza mixta y tuvo como objetivo recopilar y analizar información numérica sobre el aprendizaje del inglés utilizando recursos gamificados y cómo ayudaron al aprendizaje del idioma. Esto fue seguido por la investigación, que siguió varios métodos diferentes.

Métodos teóricos

Inductivo – deductivo

El método inductivo permitió al investigador observar en detalle diferentes situaciones en el aula y descubrir elementos específicos relacionados con las estrategias

de enseñanza. Concomitantemente, el enfoque deductivo hizo la base teórica, habiendo comenzado con el examen de teorías de expertos, lo que permitió identificar las dificultades respecto a la atención de los estudiantes y los métodos para hacer lo más efectivo para atraer su interés y permitir un aprendizaje satisfactorio.

Análisis – síntesis

Se utilizó por referencia a las referencias bibliográficas consultadas que se integraron en el desarrollo teórico de la investigación recopilando información de los libros, artículos y estudios previos relacionados con las variables del estudio. Este enfoque aseguró que el investigador tenga una base teórica sólida, el problema esté definido, se establezcan objetivos y se interpreten los resultados.

2.4. Población y muestra

La población de estudio fueron todos los estudiantes de nivel básico elemental de la Unidad Educativa Privada "John F. Kennedy" y consistió en 62 estudiantes básicos elementales entre los diferentes cursos. También contó con profesores de inglés que trabajaron en el año académico 2025-2026. Esta mezcla permite incluir tanto a los instructores como a los estudiantes con quienes enseñan y así proporciona un análisis holístico del proceso educativo en este campo.

La muestra se generó utilizando un muestreo no probabilístico ya que la ecuación estadística no aplicaba al calcular esto. Se estableció un muestreo por conveniencia; debido a limitaciones de tiempo, recursos y acceso a la información, se eligieron 45 estudiantes de educación básica de tercer y cuarto grado para ser encuestados, según el criterio del investigador.

El tipo de muestreo no probabilístico que se puede aplicar, por ejemplo, muestreo por conveniencia, muestreo por cuotas, muestreo intencional y muestreo en bola de nieve, y las correspondientes ventajas y desventajas, es descrito por Hernández (2021). Esto se hace de acuerdo con las partes responsables del estudio. Muestreo por conveniencia: se trata de la elección de la muestra basada en la conveniencia del investigador y en qué medida el investigador puede seleccionar cuántos participantes en el estudio deben ser incluidos.

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Duarte & Guerrero (2024) señalan que la encuesta es una técnica para recopilar datos que facilita obtener información organizada sobre percepciones, actitudes o conductas de un grupo determinado mediante cuestionarios estandarizados. En el ámbito científico, tal técnica exhibe procesos estandarizados para la recolección y procesamiento de datos de muestras representativas y es útil para estudios descriptivos, correlacionales y exploratorios porque puede lograr una recopilación de información rápida y sistemática.

Según Troncoso y Amaya (2021), la entrevista permite acceder a la subjetividad del entrevistado, permitiéndole comprender fenómenos a través de sus historias y experiencias. Referenciando su flexibilidad y riqueza interpretativa, que es específicamente útil en estudios sociales y educativos donde se interpretan procesos complejos, se utiliza el método cualitativo para explorar percepciones y significados.

Hinojosa (2022) afirma que la observación es una técnica que permite una visión directa de los fenómenos desde la perspectiva del investigador, permitiendo así obtener información relevante para el enfoque metodológico. Es la recolección sistemática de información registrada como actos y acciones humanas en el entorno natural sin la intervención del investigador. Puede utilizarse para prácticas cualitativas (observación participativa o no estructurada) o cuantitativas (observación estructurada con listas de verificación o escalas) dependiendo de los objetivos y el tipo de información.

Las técnicas empleadas son la encuesta, el proceso de entrevista y observación, se utilizó el cuestionario para recopilar información de ellos en el estudio relacionado con el uso de la gamificación como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés. La encuesta contenía preguntas claras y fáciles de entender y requería solo la presencia del maestro para aclarar sus dudas y terminar adecuadamente con los estudiantes. El cuestionario se utilizó con 45 estudiantes de tercer y cuarto grado en un intento por descubrir cómo perciben y experimentan el aula. El cuestionario incluía once preguntas cerradas que se puntuaron en diferentes indicadores de una escala de frecuencia Likert.

La guía de entrevistas es un documento fundamental en la exploración de la experiencia subjetiva de los entrevistados, en el que los significados se presentan a través de su narrativa e historias. Guían la recolección cualitativa de datos a través de preguntas

abiertas o semiestructuradas formuladas de antemano, lo que permite una comprensión rica de la percepción y experiencias (Troncoso y Amaya, 2021).

Ríos et al. (2023) destacan que el cuestionario se basa en herramientas de medición de constructos que se desarrollan, así como en ítems validados específicamente diseñados para medir varios constructos y, por lo tanto, conduce a información confiable sobre el conocimiento, actitud o habilidad de una condición dada. Es una herramienta organizada para recopilar sistemáticamente información sobre variables específicas, y facilita el análisis cuantitativo en estudios descriptivos o correlacionales.

Sánchez et al. (2021) sugieren que la guía de observación, las notas anecdóticas y los diarios de campo pueden utilizarse directamente para obtener datos que se ordenan en categorías y, en consecuencia, hacen que el estudio sea más objetivo y cohesivo. El documento de observación apoya el registro consistente y sistemático de comportamientos, interacciones o eventos relevantes de acuerdo con los análisis cualitativos y cuantitativos basados en el diseño del estudio.

Se creó una guía de entrevistas que comprende 10 preguntas abiertas con los maestros responsables del inglés, identificando su comprensión de la gamificación y probando su efectividad en la utilización de estrategias activas en clase para capitalizar tales métodos. Tal herramienta ayudó a documentar la realidad en la práctica docente, fortalezas y debilidades de la práctica.

Para observar de cerca las clases de enseñanza, se creó una hoja de observación y se observó a los estudiantes que recibían la instrucción en las lecciones. El uso de estrategias pedagógicas reveló un aumento en la concentración y dominio del contenido de la unidad de estudio. Esta herramienta fue esencial para confirmar la influencia positiva de las técnicas de observación en el proceso de aprendizaje.

Cisneros et al. (2022) afirman que los métodos y herramientas utilizados para recopilar datos son críticos en la recolección de datos creíbles y precisos para la preparación de preguntas bien formuladas, validación de hipótesis, aplicación de observaciones, revisión de programas y toma de decisiones basadas en datos. Sin el uso adecuado de estas herramientas, uno estaría incompleto e impreciso también.

2.6. Procesamiento de la evaluación: Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados para el levantamiento de información.

Los resultados a continuación se basan en la encuesta de estudiantes, entrevista de maestros y guía de observación aplicada a tercer y cuarto grado de educación básica en la Unidad Educativa Privada "John F. Kennedy". El presente estudio dio una perspectiva clara del modo de aprendizaje del inglés y la enseñanza de los maestros. Se preparó un cuestionario (11 preguntas) para 45 estudiantes para lograr el proyecto. La recolección, validación y procesamiento de la información se llevó a cabo de la siguiente manera:

1. Los instrumentos se desarrollaron en Microsoft Word para facilitar el uso del software. De la misma manera, para el presente análisis, se examinaron investigaciones relevantes que involucraban preguntas asociadas sobre la gamificación como enfoque pedagógico que facilita el aprendizaje del inglés.
2. Se calculó el alfa de Cronbach para evaluar la fiabilidad del instrumento, y es adecuado para medir medidas de consistencia de escala dicotómica y homogeneidad de ítems, proporcionando una respuesta confiable a la prueba. Como resultado se pudo obtener una fiabilidad de 0.96 (Anexo) lo que indica un excelente instrumento para obtener información.
3. Se explicó brevemente a la muestra cómo responder al cuestionario, para que pudieran entender el significado de las preguntas cerradas y completar la encuesta honestamente.
4. Luego se administró la encuesta a los estudiantes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa "John F. Kennedy", con la ayuda de un docente para aclarar dudas y asegurar el cumplimiento del tiempo planificado.
5. De igual manera, se entrevistó a los docentes para obtener información clara sobre la realidad en el aula.
6. La organización y gestión de los datos se realizó con Microsoft Excel, una herramienta que permitió el ordenamiento, análisis y presentación visual de los resultados de la encuesta, sistematizando la información para su interpretación; Excel facilitó la estructuración y procesamiento de los datos.
7. Finalmente, para el análisis de la información, se utilizó la misma herramienta, creando los gráficos estadísticos correspondientes.

CAPÍTULO 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Esta sección presenta los resultados obtenidos de las encuestas, entrevistas y hojas de observación con los estudiantes de la Unidad Educativa "John F. Kennedy". Los datos adquiridos han sido revisados y agrupados en tres estratos básicos: pedagógico, administrativo y tecnológico. Basándose en una lectura sistemática y crítica de las percepciones de los estudiantes a la luz de cada dimensión, la organización facilita la identificación de aspectos críticos que contribuyen al proceso educativo. También se busca ofrecer una visión holística, que facilite la formación del trabajo de grado.

3.1. Resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes de tercer y cuarto grado

Figura 8.

Dimensión Pedagógica



Nota. Los gráficos muestran los resultados de la dimensión pedagógica

La dimensión pedagógica de esta investigación se centra en explorar cómo la gamificación influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés entre los estudiantes de educación básica. Los resultados obtenidos de las primeras seis preguntas de la encuesta mostraron que los estudiantes consideran los juegos como métodos de enseñanza de manera generalmente positiva.

Primero, el 82% de los estudiantes respondieron que disfrutaban asistir a la clase de inglés, lo que indica una disposición favorable hacia materias como esta. Las actitudes positivas de los estudiantes sirven como base para implementar metodologías activas con la introducción de la gamificación; hacen de la actividad lúdica una forma más útil de mejorar el interés por el aprendizaje que ha comenzado en las etapas iniciales de estudio.

Hasta este punto, el 73% de los encuestados indicaron que "siempre" o "casi siempre" se divierten aprendiendo inglés a través de juegos. Esto sugiere que las dinámicas lúdicas en el aula promueven un ambiente de clase motivador y agradable, propicio para la disposición de los estudiantes a aprender. Aquí la diversión se convierte en un facilitador del aprendizaje, aliviando a los estudiantes de la ansiedad y permitiéndoles participar más.

En cuanto al vocabulario, el 85% de los estudiantes "totalmente de acuerdo" o "de acuerdo" en que los juegos apoyan el crecimiento de nuevo vocabulario. Este punto de vista apoya aún más la noción de la gamificación como una experiencia recreativa, así como un efecto cognitivo, ya que permite a los estudiantes aprender información lingüística en un marco significativo y recrearla una y otra vez en sus mentes. Cuando se utilizan juegos en el aula, la motivación también es mejor, como se muestra en el 82% de las respuestas en esta categoría.

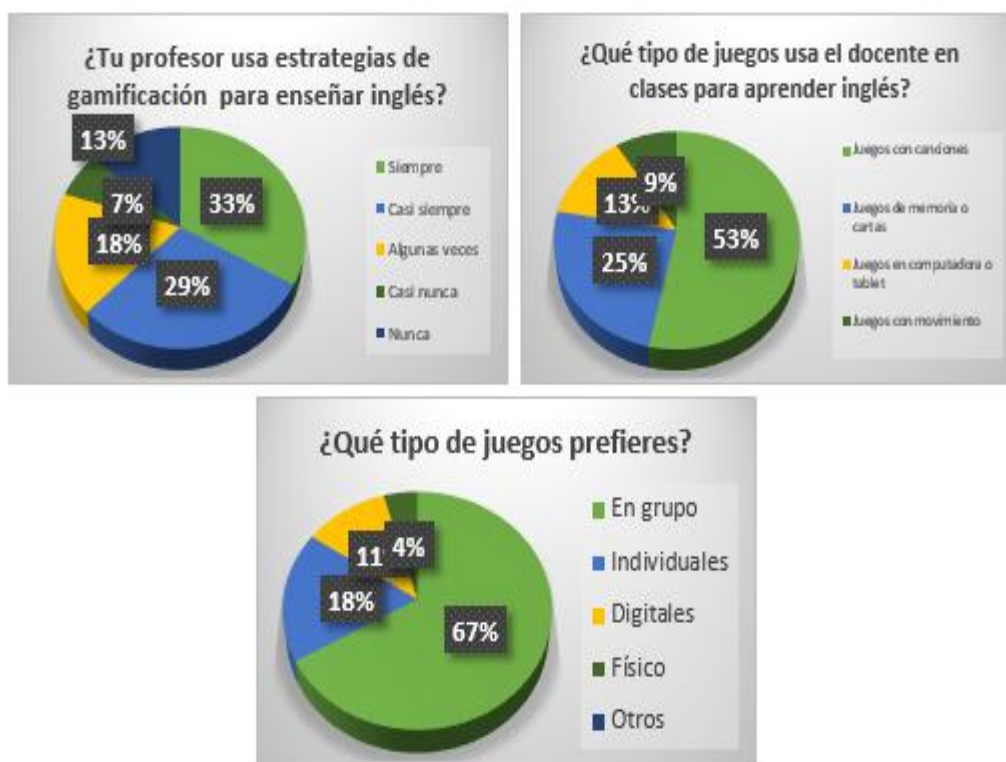
La gamificación sirve como motivación al convertir una tarea convencional en una actividad placentera al hacerla interesante, facilitando el seguimiento del aprendizaje; tal motivación continua es crítica para mantener el enfoque y desarrollar perspectivas positivas hacia la adquisición de un idioma. Y hablando de memorización, el 74% de los estudiantes dijeron que recuerdan mejor palabras o frases cuando juegan con ellas. Este hallazgo sugiere que los juegos son un material efectivo para la consolidación del aprendizaje a largo plazo. La combinación de emoción, contextualidad y compromiso que ocurre en los juegos promueve la codificación y recuperación de información lingüística.

El 75% de los encuestados piensa que los juegos les ayudan a hablar mejor en inglés. La gamificación promueve la práctica oral en un ambiente menos inhibitorio; donde el error se ve como una parte inevitable del juego en lugar de un fracaso, lo cual tiene que ver con aprender mejores habilidades lingüísticas.

La interacción lúdica es clave para el uso espontáneo de la competencia comunicativa; los hallazgos a través de estos elementos sugieren que la gamificación es un enfoque efectivo que tiene un impacto en los principales aspectos del aprendizaje del inglés como lengua extranjera: En resumen, la gamificación influye en la motivación, el aprendizaje de vocabulario, el recuerdo y la expresión oral. Los resultados confirman la importancia de integrar estrategias lúdicas en la planificación pedagógica y mejorar el proceso de aprendizaje y también mejorar los resultados del aprendizaje.

Figura 9.

Dimensión Tecnológica



Nota. Los gráficos muestran los resultados de la dimensión tecnológica.

La dimensión tecnológica relacionada con el uso de recursos digitales y herramientas divertidas utilizadas para enseñar inglés, o qué tan bien se sintieron los estudiantes al respecto y los métodos implementados en las aulas. Ofrece perspectivas

sobre prácticas pedagógicas y los deseos de los estudiantes por juegos. Para empezar, solo el 33% de los estudiantes indica que el profesor "siempre" utiliza las estrategias de gamificación, mientras que el 13% declara que "nunca" se emplean.

Estos datos indican que hay una implementación no sistemática y parcial de varios recursos tecnológicos y lúdicos en la enseñanza del inglés. Estas estrategias no se utilizan de manera consistente, limitando su impacto pedagógico. Por lo tanto, es importante mejorar la formación del profesorado para el diseño e integración de actividades gamificadas.

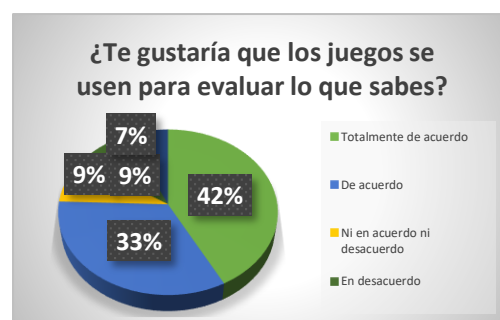
Los tipos de juegos más populares utilizados por el profesor son los basados en canciones (53%), juegos de memoria o de cartas (25%). Los juegos digitales (13%) y los juegos de movimiento (9%) son pocos en número. La distribución indica preferencia por recursos tanto tradicionales como manipulativos, que tienen poco uso de tecnologías interactivas. La mínima presencia de juegos digitales apunta a una oportunidad para diversificar las estrategias de enseñanza mediante el uso de plataformas educativas y aplicaciones gamificadas.

En cuanto a las preferencias de los estudiantes, el 67% de los participantes desearía juegos grupales, el 11% preferiría juegos individuales y el 11% preferiría juegos digitales. Este hallazgo muestra que, a pesar del deseo de los estudiantes por la interacción social en el aprendizaje, no hubo una gran tendencia a utilizar tecnologías digitales. Sin embargo, este fenómeno podría estar limitado por el acceso restringido a dispositivos o por cómo se presentan los recursos tecnológicos en el aula.

Los resultados son consistentes con la tecnología como una forma de introducir la gamificación en la práctica del aula de inglés, pero los hallazgos en esta dimensión muestran que la gamificación tecnológica no se ha estandarizado. Aunque se han hecho intentos por introducir juegos en el aula, las herramientas digitales aún están en una etapa muy temprana de uso. Se sugiere fomentar las tecnologías educativas enriqueciendo la experiencia de aprendizaje, facilitando la participación activa y apuntando a diferentes estilos cognitivos de los estudiantes.

Figura 10.

Dimensión Administrativa



Nota. Los gráficos muestran los resultados de la dimensión tecnológica.

El componente administrativo se enfoca en el nivel de organización y gestión del aula relacionado con la gamificación, como la participación equitativa y la aplicación de juegos para la evaluación. Los resultados muestran que los estudiantes han evaluado positivamente estos factores. Primero, el 75% de los estudiantes menciona que es "muy importante" e "importante" que todos se involucren en actividades lúdicas.

Esta información refleja un fuerte enfoque en un entorno equitativo e inclusivo en la escuela. Por un lado, la participación equitativa sirve para reforzar el sentido de pertenencia, y por otro lado, asegura que los beneficios pedagógicos de la gamificación se acumulen para todos los estudiantes en cada grupo. Como resultado, es crucial asegurar que las estrategias lúdicas utilicen la colaboración y eviten excluir a cualquier grupo cultivando un clima de cooperación.

Para la adopción de evaluaciones gamificadas, el 75% de los participantes está de acuerdo o completamente de acuerdo en que es posible utilizar juegos para la evaluación. Esta aceptación sugiere que la evaluación gamificada es una alternativa válida y menos estresante a los métodos tradicionales para los estudiantes. Además, los juegos permiten observar habilidades en acción, proporcionando retroalimentación instantánea, probando el proceso de aprendizaje con componentes mucho más dinámicos. Así, la gamificación no solo es una actividad didáctica, sino también una actividad evaluativa, y esto asumiendo una aplicación basada en criterios claramente definidos y objetivos.

En general, esta es una dimensión que resulta en que los estudiantes valoren positivamente el compromiso democrático y el análisis lúdico en el aula. Este rol administrativo es importante para crear un entorno de aprendizaje que sea una educación inclusiva, motivadora y centrada en el estudiante. Por lo tanto, se sugiere que los

establecimientos educativos aboguen por políticas y prácticas que favorezcan una forma estructurada de integrar la gamificación en su gestión pedagógica.

3.1.1. Análisis general de la encuesta

Los resultados de la encuesta muestran que el enfoque de juego es percibido por los estudiantes como una herramienta pedagógica efectiva, motivadora y significativa para el aprendizaje del inglés en la educación básica. La mayoría de los encuestados fueron positivos hacia la clase de inglés y apreciaron que los juegos promueven el aprendizaje de vocabulario, la memorización y la expresión oral. Además, se puede ver que el aspecto lúdico mejora la motivación y el disfrute durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde una perspectiva tecnológica, se reconoció un uso parcial de recursos digitales, con una preponderancia de juegos tradicionales como canciones y cartas. Esto indica una necesidad de diversificación de herramientas para facilitar mejor el aprendizaje. Mientras tanto, desde la perspectiva administrativa, los estudiantes están más abiertos a la inclusión en el proceso de jugar juegos como medio de evaluación, señalándolos como un recurso clave para construir en el aula.

En general, el análisis de estos resultados apoya que la gamificación contribuye a la mejora en un sistema educativo que se percibe con un impacto positivo hacia el desarrollo de competencias lingüísticas y socioemocionales. Se recomienda mejorar la formación docente en el diseño de actividades gamificadas, para mejorar su uso sistemático y hacer que cumplan con criterios pedagógicos, tecnológicos y administrativos de inclusión y aprendizaje relevante.

3.2. Resultados de la entrevista dirigida a los docentes de inglés

Los resultados de la entrevista con profesores de inglés de tercer y cuarto grado indican un entendimiento común de la importancia de la gamificación como estrategia educativa, especialmente para el aprendizaje de idiomas. Ambos coinciden en que el uso de juegos en el aula es motivador, participativo e interesante para mis estudiantes, resultando en un aprendizaje enriquecido.

Para describir la gamificación, un educador la relaciona con recompensar a los usuarios con insignias y premios, lo que aumenta la motivación, mientras que el otro la

define como el uso de herramientas como juegos en la enseñanza de un contenido particular. Este contraste es una expresión de un entendimiento que no solo es uno en mecánicas motivacionales y otro donde el juego es traducido por las dos partes a una enseñanza, motivación, el otro cuando se aplica al juego como una herramienta enseñable.

En cuanto a las técnicas empleadas, ambos profesores citan ejemplos con juegos de mesa, tarjetas didácticas, juegos de cartas y plataformas digitales. Coinciden en que los procesos más eficientes son aquellos que apoyan interacciones continuas entre los estudiantes, que tienen el mayor impacto en la calidad del aprendizaje y en el desarrollo de la colaboración estudiantil así como la comunicación.

Ambas entrevistas destacan el beneficio de los juegos en el aprendizaje del inglés, particularmente el desarrollo del vocabulario, habilidades de habla y escucha. Un profesor señaló que todas las características del idioma se introducen a través de la gamificación y el otro destaca que "escuchar" y "hablar" se desarrollan mejor con refuerzo dependiendo de qué tareas se enfoquen. Señalan desafíos, incluyendo limitaciones de tiempo, falta de recursos tecnológicos y disciplina en el aula.

Se muestra que, para implementar la gamificación de manera efectiva, especialmente en su forma digital, la necesidad de tener acceso a Internet y dispositivos suficientes es un problema significativo. Por último, los profesores sugieren la gamificación, ya que creen que es una estrategia innovadora para adaptar el aprendizaje a las necesidades de los estudiantes, así como su idoneidad cuando se planifica adecuadamente y cuando las herramientas apropiadas están disponibles.

3.2.1. Análisis general de las entrevistas

En general, obtenemos una impresión general de las entrevistas con maestros de inglés de tercer y cuarto grado de que la gamificación se considera generalmente un enfoque pedagógico efectivo, motivador y adaptable para la educación primaria. Ambos maestros coinciden en que la incorporación de juegos a la clase aumenta significativamente la participación, el interés y la motivación de los estudiantes, lo que influye positivamente en el aprendizaje del inglés como idioma.

Las estrategias gamificadas facilitan el desarrollo de habilidades lingüísticas como la comprensión auditiva, la expresión oral y la adquisición de vocabulario, además de

incorporar componentes afectivos y sociales que enriquecen la experiencia educativa. Los maestros se han dado cuenta de que, a pesar de los problemas con la gestión del tiempo, la disciplina y el acceso a recursos tecnológicos, hay cosas que pueden hacer para asegurar que todos los aspectos dentro del sistema de enseñanza estén planificados adecuadamente y se exploten creativamente en su aprendizaje. Asimismo, está claro que la gamificación necesita adaptarse a diferentes tipos de estudiantes al considerar el nivel del grupo, el contenido (y la disponibilidad de recursos), etc.

Recomiendan su uso basándose en la información recopilada de los maestros entrevistados, afirmando que el uso de este formato no solo transforma la dinámica del aula, sino que satisface los intereses y deseos de los estudiantes de hoy. En resumen, las entrevistas refuerzan la validez de la gamificación como un nuevo método de enseñanza que puede ayudar en la realización de un aprendizaje profundo del inglés y justificar su implementación sistemática a nivel de educación primaria.

3.3. Resultados de la guía de observación

La guía de observación realizada como parte de una clase de inglés con estudiantes de tercer y cuarto grado tuvo como objetivo evaluar el comportamiento, la participación y el aprendizaje dentro de actividades lúdicas. Los resultados obtenidos nos ayudan a ver tendencias positivas en la actitud y el rendimiento de los estudiantes en torno al uso de la gamificación como método de instrucción.

Se encontró que los estudiantes estaban emocionados por participar en las tareas lúdicas y jugar los juegos sugeridos por el maestro, manteniendo su atención mientras se desarrollaban. Estos hallazgos indican que la gamificación establece un ambiente motivador favorable a una atención prolongada y un compromiso con el aprendizaje. Además, los estudiantes sienten emociones positivas de alegría, entusiasmo y curiosidad, lo que valida aún más el valor emocional de las dinámicas lúdicas.

En términos lingüísticos, se encontró que los estudiantes podían identificar palabras o frases específicas aprendidas dentro de la simulación real y, en algunos casos, usar términos en inglés a lo largo de la lección. Además, se notaron instrucciones parcialmente comprensibles dadas en inglés, lo que indica que los ejercicios lúdicos pueden apoyar la adquisición de competencia receptiva.

Sin embargo, hay áreas potenciales de mejora en la producción oral, ya que los estudiantes no siempre dan explicaciones verbales de lo que han aprendido al final de la actividad. Desde un punto de vista social, los estudiantes cooperan con sus compañeros y respetan parcialmente las reglas del juego y los turnos. Esto sugiere que las dinámicas amistosas fomentan la interacción y la cooperación, así como habilidades como la disciplina y la autorregulación; sin embargo, queda mucho por aprender. También se reconoce que la gamificación facilita la incorporación de valores de respeto, cooperación y empatía en el currículo educativo.

En conclusión, la guía de observación verifica el efecto positivo de la gamificación en el nivel motivacional de los estudiantes, así como en el nivel de interés y compromiso de los estudiantes en la escuela y el aprendizaje. Sin embargo, las actividades deben asegurar un mayor uso del inglés, fomentar la reflexión al final de las dinámicas o establecer reglas claras que aseguren la equidad. Esto apoya la importancia de la gamificación como un enfoque efectivo en el aula de inglés.

3.3.1. Análisis general de la guía de observación

Usando la guía de observación en un aula de inglés de tercer grado, observamos que la gamificación tuvo una influencia positiva en el comportamiento, la participación y el aprendizaje de los estudiantes. El elemento lúdico de las tareas impactó positivamente en el compromiso y la retención, lo que demuestra que la dimensión lúdica crea un ambiente motivador y de apoyo para un aprendizaje significativo.

De manera similar, los estudiantes pueden reconocer el vocabulario aprendido a través del juego y pueden entender parcialmente las instrucciones dadas en inglés. Sus habilidades receptivas están mejorando. Aunque el uso espontáneo del idioma y el procesamiento reflexivo posterior aún requieren mejora, estos resultados indican que las dinámicas lúdicas apoyan el progreso lingüístico.

De igual forma, los estudiantes juegan juntos a nivel social y respetan parcialmente las reglas del juego. Esto muestra que la gamificación también ha traído una gama de habilidades socioemocionales avanzadas en desarrollo—empatía, trabajo en equipo, respeto—a la mesa. No obstante, la autorregulación y el uso del idioma como medio de interacción en actividades deben fortalecerse.

Desde esta perspectiva, encontramos que la gamificación sirve como un modo de instrucción apropiado, a través del cual los estudiantes aprenden inglés en los grados inferiores e integran capacidades cognitivas, afectivas y sociales en la vida real. Su implementación sistemática puede reforzar el crecimiento general del estudiante, siempre que se utilice junto con la planificación y los objetivos adecuados.

3.4. Análisis general de los datos obtenidos.

En resumen, como conclusión general con la aplicación de los instrumentos, se exploran los efectos generales de la gamificación en el aprendizaje del inglés en la educación básica. Todos los hallazgos en estas tres fuentes enfatizan consistentemente que las actividades lúdicas son instrumentales para crear un ambiente motivador, participativo y enriquecedor para la adquisición de competencias lingüísticas.

Los comentarios de los estudiantes indicaron que la encuesta informa un alto nivel de aceptación de los juegos en el aprendizaje (motivación, memorización y adquisición de vocabulario). Los estudiantes también creen en la igualdad de oportunidades y están interesados en usar juegos como herramientas de evaluación, mostrando una perspectiva positiva sobre el compromiso activo e inclusivo.

Las entrevistas con los maestros apoyan esta perspectiva al confirmar que agregar elementos de gamificación mejora la atención y participación de los estudiantes y mejora la escucha y el habla u otras habilidades. Los maestros reconocen que incluso con problemas como el tiempo y las barreras tecnológicas (la cantidad de tiempo necesario, el hardware y software físico) hay ventajas.

Subrayan la idea de que la gamificación puede adaptarse a varios estilos de aprendizaje y sugieren que la gamificación puede aplicarse en niveles tempranos y que debe usarse en la educación básica. Estos hallazgos también son respaldados por la observación directa en el aula del entusiasmo, la atención y el afecto positivo de los estudiantes cuando participan en actividades lúdicas. Los estudiantes están comprometidos, trabajan juntos y muestran una comprensión parcial del idioma en contexto.

Aunque hay margen de mejora en el uso espontáneo del inglés y la autorregulación, el comportamiento generalmente muestra que los juegos son propicios

para el aprendizaje con significado. Colectivamente, los resultados de los tres instrumentos confirman la importancia de la gamificación como un enfoque de enseñanza integrado.

Además, la implementación de la herramienta mejora el aprendizaje del idioma inglés y también fomenta el crecimiento socioemocional e inclusividad, así como la creatividad educativa. Los resultados afirman así una inclusión más sistémica de estrategias de gamificación en la planificación docente, junto con el apoyo institucional y la provisión de recursos suficientes.

PROPUESTA

La siguiente propuesta tiene como objetivo abordar el desafío de cambiar el proceso pedagógico estándar del inglés mediante la promoción de nuevos enfoques capaces de estimular la motivación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de primaria. Aquí, se sugiere la gamificación como un instrumento pedagógico al integrar componentes lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes para que los maestros puedan participar en actividades interactivas y adquirir vocabulario y reglas de construcción gramatical. La propuesta se relaciona con el artículo de Meneses & Medina (2021) que identifica las siguientes etapas: Diagnóstico, Planificación, Aplicación y Control en el diseño de actividades gamificadas que involucran el uso de tecnología educativa disponible para promover una experiencia interactiva, inclusiva y adaptada al aula.

Fase 1. Diagnostico

Utilizando encuestas, entrevistas y métodos de observación de estudiantes de la Unidad Educativa "John F. Kennedy", se encontró que los estudiantes de primaria tienen un bajo nivel de interés y poca participación en la clase de inglés. Con su énfasis en la repetitividad y la recuperación en lugar de la participación, los métodos convencionales no promueven ningún desarrollo positivo de los estudios de idiomas. De manera similar, se estableció que los maestros se enfrentan a restricciones para acceder a herramientas tecnológicas, resistencia al uso de técnicas dinámicas, lo que también está obstaculizando el desarrollo de la capacidad comunicativa, especialmente en la adquisición de vocabulario y está dañando el rendimiento escolar de los estudiantes.

Fase 2. Planificación

La propuesta involucró el diseño de una serie didáctica gamificada de cuatro clases de inglés. Cada clase tendrá ejercicios interactivos basados en juegos con mecánicas de juego como desafíos, recompensas, niveles y puntuaciones. Planeamos usar herramientas digitales como Quizizz, Genially, Wordwall y el software en línea Kahoot, que se utilizarán para crear contenido visual e interactivo para todos los estudiantes en este recurso. También se creará una rúbrica para evaluar el progreso de los estudiantes en

el tema para cubrir la participación, motivación y aprendizaje de vocabulario de los estudiantes. Todo el plan se adaptará al currículo nacional actual y contará con la coordinación entre la institución y su departamento de inglés.

Tabla 3.

Mecánicas de Juego en la Propuesta

Mecánicas	Aplicación en clases
Puntos	Por participación, aquellos que respondan de manera correcta conseguirán mayor cantidad de puntos.
Niveles	Progresión por unidades temáticas.
Insignias	Reconocimiento por logros específicos, será para los mejores de cada unidad.
Retos	Actividades grupales con tiempo limitado.
Leaderboard	Tabla de clasificación semanal del curso para promover la competencia sana y el aprendizaje.

Dinámicas:

Cooperación: Juegos en equipos para fomentar el trabajo colaborativo a fin de promover el compañerismo en el aula.

Competencia: Desafíos entre grupos para estimular el esfuerzo y el aprendizaje.

Superación personal: Metas individuales que ayuden a la autosuperación de cada estudiante.

Estéticas:

Ambientes visuales atractivos con colores, íconos y personajes.

Emociones positivas como alegría, curiosidad y entusiasmo.

Tabla 5.

Clase 2

Clase 2: Colores y números

Objetivo:

Reconocer e identificar números y colores en inglés. Leer y pronunciar de forma correcta los colores y números.

Participantes:

45 estudiantes

Actividad:

En este plan de clase, los estudiantes aprenderán los colores y números en inglés a través de actividades interactivas y divertidas. El enfoque se centrará en el reconocimiento y pronunciación correcta de los colores y números, así como en la comprensión de vocabulario básico en inglés.

Tiempo

2 horas

Lugar

Aula de clases

Destrezas con criterio de desempeño

Identificar correctamente todos los colores y números; con el fin de pronunciar de forma clara y correcta todos los colores y números. Promover la Participación activa en todas las actividades.

	Actividades de Aprendizaje	Tiempo
Docente	1. Introducción a los colores y números, los estudiantes observarán imágenes de diferentes objetos de colores y repetirán en voz alta el nombre de cada color en inglés. Los estudiantes aprenderán los números en inglés a través de tarjetas numéricas y repetirán su pronunciación varias veces.	15 minutos
Estudiantes (Grupal)	2. Exploran en el sitio web genially (https://view.genially.com/605a336c8c41020d73731051/interactive-image-los-colores-y-los-numeros) con dinámicas por medio de los dispositivos electrónicos del tema de los números y colores.	30 minutos
Docente	3. Organice una lluvia de ideas o discusión en grupo.	5 minutos
Estudiantes (Individual)	4. Comparten sus descubrimientos, donde reflexionan sobre los recursos explorados.	20 minutos
Docente	5. Presente juegos en línea de la plataforma Kahoot! (https://create.kahoot.it/details/repaso-de-numeros-1-1000/ec331488-3c8c-4c24-9f30-8eb5a53fe30a), relacionados con los números y colores.	10 minutos
Estudiantes (Individual)	6. Participan de forma activa y refuerzan el contenido aprendido.	25 minutos
Docente	7. Ofrece retroalimentación general de la participación en clases de los niños en las actividades realizadas.	15 minutos
Recursos: Computador, proyector, YouTube, Kahoot, Genially.		
Técnica: Observación		

Nota. Esta tabla muestra la planificación de la clase 2, con relación a los números y colores.

Tabla 7.

Clase 4

Clase 4: Objetos del aula

Objetivo:

Familiarizar a los estudiantes con el vocabulario relacionado con los objetos comunes encontrados en un aula.

Participantes:

45 estudiantes

Actividad:

Los estudiantes, en grupos pequeños, participarán en actividades que les ayudarán a familiarizarse con estas expresiones en un entorno lúdico y significativo.

Tiempo

2 horas

Lugar

Aula de clases

Destrezas con criterio de desempeño

La clase se enfocará en la identificación, uso y aplicación de este vocabulario en situaciones comunicativas reales, con el fin de proporcionar una base sólida para el desarrollo gradual de las habilidades lingüísticas y comunicativas en inglés, centrándose en la interacción con el entorno escolar.

	Actividades de Aprendizaje	Tiempo
Docente		
	1. Muestre un video corto de YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=E-Tr-9TcvtU) que introduzca el concepto acerca de los objetos en el aula de clases, donde se utilicen recursos visuales y auditivos para captar la atención de los niños.	5 minutos
Estudiantes (Grupal)		
	2. Exploran en el sitio web genially (https://view.genially.com/66efe09d375dc6a1d71b9b37/learning-experience-didactic-unit-classroom-objects) con textos expositivos por medio de los dispositivos electrónicos del tema de los saludos.	30 minutos
Docente		
	3. Organice una lluvia de ideas o discusión en grupo.	5 minutos
Estudiantes (Individual)		
	4. Comparten sus descubrimientos, donde reflexionan sobre los recursos explorados.	30 minutos
Docente		
	5. Presente juegos en línea de la plataforma Kahoot (https://create.kahoot.it/details/objetos-del-aula/53cc07c6-38e5-4953-b5b7-e38c35b610e3), relacionados con los saludos.	10 minutos
Estudiantes (Individual)		
	6. Participan de forma activa y refuerzan el contenido aprendido.	25 minutos
Docente		
	7. Ofrece retroalimentación general por medio del sitio web wordwall (https://wordwall.net/en-us/community/objetos-de-la-clase-en-ingles) de la participación en clases de los niños en las actividades realizadas.	15 minutos
Recursos: Computador, proyector, YouTube, Kahoot.		
Técnica: Observación		

Nota. Esta tabla muestra la planificación de la clase 4, con relación a los números y colores.

Fase 3. Aplicación

La propuesta se aplicará durante un período de cuatro semanas a estudiantes de tercer y cuarto grado de primaria. Se llevarán a cabo en el aula de inglés con la tecnología existente y el apoyo de una duración de 40 minutos. Los eventos serán sobre temas del currículo como saludos, colores, números y objetos del aula, que se presentarán a través de dinámicas lúdicas para fomentar la interacción y el aprendizaje colaborativo. Sin embargo, al final del proceso se realizará una encuesta de satisfacción y una prueba diagnóstica para evaluar el efecto de la gamificación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Estos resultados demostrarán la efectividad de la estrategia y sugerirán su implementación sistemática en el área de idiomas.

Tabla 8.

Secuencia didáctica gamificada

Sesión	Tema	Actividad Gamificada	Plataforma
1	Saludos	Bingo de saludos + Kahoot	Wordwall/Kahoot
2	Colores	Carrera de colores con tarjetas	Genially
3	Frutas	Juego de memoria + Quiz interactivo	Wordwall
4	Objetos del aula	Misión de exploración en el aula	Genially

Los enfoques formalizados de esta propuesta pedagógica incluyen cuatro etapas: introducción, desarrollo gamificado, retroalimentación y cierre reflexivo. El contenido temático se enmarca, el conocimiento previo de los estudiantes se evoca en la etapa de introducción. Al inicio del juego en el desarrollo gamificado se presentan características lúdicas y mecánicas de juego, que están diseñadas para fomentar la participación en el aprendizaje. A su vez, la retroalimentación ofrece a los individuos o equipos la oportunidad de evaluar qué tan bien lo hicieron y si estaban mejorando.

En la última, el cierre reflexivo facilita la metacognición ya que permite a los estudiantes articular lo que han aprendido y reconocer el valor de la experiencia. Las sesiones también se evaluarán utilizando una rúbrica de desempeño, que contendrá criterios específicos (participación, vocabulario apropiado para la tarea, expresión oral y

actitud hacia el aprendizaje). Este instrumento permitirá una medición holística del desarrollo de los estudiantes, observando el crecimiento cognitivo y socioemocional, consistente con los objetivos de la propuesta gamificada.

RÚBRICA DE DESEMPEÑO PARA EVALUAR SESIONES GAMIFICADAS

Nombre del estudiante: _____

Grado: _____

Fecha: _____

Docente: _____

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)
Participación	Participa activamente en todas las actividades, colabora con entusiasmo y toma iniciativa.	Participa en la mayoría de las actividades, muestra interés y disposición.	Participa ocasionalmente, requiere estímulo para integrarse.	No participa o muestra desinterés constante.
Vocabulario	Utiliza vocabulario variado y adecuado al contexto con precisión y fluidez.	Usa vocabulario básico correctamente, con algunos errores menores.	Usa vocabulario limitado, con errores frecuentes.	No demuestra dominio del vocabulario trabajado.
Actitud	Muestra actitud positiva, respeto, disposición al aprendizaje y entusiasmo constante.	Muestra actitud generalmente positiva y respeto hacia la actividad.	Muestra actitud pasiva o desinterés ocasional.	Muestra rechazo, desmotivación o conducta inapropiada durante la actividad.

Observaciones del docente:

CONCLUSIONES

- La investigación evidenció que la gamificación mejora la motivación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa John F. Kennedy. Se destacó el uso de mecánicas lúdicas como puntos, insignias y tablas de clasificación, que aumentaron el compromiso estudiantil; con la implementación de actividades gamificadas se favoreció la participación activa y el aprendizaje significativo a su vez este enfoque permitió una mayor retención de vocabulario y entusiasmo por aprender el idioma extranjero.
- Se fundamentaron los aspectos teóricos de la gamificación, resaltando sus componentes clave: mecánicas, dinámicas y estéticas, y su influencia positiva en la motivación estudiantil. La revisión bibliográfica actualizada y el análisis de investigaciones previas facilitaron el cumplimiento del objetivo. Se evidenció que la gamificación promueve el compromiso y participación activa en el aula. Sin embargo, se identificó como limitación la escasa literatura local sobre su aplicación en educación básica.
- Se evidenció que los estudiantes mostraron mayor retención de vocabulario y mejor disposición hacia el aprendizaje del inglés al participar en actividades gamificadas; este resultado fue posible gracias a la observación directa durante las sesiones. La gamificación generó un ambiente dinámico y participativo; sin embargo, se presentaron dificultades como la variabilidad en la motivación estudiantil y este factor limitó parcialmente la efectividad de la estrategia.
- La gamificación influye positivamente en la motivación estudiantil al convertir el aprendizaje en una experiencia dinámica y atractiva; su aplicación en el aula fomenta la participación activa y el compromiso de los alumnos. Además, se evidenció una mayor retención de contenidos en quienes fueron expuestos a estrategias gamificadas y de la misma forma esta metodología potencia el interés por el idioma inglés y mejora el rendimiento académico. Los resultados confirman su efectividad como herramienta pedagógica innovadora.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda continuar investigando sobre la gamificación en contextos educativos similares, promoviendo capacitaciones docentes en metodologías activas y asegurando el acceso equitativo a herramientas tecnológicas para una implementación efectiva. Se recomienda ampliar la base teórica con investigaciones nacionales y fomentar espacios académicos donde se discutan experiencias locales de gamificación, fortaleciendo así el marco conceptual en el contexto ecuatoriano.
- Se recomienda implementar actividades gamificadas de forma progresiva, adaptadas al perfil cognitivo de los estudiantes, y acompañadas de talleres de sensibilización para docentes sobre los beneficios de esta metodología. Además, las instituciones educativas inviertan en infraestructura tecnológica y capaciten a los docentes en el uso de plataformas gamificadas, priorizando aquellas que se ajusten al contexto local y fomenten el aprendizaje del inglés.
- Se recomienda incorporar la gamificación como parte del currículo de inglés en educación básica, promoviendo su uso como herramienta para mejorar la motivación y el rendimiento académico, y evaluando periódicamente su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referencias

- Aguilera Meza, C. K., Santos Loor, C. P., Pinargote Párraga, B. A., & Erazo Delgado, J. R. (Abril-Junio de 2020). Gamificación: Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis*, 5(2), 51-70. doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083>
- Alan Neill, D., & Cortez Suárez, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Machala, Ecuador: Editorial UTMACH. Recuperado el 20 de 09 de 2025, de <https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf>
- Alenezi, H., Ihmeideh, F., & Alshaboul, Y. (26 de Octubre de 2022). Desafíos de los maestros de jardín de infantes en la enseñanza del inglés como lengua extranjera a los niños. *Revista internacional de educación infantil*, 31(3), 722-737. doi:<https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2137782>
- Argüelles Pabón, D. C., & Nagles García, N. (2007). *Estrategias para promover procesos de aprendizaje autónomo* (2da ed.). Bogotá, Colombia: Universidad EAN. Recuperado el 07 de 07 de 2025, de https://catoute.unileon.es/permalink/34BUC_ULE/ar7q83/alma991002056649705772
- Ariza, C. P., Rueda Toncel, L. Á., & Blanchar, J. S. (2018). El rendimiento académico: Una problemática compleja. *Dialnet*, 7(7), 137 - 141. Recuperado el 07 de 07 de 2025, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6523274>
- Bagur Pons, S., Rosselló, M. R., Paz Lourido, B., & Verger, S. (27 de 06 de 2021). El Enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa . *RELIEVE - Revista Electrónica De Investigación Y Evaluación Educativa*, 27(1). doi:<https://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.21053>
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. *Psychological Review*, 84(2), 191 - 215. Recuperado el 07 de 07 de 2025, de <https://educational-innovation.sydney.edu.au/news/pdfs/Bandura%201977.pdf>

- Berrones Yaulema, L. P., Moyano Guamán, M. A., Espinoza Tinoco, L. M., & Congacha Aushay, E. (01 de Julio de 2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del conocimiento*, 08(07), 240-262. doi:10.23857/pc.v8i7
- Bona, C. (2021). *La educación disruptiva: Hacia una escuela que emociona y transforma*. Penguin Random House Grupo Editorial.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and Education: A Literature Review. *EUROPEAN CONFERENCE ON GAMES-BASED LEARNING*, 50 - 57. Recuperado el 09 de 07 de 2025, de <https://www.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf>
- Castro Benavides, C. I., Chiluiza, M. D., Estévez Borja, P. J., Ulloa Carrillo, C. L., & Tanguila Shiguango, S. J. (04 de 04 de 2023). La gamificación en la educación: evaluación de técnicas y aplicaciones para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1438 - 1460. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5412
- Cervantes López, M. J., Llanes Castillo, A., Peña Maldonado, A. A., & Cruz Casados. (2020). Estrategias para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90), 578 -591. Recuperado el 07 de 08 de 2025, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29063559011>
- Chaves Yuste, B. (21 de 11 de 2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas. *ReiDoCrea*, 8, 422 - 430. Recuperado el 07 de 06 de 2025, de <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>
- Choez Galarza, P. Y. (2022). *Rol de la motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje mediada por los E-Learning*. Recuperado el 10 de Agosto de 2025, de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22154>
- Cisneros Caicedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo Cedeño, J. J., & Garcés Bravo, J. E. (28 de 01 de 2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia.

Dominio De Las Ciencias, 8(1), 1165 - 1185.

doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546>

Contreras Oré, F. A. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte de la ciencia*, 6(10), 130 - 140.

doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.10.210>

Coronado, M., & Vilchez, Y. (2024). La Gamificación en el Desarrollo de la Competencia Histórica. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 66-78. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.417>

Cruz Navarro, C., Berlanga Reséndiz, K., Hernández Reséndiz, S., & Martínez Corona, J. I. (2025). Rendimiento académico en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista San Gregorio*, 1(Especial 2), 142 - 153.

doi:10.36097/rsan.v1iEspecial_2.2895

Cvetkovic-Vega, A., Maguiña, J., Soto, A., Lama Valdivia, J., & Correa López, L. E. (Ene - Mar de 2021). Estudios transversales. *Revista de la Facultad de Medicina Humana*, 21(1), 179 - 185. doi:<http://dx.doi.org/10.25176/rfmh.v21i1.3069>

De Gracia, E., Pinto, A., Sáez, A., & Sierra, H. M. (01 de 12 de 2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Semilla Científica*(2), 320 - 328. Recuperado el 07 de 08 de 2025, de <https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/sc/article/view/1052>

De Oliveira Mello, F., & Zedu Alliprandini, P. M. (2022). Estrategias de aprendizaje utilizadas por estudiantes de primaria en proceso de alfabetización. *Revista de Psicología*, 40(2), 934 - 955. doi:<https://doi.org/10.18800/psico.202202.011>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (Vol. 1). New York: Springer Science+Business Media New York 1985. doi:<https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>

Duarte Sánchez, D. D., & Guerrero Barreto, R. (2024). La encuesta como instrumento de recolección de datos, confiabilidad y validez en investigación científica.

Revista De Ciencias Empresariales, Tributarias, Comerciales Y

Administrativas, 3(2), 94 - 107. Recuperado el 07 de 10 de 2025, de

<https://www.educaciontributaria.com.py/revista/index.php/rcetca/article/view/70>

- Duque Ospina, M. A. (2021). Propuesta metodológica para fortalecer las estrategias cognoscitivas y la. 135. Medellín, Colombia: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado el 07 de 08 de 2025, de <https://bffrepositorio.unal.edu.co/server/api/core/bitstreams/1a302e33-b7cc-4dbb-b109-a933889d5af4/content>
- Esnaola, M. (30 de Diciembre de 2019). Los efectos del bilingüismo en el desarrollo cognitivo. 5(5). Ecuador. Recuperado el 06 de Agosto de 2025, de <https://p3.usal.edu.ar/index.php/ideas/article/view/4983>
- Espinosa Mendoza, J., & Pérez Pérez, P. B. (02 de Enero de 2023). La Motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 11060-11097. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4186
- Flores , J., & Nuñez, N. (2024). Aplicación de Inteligencia Artificial en la Educación de América Latina: Tendencias, Beneficios y Desafíos. *Revista Veritas De Difusão Científica*, 5(1), 01–22. doi:<https://doi.org/10.61616/rvdc.v5i1.52>
- Foncubierto Muriel, J. M., & Rodríguez Santos, J. M. (31 de 08 de 2023). Enseñanza basada en el juego y la gamificación en ELE casos y proyectos. *Revista Letras Raras*, 12(2), 62 - 73. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.8301539>
- Franco López, J. A. (13 de 04 de 2021). La motivación docente para obtener calidad educativa en instituciones de educación superior. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(64), 151 - 179. doi:<https://doi.org/10.35575/rvucln.n64a7>
- Gamboa Caicedo, G. E., Porras Álvarez, J., & Moraima Campos, M. (21 de 12 de 2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista educare*, 24(3), 473 - 487. doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>
- García Arias, N., Quevedo Arnaiz, N. V., & Cañizares Galarza, F. P. (2021). La enseñanza del inglés en entornos virtuales de aprendizaje en Uniandes - Santo Domingo, Ecuador. *Conrado*, 17(81), 66 - 75. Recuperado el 05 de 08 de 2025, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000400066&script=sci_arttext

- Gato Bermúdez, M. J. (2024). Las emociones estéticas y la educación. *Comunicación y hombre*(20), 77 - 84. doi:<https://doi.org/10.32466/eufv-cyh>
- Gigena, M. S. (2019). *Aprendizaje por estaciones en clases de ELE en línea a adultos*. Centro Universitario Internacional de Barcelona. Recuperado el 07 de 08 de 2025, de https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/174214/1/TFM_melisa_soledad_gigena.pdf
- Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Dialnet*, 42(168), 107 - 123. Recuperado el 08 de 07 de 2025, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7800384>
- Gutiérrez Fresneda, R. (2022). Influencia de las estrategias cognitivas de la lectura en la mejora de la capacidad de comprensión en estudiantes de educación primaria. *Investigaciones Sobre Lectura*, 17(2), 77 - 92. Recuperado el 08 de 08 de 2025, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8752955>
- Hernández Campos, M., & Murillo Quirós, N. (2019). Instrucción entre pares y enseñanza justo a tiempo: una experiencia en la enseñanza de la Física en educación superior. *Cuadernos de Investigación UNED*, 11(2), 130 - 136. doi:<http://dx.doi.org/10.22458/urj.v11i2.2310>
- Hernández Gonzáles, O. (27 de 08 de 2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista cubana medicina general integral*, 37(3). Recuperado el 20 de 08 de 2025, de <https://revmgi.sld.cu/index.php/mgi/article/view/1442>
- Herrera Castrillo, C. J. (2024). Paradigma Positivista. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 12(24), 29 - 32. doi:<https://doi.org/10.29057/icea.v12i24.12660>
- Herzberg, F. (1959). *The Motivation to Work*. (J. W. Sons, Ed.) New York. Recuperado el 08 de 07 de 2025, de <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2481540>

- Huerta Valle, K. D. (10 de Enero de 2025). Estrategias didácticas para la enseñanza de la lengua extranjera en la escolaridad. *Revista Científica Yachasun*, 9(16), 514-522. doi:<https://doi.org/10.46296/yc.v9i16.0602>
- Ibaceta Álvarez, V. (2018). Instrucción entre pares como metodología a utilizar en enfermería. *Peer instruction as a methodology to be used in nursing*, 29(1), 34 - 41. Recuperado el 09 de 07 de 2025, de <https://ojs.uc.cl/index.php/RHE/article/view/12854/11446>
- Illich, I. (1971). *Deschooling Society*. Cuernavaca, México. Recuperado el 07 de 09 de 2025, de https://www.solidaridadobrero.org/ateneo_nacho/libros/Iv%C3%A1n%20Illich%20-%20La%20sociedad%20descolarizada.pdf
- Kim, S.-I., Jiang, Y., & Song, J. (2015). Effects of gamification on student engagement and motivation in language learning: A case study of a gamified English course. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 134-145.
- Llorens Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà Arnedo, C. J., Compañ Rosique, P., Satorre Cuerda, R., & Molina Carmona, R. (03 de 2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4(1), 25 - 32. Recuperado el 07 de 07 de 2025, de <https://core.ac.uk/download/pdf/78635752.pdf>
- Luy Montejo, C. (12 de 02 de 2019). El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en el desarrollo de la inteligencia emocional de estudiantes universitarios. *Scielo Perú*, 7(2). Recuperado el 07 de 06 de 2025, de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.288>
- Maraza Vilcanqui, B., Maraza Vilcanqui, N., & Flores Choque, G. M. (2017). Estrategias cognitivas de aprendizaje en estudiantes universitarios de Puno. *Revista de investigaciones*, 6(4), 297 - 305. doi:<https://doi.org/10.26788/riepg.v6i4.176>
- Martínez Mendieta, L. (2018). *La gamificación en el aula de inglés*. España: Proyecto Educa. Recuperado el 07 de 07 de 2025, de <https://goo.gl/XGgmjz>

- Mayorga Ases, L. A., Mayorga Ases, M. J., Silva Chavéz, J. A., & Páliz Ibarra, S. J. (Julio-Septiembre de 2023). Gamificación y TICS en la educación en Ecuador. *Conciencia Digital*, 6(3), 6-16.
doi:<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i3.2591>
- Mendez Urresta, M., Méndez Urresta, J. B., & Encalada, R. A. (2019). El aprendizaje basado en problemas en la asignatura de didáctica de la Educación Física. *Revista Conrado*, 15(67), 360 - 369. Recuperado el 07 de 07 de 2025, de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Mendoza, T. L. (2001). *Modelo para la dinámica de la motivación en el proceso docente educativo*. Santiago de Cuba. Recuperado el 05 de 07 de 2025, de <http://repositorio.uho.edu.cu/jspui/handle/uho/2702>
- Meneses Paucar, S., & Medina Chicaiza, P. (Enero - Abril de 2021). Estrategia metodológica basada en tecnologías de la información y comunicación en expresión oral del idioma inglés. *Innova Research Journal*, 06(01), 111 - 128.
doi:<https://doi.org/10.33890/innova.v6.n1.2021.1463>
- Miranda Beltrán, S., & Ortiz Bernal, J. A. (14 de 08 de 2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 11(21). doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Mora, G., López, R., Pinza, L., & Alejo, Ó. (2023). Analítica del Aprendizaje y Gamificación para Fortalecer la habilidad “Reading” en la asignatura de Inglés. *MQRInvestigar*, 7(4), 145–168.
doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.145-168>
- Morales Gavilanes, M. J., & Pineida Méndez, C. E. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del*. Quito. Recuperado el 11 de Agosto de 2025
- Moya Gómez, B. J. (31 de Mayo de 2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista neuronum*, 10(2), 275-294.
doi:<https://orcid.org/0009-0007-8246-9695>

- Moyón Coronel, E. G., Sampedro Teneda, W. P., Hernández Daza, O. A., & Montero Ramírez, I. S. (02 de Junio de 2024). Desarrollo de competencias lingüística a través de juegos educativos. *Revisata social fronteriza*, 04(03).
doi:[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)280](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)280)
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Educación*, 33(2), 153 - 170. Recuperado el 07 de 07 de 2025, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058010>
- Ordóñez Ortega, J. P. (2018). *Diseño de videojuegos* (1 ed.). España: Síntesis. Recuperado el 08 de 07 de 2025, de <https://dmc2vm44yioo9.cloudfront.net/4c70789e-43ca-4b72-8db6-cda1e52d1741.pdf>
- Ormaza Ulloa, L. M., García Herrera, D. G., Erazo Álvarez, J. C., & Narváez Zurita, C. I. (Diciembre de 2020). Docencia universitaria y metodologías activas: una propuesta para generar. (F. K. (F.K), Ed.) *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 3(3), 258 - 276.
doi:<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i6.829>
- Ortiz Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Dialnet*, 44(1).
doi:<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Otero Potosi, S., Nuñez Silva, B., Suarez Valencia, C., & Pozo Castillo, F. (10 de 03 de 2023). El proceso de enseñanza en el aula desde la perspectiva del aprendizaje significativo. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(7), 13 - 24.
doi:<https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i7.063>
- Pelaez Tocto, J. W., & Jaya Bravo, M. D. (05 de 2022). Estrategias metodológicas activas para la enseñanza suma y resta en estudiantes, tercer grado, Escuela Rafael Saldaña, cantón Pasaje, 2021- 2022. Machala, Ecuador. Recuperado el 07 de 06 de 2025, de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/19090>

- Pimienta Prieto, J. H. (2012). *Estrategias de enseñanza - aprendizaje* (1 ed.). México: Pearson Educación. Recuperado el 07 de 07 de 2025, de http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias_pimiento_0.pdf
- Portero, F. B., & Medina, R. P. (31 de 01 de 2025). Estudio teórico sobre Metodologías Activas en la educación básica. *Revista Espacios*, 46(01), 68 - 82. doi:10.48082/espacios-a25v46n01p06
- Quintero Cevallos, M., Calderón Zambrano, M. N., & Trampuz Toala, M. (18 de Noviembre de 2024). Gamificación y el aprendizaje del idioma inglés: Una exploración integral. *Alcance Revista Científica del Instituto de Posgrado UNESUM*, 7(2), 69 - 80 . doi:<https://doi.org/10.47230/ra.v7i2.81>
- Quispilema Balladares, L. Y. (2023). *La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica*. Cuenca, Ecuador: Universidad del Azuay. Recuperado el 07 de 07 de 2025, de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13218/1/18744.pdf>
- Ríos Cabrera, P., Ruiz Bolívar, C., Paulos Gomes, T., & León Beretta, R. (2023). Desarrollo de una escala para medir competencias investigativas en docentes y estudiantes universitarios. *Areté, Revista Digital del Doctorado en Educación*, 9(17), 147 - 169. doi:<https://doi.org/10.55560/arete.2023.17.9.7>
- Sánchez, M. J., Fernández, M., & Díaz, J. C. (Ene - Ab de 2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 113 - 128. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Sanhueza Lesperguer, E. D., Otondo Briceño, M., & Álvarez Cruces, D. (2020). Niveles de motivación en el estudiantado de enfermería y estrategias de enseñanza. *Educación Médica Superior*, 34(2). Recuperado el 07 de 08 de 2025, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21412020000200003&script=sci_arttext
- Signes, L., & Moreno Carmona, M. (2021). Estaciones de aprendizaje en un centro de educación especial. *Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 2(1), 148 - 174. doi:<https://doi.org/10.24310/mgnmar.v2i1.10164>

- Símon de Astudillo, M., Rodríguez Símon, M., & Dávila Newman, G. (01 - 04 de 2021). “Aprender a aprender” y “aprender a hacer” a través de la Neurodidáctica. *Revista educare*, 25(1).
doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v25i1.1368>
- Surya, U. I., & Mufidah, Z. (2023). Enseñanza de inglés para jóvenes estudiantes (primera infancia) en el jardín de infantes de Kamal. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(1), 49-61.
doi:<https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v10i1>
- Troncoso Pantoja, C., & Amaya Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Revista de la Facultad de Medicina*, 65(2), 329 - 336.
doi:<http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>
- Universidad de Negocios ISEC. (22 de Abril de 2025). *Universidad de Negocios ISEC*. Recuperado el 10 de Agosto de 2025, de <https://uneg.edu.mx/que-son-las-herramientas-digitales-educativas/>
- Vázquez Pérez, J. P. (03 de 04 de 2025). Enfoque de métodos mixtos y sus diseños: descripciones, aplicaciones y procesos. Recuperado el 07 de 10 de 2025, de <https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2025/06/Ciclo-de-investigacion-en-Educacion-y-Ciencias-Sociales-Enfoque-metodologico-de-metodos-mixtos.pdf>
- Vera Velázquez, R., Merchán García, W. A., Maldonado Zúñiga, K., & Castro Landín, A. L. (03 de 2021). Metodología del aprendizaje basado en problemas aplicada en la enseñanza de las Matemáticas. *14*(3), 142 - 155. Recuperado el 07 de 06 de 2025, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590453>
- Wen, X. (26 de Noviembre de 2023). El efecto del aprendizaje mediante gamificación en el aprendizaje de una segunda lengua en alumnos de primaria. *Revista de Educación, Humanidades y Ciencias Sociales*, 22, 492-501.
doi:<https://doi.org/10.54097/ehss.v22i.12510>
- Wulantari, N., Rachman, A., Sari, M. N., Uktolseja, L. J., & Rofi'i, A. (10 de Junio de 2023). The role of gamification in english language teaching: A literature

review. *Journal on education*, 06(01), 2847-2856.

doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3328>

Zahra, S., & Alqurashi, H. (15 de Octubre de 2024). Desafíos a los que se enfrentan los docentes al aplicar la gamificación en la enseñanza del inglés. *The american journal of social science and education innovations*, 06(10), 66-88.

doi:<https://doi.org/10.37547/tajssei/Volume06Issue10-08>

ANEXOS



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

FORMATO DE ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE TERCER Y CUARTO GRADO

Indicaciones generales:

Lea con atención cada pregunta y responda con honestidad, su aporte será muy importante en la presente investigación, en tal sentido aplicamos la siguiente encuesta cuyas respuestas serán receptadas de manera anónima, permitiendo reflejar los resultados que buscamos evaluar. De antemano, agradecemos la predisposición de ser partícipes en la recolección de información, gracias por su participación.

➤ DIMENSIÓN PEDAGÓGICA

1. ¿Te gusta la clase de inglés?

Si

No

2. ¿Te diviertes cuando aprendes inglés jugando?

- Siempre
- Casi Siempre
- Algunas Veces
- Casi Nunca
- Nunca

3. ¿Crees que los juegos te ayudan a aprender nuevas palabras en inglés?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo ni desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4. ¿Te sientes más motivado a aprender inglés cuando hay juegos?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo ni desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

5. ¿Recuerdas mejor las palabras o frases cuando las aprendes jugando?

- Siempre
- Casi Siempre
- Algunas Veces
- Casi Nunca
- Nunca

6. ¿Crees que los juegos te ayudan a hablar mejor en inglés?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo ni desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

➤ **DIMENSIÓN TECNOLÓGICA**

7. ¿Tu profesor usa estrategias de gamificación para enseñar inglés?

- Siempre
- Casi Siempre
- Algunas Veces
- Casi Nunca
- Nunca

8. ¿Qué tipo de juegos usa el docente en clases para aprender inglés?

- Juegos con canciones
- Juegos de memoria o cartas
- Juegos en computadora o tablet
- Juegos con movimiento

9. ¿Qué tipo de juegos prefieres?

- En grupo
- Individuales
- Digitales
- Físico
- Otros _____

➤ **Dimensión Administrativa**

10. ¿Sientes que todos tienen oportunidad de participar?

- Siempre
- Casi Siempre
- Algunas Veces
- Casi Nunca
- Nunca

11. ¿Te gustaría que los juegos se usen para evaluar lo que sabes?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo ni desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TEMA: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL

Maestrante: Lic. Rocafuerte González Ginger Ximena

FORMATO DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DE INGLÉS DE TERCER Y CUARTO GRADO

1. ¿Qué entiende usted por “gamificación” en el contexto educativo?
2. ¿Ha utilizado estrategias de gamificación en sus clases de inglés? Si es así, ¿puede mencionar algunos ejemplos?
3. ¿Qué tipo de juegos o dinámicas considera más efectivas para enseñar inglés a estudiantes de cuarto grado?
4. ¿Cómo perciben los estudiantes las actividades lúdicas en clase? ¿Muestran mayor interés o participación?
5. ¿Ha notado mejoras en el aprendizaje del idioma inglés cuando utiliza juegos como parte de su metodología?
6. ¿Qué habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer, escribir) cree que se fortalecen más con la gamificación?
7. ¿Qué retos ha enfrentado al implementar juegos en el aula (tiempo, recursos, disciplina, etc.)?
8. ¿Considera que la gamificación puede adaptarse a todos los estilos de aprendizaje presentes en el aula?
9. ¿Qué apoyo o recursos considera necesarios para aplicar la gamificación de manera más efectiva?
10. ¿Recomendaría el uso de gamificación a otros docentes de básica elemental? ¿Por qué?



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
GUÍA DE OBSERVACIÓN

Materia:	Curso:
Docente:	Fecha de aplicación:

Objetivo: Observar cómo los estudiantes interactúan, aprenden y responden durante actividades lúdicas en clases de inglés.

Características a evaluar	Siempre	A veces	Nunca	Observaciones
El estudiante muestra entusiasmo al iniciar actividades lúdicas en inglés.				
Participa activamente en los juegos propuestos por el docente.				
Colabora con sus compañeros durante los juegos.				
Utiliza vocabulario en inglés durante la actividad.				
Reconoce palabras o frases en inglés que ha aprendido jugando.				
Muestra comprensión de instrucciones dadas en inglés durante el juego.				
Se mantiene concentrado durante la actividad lúdica.				
Expresa emociones positivas (alegría, entusiasmo, curiosidad) durante el juego.				
Respeto las reglas del juego y el turno de sus compañeros.				
Al finalizar la actividad, puede explicar lo que aprendió o practicó en inglés.				

ENCUESTADOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	TOTAL
C1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
C15	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	12
C16	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	14
C17	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	14
C18	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	14
C19	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	14
C20	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	15
C21	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	16
C22	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	16
C23	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	16
C24	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	16
C25	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	17
C26	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	18
C27	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	18
C28	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	19
C29	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	21
C30	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	21
C31	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	22
C32	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	22
C33	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	22
C34	1	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	24
C35	1	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	27
C36	1	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	28
C37	1	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	29
C38	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	31
C39	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	34
C40	2	3	3	3	3	3	5	3	3	3	4	35
C41	2	4	3	4	3	3	5	3	3	3	4	37
C42	2	4	3	4	3	3	5	4	3	3	4	38
C43	2	4	3	4	3	4	5	4	3	4	5	41
C44	2	4	3	5	4	4	5	4	4	4	5	44
C45	2	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	48
VARIANZA	0,15	1,15	0,72	1,24	0,84	0,76	1,84	0,97	0,74	1,09	1,46	102,86

Sumatoria de Varianza

13,01

Varianza de la suma de los items

102,86

a: Coeficiente de confiabilidad del instrumento 0,96082066

k: Numero de items del instrumento 11

$$\sum S_i^2$$

Sumatoria de las varianzas de los items 13,01

$$S_T^2$$

Varianza total del instrumento 102,86

Rangos del Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	Consistencia Interna
$\alpha \geq 0,9$	Excelente
$0,8 \leq \alpha < 0,9$	Buena
$0,7 \leq \alpha < 0,8$	Aceptable
$0,6 \leq \alpha < 0,7$	Cuestionable
$0,5 \leq \alpha < 0,6$	Pobre
$\alpha < 0,5$	Inaceptable