



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN DE GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

**La clase gamificada en inglés: Propuesta didáctica para la
mejora de la destreza speaking de los alumnos de
educación básica elemental**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**MASTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

Autor: Masache Escobar, Alexander

Directora: Espinoza Celi, Verónica Soledad

LOJA

2023



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NC-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2023

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Loja, 24 de abril de 2023

Doctora

Verónica Patricia Sánchez Burneo

Director de la maestría de Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC

Ciudad.-

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: La clase gamificada en Inglés: Propuesta didáctica para la mejora de la destreza speaking de los alumnos de Educación Básica Elemental, realizado por Alexander Masache Escobar ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Director: Verónica Soledad Espinoza Celi Mgtr.

C.I.: 1803125317

Correo electrónico: vsespinoza@utpl.edu.ec

Declaración de autoría y cesión de derechos

Yo, Alexander Masache Escobar, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autor (a) del Trabajo de Titulación denominado: LA CLASE GAMIFICADA EN INGLÉS: PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA MEJORA DE LA DESTREZA SPEAKING DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, de la maestría de educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC, específicamente de los contenidos comprendidos en: Marco Teórico, Metodología, Declaración de objetivos propuestos, Conclusiones y recomendaciones, siendo Verónica Soledad Espinoza Celi, director (a) del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad", en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

.....

Autor: Alexander Masache Escobar

C.I.: 1103179790

Correo electrónico: amasache1@utpl.edu.ec

Dedicatoria

Con profunda fé católica le dedico este trabajo de investigación a mi papá Benito(+) mi mamá Melvita, mis hermanos Benito y Elizabeth que me han apoyado desde siempre en mi desenvolvimiento personal, como familiar y como ciudadano.

A mis nenas Jhovana y Valeria quienes han sido el motor que han hecho posible que las cosas funcionen con amor.

Agradecimiento

A la UTPL por acogerme con sus brazos abiertos para poder reflejar mis sueños en realidad.

A los eminentes profesores Raquel Ordóñez, Pedro Delgado, Patricio Elizalde, Rafael Jamard, Tania Valdivieso, Liliana Enciso, Diana Rivera, Paola Sarango, quienes con sus sabias enseñanzas nos han conducido por senderos del conocimiento.

A la Unidad Educativa Padre Julián Lorente, Institución que me ha permitido crecer profesionalmente, especialmente a la Rectora Mgs. Giovanna Reinoso quien me ha apoyado para el desarrollo profesional y personal. Así como también a los compañeros docentes, estudiantes y padres de familia que son nuestros aliados para cumplir con los objetivos planteados.

Índice de contenido

<i>Aprobación del director del Trabajo de Titulación</i>	<i>II</i>
<i>Declaración de autoría y cesión de derechos</i>	<i>III</i>
<i>Dedicatoria</i>	<i>V</i>
<i>Agradecimiento</i>	<i>VI</i>
<i>Índice de contenido.....</i>	<i>VII</i>
Resumen.....	1
Abstract.....	2
Introducción.....	3
Capítulo uno	5
1. Marco teórico	5
1.1 Antecedentes	5
1.2 Didácticas específicas	7
1.2.1 Las IM y la didáctica	8
1.3 La Enseñanza del inglés como lengua extranjera en Ecuador	10
1.4 La importancia de la destreza del habla del idioma inglés como lengua extranjera	11
1.5 Habilidades comunicativas.....	12
1.6 Principales aspectos que permiten el desarrollo de la destreza de habla	14
1.7 Problemas que enfrentan los estudiantes en el habla de inglés	16
1.8 Nuevas tecnologías educativas para ser implementadas en el aula de inglés	17
1.9 Nuevas metodologías educativas para ser implementadas en el aula de inglés.....	18
1.10 El uso de la gamificación en el aula de inglés	20
1.11 Ventajas y desventajas del uso de la gamificación en el aula de inglés.....	22
1.12 El uso de la gamificación para la destreza del habla en inglés	24

Capítulo dos.....	25
2.1 Metodología.....	25
2.1.1 Diseño.....	25
2.1.2 Contexto	25
2.1.3 Población y muestra	25
2.1.4 Tipo de investigación	26
2.1.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
Capítulo tres	28
3.1 Declaración de objetivos propuestos	28
3.2 Actividades de intervención para ejecutar la propuesta	28
3.2.1 Resultados de la evaluación diagnóstica de la destreza de habla en inglés	28
3.2.2 Resultados de las entrevistas a los docentes de inglés.....	31
3.3 Evaluación de la propuesta	35
Conclusiones y recomendaciones	38
Conclusiones.....	38
Recomendaciones.....	40
Referencias	42
Anexos.....	46

Resumen

En el presente trabajo de investigación denominado: La clase gamificada en inglés: Propuesta didáctica para la mejora de la destreza speaking de los alumnos de educación básica elemental, tiene como propósito plantear una estrategia metodológica del uso de la gamificación para mejorar la destreza de habla de los estudiantes de segundo grado de elemental de la Unidad Educativa Padre Julian Lorente de la ciudad de Loja, en función de perfeccionar aspectos como gramática, vocabulario, pronunciación y fluidez de dicha destreza. La investigación es de tipo mixto con enfoque cualitativo y cuantitativo, por los datos teóricos y numéricos que arrojará la misma y que serán analizados desde la óptica teórica. Para ello se toman de muestra intencional a los 36 alumnos de segundo grado de elemental, a quienes se les aplica como instrumento una prueba diagnóstica y una entrevista a 3 docentes del área de inglés. Luego de conocer las falencias de los estudiantes en función de los aspectos de la destreza de habla se presenta la propuesta didáctica de la gamificación de una unidad didáctica para la mejora de dicha destreza utilizando los medios tecnológicos y las TIC. Se concluye que la propuesta de gamificación aumenta las habilidades lingüísticas y la participación activa en el PEA de los estudiantes de 2do de elemental.

Palabras clave: gamificación, habla, TIC.

Abstract

In the present research work called: The gamified class in English: Didactic proposal for the improvement of the speaking skill of elementary basic education students, its purpose is to propose a methodological strategy for the use of gamification to improve the speaking skill of second grade elementary students of the Padre Julian Lorente Educational Unit in the city of Loja, in order to improve aspects such as grammar, vocabulary, pronunciation and fluency of such skill. The research is of a mixed type with a qualitative and quantitative approach, due to the theoretical and numerical data that it will yield and that will be analyzed from a theoretical perspective. For this, the 36 second grade elementary students are taken from an intentional sample, to whom a diagnostic test and an interview with 3 teachers from the English area are applied as an instrument. After knowing the shortcomings of the students based on the aspects of the speaking skill, the didactic proposal of the gamification of a didactic unit for the improvement of such skill using technological means and ICT is presented. It is concluded that the gamification proposal increases the linguistic skills and the active participation in the PEA of the 2nd grade students.

Keywords: gamification, ICT, speaking.

Introducción

Para Galatanu (2020), la sociedad actual difiere mucho de la de hace 10 años y aún más de la de hace 20 o 30 años. Pero concretamente en el campo de la educación, es evidente los cambios en el mismo; es así, que los nuevos métodos de enseñanza están enfocados en la participación activa de los estudiantes. Además de la inclusión de recursos tecnológicos para ayudar en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por tal motivo nuevos métodos como la gamificación son empleados en las clases de inglés para ayudar en el proceso de aprendizaje de este idioma. Como por ejemplo el estudio realizado por Mauleon, (2021) que tiene como propósito fortalecer el vocabulario en inglés de los alumnos de preescolar y así apoyar al docente a reflexionar acerca de la importancia que la adquisición de vocabulario tiene en la educación inicial. Se concluyó que la gamificación sirvió como estrategia para promover el desarrollo de las habilidades orales y escritas de los alumnos en el idioma inglés. Otro de los estudios que favorece el uso de la gamificación es el desarrollado por (Pérez et al., 2021), en donde por el poco uso de las TIC por parte de los docentes se propone utilizar la gamificación como herramienta pedagógica y un cambio en la forma de enseñanza para facilitar el manejo del speaking en los alumnos de 9° grado de Inglés. El estudio concluye que la gamificación aporta a las prácticas pedagógicas, fortaleciendo la habilidad de habla en el grupo población de 9° grado.

El estudio realizado por Orihuela (2019) se enfocó en describir la gamificación como estrategia de enseñanza en docentes para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9-12 años en un Instituto de Idiomas. Se concluye que la gamificación sirvió como estrategia para promover el desarrollo de las habilidades orales y escritas de los alumnos en el idioma inglés.

En este contexto surge la problemática de que los docentes no utilizan herramientas digitales de juego en el aprendizaje del habla y por lo tanto no se motivan para desarrollar esta destreza, lo que se evidencia en su falta de interés y bajo rendimiento académico. Esto

se debe a que por desconocimiento y la falta de aplicación de herramientas digitales en sus estrategias metodológicas durante la pandemia, genera tradicionalismo de la enseñanza y al no explotar el potencial de la gamificación a su vez no capta la motivación y el trabajo de los estudiantes.

Con el presente trabajo investigativo se diagnostica los problemas que tienen los estudiantes en el habla del idioma inglés, además identificar las habilidades y conocimientos de los docentes al aplicar las estrategias metodológicas y pedagógicas para la mejora de dicha destreza. Por ello se pretende plantear una estrategia metodológica del uso de la gamificación para mejorar la destreza de habla de los estudiantes de segundo grado de elemental de la Unidad Educativa Padre Julian Lorente de la ciudad de Loja en función de mejorar aspectos como gramática, vocabulario, pronunciación y fluidez.

La metodología a utilizar es de tipo mixto con enfoque de cualitativo y cuantitativo, por los datos teóricos y numéricos que arrojará la misma y que serán analizados desde la óptica teórica. Los instrumentos como son la lista de cotejo de la prueba diagnóstica que está dirigida a los estudiantes y la entrevista realizada a los docentes permiten contar con datos de tipo numérico y cualitativos que dan una clara visión de la situación actual del desarrollo de la destreza de habla en contraste con el marco teórico de la estrategia gamificada en el aula.

Este trabajo de tesis está organizada de la siguiente manera: en el primer capítulo el desarrollo del marco teórico, en el segundo capítulo la metodología que se usó para el trabajo investigativo, en el tercer capítulo están los resultados, análisis e interpretación de la propuesta de gamificación. Finalmente las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo uno

1. Marco teórico

1.1 Antecedentes

Hidayat et al., (2021) llevó a cabo un juego interactivo que mejore el dominio de los sustantivos plurales y singulares de los jóvenes estudiantes y enriquezca el vocabulario relacionado con los animales de los jóvenes estudiantes. El método utilizado fue de investigación y desarrollo para evaluar la eficiencia de los productos, y aplicó un cuestionario distribuido por los investigadores para que llenaran los estudiantes. La muestra de este estudio son treinta estudiantes de cuarto grado. El juego resultó práctico y útil, es factible para ayudar a los jóvenes a aprender sustantivos en plural y singular y enriquecer su vocabulario.

Mauleon, (2021), elaboró esta investigación cuyo propósito fue de fortalecer el vocabulario en inglés de los estudiantes del nivel de preescolar a través del uso de la gamificación como estrategia didáctica. El método utilizado es una investigación-acción con un diseño de una propuesta didáctica de intervención. La población participante para el estudio fueron 40 alumnos de tercero de preescolar divididos en dos grupos en donde solo a uno se le aplicó la propuesta. Después de implementar la intervención didáctica, donde se describen los alcances que obtuvieron ambos grupos, se evidencia la eficacia de la aplicación de esta estrategia para aprender vocabulario en inglés y su pertinencia durante la etapa inicial.

Orihuela, (2019), en su investigación tiene como objetivo describir la gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas. El enfoque de la propuesta es cualitativo porque parte de una realidad en su contexto natural, por otro lado descriptivo ya que especifica las propiedades, características y perfiles de las personas, grupos o comunidades. La muestra intencional es de 70 docentes cuyas edades están comprendidas entre los 30 y 40 años y con 5 años de experiencia docente con alumnos de 9 a 12 años de edad del Instituto de Idiomas de Lima. Como instrumentos utiliza un cuestionario de entrevista y una ficha de observación de clase para conocer las estrategias docentes utilizadas actualmente así como la verificación de la gamificación como estrategia para promover el desarrollo de habilidades orales y escritas.

Otro estudio es el realizado por (Pérez et al., 2021), en donde por el poco uso de las TIC por parte de los docentes se propone utilizar la gamificación como herramienta pedagógica y un cambio en la forma de enseñanza para facilitar el manejo del speaking en los alumnos de 9° grado de Inglés. La investigación es de enfoque cualitativa con investigación acción, para investigar y hacer la intervención a la vez. La población son los estudiantes de 9° grado con 38 estudiantes entre los 15 y 17 años de edad. Toma como instrumentos encuestas, entrevistas, observaciones entre otros elementos que ayuden a entender las necesidades entre el docente, los estudiantes y el contexto. Se obtiene un resultado satisfactorio con el grupo población de 9° grado.

Urdániz, (2019), en su estudio, trata de investigar la mejora de la práctica de speaking por parte de los estudiantes de Educación Básica Media y dice que hay personas que consideran la pronunciación un factor importante para la expresión oral pero no se llevan a cabo técnicas que mejoren la puesta en práctica de esta. En un proceso cualitativo hace la recopilación de datos reales, mismos que sirven para dar significado al tema. La población son los alumnos y alumnas de 5to y 6to de primaria de 11 a 12 años de edad. El autor realizó una encuesta a estudiantes y entrevista a docentes del ambiente escolar. Mezclar estas metodologías es beneficioso para los alumnos, la trama de Harry Potter puede servir como

hilo conductor de actividades que motiven de forma lúdica la comunicación verbal de los estudiantes.

1.2 Didácticas Específicas

La didáctica es tan esencial como la relación entre el docente, su alumnado y el contexto en el que se desenvuelven. Hay características que le hacen variar dependiendo del tipo de sociedad con la que se está trabajando y puede depender de los recursos económicos para detectar las diferencias de la aplicación de la didáctica y sus elementos esenciales para la enseñanza del inglés ya sea por gusto o necesidad (Pérez et al., 2021).

Por su parte Mayoral (2016) señala que la estrategia es el conjunto de procedimientos, técnicas o herramientas que utiliza el educador en el salón de clases para la enseñanza, considerando la flexibilidad y la reflexión como características clave para el logro de aprendizajes significativos. Para que el aprendizaje tome lugar en el niño hay que considerar las características del niño como por ejemplo su edad. La primera infancia como la que se asocia con las palabras infantil y temprano que ubican el desarrollo en cierto periodo de la vida, haciendo referencia al tiempo que va desde el nacimiento hasta los ocho años de edad. El niño de preescolar se encuentra en la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo. La etapa preoperacional se distingue por una gran expansión en el uso del pensamiento simbólico. Con las operaciones que puede realizar el niño se pueden añadir sus habilidades más cercanas.

La didáctica específica del inglés se refiere a la enseñanza de la lengua inglesa de manera efectiva y eficiente. En el libro "Approaches and Methods in Language Teaching" de Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001), ofrece una visión general de los métodos y enfoques utilizados en la enseñanza de idiomas, y describe detalladamente cómo aplicarlos en la enseñanza del inglés. Incluye información sobre la enseñanza de habilidades específicas, como la comprensión oral, la expresión oral, la comprensión lectora y la expresión escrita, y también cubre temas como la evaluación y el uso de tecnología en el aula.

1.2.1 Las Inteligencias múltiples y la didáctica

Según (Toapaxi et al., n.d.), la teoría de las inteligencias múltiples (IM) está considerada como uno de los métodos de trabajo más actualizados dentro del campo de la Psicología y la Pedagogía. Gardner (1993) señala que la inteligencia es la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas, concluyendo que, a partir de las experiencias personales de cada individuo, se pueden determinar todas o algunas de las 8 inteligencias descritas por este autor. Lo ideal fuera diagnosticar cuál de las IM tiene desarrollada cada uno de sus alumnos, en función de ello el docente puede organizar su planificación didáctica y las actividades a ejecutar motivando en ellos la concepción de ideas creativas y la capacidad de proyectar formas innovadoras en el proceso de enseñanza.

Gardner (2003, como se citó en Woolfolk, 2007), plantea la teoría de las Inteligencias múltiples IM, para planificar unidades didácticas, que son al menos ocho inteligencias separadas: lingüística (verbal), musical, espacial, lógico-matemático, cuerpo-kinestética (movimiento), interpersonal (entendiendo a otros), intrapersonal (entendiéndose a sí mismo), y naturalista (observando y entendiendo los sistemas naturales y patrones humanos). Gardner basa su noción de habilidades separadas en la evidencia de que el cerebro interfiere con la función en un área tales como el lenguaje pero no afecta el funcionamiento en otras áreas. También los individuos pueden superarse en una de estas ocho áreas, pero no tiene habilidades remarcables en las otras siete. Ver tabla en la que se explican dichas inteligencias.

Tabla 1

Teoría de las Inteligencias múltiples de Howard Gardner

Ocho Inteligencias		
Inteligencia	Estados finales	Componentes centrales
Lógico-matemático	Científico Matemático	Sensitivo a la capacidad de discernir patrones lógicos o numéricos;

		habilidad de manejar largas cadenas de razonamiento.
Lingüístico	Poeta Periodista	Sensitivo a los sonidos, ritmos y significados de las palabras. Sensitividad a diferentes funciones del lenguaje.
Musical	Compositor Violinista	Habilidades de producir y apreciar ritmo, tono y timbre; apreciación de las formas de expresividad musical.
Espacial	Navegador Escultor	Capacidades de percibir el mundo espacial-visual con precisión.
Corporal-kinestético	Bailarín Atleta	Habilidades de controlar los movimientos corporales. Y manejar objetos con destreza.
Interpersonal	Terapeuta Hombre de negocios	Capacidades de discernir y responder apropiadamente a estados anímicos, temperamentos, motivaciones y deseos de otra gente.
Intrapersonal	Persona con conocimiento autónomo detallado y preciso.	Acceso a los sentimientos propios y la habilidad de discriminar entre ellos y manejarlos para guiar el comportamiento.
Naturalista	Botánico Granjero Cazador	Habilidades de reconocer plantas y animales para hacer distinciones en el mundo natural, para entender los sistemas y categorías definidas.

Nota: Tomado de (Woolfolk, 2007).

1.3 La Enseñanza del inglés como lengua extranjera en Ecuador

En el 2021, Castillo, citado por De Angelis, (2022) sobre el nivel de inglés en Ecuador indicó que: “Ecuador mantiene un bajo nivel de dominio del idioma inglés” (p. 1). Estos titulares se refieren al ranking internacional del Ecuador publicado por EF Education First (EF), una empresa educativa global con fines de lucro que ofrece programas de aprendizaje de idiomas. Se ha demostrado que una de las grandes dificultades ha sido cómo empoderar el proceso de aprendizaje de Inglés. Varias han sido las causas para decir que el proceso de aprendizaje de inglés ha mostrado poca eficiencia en su uso, y es porque se ha minimizado la importancia de las destrezas productivas como hablar y escribir antes que la gramática y el vocabulario con un enfoque mecánico y no comunicativo, generándose varias estrategias y metodologías para este propósito; algunas de ellas basadas en las teorías del aprendizaje, otras basadas en la de desarrollo biogenética de Piaget y aún otras pertenecientes a las escuelas ecológica, pragmática y holística (Cadena et al., 2018). Por lo tanto se debe aprovechar estas destrezas productivas en los niños que están empezando a hablar y mucho mejor si es en inglés.

Por su parte Merchan et al., (2016) puntualiza que actualmente en el Ecuador el inglés como asignatura de lengua extranjera se ha posesionado notablemente en la educación, para lo cual se está desarrollando competencias comunicativas, aspectos que han obligado a los docentes a innovar sus conocimientos y estrategias de enseñanza con la finalidad de que los estudiantes tengan la posibilidad de alcanzar los estándares del lenguaje que exigen los programas de Inglés en el Ecuador. Sin embargo en las instituciones de educación pública en un salón de clases asisten en promedio 45 estudiantes que difieren en aprendizaje, cultura, estatus económico y estrato social. Lo que hace buscar estrategias para aplicar en el salón de clases para garantizar el aprendizaje. Una desventaja de las clases con un gran número de estudiantes es que pueden limitar la interacción y la participación activa de los estudiantes (Freeman et al., 2014). En estas clases, los estudiantes pueden sentirse menos propensos a hacer preguntas o compartir sus puntos de vista, lo que puede limitar su capacidad para participar activamente en las discusiones en clase y para desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.

El Currículo Ecuador Lengua Extranjera, (2016) define que la propuesta curricular en Ecuador está diseñada para los alumnos de 2° a 10° grado de Educación General Básica y de 1° a 3° de Bachillerato General Unificado, cuya lengua materna (L1) no es el Inglés. La propuesta curricular es flexible, trabajada por subniveles, desarrollada en cinco (5) bloques curriculares alineados con el perfil de salida y los valores de justicia, innovación y solidaridad que promueve, así como con el Marco Común de Referencia para las Lenguas (MCER).

En este contexto, el docente es obligado a plantear estrategias metodológicas personalizadas e innovadoras que capte la atención del estudiante durante la clase, surgiendo la necesidad de globalizar la educación haciendo uso de la Tics, como herramienta pedagógica.

1.4 La importancia de la destreza del habla del idioma inglés como lengua extranjera.

En primer lugar Huang et al., (2012), expresa que el mundo de hoy es una aldea global y el inglés es un lenguaje significativo con el cual se comunica, de ahí que este idioma se ha convertido en uno de los más importantes. Muchos estudios han indicado que el vocabulario es la base fundamental del lenguaje, de hecho sin gramática, poco puede ser transportado, sin vocabulario nada puede ser transportado; es decir que para expresar nuestras propias ideas efectivamente solamente cuando tenemos suficiente vocabulario lo podemos hacer.

En segundo lugar Li et al., (2022) enfatiza que estudios previos informan que las buenas habilidades en inglés benefician sustancialmente a un no nativo en oportunidad de empleo, mejoras salariales y avance de carrera. Además se demostró la ventaja de ser fluido en inglés para inmigrantes latinos en los Estados Unidos. También se descubrió una ventaja para el público en general de nueve países de la UE. El beneficio también se aplica a graduados universitarios y el público en general.

Por otro lado San Lucas et al., (2021) refiriéndose a la lengua oral dice que es la base del fundamento de la lengua escrita, el lenguaje escrito comprende los procesos de escritura y lectura. Los aspectos orales y los escritos en el proceso docente educativo de la enseñanza del inglés garantizan la calidad del aprendizaje de esta lengua extranjera. Si el estudiante desarrolla la habilidad de escuchar la lengua extranjera y pronunciarla correctamente, podrá entonces estar en mejores condiciones para leerla, escribirla y además fijar mejor los patrones gramaticales, la pronunciación y el vocabulario básico del idioma.

1.5 Habilidades comunicativas

Segun Pérez, et al., (2021), la enseñanza del idioma inglés hoy en día se ha vuelto esencial en los ámbitos laborales, culturales, educativos, personales, económicos y profesionales, debido al desarrollo de la globalización, pues se requiere formar ciudadanos competentes bilingües en intercambio cultural, científico y tecnológico con otras personas y países del mundo.

De acuerdo a Corrales (2009), la habilidad comunicativa del segundo idioma es a través de la práctica del mismo con la interacción que ejerce el estudiante al saber qué decir, cómo decirlo a quien decirlo; una pregunta, una idea o criterio.

1.5.1 Destreza de habla

La destreza de habla en inglés se refiere a la capacidad de una persona para comunicarse verbalmente en el idioma inglés de manera efectiva y fluida. (Celce, et al., 2010). En este trabajo investigativo se desarrolla esta habilidad por parte de los estudiantes de elemental. Veamos lo que nos dice al respecto el Currículo (2016):

Acerca de la producción hablada nos dice que un profesor sabio de inglés, aprovecha el impulso innato de los niños de esta edad para imitar a través de una entrada variada en curso de textos hablados en grupo para disfrutar y ensayar sus lenguas juntos. Nunca antes en el aprendizaje del inglés su aparato fonológico (y partes neurales) son tan maleables que durante la EGB Elemental y se cree que después de la edad de 10 o 11, los sonidos, ritmos y patrones de entonación vienen a ser más difíciles.

Además el Currículo (2016), dice que los estudiantes que atraviesan el arroyo del lenguaje desarrollarán naturalmente la posición correcta, movimiento de los articuladores, (labios, dientes, lengua, cresta alveolar, paladar duro, velar, etc.), para obtener una producción precisa de los sonidos en inglés (Rawson & Richter, 2003). Así como los aprendices desarrollan sus destrezas habladas, más formas directas de habla pueden ser introducidas a través de conversaciones cortas, mini presentaciones, juegos de rol, diálogos de sustitución, juegos en inglés (involucrando estructuras repetitivas y fuerte elemento de adivinación), etc. De esta forma el camino entre la producción mecánica y la fluencia se forja y los aprendices se vuelven independientes en el contenido de sus interacciones mientras mantienen alto nivel de confianza y motivación para comunicar a través del discurso.

1.5.2 Destreza de escucha

El mismo Currículo (2016), a propósito de la destreza de escucha señala que una riqueza inagotable de material de escucha apropiado para la edad, auténtico está disponible en línea, dando a los maestros la oportunidad de enlazar los listening a los intereses, contexto y necesidades de lenguaje de grupos individuales de aprendices (Cruse, 2006). Mientras el rango de textos de escucha disfrutados en la clase puede ser diverso y auténtico, las tareas de escucha deberán presentar alta cota de éxito para aprendices de primaria, y los procedimientos de clase deberían ser no amenazantes.

Por otro lado, San Lucas-Marcillo et al., (2021) dice que escuchar tiene que ver con elementos pragmáticos como el reconocimiento de la intención del hablante, el reconocimiento del contexto social, cultural, ideológico. Escuchar implica ir tejiendo el significado de manera inmediata, con pocas posibilidades de volver atrás en el proceso interpretativo de los significados. Entonces, influenciar la habilidad de escucha de los estudiantes, es decisivo para lograr un aprendizaje significativo en la adquisición de una segunda lengua, mejorando pronunciación, adquisición de vocabulario, entre otras.

1.6 Principales aspectos que permiten el desarrollo de la destreza de habla del idioma inglés.

Uno de los aspectos que menciona Serra (2017), es la motivación, los alumnos presentan un mayor grado de implicación en el proceso de aprendizaje, así como seguridad en el aula, mientras que la desmotivación conduce a una falta de atención y diligencia en el estudio. Por tanto, entendemos que la motivación en el aula proporciona impulsos positivos y direccionamiento hacia la mejora. Además a la hora de aprender inglés la motivación extrínseca es mayor que la intrínseca, es decir la que viene de los resultados y la mecánica más que de la interiorización del estudiante. Por lo tanto, hay que entender la mente de los niños para poder motivarlos a partir de sus propios intereses y necesidades.

Hay unos aspectos del inglés que menciona Sancho (2022), que tienen que ver con la dificultad de hablar en inglés, los cuales son: Gran número de fonemas vocálicos, el inglés tiene sonidos que en español desconocemos. En inglés se hace distinción entre vocales largas y breves, sin embargo, en español no. Además, la entonación de las consonantes finales cambia el significado de los verbos en presente y pasado. En inglés se distingue entre la “b” y la “v”, en español no. Para añadir, hay un grupo de palabras que empiezan con “S”, mientras que en español siempre lleva una letra delante. Ej. student - estudiante. Por último hay consonantes sordas y sonoras. Además señala que para cimentar la practica de la expresión oral de nuestros alumnos es imprescindible la comprensión auditiva. Así también para lograr el éxito en la expresión oral se debe trabajar de modo transversal la producción auditiva y fonética, etc.

La destreza objetivo de habla y la consecuente necesidad de aprendizaje es de vocabulario, al respecto Rahmawati et al., (2022) cita a Rebuschat et al., (2021), que traducido señala que es fundamental pero es difícil para muchos estudiantes de inglés como lengua extranjera. Requieren conocimientos léxicos para comunicar sus ideas y enviar mensajes de manera efectiva, ya que el uso incorrecto del idioma puede provocar malentendidos y fallas en la comunicación. Además, el conocimiento del vocabulario permite acceder a una amplia gama de información escrita y hablada. Se debe reservar un tiempo significativo para el estudio del vocabulario, lo que hace que el aprendizaje del idioma avance más rápido que la gramática.

A propósito de la gramática, Bárcena et al., (2014) dice que el estudio de la misma es un proceso individual unidireccional en el que los alumnos memorizan una parte considerable de las combinaciones aceptables de palabras, sintagmas, grupos y clases en la lengua objeto. Por lo tanto al evaluar la misma se mide el conocimiento de las estructuras aprendidas y a veces la capacidad de aplicarlas en otras muestras divergentes.

Medina et al., (2013), expresa que hablar una segunda lengua trae ventajas a los niños que hablan una sola lengua materna. Estudios demuestran que los niños desarrollan el sistema fonológico de manera paralela de tal manera que usan el sonido que corresponde a esa lengua con pocos errores. Asimismo, el vocabulario se mantiene en “cajas separadas” en el cerebro, mientras que otros sostienen que se mantienen juntas las palabras en los dos idiomas pero con un distintivo para diferenciarlas entre las dos lenguas. Hay una mayor inclinación al hecho de que se mantienen dos sistemas sintácticos separados cuando se aprende un idioma extranjero. Son más alertas a no transferir las reglas sintácticas que ocurren solo en una lengua. También son más conocedores de las propiedades de las palabras como lo demuestran las tareas en las que se requiere la comprensión de la naturaleza de las palabras.

Por último Silva, (2017), afirma que los estudiantes de lenguas extranjeras deben prepararse para un idioma real, un diálogo real de nativo a nativo porque el idioma que las personas tienen que enfrentar en la vida real es muy diferente al que se presenta en las aulas tradicionales y en los libros de texto. En la comunicación real, las personas dudan, reformulan y son interrumpidas por el/los otro/s hablante/s. Además, no construyen su discurso palabra por palabra; usan cientos de frases como: *if you see what I mean and at the end of the day and this that and the other*. Estas frases también realizan algunas funciones discursivas, como guardar las apariencias y ser cortés; indican vaguedad, aproximación y vacilación. El MCER incluye algunos aspectos de la competencia discursiva, como la flexibilidad ante las circunstancias, los turnos, el desarrollo temático y la coherencia y la cohesión.

1.7 Problemas que enfrentan los estudiantes en el habla de inglés.

Al respecto Stern (1983, como se citó en Urdániz, 2019) menciona: "El término "segundo idioma" se refiere al dominio del idioma en comparación con un idioma principal o dominante. En este sentido, "el segundo idioma indica un nivel más bajo de dominio real o supuesto"" (p.13). En cambio para Sancho, (2022) la falta de dominio o carencia de conocimiento: no saber pronunciar, no saber expresar una idea, no responder inmediatamente, no recordar o incluso no saber, provoca ansiedad de hablar. Lo que afecta negativamente el proceso de aprendizaje. Por lo tanto se puede inferir que el aprendizaje de una segunda lengua puede resultar difícil y largo para un adulto, lo que no puede ser para un niño que está formándose o aprendiendo a hablar. Pero lo difícil sería hablar en L2, es necesario utilizar la lengua nativa para enseñar e instruir y así enseñarles a perder el miedo a hablar en L2.

Otro problema común que experimentan los niños al aprender inglés como segunda lengua es la ansiedad lingüística, que puede afectar negativamente su capacidad para hablar con fluidez y confianza en el aula (Cheng & Horwitz, 1996). La ansiedad lingüística se refiere a la preocupación, la inseguridad y el miedo que pueden surgir al hablar en una lengua que no es la lengua materna del hablante.

1.8 Nuevas tecnologías educativas para ser implementadas en el aula de inglés.

Para Expósito & Manzano, (2010) las nuevas tecnologías son instrumentos útiles para potenciar y extender los intercambios comunicativos entre participantes, estableciendo redes y subredes de comunicación así como la motivación del alumnado hacia su propio proceso de aprendizaje y hacia el aprendizaje en general. Por ello hoy en día es muy fácil advertir que muchos alumnos ya cuentan con dispositivos electrónicos móviles que representan un arma muy eficaz en lo que a didáctica lúdica digital se refiere. Es por eso que es muy importante tener en cuenta la edad y el estrato social de los alumnos que se va a intervenir.

Al tener como antecedente que nuestros estudiantes sujetos de estudio son considerados nativos digitales, que crecieron manipulando artefactos digitales tales como smartphones, tablets y PC. El uso del Smartphone no solo flexibiliza espacios que estaban limitados a un salón de clases, además diversifica los distintos métodos y estrategias de enseñanza aprendizaje, fortaleciendo la creatividad e innovación docente. (Pastran et al., 2020).

En lo que se refiere a artefactos electrónicos, el móvil o smartphone se ha vuelto una herramienta de uso masivo y que ha llegado a la mayoría de usuarios a nivel local, nacional y mundial, así lo señala Cerezo et al., (2019) al plantear el aprendizaje móvil (mobile learning m-learning) se refiere al uso de tecnología móvil para propósitos educacionales. Tales artefactos pueden ofrecer múltiples oportunidades de aprendizaje de manera espontánea, informal, contextual, portable, ubicua, persuasiva y personal. Hoy se habla del Aprendizaje de Lenguaje asistido por móvil (MALL) por sus siglas en inglés. Dando origen a un sinnúmero de apps referidas al aprendizaje de lenguajes, entre ellos el inglés. Inclusive se puede mejorar la pronunciación, algunas con máquinas de reconocimiento de voz que pueden corregir a su vez los errores cometidos.

Para Huang et al. (2012), la tecnología multimedia puede ser útil para crear un contexto de aprendizaje auténtico, vívido, atractivo y multisensorial. Los estudiantes en tal contexto pueden aprender más vocabulario efectivamente, ya que pueden usar claves contextuales para determinar el significado de nuevas palabras. Para el efecto, estos investigadores utilizaron dibujos animados para crear un contexto de aprendizaje multimedia para apoyar la adquisición de vocabulario en los niños.

1.9 Nuevas metodologías educativas para ser implementadas en el aula de inglés.

Hay metodologías activas que se enfocan en el estudiante como actor principal del proceso enseñanza aprendizaje. Entre ellas podemos mencionar: Jadán y Ramos, (2019, como se citó en Herrera, 2021) afirman que con el **ABJ** Aprendizaje basado en el juego, se afirman habilidades como: la concentración, el esfuerzo y valores positivos, integrando mecánicas y principios de los juegos para la resolución de problemas de una forma creativa por medio del planteamiento de retos. Lo cual para los estudiantes de inglés, considerados nativos digitales, que han crecido usando la tecnología, por medio de desafíos, dinámicas, mecánicas y recompensas, convierten su aprendizaje en algo significativo. Está diseñado por grupos de trabajo que se establecen un objetivo en común para resolver un problema de manera individual o conjunta. Potenciando el rol de la tecnología como mediadora del proceso desarrollando habilidades interpersonales y cada quien es responsable de su aprendizaje y el de los demás. Resulta de gran impacto en la docencia y el aprendizaje.

Otra de las metodologías activas es el aprendizaje colaborativo que de acuerdo a Pérez, Sertuche y Quintero (2021) afirman que pueden ser generado mediante la interacción de sus miembros. Es un conjunto de líneas teóricas que resaltan el valor constructivo de la interacción sociocognitiva y la interacción entre integrantes de un grupo. Es un proceso en el que apartir de la interacción de un trabajo conjunto y el establecimiento de metas comunes, se genera una construcción de conocimientos, se da una reciprocidad entre un conjunto de individuos que saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, de tal manera que llegan a forjar un proceso de construcción de conocimiento.

Herrera, (2021), refiriéndose al aprendizaje basado en proyectos asevera que es uno de los más utilizados aplicado a las TIC. Es el diseño, implementación y programación de un conjunto de tareas asociadas a un eje temático. Promueve el aprendizaje autónomo definido por un plan de trabajo con objetivos y procedimientos, buscando la obtención de un producto final involucrando a los estudiantes en su aprendizaje, haciéndolo más activo, genera en él un ímpetu hacia la investigación como parte de darle solución a una problemática.

El mismo autor Herrera, (2021), puntualiza además que el aula invertida, *flipped classroom*, término acuñado por los autores Jonathan Bergmann y Aaron Sams, quienes lo idearon, se da desde un ambiente colectivo a uno más individualizado, tornándolo en más interactivo y dinámico desde que el educador guía y orienta a sus alumnos para tratar temas seleccionados para verlos desde ciertos objetivos a través de diversos medios manteniendo una constante comunicación. Este método ha transformado la educación porque el alumno colabora interactivamente con su aprendizaje

Finalmente Mauleon, (2021), propone una nueva alternativa, la gamificación que viene del término inglés “game” (juego), pero no todo juego es gamificación. El juego es una actividad libre que se da en los límites espaciales y temporales, se sigue unas reglas que son aceptadas libremente por el individuo que juega, además cuenta con un fin en sí mismo acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, la acción de jugar es anterior a cualquier cultura, es en sí muy agradable y una forma de esparcimiento.

1.10 El uso de la gamificación en el aula de inglés

El término gamificación procede de la voz anglosajona “gamification” y hace referencia a los principios, diseños y elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos (Huotari & Hamari, 2012). El objetivo es la implicación voluntaria de las personas en actividades, estructuras de refuerzo y vinculación en los procesos subyacentes favoreciendo las conductas colaborativas y competitivas entre usuarios (Maldonado, 2007).

Por otro lado Orihuela, (2019), añade que diversas interpretaciones de gamificación coinciden en que es emplear diferentes estrategias, elementos y componentes del juego en situaciones no lúdicas con la finalidad de influir en el comportamiento de la persona, generándole interés y motivación para lograr una meta definida. Además es un proceso a través del cual se juntan el pensamiento y la mecánica del juego para resolver problemas. O es una técnica de juego que ayuda a que las actividades se tornen más dinámicas y atractivas para el usuario.

Por su parte Borrego Milán, (2020), afirma que las mecánicas son las normas del juego para lograr el objetivo final del juego. Algunas consideran la puntuación establecida en la tarea a realizar, la mayor acumulación de estos es el objetivo del estudiante. La cantidad ganada depende de las acciones realizadas en pos del objetivo marcado. El sistema de recompensas, premios o medallas que asigna el profesor, el cual consiste en la consecución del objetivo propuesto por medio de motivar a los estudiantes a conseguir el premio. Y también los niveles que el alumno va superando y progresando, así como las clasificaciones de mayor a menor en lo que a puntaje se refiere. Las dinámicas son las recompensas cuya función es atraer el interés a través de la obtención de premios o recompensas cuando alcanzan el objetivo planteado. Es la obtención de un beneficio por medio de una acción, con la consecuente obtención de un reconocimiento por parte de sus compañeros.

Morales Pérez, (2019) afirma que el uso de la gamificación en el aula como otras metodologías activas pretenden lograr del aprendizaje algo divertido y motivador para lograr cumplir los objetivos didácticos. “La Gamificación tiene que ser divertida, ya que, si los usuarios así la perciben, volverán a jugar” (p. 17). Además la gamificación como metodología activa se usa en el aula, lo mas importante es el involucramiento de los estudiantes, quienes más que simplemente escuchar y memorizar, tienen que leer, escribir, discutir, comprometerse en la resolución de problemas, y en definitiva, participar en tareas de pensamiento de orden superior como el análisis, la síntesis o la evaluación.

Considerando los objetivos que tradicionalmente persigue la educación que es lograr el aprendizaje a través de la adquisición de conocimientos y habilidades y situar al alumno como el centro del proceso educativo es preciso definir las ventajas y desventajas que se tienen de la gamificación en el aula.

1.11 Ventajas y desventajas del uso de la gamificación en el aula de inglés.

Según Orihuela, (2019), existen ventajas al tomar la gamificación como herramienta didáctica en el aula de clases, entre ellas podemos citar: Al haber mayor interacción entre compañeros, al discutir sobre posibles soluciones a una situación, se produce una mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además que al haber competencia con otros, el alumno aumenta la atención y se concentra, generando un buen ambiente en el aula. Al igual que los mecanismos de juego permiten una retroalimentación o feedback sobre el aprendizaje y la calidad de la enseñanza del profesor mejorando el sistema de evaluación del alumnado.

Sobre el ambiente gamificado Cerezo et al. (2019), puntualiza que es una buena manera de comprometer a los aprendices en el aprendizaje del lenguaje por un número de razones; los juegos motivan a los jugadores a (lograr metas), ellos gratifican el ego (cuando ganan), ellos son divertidos (a través del entretenimiento y el placer) y son la chispa de la creatividad (al resolver un crucigrama). La integración de contenido en un contexto de juego reduce la ansiedad en el aprendizaje del lenguaje.

También Mauleon, (2021) señala que mantiene la motivación hacia las tareas por lo que los alumnos luchan por obtener recompensas. Mantiene la concentración mediante la dificultad. Los usuarios se comprometen en cumplir los objetivos planteados. Promueve la autonomía al sentirse libres de tomar sus propias decisiones y de las consecuencias al dirigir su proceso. Favorece el trabajo en equipo para conseguir las metas. Promulga la retroalimentación entre el docente y los usuarios cuando verifican su progreso y su nivel de avance de manera constante y continua. Cada alumno por individual sigue su ritmo de aprendizaje consiguiendo sus habilidades y destrezas. Además ayuda a que participen activamente entre ellos. Recuerdan a largo plazo lo que aprendieron y finalmente fomenta la creatividad al enfrentarse a problemas no convencionales.

Se tienen también inconvenientes, limitaciones o riesgos que pueden surgir al aplicar esta estrategia. Cabe destacar que, la utilización de la gamificación puede no funcionar como se espera debido al diseño incorrecto de éste.

Al respecto Mauleon, (2021), concluye que no es sencillo: es complejo el integrar conceptos educativos, la motivación, las características de los usuarios, y que éstos respondan a desarrollar competencias, así como lograr un objetivo. Se reduce el contenido: se debe de seleccionar cierto contenido a trabajar y, en ocasiones, clasificar de manera excesiva. El diseño, la elaboración de materiales y la implementación, requiere tiempo. Los usuarios se fijan más en los premios que en los objetivos a alcanzar, lo cual no genera un aprendizaje. Aunque la competencia puede ser un factor positivo, pero como inconveniente debido a que por querer ganar puede provocar reacciones negativas y llegar a la agresividad entre los alumnos. Se pierde el interés una vez que deja de ser novedoso. Igualmente, al comparar con otros compañeros los avances, puede desmotivar a seguir adelante. Su costo es elevado debido a la constante renovación de los recursos.

1.12 El uso de la gamificación para la destreza del habla en inglés.

Según un estudio realizado por Lin y Chen (2020), el uso de la gamificación en el aula de inglés puede mejorar significativamente la motivación y el rendimiento de los estudiantes en el habla en inglés. El estudio encontró que los estudiantes que participaron en actividades de gamificación en el aula de inglés, como juegos y desafíos, demostraron una mayor motivación y compromiso en la práctica del habla en inglés en comparación con los estudiantes que no participaron en estas actividades. Además, los estudiantes que participaron en actividades de gamificación también mostraron un mayor nivel de habilidades lingüísticas en el habla en inglés. Estos hallazgos sugieren que la gamificación del habla en inglés puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje del idioma.

El uso de la gamificación para la destreza del habla en inglés es una estrategia que puede resultar efectiva para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Según Yang et al. (2019), los juegos y actividades lúdicas pueden ser útiles para fomentar la práctica del habla en inglés y aumentar la motivación de los estudiantes. Los autores destacan que la gamificación permite que los estudiantes participen de manera más activa en el proceso de aprendizaje, lo que puede resultar en una mayor retención de información y en una mejora en las habilidades lingüísticas. En conclusión, la gamificación del habla en inglés es una estrategia innovadora que puede resultar efectiva para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Capítulo dos

Metodología

2.1 Diseño

El diseño es transversal y descriptivo de una investigación con componente de desarrollo. Tal como lo menciona Rodríguez y Mendivelso, (2018) es transversal porque se trata de un estudio observacional de base individual con doble propósito, descriptivo y analítico. Es descriptivo porque según Real, (2016) se describe y caracteriza la realidad del estado actual de los docentes y discentes de la institución educativa para presentar una propuesta de innovación, al aplicar la estrategia gamificada utilizando las herramientas TIC.

2.2 Contexto

La Institución educativa en donde se realizará esta investigación, funciona en la jornada matutina con los niveles Inicial, Preparatoria, Elemental y Media, y vespertina con los niveles Superior y Bachillerato. La Unidad Educativa Padre Julián Lorente de la ciudad de Loja; actualmente funciona como Institución de carácter pública.

2.3 Población y Muestra

Para el desarrollo de esta propuesta se utilizará una muestra intencional que según López, (2004) se utiliza según los objetivos los elementos que integrarán la muestra de acuerdo a la percepción propia, considerando las unidades supuestamente típicas de la población que se desea conocer.

Los estudiantes pertenecen a segundo grado de EGB Elemental de la escuela Padre Julián Lorente, paralelos A y B sección matutina, constan 16 hombres y 20 mujeres con un total de 36 quienes oscilan entre los 6 y 7 años de edad. Actualmente según la malla curricular se imparten tres horas semanales de lengua extranjera.

Además de ello parte de la muestra son 3 docentes del área de inglés quienes imparten clases en la institución educativa. La edad de estos docentes fluctúa entre los 45 y 50 años de edad, y con experiencia de 6, 12 y 25 años en el área de inglés.

2.4 Tipo de investigación

El tipo de investigación es mixto con enfoque de cualitativo y cuantitativo, como lo expresa (Real, 2016), en los métodos mixtos, sus fortalezas y debilidades serán los de aquellas estrategias que lo compongan. Esto permite abordar la investigación de manera más completa y profunda. La investigación cuantitativa se enfoca en la recolección y análisis de datos numéricos, mientras que la investigación cualitativa se enfoca en la exploración de los fenómenos y procesos.

Debido a los instrumentos utilizados tanto para estudiantes como para docentes permitirán conocer datos numéricos en relación al puntaje y porcentaje de los aspectos en la prueba de diagnóstico a los estudiantes y de manera cualitativa conocer las falencias dentro la destreza del habla. De igual forma en relación a la entrevista de los docentes aporta datos porcentuales que tienen relación con los aspectos que intervienen en la aplicación de la propuesta de gamificación los cuales serán analizados en contraste con el marco teórico que se tiene a disposición.

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó una prueba de diagnóstico basada en conocer la habilidad de habla de los estudiantes considerando los aspectos de gramática, vocabulario, fluidez y pronunciación. Para White, (1970), una prueba diagnóstica es una evaluación sistemática para identificar fortalezas y debilidades o posibles problemas de manera temprana en el niño. Esta prueba está guiada por el libro texto *English Book On Point 2* de Ediciones Sur América, con el que trabajan los estudiantes de la institución educativa. Además estaba compuesto de cinco preguntas las cuales se basaban en cómo dar información personal e información de un dibujo por los estudiantes de manera oral.

Para calificar esta prueba se empleó una lista de cotejo la cual fue tomada en base a un registro de insumos docentes. Según autores como Stake, (1995), la lista de cotejo es una herramienta de evaluación exhaustiva y consistente de un objeto de evaluación en comparación con un standard previamente establecido, la cual incluye ítems o criterios aplicados de manera sistemática para obtener una evaluación precisa y objetiva. Esta contenía los aspectos del habla juntamente con el logro o no logro de las respuestas orales a las preguntas y el puntaje obtenido.

En el caso de la entrevista se les preguntó a los docentes un total de 13 preguntas de carácter abiertas en base a aspectos importantes que intervienen en el aula para determinar su percepción frente al uso de las TIC como propuesta de gamificación. Cabe mencionar que según (Mashuri et al., 2022) una entrevista es un tipo de conversación entre dos o más personas (el entrevistador y los entrevistados) donde las preguntas son hechas para obtener información de los entrevistados, donde aprendemos de ellos sus experiencias, sentimientos, esperanzas y entendimientos del mundo en el que viven.

Capítulo tres

Declaración de objetivos

3.1 Declaración de objetivos propuestos

Objetivo general

Plantear una estrategia metodológica sobre la gamificación para mejorar la destreza de habla de los estudiantes de segundo grado de elemental de la Unidad Educativa Padre Julian Lorente de la ciudad de Loja, en función de perfeccionar aspectos como la gramática, el vocabulario, pronunciación y fluidez de dicha destreza.

Objetivos Especificos

Investigar teóricamente los conceptos de la gamificación y el habla para conocer los aspectos y características epistemológicas que respaldan los criterios del análisis de los datos recogidos en la muestra.

Diagnósticar el conocimiento de la destreza de habla de los estudiantes en la materia de ingles a través de una prueba diagnóstica para obtener datos cuantitativos sobre los aspectos de tal destreza.

Identificar las habilidades y conocimientos de los docentes en relación al uso de la gamificación en el aula para desarrollar la destreza del habla a través de una entrevista.

Diseñar una propuesta de gamificación de una unidad didáctica con gamificación para mejorar la destreza de habla de los estudiantes de segundo grado de elemental de la Unidad Educativa Padre Julián Lorente de la ciudad de Loja.

3.2 Actividades de intervención para ejecutar la propuesta

Resultados de la evaluación diagnóstica de la destreza de habla en inglés

Luego de haber tomado la prueba diagnóstica a los estudiantes de 2do año de Educación general básica, de la destreza de habla en el idioma inglés, se realizó una tabulación de los datos generados, los mismos que han sido clasificados de acuerdo a una lista de cotejo.

Tabla 2:

Aspectos de la destreza de habla con porcentaje y promedio

Aspecto	Porcentaje	Promedio
<i>Gramática</i>	15.6%	1.56
<i>Vocabulario</i>	15.5%	1.55
<i>Fluidez</i>	11.8%	1.18
<i>Pronunciación</i>	13.2%	1.32
Promedio	14.025%	1.40

De acuerdo a los datos en la tabla 2 en la cual constan los resultados de la prueba diagnóstica, se puede determinar que los estudiantes tienen un promedio general de 1,4 puntos sobre 10 en relación a su habilidad de habla en inglés. Lo que evidencia que tienen problemas al momento de comunicarse o transmitir ideas de manera oral. Este resultado puede estar relacionado con la falta de práctica de esta destreza, limitado conocimiento de vocabulario por parte de los estudiantes o el miedo o la pena de equivocarse al expresarse en otro idioma como lo manifiesta Pérez et al., (2021) en su estudio.

Haciendo un análisis mas profundo en relación a la producción oral de los estudiantes en ingles, la tabla 2 muestra que en el aspecto en el cual mas dificultad tienen los participantes es en la gramática, debido a que el promedio general de los estudiantes arroja un resultado 1.56 sobre 10 lo que indica que están muy lejos de lograr una independencia- en la adquisición de la segunda lengua. Como lo menciona Bárcena et al., (2014) el estudio de la gramática es un proceso individual unidireccional en el que los alumnos memorizan una parte considerable de las combinaciones aceptables de palabras, sintagmas, grupos y clases en la lengua objeto. Por lo tanto al evaluar la misma se mide el conocimiento de las estructuras aprendidas y a veces la capacidad de aplicarlas en otras muestras divergentes. En conclusión uno de los mayores errores en los estudiantes por ejemplo es el uso del presente simple para articular frases tales como *My name is I am Years old.*

El vocabulario está muy lejos de considerarse apto para el nivel de los estudiantes, debido a que obtuvieron 1.55 sobre 10 puntos, esto se debe al desconocimiento de términos en el idioma inglés. Es así que, algunos estudiantes al desconocer la respuesta repetían la pregunta realizada. En otros casos un bajo porcentaje de estudiantes respondían utilizando un vocabulario adecuado. Por último la mayoría de estudiantes no respondían a las preguntas planteadas. Este resultado evidencia que los estudiantes tienen gran desconocimiento del vocabulario e incluso de no comprender el idioma. Al respecto Rahmawati et al., (2022) menciona que el conocimiento del vocabulario permite acceder a una amplia gama de información escrita y hablada. Se debe reservar un tiempo significativo para el estudio del vocabulario, lo que hace que el aprendizaje del idioma avance más rápido que la gramática.

En la fluidez el resultado es de 1.18 sobre 10 De igual manera evidencia que los estudiantes pueden entenderlo y articularlo muy bien en su lengua materna aunque no en inglés. Mientras que Medina et al., (2013) sostiene que hablar una segunda lengua trae ventajas a los niños que hablan una sola lengua materna. Estudios demuestran que los niños desarrollan el sistema fonológico de manera paralela de tal manera que usan el sonido que corresponde a

esa lengua con pocos errores. Asimismo, el vocabulario se mantiene en “cajas separadas” en el cerebro, mientras que otros sostienen que se mantienen juntas las palabras en los dos idiomas pero con un distintivo para diferenciarlas entre las dos lenguas. Lo cual es posible mientras se aplique la gamificación que sin ella.

En pronunciación al respecto Stern menciona: “En segundo lugar, el término "segundo idioma" se refiere al dominio del idioma en comparación con un idioma principal o dominante. En este segundo sentido, "el segundo idioma indica un nivel más bajo de dominio real o supuesto".” (1983, p.13) Citado en Urdániz, (2019). Se evidencia que la mayoría de estudiantes no logró contestar correctamente. Solamente pudo contestar el nombre y la edad, es decir dijeron el nombre como respuesta y el número (edad en inglés) quedando las demás preguntas al aire o solamente podían repetir la misma pregunta en inglés de manera defectuosa.

Resultados de las entrevistas a los docentes de inglés

Una de las preguntas realizadas a las docentes de inglés es en relación a los recursos que utilizan en su clase, para lo cual dos de las docentes (66.6%) manifestaron que usan computadora, parlante y celular; mientras que solo una (33.4%) utiliza el libro texto y cuaderno. Se nota el uso de herramientas tecnológicas por parte de las docentes, esto indica que tratan de ayudar a los estudiantes con este tipo de recurso. Además, es un indicador que están actualizadas en cómo manejar estos recursos. Como manifiesta Pastran et al., (2020), el docente debe fortalecer su creatividad e innovación en el uso de las TIC, ya que nuestros estudiantes sujetos de estudio son considerados nativos digitales, que crecieron manipulando artefactos digitales tales como smartphones, tablets y PC. Por otra parte el uso del Smartphone no solo flexibiliza espacios que estaban limitados a un salón de clases, además diversifica los distintos métodos y estrategias de enseñanza aprendizaje.

En otra de las preguntas acerca del uso de las metodologías activas para la enseñanza, todas las docentes, es decir (100%) declaran que si las conocen. Esto es positivo para un entorno

de gamificación, en tal sentido Herrera (2021), menciona que con la metodología ABJ Aprendizaje basado en el juego, se afirman habilidades como: la concentración, el esfuerzo y valores positivos, integrando mecánicas y principios de los juegos para la resolución de problemas de una forma creativa por medio del planteamiento de retos. Otra metodología es el aprendizaje colaborativo por ejemplo como lo señala Pérez, Sertuche y Quintero (2021) que puede ser generado mediante la interacción de sus miembros. El valor constructivo de la interacción sociocognitiva se mezcla con la interacción entre integrantes de un grupo. También el flipped classroom que es una nueva manera de asignar un rol activo al alumno como actor de su propio aprendizaje, así lo puntualiza Herrera, (2021) el educador guía y orienta a sus alumnos para tratar temas seleccionados para verlos desde ciertos objetivos a través de diversos medios manteniendo una constante comunicación. Y finalmente la gamificación que Mauleon, (2021) puntualiza que el juego es una actividad libre que se da en los límites espaciales y temporales, se sigue unas reglas que son aceptadas libremente por el individuo que juega, En sí con todos sus elementos el último grito de la cultura digital educativa es sin duda la gamificación que va evolucionando y ganando espacio para bien de los docentes y discentes.

En lo que respecta al uso de recursos tecnológicos, el 100% de las entrevistadas menciona que si los los usan. Aquí se menciona a Cerezo et al., (2019) quien dice que hoy se habla del Aprendizaje de Lenguaje asistido por móvil (MALL) por sus siglas en inglés. Dando origen a un sinnúmero de apps referidas al aprendizaje de lenguajes, entre ellos el inglés. Todo aquello resulta de mucha utilidad ya que todo empieza desde que el docente empiece a permitir que el estudiante porte un teléfono inteligente en el aula de clases para darle una utilidad didáctica.

Otra de las preguntas realizadas a las docentes es acerca si conocen los beneficios de aplicar herramientas tecnológicas en el aula de inglés. Dos de ellas indicaron que dentro de las ventajas se encuentra la motivación de los estudiantes para participar en las actividades. De

igual manera otra docente mencionó que estas herramientas permiten que los estudiantes puedan practicar en contextos reales y auténticos de manera eficaz; como consecuencia los estudiantes comprenden de mejor manera. En este contexto Huang et al. (2012) declara que la tecnología multimedia puede ser útil para crear un contexto de aprendizaje auténtico, vívido, atractivo y multisensorial. Los estudiantes en tal contexto pueden aprender más vocabulario efectivamente, ya que pueden usar claves contextuales para determinar el significado de nuevas palabras.

Con respecto a las desventajas de aplicar herramientas tecnológicas el 100% afirman que no existen desventajas. Sin embargo como lo señala Mauleon, (2021) no es sencillo: es complejo el integrar conceptos educativos, la motivación, las características de los usuarios, y que éstos respondan a desarrollar competencias, así como lograr un objetivo. Se reduce el contenido, el diseño, elaboración e implementación de materiales y requiere tiempo. Los alumnos se fijan en los premios antes que en los objetivos lo cual no genera aprendizaje. La competencia puede generar reacciones negativas y agresividad. Se pierde el interés conforme pasan y puede generar gastos elevados por la renovación de recursos.

En lo que respecta a si conoce las estrategias didácticas en el aula de inglés una docente señala que sí las conoce, otra docente manifiesta que aprende y la otra usa la activación de conocimientos previos. Por su parte Mayoral Valdivia, (2016) señala que la estrategia es el conjunto de procedimientos, técnicas o herramientas que utiliza la educadora en el salón de clases para la enseñanza, considerando la flexibilidad y la reflexión como características clave para el logro de aprendizajes significativos. Por otro lado Pérez et al., (2021) dice que hay características que le hacen variar dependiendo del tipo de sociedad con la que se esté trabajando. Puede depender de los recursos económicos para detectar las diferencias de la aplicación de la didáctica y sus elementos esenciales para la enseñanza del inglés ya sea por gusto o necesidad. Además Woolfolk (2007) cita a Gardner (1983, 2003), quien plantea la teoría de las Inteligencias múltiples IM, para planificar unidades didácticas, que son al menos

ocho inteligencias separadas: lingüística (verbal), musical, espacial, lógico-matemático, cuerpo-kinestética (movimiento), interpersonal (entendiendo a otros), intrapersonal (entendiéndose a sí mismo), y naturalista (observando y entendiendo los sistemas naturales y patrones humanos).

En otra de las preguntas se quiere conocer qué piensa de la aplicación de herramientas tecnológicas en el aula de inglés. Por un lado una docente dice que es muy bueno, otra dice que es muy importante para motivar al estudiante y la otra que es interesante porque es eficaz para el proceso de enseñanza aprendizaje. En esta pregunta Expósito López y Manzano García, (2010), exponen que las nuevas tecnologías son instrumentos útiles para potenciar y extender los intercambios comunicativos entre participantes, estableciendo redes y subredes de comunicación así como la motivación del alumnado hacia su propio proceso de aprendizaje y hacia el aprendizaje en general. Por ello el docente debe estar preparado para crear auténticos escenarios de gamificación que ayuden a la mejora de este proceso.

En la pregunta si conocen sobre el uso de la gamificación para la enseñanza de inglés como lengua extranjera, el 100% manifiestan que si la conocen. En efecto Orihuela (2019), declara que diversas interpretaciones de gamificación coinciden en que es emplear diferentes estrategias, elementos y componentes del juego en situaciones no lúdicas con la finalidad de influir en el comportamiento de la persona, generándole interés y motivación para lograr una meta definida. Por ende las docentes conocen que la gamificación genera un buen ambiente de aula pero su implementación está en proceso de inclusión.

La última pregunta estuvo enfocada en conocer cuáles herramientas para aplicar la estrategia de la gamificación conocen las docentes. Es así que dos docentes (66.6%) manifestaron que conocen las herramientas Kahoot y una docente dijo que usa diapositivas de Power Point. En este sentido según Dellos, (2015) Kahoot es un sistema de respuesta que compromete a los estudiantes a través de un juego preelaborado, o cuestionarios, discusiones y encuestas a las que pueden acceder desde cualquier artefacto Androide o iPad con un navegador de

manera fácil y rápida. En cambio las diapositivas de Power Point en palabras de (Penciner, 2013), ha llegado a ser la tecnología predominante usada para todo tipo de presentaciones y los estudiantes lo prefieren antes que charlas magistrales tradicionales, aunque no produce diferencias significativas en los resultados de su aplicación.

3.3 Evaluación de la propuesta

Al hacer una valoración en la adquisición de una lengua extranjera se ha convertido en una necesidad, como una de las vías para potenciar la preparación humana, social, científica y técnica de los individuos, siendo el inglés, el idioma con el papel más activo y de mayor influencia en la actualidad, por lo que, su enseñanza en el ambiente educativo debe realizarse, desde los estudios primarios hasta los superiores, con lo cual se realiza una importante contribución a la formación de los estudiantes.

Como lo expresa Cerezo et al. (2019), los juegos motivan a los jugadores a (lograr metas), ellos gratifican el ego (cuando ganan), ellos son divertidos (a través del entretenimiento y el placer) y son la chispa de la creatividad (al resolver un crucigrama). La integración de contenido en un contexto de juego reduce la ansiedad en el aprendizaje del lenguaje. Por ello es que hemos elegido la gamificación como la solución para una propuesta de mejora de habla con todos los aspectos que ello conlleva e integrando las tecnologías en la consecución de los objetivos propuestos.

La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés es una nueva forma de incorporar los juegos en el aula, es la idea de la gamificación, término que proviene de la voz anglosajona "gamification" y hace referencia a los principios, diseños y elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos (Huotari & Hamari, 2012). El objetivo es la implicación voluntaria de las personas en actividades, estructuras de refuerzo y vinculación en los procesos subyacentes favoreciendo las conductas colaborativas y competitivas entre usuarios. (Maldonado, 2007).

Dentro del ámbito escolar y particularmente en el aprendizaje del inglés, la gamificación se convierte en una gran oportunidad para trabajar aspectos tales como, las habilidades de expresión oral., en donde se puede apreciar que las habilidades de expresión oral necesitan una serie de actividades de aprendizaje comunicativas, como el completar espacios vacíos, los juegos, los crucigramas, la resolución de problemas, las actuaciones, los diálogos, entre otras.

Para desarrollar las actividades propuestas como estrategia de la gamificación en la enseñanza del inglés se ha logrado establecer seis pasos necesarios para diseñar las actividades: 1. Definición de objetivos. 2. Delineación de las actitudes que se esperan de los aprendientes. 3. Descripción de los jugadores 4. Diseño de la secuenciación de los ciclos de actividades. 5. Elaboración de herramientas de aprendizaje amenas para diferentes tipos de alumnado. 6. Implantación de herramientas apropiadas teniendo en cuenta la realidad educativa en la que la práctica gamificada tiene lugar.

Mediante esta serie de elementos derivados del juego: dinámicas, mecánicas y componentes de gamificación, generalmente representados bajo una forma piramidal donde se agrupan desde los elementos más abstractos a los más concretos. Tal como afirma Borrego Milán, (2020), Las mecánicas son las normas del juego para lograr el objetivo final del juego. Algunas consideran la puntuación establecida. La cantidad ganada depende de las acciones realizadas en pos del objetivo marcado. El sistema de recompensas, premios o medallas que asigna el profesor, el cual consiste en la consecución del objetivo propuesto. Y también los niveles que el alumno va superando y progresando, así como las clasificaciones de mayor a menor. Las dinámicas son las recompensas cuya función es atraer el interés a través de la obtención de premios o recompensas cuando alcanzan el objetivo planteado. Es la obtención de un beneficio por medio de una acción, consecuentemente la obtención de un reconocimiento por parte de sus compañeros. Por lo tanto la propuesta posee estos

elementos que son propios de la gamificación que están incluidos en las actividades propuestas.

La gamificación como estrategia para llevar a cabo el acto educativo del aprendizaje del idioma inglés, requiere que los docentes asuman nuevos retos, distintos del modelo tradicional en la clase de inglés, orientados al logro de aprendizajes significativos y el desarrollo de habilidades lingüísticas, que lo coloquen en una posición ventajosa, en función de las exigencias que demanda la sociedad actual.

El idioma inglés es concebido como la lengua universal en muchos de los ámbitos donde se desarrolla el ser humano, por ello es importante establecer estrategias de aprendizaje que permita a los estudiantes desde los primeros años de escolaridad, tener dominio de este idioma dado su preponderancia a nivel mundial, todo lo cual le otorga un valor agregado en el actual contexto globalizado.

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

Conclusiones

Al conocer los conceptos generales de lo que es el habla y sus aspectos fundamentales, para auscultar lo que ocurre con el desempeño de dicha destreza con los estudiantes de EGB Elemental al incorporar una propuesta de gamificación con la utilidad que brindan las TIC en el proceso de aprendizaje, que sin duda ayuda a mejorar el desempeño lingüístico de los estudiantes además que sirve como retroalimentación en procesos evaluativos y lo hace memorable al quedar en el recuerdo de los participantes del vocabulario aprendido.

A través del conocimiento de la gamificación se mejora la confianza y fluidez en el habla porque puede proporcionar un entorno seguro y sin presión para practicar y mejorar la habilidad de hablar.

A través del diagnóstico de los estudiantes se logró obtener el resultado del bajo nivel en los diferentes aspectos del habla, esto se debe a la muy baja predisposición de los estudiantes para hablar en inglés por el miedo a equivocarse e incluso no saber el vocabulario adecuado en la lengua objeto y la desactualización en metodologías y estrategias didácticas de las clases de inglés ya que si no se tienen a mano las herramientas tecnológicas aún así se pueden aplicar las dinámicas y principios de los juegos como el ABJ en base al planteamiento de retos para resolver problemas juntos.

Se encontró problemas en el desenvolvimiento del habla en los estudiantes, tales como el desconocimiento de vocabulario, la repetición de frases gramaticales, la mala pronunciación y la desmotivación para desarrollar adecuadamente dicha destreza. Al contrario de lo que sucede si empleamos la gamificación aumenta la motivación extrínseca y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

En relación a la entrevista a las docentes, se evidenció que ellas tienen los conocimientos pero falta de compromiso en la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar esta habilidad comunicativa en los estudiantes. Ya que conocen muy poco sobre herramientas TIC para la gamificación.

Además las docentes desconocen las estrategias didácticas que se pueden aplicar en el diseño instruccional del aprendizaje del inglés con los estudiantes. Es algo muy importante ya que al incorporar las TIC en el diseño se pueden obtener resultados mucho mejores fruto de la interacción del estudiante y la tecnología.

Al diseñar la gamificación de una unidad didáctica para mejorar la destreza de habla de los estudiantes hace el aprendizaje más memorable, porque puede hacer que el aprendizaje sea más agradable y motivador para los participantes, lo que puede mejorar la capacidad de retener y aplicar lo aprendido.

En muchos de los casos se establece que la gamificación puede llegar a ser más efectiva que otros métodos tradicionales aunque no se la aplica en esta investigación pero es un referente para futuras investigaciones.

Recomendaciones

La gamificación es una excelente estrategia didáctica en las clases de inglés para mejorar la práctica del habla de los estudiantes niños de edad principiante. La implementación de la gamificación puede ser una realidad y mucho más si se experimenta con ella en el salón de clases.

Al implementar la gamificación en el aula puede mejorar la habilidad de hablar en inglés en todos los aspectos, así como el fomento de las habilidades sociales, el trabajo en grupo y la resolución de conflictos.

Para aplicar la gamificación en el contexto del aula no solamente se debe diseñar el entorno sino que se debe completar con esto a la planificación curricular didáctica y la correcta combinación de estrategias didácticas que se inserta en el diseño instruccional, coadyuvando con esto a un mejor desempeño estudiantil.

Diseñar la gamificación desde lo más simple como el vocabulario hasta la articulación de frases gramaticales para que de esta manera se promueva la correcta pronunciación y por ende el correcto uso del lenguaje a través de la inclusión de las TIC en el proceso.

Se debe generar consciencia en los docentes por la inclusión de las TIC como estrategias didácticas para un enriquecimiento de las habilidades comunicativas del idioma inglés con los estudiantes de manera que se capaciten y no quedarse anclados en el barco de la historia en cuanto a nuevas tecnologías se refiere.

Dar a conocer que si se profundiza el conocimiento en diseño instruccional por parte de los docentes mejora las relaciones entre el docente y el alumno, ya que este incorpora las TIC en el PEA.

Para la mejora de la habilidad de habla de los estudiantes se necesita que el diseño del ambiente gamificado sea acorde a la edad y estrato social de ellos para que sea memorable y motivador, comprometiéndolos para un aprendizaje vívido, auténtico y eficaz.

El presente trabajo de investigación puede servir como un referente único para que algún docente investigador quiera llevarlo a la práctica con un estudio de investigación aplicada y la creación de un juego didáctico digital sistemático para el desarrollo del habla de los estudiantes para llevarlo a la experimentación, para lo cual deberá abordar con mayor profundidad el tema de las mecánicas y dinámicas de la gamificación.

Referencias

- Bárcena, E., Arús, J., & Magaña, J. J. (2014). Análisis de un proyecto creativo y colaborativo para el aprendizaje en línea de la gramática sistémico funcional del Inglés. In *Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue 3)*.
- Borrego Milán, F. G. (2020). *La gamificación como método de enseñanza del inglés en educación primaria: la práctica de la destreza oral (speaking)*.
<http://repositorio.ual.es/handle/10835/9775#.Y3B-jXPOfD8.mendeley>
- Cadena, B., Castillo, M., Célleri, S., & Damián, D. (2018). *Desarrollo del currículo de inglés como lengua extranjera en el Ecuador*.
- Cerezo, R., Calderón, V., & Romero, C. (2019). A holographic mobile-based application for practicing pronunciation of basic English vocabulary for Spanish speaking children. *International Journal of Human Computer Studies*, 124, 13–25.
<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.11.009>
- De Angelis, A. (2022). EF English Proficiency Index e inglés en Ecuador. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 005211. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.11>
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *Innovations in Teaching & Learning Conference Proceedings*, 12, 49–52. <https://doi.org/10.13021/g8060p>
- Expósito López, J., & Manzano García, B. (2010). Tareas educativas interactivas, motivación y estrategias de aprendizaje, en educación primaria, a partir de un curriculum modulado por nuevas tecnologías. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 11(1), 330–351.
<https://doi.org/10.14201/eks.6295>
- Herrera, L. (2021). *METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE Y LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA DE LA CIUDAD DE AMBATO*.

- Hidayat, A., Aryanika, S., Kholid, M. R., Rohmatillah, R., Syamsiah, N., Indrasari, N., & Reftyawati, D. (2021). Developing Animal Picture Game to Improve Young English Learners' Plural and Singular Mastery. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 470–478. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1956>
- Huang, Y. M., Huang, Y. M., Huang, S. H., & Lin, Y. T. (2012). A ubiquitous English vocabulary learning system: Evidence of active/passive attitudes vs. usefulness/ease-of-use. *Computers and Education*, 58(1), 273–282. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.08.008>
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). *Defining Gamification - A Service Marketing Perspective*.
- Li, Y., Teng, W., Tsai, L., & Lin, T. M. Y. (2022). Does English proficiency support the economic development of non-English-speaking countries? The case of Asia. *International Journal of Educational Development*, 92. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2022.102623>
- López, P. L. (2004). *Población muestra y muestreo*. 69–74.
- Maldonado Pérez, M. (2007). EL TRABAJO COLABORATIVO EN EL AULA UNIVERSITARIA. In *Año* (Vol. 13).
- Mashuri, S., Abdul, M., Alhabsyi, F., & Syam, H. (2022). Semi-structured Interview: A Methodological Reflection on the Development of a Qualitative Research Instrument in Educational Studies. In *Optics InfoBase Conference Papers* (pp. 1–8).
- Mauleon, A. (2021). El uso de la gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en una clase de inglés en tercer grado de preescolar. *Vision UANL* 2030.
- Mayoral Valdivia, P. J. (2016). *Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma Inglés a niños de preescolar*. 236. <http://hdl.handle.net/11117/3790>
- Medina, M., Melo, G., & Palacios, M. (2013). LA IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS A TEMPRANA EDAD. *Revista Científica YACHANA*, 2(2), 191–195.

- Merchan, P. F., Calero, J., & Albán, J. (2016). *IMPACTO DE LA EDUCACIÓN DIFERENCIADA EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EL ECUADOR*.
- Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*.
- Pastran, M., Cervantes, D., Ahumada, D., & Gil, N. (2020). *Reflexiones sobre el uso del smartphone en el aula de lenguas extranjeras*.
- Penciner, R. (2013). Does PowerPoint enhance learning? *Canadian Journal of Emergency Medicine*, 15(2), 109–112. <https://doi.org/10.2310/8000.2013.130756>
- Pérez, W., Quintero, S., & Sertuche, A. (2021). Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9. *Seminario de Investigación II*.
- Rahmawati, J., Mujiono, & Liskinasih, A. (2022). Enhancing EFL Learners' Vocabulary Acquisition with Socrative Digital Flashcards: An Experimental Study. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 9(1). <https://doi.org/10.23918/ijsses.v9i1p269>
- Real, E. D. (2016). Manual de investigación para ciencias sociales y de la salud en grado y posgrado. *EDILOJA Cía. Ltda., Primera Edición*, 231.
- Rodríguez, M., & Mendivelso, F. (2018). *Diseño de investigación de corte transversal*. 141–148.
- San Lucas-Marcillo, M., Tigua-Anzules, J. O., Matute-Castro, G. R., & Sánchez-Choez, L. R. (2021). *El fortalecimiento de las habilidades hablar y escuchar en el idioma inglés en la educación virtual*. 7(1), 285–293. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1641>
- Sancho Juan, C. (2022). *Mejora de la expresión oral en lengua inglesa como lengua*

extranjera en Educación Primaria: Propuesta de intervención didáctica basada en (ABJ).

<http://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/159740>

Serra Comas, A. (2017). *Los intercambios lingüísticos en el aula de inglés a través de las TIC para la mejora de la motivación, la participación y las emociones negativas de los alumnos de secundaria.*

Silva, I. S. (2017). Speech fluency in phrases: Teaching English oral fluency in distance learning. *Elia*, 17, 209–232. <https://doi.org/10.12795/elia.2017.i17.09>

Toapaxi, C., Ana, R., Salazar Carranco, I. ;, & li, A. C. (n.d.). *Aporte de las inteligencias múltiples a la enseñanza del idioma inglés en la educación virtual Contribution of multiple intelligences to teach English language in virtual education.*

Urdániz, V. (2019). *MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LENGUA INGLESA EN EDUCACIÓN PRIMARIA: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA A PARTIR DEL MUNDO DE HARRY POTTER.*

ANEXOS

ANEXO 1

Actividades del entorno gamificado. Unidad 1

Sesión 1	
<p>Objetivo: Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p>Preparación para el uso del aprendizaje, para la Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando una actitud crítica.</p> <p>Desarrollar sus capacidades afectivas en todas las áreas de la personalidad y en sus relaciones con los demás</p>	<p style="text-align: center;">Contenidos</p> <p>Bloque 1: Comprensión de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de comprensión: Uso de información previa sobre el tipo de tarea y tema. - Estrategias de comprensión: Diferentes tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales). - Estrategias de comprensión: Formulación de hipótesis sobre el contenido y el contexto. <p>Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender el mensaje claramente, distinguiendo la idea principal u otras ideas y su estructura básica. <p>Bloque 3: producción de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Movilización y coordinación de sus propias competencias generales y comunicativas para realizar eficazmente la tarea (revisar lo que se sabe sobre el tema, lo que se debe o se puede decir, etc.) - Realización: Soporte de conocimientos previos (uso de lenguaje prefabricado, etc.).
Criterios de evaluación	
<p>Bloque 1: Comprensión de los textos orales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el sentido general, la información esencial y principal. Puntos en textos orales muy cortos y sencillos en inglés. - Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje. <p>Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales monológicos o dialógicos muy cortos y simples. - Para ser entendido en intervenciones breves y simples, aunque las vacilaciones iniciales, las vacilaciones, las repeticiones y las pausas son evidentes y frecuentes. <p>Bloque 3: Producción de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos muy cortos y simples - Cumplir la función comunicativa principal de ese texto escrito. 	
Antecedentes	Temporalización
Presentación	5 minutos
Dinámica rompe hielo	10 minutos
Todo lo que sabes de las rutinas	5 minutos
Los deportes	15 minutos
Contar de 1 – 10	15 minutos

Actividad: 1	Sección: 1
---------------------	-------------------

Título: SILENCE CLASSROOM	Tipo: Introductoria	Temporalización: 5 minutos
Organización de la clase: Los estudiantes estarán sentados de forma individual		Materiales: • Mensaje
Objetivos: • Introducir la unidad		
Desarrollo de la actividad: En esta actividad el maestro presentará la unidad, para ello aparecerá en clase un mensaje del circo donde se les cuenta a los niños que ha sucedido en el aula y se les pide su colaboración para describirlo.		

Actividad: 2		Sección: 1	
Título: ¿ERES TÚ EL DEL ROMPE HIELO?	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 10 minutos	
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual		Materiales: • Frases de la clase.	
Objetivos: • Utilizar la forma interrogativa. • Analizar la información. • Crear un ambiente confortable para la participación activa de los estudiantes. • Desarrollar estrategias orales en los estudiantes.			
Desarrollo de la actividad: El docente les muestra a los alumnos las frases de la clase y les pregunta ¿cómo piden permiso para ir al baño? (escribiendo esta pregunta en la pizarra). Les pedirá ayuda de varios niños, cada uno tendrá una hoja con información que leerán individualmente. Después el resto de la clase les preguntara utilizando frases corteces para que les respondan sus compañeros si o no.			

Actividad: 3		Sección: 1	
Título: TODO LO QUE TIENES QUE SABER SOBRE EL AULA DE CLASES	Tipo: Reinforcement	Temporalización: 5 minutos	
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual		Materiales: • Juego de useful phrases (Anexo 3)	
Objetivos: • Adquirir las frases de la clase y acciones de clases.			
En esta actividad el maestro realizará una breve explicación sobre el las frases y acciones de la clase utilizando el juego de la rana(Genially).			

Actividad: 4		Sección: 1	
Título: DEPORTES QUE CONOZCO	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 15 minutos	
Organización de la clase:		Materiales:	

Los alumnos se sentarán de forma individual	• Juego de Educaplay (crucigrama)
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades en la expresión escrita • Adquirir el vocabulario de los deportes 	
Los alumnos en su cuaderno dibujarán los diferentes tipos de balones deportivos, para posteriormente interactuar con el juego escribiendo los deportes que ellos reconocen con los tipos de balones.	

Actividad: 5 Sección: 1		
Título: H5P	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 15 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual		Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores y tomar referencias de: • https://h5p.org
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Aprender mientras juegan • Desarrollar la competencia digital 		
Input: Los alumnos responderán a las preguntas planteadas mientras observan el video elaborado acerca de los números 1 – 10.		

ANEXO 2**Prueba de diagnóstico**

Observe la siguiente imagen y luego consteste las siguientes preguntas.



1. **What's your name?**
2. **How old are you?**
3. **What color is the dog?**
4. **Where's the dog?**
5. **What's it doing?**

ANEXO 3

Lista de cotejo de prueba de habla.

		ALEXANDER MASACHE ESCOBAR		QUIMESTRE		I	
Nombre del Profesor (a):		LENGUA EXTRANJERA		GRADO		2DO "A", "B"	
Asignatura:							
	QUESTIONS	What's your name ?	How old are you?	What color is the dog?	Where is the dog?	What's it doing?	
#	NOMINA	LOGRADO NO LOGRADO GRAMÁTICA (10 Pts) LOGRADO NO LOGRADO	VOCABULARIO (10 Pts) LOGRADO NO LOGRADO	FLUIDEZ (10 Pts) LOGRADO NO LOGRADO	PRONUNCIACIÓN (10 Pts) LOGRADO NO LOGRADO		PROMEDIO POR ALUMNO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
	PROMEDIO TOTAL						

ANEXO 4**Entrevista Docente**

1. Mencione su género. M_____ F_____
2. Mencione su edad. _____
3. Cuántos años tiene de experiencia como docente de inglés?
4. ¿Qué tipo de recurso utiliza Ud. en sus clases de inglés?
5. ¿Conoce las metodologías activas para la enseñanza? Si_____ No_____
6. ¿Sabe utilizar recursos tecnológicos? Si_____ No_____
7. ¿Qué beneficios le ve al aplicar herramientas tecnológicas en el aula de inglés?
8. ¿Qué desventajas le ve al aplicar herramientas tecnológicas en el aula de inglés?
9. ¿Conoce estrategias didácticas para el PEA?
10. ¿Qué piensa de la aplicación de herramientas tecnológicas en el aula de inglés?
11. ¿Conoce Ud. Acerca del uso de la gamificación para la enseñanza de inglés como lengua extranjera? Si_____ No_____
12. Conoce los beneficios de la gamificación?
13. ¿Conoce ud. Alguna herramienta TIC para la gamificación en el aula?Cuál(es)?