



## **Departamento de posgrados**

**Maestría en Educación**

**Mención Gestión Del Aprendizaje Mediado por TIC**

Diseño de una guía didáctica digital basada en el juego para la enseñanza en la lectura del idioma inglés en estudiantes de sexto año EGB

**Autora**

**Margot Rocío Fárez Ramón**

**Director**

**Dis. Danilo Saravia. Mgt**

**Cuenca – Ecuador**

**2024**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación va dedicado a mi entrañable padre, quien estuviera muy orgulloso de verme cumplir mi gran meta, que ha significado un gran esfuerzo en mi vida.

Asimismo, se lo dedico a mi querida madre, que con su fortaleza, amor y paciencia me ha orientado emocionalmente a no rendirme en mis objetivos y perseverar en todo momento.

A mi hermano menor, gracias por sus palabras de aliento que me ayudaron en los momentos más cruciales para continuar esforzándome en mi meta.

## **AGRADECIMIENTOS**

Para alcanzar el logro de este proyecto de investigación, que no ha sido nada fácil, quiero agradecer infinitamente a Dios por brindarme la vida, la salud y permitirme culminar este logro profesional con éxito; asimismo, por ponerme a personas especiales en mi vida que me motivaron a no abandonar mi reto y poder cumplir mi meta.

## RESUMEN

La enseñanza del inglés en Ecuador ha experimentado diversas reformas gubernamentales enfocándose en la integración curricular y la mejora de la calidad educativa. A pesar de los esfuerzos que ha hecho el país por mejorar los sistemas de educación, los resultados que se han obtenido son insatisfactorios debido a los métodos tradicionales que no funcionan y esto sucede porque los docentes del Área de inglés no se preparan y actualizan sus conocimientos en la asignatura, lo que ha llevado a los estudiantes a perder el interés por la lectura. Esta tesis plantea dar una alternativa mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las Tecnologías de Aprendizaje y Comunicación (TAC), Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y la gamificación para proponer la guía didáctica digital que sirve a los educadores a relacionarse con el manejo de nuevas tecnologías y mejoren su metodología de enseñanza en la lectoescritura.

**Palabras clave:** TIC, plataformas digitales, gamificación, inglés, comprensión lectora.



**Dis. Danilo Saravia**  
**Tutor**

## ABSTRACT

English language teaching in Ecuador has experienced various government reforms focusing on curricular integration and improving educational quality. Despite the efforts that the country has made to improve education systems, the results have been obtained are unsatisfactory due to traditional methods that do not work and this happens because English Area Teachers do not prepare and update their knowledge on the subject, which has led students to lose interest in reading. This thesis proposes to provide an alternative through the use of Information and Communication Technologies (ICT), Learning and Communication Technologies (TAC), Virtual Learning Objects (OVA) and gamification to propose the digital teaching guide that serves the educators to relate to the management of new technologies and improve their teaching methodology in literary skills.

**Keywords:** ICT, digital platforms, gamification, English, reading comprehension.

**Translated by:**



**Margot Fárez**



Dis. Danilo Saravia

**Tutor**

## ÍNDICE DEL CONTENIDO

RESUMEN .....	III
INTRODUCCIÓN .....	1
Problemática .....	1
Justificación .....	3
Pregunta de investigación .....	5
Hipótesis.....	5
Objetivo general .....	5
Objetivos específicos .....	5
CAPÍTULO 1. CONCEPTUALIZACIONES.....	6
1.1 Antecedentes .....	6
1.2 Estado del arte.....	9
Conclusiones del capítulo 1 .....	13
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO .....	14
2.1 Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) .....	14
2.2 Tecnologías de Aprendizaje y Comunicación (TAC).....	17
2.3 Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) .....	19
2.4 Recursos didácticos digitales.....	22
2.5 Gamificación .....	25
2.5.1 La mecánica en la gamificación .....	28
2.5.2 La dinámica en la gamificación .....	28
2.5.3 La estética en la gamificación .....	28
2.6 Metodologías para el aprendizaje del idioma inglés .....	28
2.6.1 Método de gramática y traducción .....	30
2.6.2 Método directo o natural.....	30
2.6.3 Método audio-lingüístico .....	30
2.7 Plataformas de aprendizaje.....	31
2.8. Conclusiones del capítulo 2 .....	33
CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA. PROTOCOLO DE TRABAJO.....	35
Conclusiones del capítulo 3 .....	37
CAPÍTULO 4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	38
4.1 Interpretación de resultados de la encuesta aplicada .....	72
4.2 Etapa de Validación - focus group.....	77
Conclusiones del capítulo 4 .....	80
CONCLUSIONES GENERALES.....	81

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	83
ANEXOS	

### ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 . Comparación de plataformas digitales .....	42
Tabla 2 . Entrevista a profesionales .....	54
Tabla 3 . Formato de tabla comparativa sobre las plataformas digitales para la enseñanza lectora del idioma inglés .....	90
Tabla 4 . Formato de tabla para entrevista a profesionales del área de ingles .....	91

### ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 . Utilidad de las TAC .....	18
Figura 2 . Gráfico 1. Respuesta 1 de la encuesta de validación .....	72
Figura 3 . Gráfico 2. Respuesta 2 de la encuesta de validación.....	72
Figura 4 . Gráfico 3. Respuesta 3 de la encuesta de validación .....	73
Figura 5 . Gráfico 4. Respuesta 4 de la encuesta de validación.....	74
Figura 6 . Gráfico 5. Respuesta 5 de la encuesta de validación.....	74
Figura 7. Gráfico 1. Actividad didáctica 1 .....	73
Figura 8. Gráfico 2. Actividad didáctica 2 .....	73
Figura 9. Gráfico 3. Actividad didáctica 3 .....	74
Figura 10. Video 1. Validación de la guía didáctica mediante Zoom de Multimedia.....	75

## INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de la lectoescritura en el idioma inglés se ha tornado dificultoso para los estudiantes de sexto año de educación general básica debido a la situación que muchos docentes emplean estrategias metodológicas desactualizadas y antiguas y, además, el uso de material didáctico complejo para la enseñanza de esta habilidad. Ante esta situación, este proyecto de investigación pretende buscar una propuesta que ayude a los docentes a mejorar sus estrategias de enseñanza, mediante una guía didáctica digital que les permita acercarse a las novedosas herramientas digitales con conocimientos diferentes para la enseñanza del idioma inglés, pues tomando en consideración los conceptos de las TIC, OVAS y la gamificación para el adecuado manejo de las herramientas digitales gamificadas.

La estructura de esta tesis se desarrolla en cinco capítulos:

Capítulo 1.-En este capítulo, trata los antecedentes que marcan el problema central de la investigación y para ello se abordan temáticas que tienen que ver con el currículo del Ecuador de cómo ha ido modificándose por los gobernantes de turno, el puesto que ocupa el Ecuador a nivel mundial sobre el dominio del idioma inglés, y los países latinoamericanos como el Salvador y Perú que han implementado de manera obligatoria la asignatura de inglés en sus territorios, la creación del proyecto *CRADLE* en Ecuador 1992, con el objetivo de mejorar la enseñanza del idioma inglés, por otra parte, para el 2012 fue la creación de las Directrices Curriculares Nacionales de inglés (DCNI) para el nivel de Bachillerato General Unificado (BGU) y finalizó por el 2016, con estas directrices se implementó el nuevo Currículo del periodo 2016-2017 de inglés y permitió que los estudiantes finalicen su Bachillerato alcanzando un nivel de inglés B1 según lo acordado por Marco Común Europeo de Referencia (MCER) También la implementación que deben realizar los maestros con los enfoques CLT y CLIL seleccionados por el Ministerio de Educación del Ecuador.

Capítulo 2.- Aquí se despliega el marco teórico, donde se examinan los conceptos como las TIC, TAC y OVA, y su relación con el aprendizaje del inglés. También se detallan las metodologías didácticas modernas, como la gamificación, y que, además, se revisan las distintas metodologías tradicionales y contemporáneas utilizadas para enseñar el idioma inglés.

Capítulo 3.-Se plantea la metodología a seguir, tomando en consideración este proyecto de tesis, en donde aparece la elaboración de un protocolo de trabajo con el cual, se plantean los pasos para seguir este proceso, que sirven para cumplir con los diferentes objetivos específicos planteados para esta tesis, que a su vez aportan al cumplimiento del objetivo general de proyecto.

Capítulo 4.-En este capítulo, es el desarrollo de la investigación, que se considera los pasos a seguir brindados en el protocolo de trabajo y desde allí, se toma en consideración el análisis comparativo de las herramientas digitales, la realización de una entrevista a 4 los docentes

del área de inglés, se continua con el proceso de realizar una encuesta a 7 educadores sobre la validación de la guía didáctica digital y finalmente se procedió a realizar un *focus group* para la validación de la guía digital de esta tesis.

Capítulo 5 - En este último capítulo, se recopilan y sintetizan las principales conclusiones derivadas de toda la investigación realizada, ofreciendo una perspectiva integral de los hallazgos y recomendaciones propuestas en esta investigación.

### **Problemática**

El Ministerio de Educación del Ecuador ha ejecutado el proyecto llamado Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, en el cual exige a todas las instituciones educativas del país, incluir a la Lengua Extranjera como asignatura de los diversos niveles y subniveles educativos (Rivera et al., 2021). Sin embargo, el *English Proficiency Index* (EPI) del programa *Education First* (EF) ubicó a Ecuador en el puesto 19 a nivel de Latinoamérica y en el 2020, entre 100 países del mundo, en el lugar 93, categoría que indica, “muy bajo dominio del idioma inglés”. Es así, que el aprendizaje del idioma inglés se ha convertido en un desafío para los estudiantes, al ser un lenguaje complejo caracterizado por el dominio de códigos lingüísticos diferentes al propio. (Sánchez, Mariño y Díaz 2020).

La destreza lectora es una de las grandes dificultades que enfrentan los estudiantes en el estudio del idioma inglés; esto se debe a que los maestros continúan empleando métodos tradicionales sin modificaciones, incluso heredados de siglos pasados, que aún siguen vigentes en sus estilos de enseñanza; por lo tanto, la falta de preparación, actualización, especialización en sus áreas de trabajo, y las deficientes estrategias metodológicas usadas por los docentes han traído aparejados grandes problemas que influyen directamente en los estudiantes y como consecuencia, la pérdida de interés por la lectura; resulta preocupante las dificultades que enfrentan en la comprensión de diferentes textos a partir de la lectura, debido al uso de estrategias no apropiadas para la comprensión del significado (Prado y Escalante 2020).

Por otra parte, las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), con el transcurrir del tiempo se han incrementado y posesionado en diferentes ámbitos, específicamente en el ámbito educativo. Por lo tanto, en los últimos años, son muchos los beneficios que brindan las TIC en este campo, lo que ha llevado a transformar, mejorar y brindar beneficios en diferentes áreas educacionales. El manejo de las herramientas digitales ha permitido a los estudiantes, desarrollar nuevas destrezas intelectuales mejorando sus capacidades de manera integral, para enfrentar las dificultades y exigencias del ámbito socioeducativo. (Alcívar y Rivadeneira, 2019).

Asimismo, las TIC han incrementado el proceso de aprendizaje al incluir los distintos recursos didácticos tecnológicos educativos; por lo tanto, el estudiante tiene la disponibilidad de elegir lo que crea conveniente para su estilo de aprendizaje, incrementando el interés, la motivación

y la estimulación de un aprendizaje creativo, interactivo y permanente. (Asencio, Espinoza y Mayón 2019).

Por otro lado, las constantes transformaciones sociales han permitido incluir el uso de las TIC y de nuevas estrategias dinámicas, como es el caso del aprendizaje basado en el juego, que consiste en usar mecanismos de juegos con el objetivo de que los alumnos obtengan buenos aprendizajes significativos. Además, el juego y el aprendizaje están muy relacionados y permite el desarrollo del proceso de aprendizaje del estudiante. De la misma manera, el juego didáctico incrementa la atención, motivación y la participación del estudiante, que a su vez permite un aprendizaje divertido, rápido y sencillo. (Centeno, López, González y Moriones 2020). El uso de juegos en la educación llega con una interesante metodología para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje en el estudiante y el principal objetivo de los juegos tecnológicos es que los alumnos desarrollen competencias para su vida futura, y de esa forma aprendan de una manera divertida que les permitan ser los únicos protagonistas de sus aprendizajes (Ojeda, Herrera, Mediavilla y Álvarez 2020).

Dentro del juego didáctico se encuentra la gamificación, como una estrategia metodológica que desarrolla el aprendizaje significativo; mediante la actividad lúdica se promueve el proceso de enseñanza-aprendizaje, motiva la curiosidad, fomenta la concentración y fortalece la memoria, incrementa la diversión, mejora la atención y fortalece la esfera cognitiva. Asimismo, la gamificación es un instrumento atractivo, y a través del uso de las TIC, ayuda a fortalecer en los estudiantes el estímulo de cooperación, las relaciones interpersonales y a mejorar la participación permanente en las distintas actividades realizadas en el aula (Cajamarca, Herrera, Vizcaíno y Álvarez 2020)

El alcance del presente trabajo de investigación motiva a utilizar una herramienta digital que ayuda al docente a mejorar la metodología utilizada en clase mediante el uso de una plataforma digital basada en juegos.

### **Justificación**

Las tecnologías se han introducido de manera rápida en todas las áreas de la sociedad, facilitando el fácil acceso al usuario y posibilitando la interacción con diferentes personas que lo rodean. De hecho, en la educación se han ido incorporando progresivamente, herramientas digitales, importantes y necesarias, para la adquisición del conocimiento, lo que contribuye a que los docentes y alumnos interactúen y mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje (Hernández, 2017).

Bazurto, Sardi y Vera (2021) indican, que en la actualidad, hay diferentes y novedosas herramientas tecnológicas a disposición de los individuos, tales como: internet, teléfono inteligente, tableta o computadora, muy beneficiosas para el campo de la educación y transformando el aprendizaje en un proceso más atractivo, accesible y agradable para los maestros quienes enseñan y que a la vez ,aprenden de esas herramientas, y les permite a

los estudiantes realizar ejercicios, tareas o proyectos de distintas asignaturas del contexto educativo.

Por otra parte, para quienes interactúan en el mundo digital se encuentran con las diferentes redes sociales que se han ido incorporando a gran velocidad en su vida personal, como es: Facebook, X (Twitter), Instagram, convertidas en grandes potenciales digitales que brindan varios servicios y ventajas para los usuarios; permiten además, la facilidad de la comunicación: postear fotos, conocimientos e inquietudes sociales (Jiménez y Ilanda 2021). Según Vigil, Acosta, Andarcio, Dumpierrés y Licor (2020), el ámbito educativo brinda la utilización de grandes aplicaciones móviles que fortalecen y enriquecen la enseñanza de idiomas, en el uso del nuevo vocabulario, la práctica de lecturas cortas, enseñanza de gramática, escuchar y hablar.

Por otro lado, la educación en tiempos de pandemia de la COVID-19, se convirtió en un gran desafío para toda la comunidad educativa, al tener que continuar con el proceso de enseñanza y aprendizaje virtual, debido a la situación de emergencia que obligó tanto a los docentes como a los estudiantes y padres de familia, a utilizar los medios tecnológicos para el desarrollo del idioma inglés; durante esta pandemia se convirtieron en útiles e interesantes sus servicios; sin embargo, en la actualidad, maestros y estudiantes siguen adaptando nuevas herramientas digitales de aprendizaje que les permite fortalecer sus habilidades con la manipulación de estas atractivas las herramientas. (Valero, Castillo, Rodríguez, Padilla, Cabrera 2020).

Sin embargo, dentro del aprendizaje del idioma inglés es muy importante la integración de las TIC, ya que cada día se diseñan nuevas herramientas digitales en conjunto con las herramientas metodológicas que permiten el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje del área del inglés, y conlleva a la experiencia significativa para los estudiantes, quienes se sienten motivados por aprender de este idioma de una manera dinámica y divertida (ValenciaH G, Valencia A R, Gómez 2021).

Según Cajamarca et al. (2020), un mejor aprendizaje en la destreza lectora del inglés se basa en la gamificación o aprendizaje basado en juegos con enfoque pedagógico, para despertar el interés de los alumnos y ayudar al aumento de la motivación, concentración, potenciación; de conjunto con las TIC, esta se ha convertido en herramienta esencial para realizar varias actividades del diario vivir que sirven para gamificar en el salón de clases y desarrollar un aprendizaje significativo en los educandos.

Por tales motivos, como queda expresado, según los autores citados, la tecnología representa un medio de amplias posibilidades para ser aplicadas en las estrategias educativas. Tener en consideración estos aspectos permite reconocer la pertinencia de la presente investigación; su propósito se orienta a tratar una problemática educativa por medio de un recurso tecnológico de amplia pertinencia, posible de ser utilizado y adaptado a los intereses de los estudiantes.

### **Pregunta de investigación**

A partir de estas reflexiones, se asume la importancia de tener a disposición un manual o guía que oriente el uso de los juegos, a través de una alternativa digital como la gamificación, para promover la enseñanza de la lectura del idioma inglés. De estos planteamientos se deriva la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo utilizar herramientas digitales basadas en juegos para apoyar el aprendizaje de la lectura del lenguaje inglés en estudiantes de sexto año?

### **Hipótesis**

Una guía didáctica digital fundamentada en una plataforma WEB basada en el juego, puede ser útil para la enseñanza de la lectura del idioma inglés y atender las debilidades en el proceso de lectura de este idioma en estudiantes de sexto año EGB.

### **Objetivo general**

Contribuir a la enseñanza de la destreza lectora del idioma inglés en los estudiantes de sexto año, mediante la utilización de herramientas digitales basadas en juegos.

### **Objetivos específicos**

1. Conocer sobre las herramientas digitales basadas en el juego y su contribución al proceso de aprendizaje.
2. Definir qué actividades didácticas basadas en el juego apoyan la lectura del inglés.
3. Proponer una guía didáctica para el uso de herramientas digitales basadas en el juego para fortalecer la destreza lectora del idioma inglés.

## **CAPÍTULO 1**

### **CONCEPTUALIZACIONES**

#### **1.1 Antecedentes**

Hoy en día, el uso del idioma inglés resulta de vital importancia para el ser humano, por ello, desde décadas, el desarrollo de su proceso de aprendizaje se ha incrementado y ha permitido que se convierta en una necesidad; en la era de la globalización, el inglés ha tomado gran relevancia a nivel mundial como segunda lengua, y se ha convertido en una habilidad primordial para el logro de la competitividad del hablante y como idioma universal de los negocios debido a las diferentes ventajas que brinda en los ámbitos económicos, laborales, tecnológico, académicos y sociales. (Beltrán, 2017).

Según las investigaciones realizadas, el inglés es un idioma que adquiere gran relieve mundial, pues se habla en más de 50 países, de ahí la relevancia de su aprendizaje; debido a ello, gobiernos de diferentes países de habla hispana han implementado ciertas políticas públicas encaminadas a promover su enseñanza en el marco formal curricular. Ejemplo de ello es El Salvador, un país que ha implementado de manera obligatoria la asignatura, con tres horas de clase a la semana, en el nivel escolar y secundario. En este caso, el propósito ha sido el desarrollo del lenguaje inglés, atendiendo a competencias integrales y a mejorar el dominio de las cuatro habilidades lingüísticas: la expresión oral, la comprensión de textos, la escritura y la comprensión auditiva. Sin embargo, los estudiantes, para desarrollar las habilidades lingüísticas de este idioma, han tenido un proceso difícil en su aprendizaje que les ha causado ansiedad, unido a enseñanzas tradicionales que aplican estrategias caducas por parte de los docentes, impidiendo mejoras en la destreza del habla y en las estructuras del lenguaje (Glomary 2020).

A diferencia de esta experiencia, en el caso del Perú, para mejorar la enseñanza del idioma inglés, han integrado algunos programas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre ellos, el llamado "Inglés, puertas al mundo", un programa que tiene como objetivo, mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes, con la finalidad de que se desempeñen en varias áreas que permitan brindar aportes beneficiosos al país. Por otro lado, los programas de enseñanza de lengua inglesa no han cumplido sus objetivos por diferentes razones; entre ellas: horas limitadas para su enseñanza en las instituciones del país y un inadecuado ambiente familiar que influya de forma positiva en el proceso del aprendizaje. Sin embargo, para el estudiante peruano, aprender el idioma inglés se ha convertido en un desafío, debido a la complejidad de sus procesos de aprendizaje; entre las dificultades que enfrentan para aprender, se encuentran la motivación y las estrategias de enseñanza empleadas por los docentes, las que mayormente afectan su proceso de enseñanza-aprendizaje (Barbarán et al 2020).

En el caso específico de Ecuador, se han evidenciado cambios significativos asumidos por parte de los gobiernos de turno. Estos enfatizan en el proceso de la enseñanza del idioma, lo que ha permitido que se considere su pertinencia en el proceso educativo y que sea adaptado al currículo del sistema formal del país. Al tratarse de una lengua extranjera, su proceso de aprendizaje es diferente a la lengua nativa y el estudiante, al no utilizarlo en su diario vivir, experimenta dificultades. El desarrollo de las actividades pedagógicas enmarcadas en la enseñanza y el aprendizaje de este idioma, se llevan a cabo dentro del aula de clase mediante el empleo de diferentes actividades lúdicas. En ese sentido, allí empieza la formación de este lenguaje extranjero, mediante la utilización de estrategias metodológicas acordes a la necesidad del alumno (Barbarán et al 2020).

Ortega y Auccahuallpa (2017) en su investigación, citan al autor Calle et al. (2012), quien expone que en 1992, los gobiernos de Ecuador y Gran Bretaña firmaron un convenio de gran importancia para la implementación de la asignatura de inglés, cuyo proyecto fue nombrado Reforma Curricular para el Desarrollo del Aprendizaje de Inglés o *Curriculum Reform and Development for the Learning of English* (CRADLE), asignado tanto para las instituciones de educación públicas como para las fiscomisionales del país, por lo que dio un gran inicio para el desarrollo de esta lengua extranjera; también se consideró agregar en este importante proyecto, seis libros con el nombre de *Our World Through English*; estos libros mostraban la realidad del país relacionado con el idioma inglés, además, a los docentes se les entregaron guías didácticas, material auditivo y de exámenes para la enseñanza de esta lengua; los libros fueron usados por 12 000 estudiantes y los maestros los emplearon en los periodos lectivos 1993-1994 y 1998 -1999 para el desarrollo de este idioma extranjero.

Por otra parte, según las investigaciones realizadas por Calle et al. (2012), el objetivo del proyecto CRADLE fue mejorar la enseñanza del idioma inglés en la secundaria, proceso que duró hasta el 2011. Como consecuencia, se esperaban buenos resultados y para conocerlo, se aplicaron exámenes a los estudiantes de bachillerato en las diferentes instituciones educativas del país, los que obtuvieron un promedio bajo, representado en 13/20 puntos; este procedimiento reflejaba que los docentes fiscales se enfocaron solo en la enseñanza de la gramática y traducción, pero no en la utilización de estrategias modernas, atractivas y motivadoras, además, cabe mencionar, que el proyecto empezó en el año 1993, y en ese entonces, se ordenó el uso del modelo comunicativo como aporte del proyecto CRADLE.

Por tal situación, en el año 2013, se procedió a la creación de los clubes educativos, con el fin de obtener mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés; sin embargo, este objetivo no se cumplió, pues hubo docentes fiscales no especializados en el área de inglés, y la metodología de enseñanza empleada no era apta para este idioma; en 2017, el ministerio de educación introdujo el Acuerdo ministerial 0052-14, en la cual exigió que se ingrese de manera obligatoria la asignatura de inglés al currículo de la educación general básica, desde el segundo grado hasta el séptimo grado (Bon y Pine 2019).

En tal sentido, la enseñanza del idioma inglés no avanzaba por años, y por aquella situación se incorpora un nuevo currículo llamado Fortalecimiento de la Enseñanza del inglés avalado por el ministerio de educación, cuyo objetivo era que los docentes no continuaran con la enseñanza tradicional enfocados solo en el método Gramática y Traducción, y método Audio Lingual; se pretendía mejorar las competencias lingüísticas de los profesores de inglés, así como también su práctica docente (Villafuerte 2019).

En el año 2012 se crearon las Directrices Curriculares Nacionales de inglés (DCNI) para el Bachillerato General Unificado (BGU); este comenzó en ese año y finalizó en el 2016. Debido a estas directrices, se aplicó el nuevo currículo de inglés (2016-2017), el cual permitió que los estudiantes terminaran el Bachillerato alcanzando un nivel de inglés B1, según lo acordado por el Marco Común Europeo de Referencia (MCER). Este acuerdo tenía como propósito, el desarrollo de la capacidad de leer y escribir sin dificultad, además de impulsar las posibilidades reales de realizarlo en los diferentes contextos que fuera necesario. Por otra parte, estas directrices tuvieron una estrecha relación con el enfoque de Enseñanza Comunicativa de Lenguas.

Para el proceso del aprendizaje-enseñanza del idioma, los docentes deben implementar los enfoques metodológicos CLT y CLIL seleccionados por el Ministerio de Educación del Ecuador. En cuanto al método de Enseñanza Comunicativa de Lenguas (CLT) se menciona, su uso a nivel mundial y se hace referencia a una serie de principios como la complejidad del idioma y el proceso de la enseñanza que deben desarrollar los estudiantes, donode no solo deben aprender gramática y traducción, sino situaciones necesarias y útiles para la vida. En el enfoque CLIL, los estudiantes deben desarrollar el lenguaje de manera libre, así como los temas y materiales utilizados de manera auténtica, seguido del contenido y el lenguaje trabajados en conjunto. Si este enfoque es bien ejecutado, podría ser una excelente vía para el aprendizaje de contenidos, y como resultado, se produciría el desarrollo de la competencia lingüística que necesita el aprendizaje (Ortega-Auquilla y Minchala-Buri 2019).

En cuanto a la realidad de los docentes, según la investigación de Bon et al (2019), estos deben tener el nivel de suficiencia de inglés (B2), con el fin de ayudar a los estudiantes a desarrollar las competencias lingüístico-comunicativas. Esto demanda una total dedicación de los educandos para alcanzar el conocimiento B1, de acuerdo con lo estipulado en el MCER. Este propósito se fundamenta en que, unos 5 000 maestros fueron evaluados en el 2012 por el Ministerio de Educación, dando como resultado, que solo el 2,4% de los evaluados obtuvieron el nivel B2, a través de la prueba *First Certificate de Cambridge University*. Con esto se demuestra, la dificultad para aplicar este método comunicativo con sus pupilos.

En el ámbito de la educación primaria, no era obligatoria la enseñanza del lenguaje inglés. A pesar de eso, las escuelas públicas ya impartían la asignatura, pero esta situación ha evolucionado. El docente enseñaba las clases de manera sencilla y los estudiantes aprendían de memoria el vocabulario, según los temas seleccionados. En ese medio, los docentes estaban capacitados solo para enseñar las asignaturas que contiene el nivel primario. El

método aplicado respondía a la forma tradicional de enseñanza según las asignaturas especiales (inglés, música o computación). Esto se debía a que el gobierno de turno no contaba con presupuesto para la contratación de docentes especializados en las áreas mencionadas.

En el año 2016, el Ministerio de Educación de Ecuador incorporó la enseñanza de la lengua inglesa, de manera obligatoria, en todas las instituciones educativas públicas, desde el segundo año de educación básica hasta el tercero de bachillerato; se consideró importante, integrar a esta enseñanza, a los estudiantes de primaria, debido a que no recibían clases de manera obligatoria en sus establecimientos educativos. Esto provocó, que quienes cursaban el bachillerato e ingresaban a las universidades obtuvieran un bajo nivel en esta asignatura. Con esta información se evidencia, que no se han cumplido las expectativas propuestas en el Currículo de Lengua Extranjera (2016) (Merino, Poveda, Arteaga y Poveda 2019).

Han pasado más de tres décadas desde que Ecuador iniciara sus proyectos para perfeccionar la enseñanza del idioma inglés; como se aprecia, los gobiernos en sus diversos periodos, se han empeñado al respecto, haciendo lo posible por mejorar este aspecto del sistema educativo, con lo cual han permitido que evolucione el proceso enseñanza-aprendizaje, creándose varios cambios del currículo y de sus metodologías. Sin embargo, en el 2021, el *English First* ubicó a Ecuador en el puesto 90 de 112 países a nivel mundial y además, lo colocó en el lugar 18 de 20 países de Latinoamérica; ello indica, que no se ha logrado el propósito, de ahí la urgencia de seguir trabajando en este campo (Murga, Niama, Quinde y Tixi 2018), lo que indica que no se ha logrado el propósito, razón por la cual debe seguirse trabajando en este campo.

De acuerdo con los antecedentes analizados, se puede afirmar que el estado ha considerado importante, hacer varias reformas para el proceso de enseñanza-aprendizaje con el propósito de mejorar la enseñanza del inglés en los diferentes niveles educativos, siendo así, que en la última reforma se llegó a evaluar a los docentes y se demostró que tenían un nivel muy bajo en el dominio del inglés, al mantener métodos de la enseñanza tradicionales que no propiciaban el aprendizaje significativo.

## **1.2 Estado del arte**

El objeto de estudio de la presente investigación ha sido de interés de diversos investigadores; tanto lo referido a la importancia de la enseñanza del idioma inglés como a la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de las tecnologías en ese campo, en particular, mediante la gamificación. De hecho, se identifican diversos tipos de investigaciones que se enfocan en este contexto, tanto en Ecuador como en otros países, al ser una problemática que aqueja a varias naciones.

Sobre esto, Rondón y Ramos (2018) destacan en su estudio, que para los estudiantes presentan una gran alternativa para el desarrollo de su aprendizaje, ejemplo de ello es la técnica de la gamificación, encargada de utilizar el juego como recurso didáctico, con el fin de

ayudar al desarrollo de destrezas y habilidades. Estos autores reconocen, que esta alternativa propicia la motivación hacia procesos de retroalimentación entre los estudiantes, pues con el uso de esta técnica, los conocimientos se incrementan y se ofrecen soluciones a actividades difíciles convirtiéndolos en procesos más fáciles.

En ese sentido, Sangucho y Aillón (2020) realizaron una pesquisa en Ecuador, con el objetivo de medir del logro del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales, en los adolescentes de noveno año de la Escuela de Educación Básica de Naciones Unidas, con la incorporación de herramientas digitales Kahoot y Plickers, como parte de la gamificación. En este estudio se utilizó la Escala de Estrategias de Aprendizaje ACRA, calificada en escala de Likert.

Estos autores, a partir del análisis estadísticos, llegaron a la conclusión de que, hay un incremento de las estrategias de aprendizaje de los estudiantes en esta asignatura; al inicio se realizó la media global de la prueba, la cual fue de 2,3 puntos y al concluir el programa de 6 semanas, el puntaje global fue de 3,5 de una escala de 4, a través del uso de la prueba T-student, dando como resultado, que el uso la gamificación ayuda eficazmente al proceso de aprendizaje de los estudiantes de esa comunidad educativa.

En este mismo orden, Ortiz, Jordán y Agredal (2018) presentan el concepto de gamificación, agrupando las dinámicas y mecánicas de los videojuegos, mediante cualquier soporte tecnológico, con el propósito de incrementar, ayudar y motivar al estudiante en el proceso enseñanza- aprendizaje, para la realización de actividades, como si se tratara de un juego.

En este aspecto, Díaz, Muñoz y Santos (2019), en España realizaron un estudio con el objetivo de revisar el estado de la cuestión -la gamificación- aplicado a las estrategias de aprendizaje en la asignatura de Educación Física (EF). Su propósito fue comprender su significado y sus posibles aplicaciones en la EF escolar. Asimismo, buscaban conocer la repercusión de esto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo cual realizaron un análisis bibliométrico sobre el estado de la cuestión, mediante la revisión de diferentes bases de datos, de acceso restringido o libre.

El estudio indicó la emergencia de nuevas o “reformadas” estrategias metodológicas lúdico-motrices como la gamificación, considerada como una potente herramienta para aprender competencias. Los resultados de esta investigación indican que la consideración de las nuevas metodologías para la enseñanza de la Educación Física, el juego aparece como un eje de interés en todos los ámbitos educativos.

Por otro lado, la gamificación dentro de la didáctica ayuda a integrar los elementos sociales (referentes a la competición) y los elementos de recompensa (relacionados al placer) dentro del transcurso del proceso de aprendizaje del aprendiz (Núñez 2019). García y Mogollón (2020) realizaron un estudio en Colombia, con el objetivo de diseñar un OVA (Objeto de Aprendizaje Virtual) con la utilización de la gamificación para desarrollar los niveles de competencia lectora en octavo grado. En este estudio, se utilizó la metodología mixta de diseño concurrente. Los autores realizaron un análisis del grupo de alumnos (30) como objeto

de estudio, por la cual se logró impactar su desempeño en las competencias de lectura de la Comunidad Educativa del Liceo “Carmelo Percy Vergara” de Corozal, Sucre.

Este estudio se desarrolló mediante un pretest que dio un 30% de respuestas con aciertos y un 70% con desaciertos. Los resultados demuestran un cambio sustancial en el posttest, con un 73,3% de respuestas acertadas y solo un promedio de 26,5% en desacierto. Como resultado, se pautó la posibilidad de lograr mejoras en la comprensión lectora a través la aplicación del entorno gamificado llamado “Mundo Awen”, con el uso del OVA para el desarrollo de los procesos cognitivos y de comprensión lectora en sus distintos niveles.

De otra manera, Castro (2022) señala, que el uso de la gamificación es relevante como estrategia de aprendizaje en los entornos educativos relacionado con la tecnología, con el propósito de gamificar y juntar la plataforma para un mejor desarrollo del proceso de aprendizaje de los alumnos en la asignatura de ciencias sociales. Vélez, Chancay y Zambrano (2022) refieren una investigación realizada en Ecuador, con el objetivo de determinar los efectos del uso de las herramientas virtuales en este aprendizaje. En cuanto a la metodología, utilizaron las técnicas de encuesta y entrevista para obtener los datos a profundidad y el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Los autores indicaron como resultado del estudio, que los estudiantes podrían haber sido más creativos y tener interés por aprender en este proceso de enseñanza aprendizaje de aplicarse correctamente este método; los maestros manifestaron, que la implementación de esta técnica de gamificación de aprendizaje y la utilización de las herramientas virtuales facilitan la formación educativa, al mejorar el interés del estudiante por el aprendizaje y la interacción con el docente.

Por otra parte, Corchuelo (2018) menciona, que el uso de la gamificación hace que el aprendizaje virtual de un idioma sea divertido, interactivo y motivante, ya que se puede usar con cualquier audiencia o tema a estudiar, de acuerdo con el nivel educacional del estudiante. Apunta además, que esto conlleva al desarrollo del proceso de aprendizaje emocionante, educativo y entretenido. Núñez (2022), en una investigación enfocada en Ecuador, realizó un estudio no experimental, con un diseño transversal, sobre la gamificación educativa, como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras en entornos virtuales de aprendizaje.

La metodología utilizada recolectó la información en una versión del test del *AI-Issa* (2009), que contiene 17 ítem presentados en una escala Likert. Los datos fueron ejecutados con el programa estadístico IBM SPSS. En cuanto a los resultados, indica, que la gamificación ayuda de manera positiva en el aprendizaje de lenguas extranjeras, al incrementar el nivel de participación de los estudiantes en la resolución de actividades formativas y evaluativas asociadas a los contenidos enseñados.

Al indagar sobre este tema, se destaca el contenido del artículo “Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras”, elaborado por Cháves (2019). Este autor concluye, que la gamificación es un novedoso método de aprendizaje y sus alcances permiten la motivación del estudiante. Igualmente, considera, que por este medio se

desarrolla el aprendizaje significativo, se motiva al trabajo de manera cooperativa, colaborativa, y se incrementa el dominio lingüístico del alumno. Así mismo, la revisión bibliográfica de esta investigación detalla que el uso de la gamificación lo pueden usar todos los aprendices de idiomas extranjeros de todas las edades y niveles con el propósito de experimentar el proceso de aprendizaje que ayude a relacionarse con los entornos de gamificación de manera autónoma.

De acuerdo con Molina, P., Molina, A., y Gentry (2021) en el artículo “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés”, centran su estudio en la gamificación como una estrategia metodológica que sirve para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje. En este sentido, consideran que, para desarrollar este proceso de aprendizaje se necesita del juego, ya que, de este modo, se puede llamar la atención del estudiante. De acuerdo con los planteamientos de estos autores, con el dominio de esta segunda lengua, el alumno puede desempeñarse mejor en todo el ámbito que le rodea. Los autores concluyeron, que el aprendizaje de esta segunda lengua extranjera resulta de gran importancia al tratarse de un idioma hablado a nivel mundial, que contribuye a realizar diversas actividades significativas para el desarrollo del ser humano. Para llegar al resultado de esta investigación, los autores realizaron una revisión documental bibliográfica de trabajos relacionados con el tema de esta investigación.

Por otro lado, Arévalo, Mejía, Pérez y Olsson (2022) en su investigación titulada, “La gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes de primaria en tiempo de pandemia en Perú”, manifiestan que este medio favorece la comprensión de textos y la escritura utilizando la tecnología. Describen, cómo la participación y el análisis que realizan los estudiantes por medio de los procesos dinámicos, mecánicos y los elementos aportan a la lectura y la escritura. En este orden, destacan que los contenidos se pueden interpretar de mejor manera con esta interesante estrategia de aprendizaje, la cual utiliza el juego para mejorar el proceso de enseñanza de la lectura. Por lo tanto, la gamificación interviene de manera positiva en el aprendizaje de la comprensión lectora y en tiempo de pandemia, fue muy útil, ya que los docentes utilizaron la tecnología para el proceso de formación de los alumnos.

Los diversos documentos referidos en este apartado, hacen alusión al interés que se ha manifestado por parte de investigadores en el análisis del tema que se atiende en este estudio. Por lo tanto, se evidencia que, son fundamentales los aportes derivados de los documentos reseñados, en los que se manifiesta de forma explícita, la defensa en el uso de estrategias que dinamicen la enseñanza del inglés. Los estudios mencionados ofrecen información relevante en el desarrollo de los objetivos propuestos; el estado del arte es un asunto que se dirige a la necesidad de estimular el aprendizaje del idioma, aplicar estrategias adecuadas y valorar la gamificación como un recurso potencial para estos fines.

## Conclusiones del capítulo 1

El análisis exhaustivo de la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la pedagogía, particularmente en la enseñanza del inglés, revela una realidad compleja y matizada. A medida que la educación virtual cobra mayor relevancia en la era pospandémica, las TIC —incluidas internet, aplicaciones móviles y plataformas de gamificación— emergen como herramientas potentemente transformativas. No obstante, su eficacia radica en la habilidad de los educadores para adaptarlas e integrarlas adecuadamente en los planes de estudio.

A pesar de los avances tecnológicos y la inversión en TIC, se observa una brecha considerable en la formación y actualización de los docentes. Muchos educadores persisten en utilizar enfoques pedagógicos tradicionales que no se ajustan a las demandas del mundo contemporáneo. Este desajuste es especialmente evidente, en la enseñanza del inglés, una competencia fundamental en la era de la globalización. Los enfoques anticuados, que a menudo se centran en la memorización y la repetición, resultan inadecuados para proporcionar una educación de calidad en inglés.

En el contexto de Ecuador, la disparidad entre la inversión gubernamental y los resultados académicos es notoria. A pesar de las múltiples iniciativas y reformas curriculares dirigidas a mejorar la enseñanza del inglés, los indicadores como las bajas puntuaciones en pruebas de suficiencia y la escasez de docentes calificados revelan áreas críticas que requieren atención inmediata.

La gamificación y otros enfoques basados en TIC, ofrecen una vía prometedora para revitalizar la enseñanza del inglés. Estas estrategias no solo añaden dinamismo y atractivo al proceso educativo, sino que permiten adaptaciones personalizadas para satisfacer las necesidades individuales de los alumnos. Sin embargo, para que estas tecnologías sean eficaces, se necesita un cambio cultural dentro de las instituciones educativas y un compromiso gubernamental para capacitar adecuadamente a los docentes.

La literatura actual refrenda el potencial de la gamificación y las herramientas digitales en la enseñanza, sugiriendo su efectividad en la mejora de la motivación, el compromiso y los resultados del aprendizaje en una variedad de campos. Durante períodos complicados, como la reciente pandemia, estas estrategias demuestran ser robustas alternativas para el aprendizaje remoto.

Dado este contexto, la inclusión de herramientas digitales basadas en juegos, resulta especialmente relevante para abordar los retos educativos actuales. Estas conclusiones apoyan la imperativa necesidad de continuar la investigación en esta área y de desarrollar recursos, como guías didácticas, que faciliten la implementación efectiva de la gamificación y otras estrategias basadas en TIC en la enseñanza del inglés y demás disciplinas.

## CAPÍTULO 2

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

Las TIC son herramientas tecnológicas que emplean los últimos avances en informática, microelectrónica y telecomunicaciones e incrementan el poder de procesamiento de datos de los dispositivos electrónicos, los cuales facilitan las comunicaciones y el acceso a la información. De igual modo, las TIC son las tecnologías que han surgido en las últimas décadas, a partir de la expansión de internet y de la popularización de los móviles inteligentes (Sandia, Luzardo y Aguilar 2019).

Las TIC se definen, además, como un conjunto de tecnologías que permiten transmitir, procesar y difundir información de manera instantánea presentada en diferentes códigos, texto e imágenes, que tienen como fin la mejora de calidad de vida de las personas reduciendo la brecha digital, pudiendo disponer de información de forma instantánea. En efecto, las TIC son herramientas que se usan para el proceso, administración, y distribución de la información a través de elementos tecnológicos como teléfonos celulares, televisores, tablets, laptops, computadoras entre otros (Poveda y Cifuentes 2020).

En el mismo orden de ideas, las nuevas tecnologías de información y comunicación son consideradas herramientas informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan la información; dichas herramientas facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades ampliando las capacidades físicas, mentales y las posibilidades del desarrollo social (Cruz 2019). Se trata de una agrupación de técnicas fomentadas y colocadas en dispositivos digitales que juntan sus funciones para su procesamiento, almacenamiento y transmisión, además, tiene la función de transferir datos en cualquier lugar y situación, indistintamente del período que fue elaborado el aparato digital (Cacheiro Sánchez y González 2021).

Según Alcívar et al (2019), las TIC se han introducido y posicionado en diversas áreas del conocimiento, y aún más, en el campo de la educación, ya que con el uso de diferentes herramientas digitales ha permitido que los alumnos aprendan de manera diferente, abandonando formas tradicionales. Por lo tanto, las TIC, como herramientas digitales, son muy útiles como medio de comunicación, aprendizaje y también, de investigación, al facilitarle a los alumnos, mejorar su calidad de vida y su aprendizaje significativo. Además, las herramientas permiten desarrollar la ludificación, la motivación y la estimulación en los estudiantes para que despierten sus capacidades, desarrollando su imaginación y la creatividad.

Por consiguiente, las TIC son herramientas digitales que cada día evolucionan y se posesionan en el ámbito educativo; su uso genera en los estudiantes un aprendizaje activo y diferente, desplazando a la enseñanza tradicional, además, estas herramientas son de gran

importancia porque permiten comunicarse, indagar, aprender y desarrollar la investigación para obtener un buen proceso de enseñanza-aprendizaje. En la actualidad, es de gran importancia que los docentes utilicen las TIC, debido a que estas herramientas ayudan enormemente a generar una enseñanza diferente dejando atrás la enseñanza tradicional, al aportar la ludificación, motivación y la estimulación en los estudiantes, en la cual desarrollan su inteligencia, su imaginación y creatividad para su proceso de aprendizaje.

Considerando las fuentes consultadas, las TIC representan una poderosa herramienta para transformar la información, además, es un instrumento pedagógico que permite mejorar el desempeño en la práctica educativa. En efecto, el uso de nuevas técnicas y herramientas han permitido incorporar las TIC utilizando medios que permiten la comunicación, generando una gama de elementos importantes que pueden ser incorporados dentro de un aula de clases. Su aplicación motiva a los estudiantes y capta su atención, debido a ello, le dedican más tiempo al estudio. En consecuencia, las TIC causan un aumento significativo en diferentes entornos, donde el desarrollo humano y el campo de la educación no es una excepción; cada vez, hay más elementos que se identifican con mayor frecuencia en el desarrollo del proceso de aprendizaje.

Por otra parte, las tecnologías de información y comunicación (TIC) representan un sustento teórico muy importante para el desarrollo de la presente investigación, debido a su gran repercusión en el campo educativo; adecuarse a estos nuevos métodos es un proceso que se produce paulatinamente, y conduce a muchos docentes a optimizar la calidad de la enseñanza. Son muchos los usos que se les puede dar a las TIC, tales como, la posibilidad de crear contenidos en línea, juegos interactivos o herramientas web; dichas herramientas ayudan a mejorar la interacción del estudiante con las clases cambiando su rol, de pasivo a dinámico, cambiando no solo el medio en el cual se imparten estas enseñanzas, sino, modificando los métodos y técnicas para impartir las clases donde se desarrollan nuevos modelos de enseñanza.

Tomando como referencia las conceptualizaciones y algunas investigaciones que se han realizado sobre las tecnologías de información y comunicación (TIC), es válido mencionar a Obregón, Logroño y Rojas (2021); en sus trabajos utilizaron las TIC para el aprendizaje de las lenguas extranjeras por medio de la aplicación web denominada, *Duolingo*. Los autores precisan, que los estudiantes deben apoyarse en una aplicación web que les permita reforzar el aprendizaje de las lenguas extranjeras de una manera accesible, eficaz y precisa, en cualquier momento y en cualquier lugar. Dicho estudio no solo se basa en el reforzamiento de un idioma específico, sino que ofrece, una introducción a un idioma nuevo.

Cabe destacar, que la aplicación *Duolingo* se presenta en dos versiones: una web y otra móvil; dicha aplicación es considerada en este contexto como una herramienta para el aprendizaje de idiomas. Su método se basa en una serie de ejercicios de traducción para empezar a hacer oraciones, además, prevé ejercicios de pronunciación. Este sistema cuenta con un conjunto

de lecciones estructuradas por modelos, de manera que sean rápidas y muy intuitivas de hacer, entre las lecciones que destacan se encuentran vocabulario y gramática.

Consecutivamente, el estudio remarca los beneficios del uso de las TIC en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, por medio del uso de la herramienta *Duolingo*; en ella se determinó que la aplicación permite la colaboración y brinda la oportunidad de realizar exámenes que establecen -de manera objetiva y profesional- el nivel de los usuarios en la plataforma. Es de notar, que, para desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes en una lengua extranjera, el uso de las TIC ocupa un lugar papel importante en el proceso de aprendizaje dentro del proyecto *Duolingo*.

Los resultados de dicho estudio expresan, que se debe valorar la implementación de las actividades que ofrece *Duolingo* a la hora de aprender inglés como lengua extranjera. En consecuencia, el efecto que han tenido las tecnologías en la actualidad es evidente, dando lugar a investigaciones que consideran a las TIC como un recurso altamente eficaz en el proceso educativo. Esta consideración, junto con los resultados obtenidos de la investigación, permite suponer que la plataforma *Duolingo* es un elemento significativo en el sistema de aprendizaje pedagógico, por brindar resultados efectivos en el proceso de aprendizaje del inglés, así como, valorar la implementación de las actividades que ofrece esta plataforma a la hora de aprender inglés como lengua extranjera.

Por su parte Aloiso, Ayala y Hernández (2016) realizó una propuesta basada en un modelo de competencias de las TIC, dirigido a docentes, el cual se basó en recomendaciones para crear un entorno educativo innovador para fortalecer el aprendizaje en la enseñanza en la educación superior. Los autores proponen un diseño por rangos para la medición del desempeño de las diferentes competencias mediadas por las TIC; entre los diferentes niveles de competencias se señalan: la exploración basada en el conocimiento, métodos y procesos tecnológicos, la integración conformada por la didáctica, la comunicación y la indagación, por último, la innovación que engloba el diseño, el perfeccionamiento competitivo disciplinar y la organización; es de notar, que la integración de dichas competencias permite un mejor desarrollo en el uso de las TIC en el quehacer docente, específicamente, en la educación superior. Con base a las reflexiones obtenidas, se hace evidente, que cuando el docente es competente se enfrenta a distintas situaciones y, es capaz de gestionar y resolver los distintos escenarios que presentan los estudiantes por medio de habilidades de planificación, organización y evaluación usando la tecnología como una herramienta para ampliar y transmitir el conocimiento.

En consecuencia, el efecto que han tenido las tecnologías en la actualidad es evidente, dando lugar a investigaciones que consideran a las TIC como un recurso altamente eficaz en el proceso educativo.

Tomando como referencia lo expuesto, se afirma que las competencias se desarrollan en diferentes niveles y grados de complejidad; el primer nivel es el momento de exploración, el cual permite un acercamiento a una serie de conocimientos que permite acceder a estados

de mayor elaboración conceptual; en el segundo nivel, de integración, se plantea el uso de los conocimientos apropiados para la resolución de problemas en contextos diversos. Por último, el tercer nivel -denominado momento de innovación- posibilita un mayor énfasis en los ejercicios de creación, al ir más allá de los conocimientos aprendidos, ofreciendo nuevas posibilidades de acción o explicación (Villamizar 2022).

Actualmente la educación se enfrenta a un nuevo entorno en el cual los estudiantes están muy familiarizados con las tecnologías, y eso plantea un enorme reto en términos de la utilización de estas herramientas. Además, es importante tener en cuenta que los niños y jóvenes ya están en una etapa de digitalización con una necesidad y urgencia de manejar y aprovechar la tecnología; en el ámbito educativo es fundamental que los docentes estén familiarizados con estas tecnologías. Dichas herramientas deben ser usadas por el docente en el aula, de manera tal, que el estudiante se motive con la educación y sienta esos deseos de aprender (Villamizar 2022).

Cabe señalar, que el docente de hoy requiere del desarrollo de competencias en el uso de las TIC; entre ellas, competencias tecnológicas, comunicativas, pedagógicas, de gestión e la investigativas, en sus tres niveles: explorador, integrador e innovador.

La competencia tecnológica se concibe como la capacidad de seleccionar y utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente, entendiendo los principios que la rigen, las formas de combinarlas y las licencias que las amparan. Seguidamente, la competencia comunicativa se entiende como la capacidad para establecer contacto, y relacionarse en espacios virtuales y audiovisuales a través de diversos medios y manejo de múltiples lenguajes, de forma sincrónica y asincrónica (Villamizar 2022).

Por otro lado, la competencia pedagógica se puede definir, como la capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances y limitaciones en la incorporación de estas tecnologías, en la formación integral de los estudiantes y en su propio desarrollo profesional. Ahora bien, la competencia de gestión alude a la capacidad de usar las TIC en la planeación, organización, administración y evaluación de manera efectiva de los procesos educativos, tanto a nivel de prácticas pedagógicas como de desarrollo institucional. Finalmente, la competencia investigativa se dirige a la transformación del saber y la generación de nuevos conocimientos por medio de las TIC.

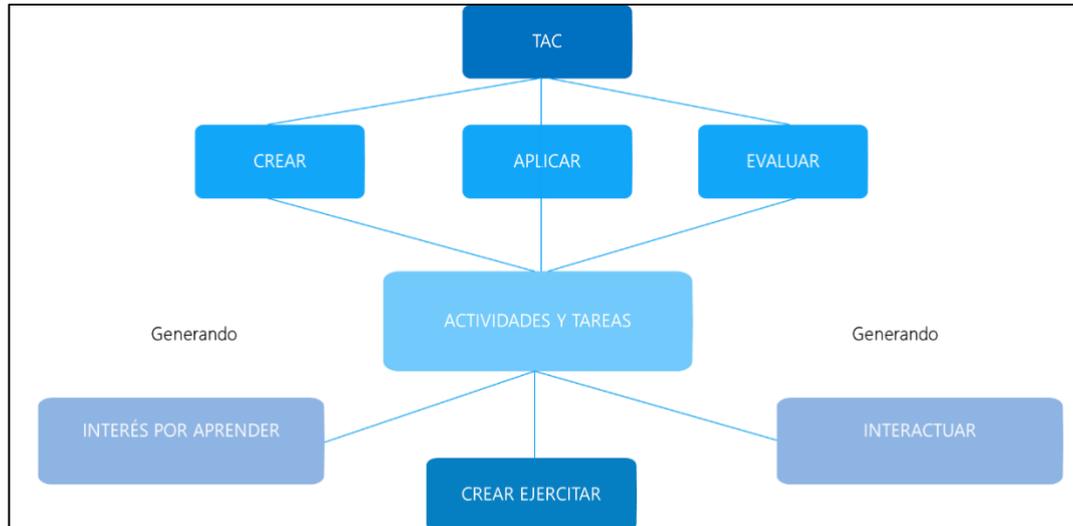
## **2.2 Tecnologías de Aprendizaje y Comunicación (TAC)**

Actualmente, las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) ocupan un lugar destacado en el campo educativo, encargadas de buscar nuevas opciones en el proceso enseñanza aprendizaje; debido a ello, el avance tecnológico ha permitido en el ámbito educativo, utilizar estrategias didácticas digitales para desarrollar la interacción del estudiante en el salón de clases, con el objetivo de mejorar el aprendizaje significativo. Las TAC se emplean para crear, aplicar, evaluar actividades y tareas, y no solo en el uso instrumental de artefactos, sistemas y procesos; el estudiante debe incorporarlo como parte de su vida, para

que le ayude a generar interés por aprender, crear, ejercitar e interactuar dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje (Pérez, Mercado, Martínez, Mena y Partido, 2018). En la Figura 1 se muestra la utilidad de las TAC:

**Figura 1.**

***Utilidad de las TAC***



Cabe destacar, que las TAC, en la actualidad, son un elemento muy importante para el desarrollo del ámbito educativo, ya que permiten contribuir al perfeccionamiento de la educación mediante diversas alternativas para la enseñanza; desde esa perspectiva, permiten generar actividades didácticas digitales con el propósito de que el alumno forme parte de su proceso interactivo y la aplique en su vida diaria.

Se considera, que las TAC, como tecnologías del aprendizaje y conocimiento, llegaron para ser usadas en todas las áreas, pero específicamente en la educación; además, con la aplicación de buenas y nuevas estrategias didácticas tecnológicas por parte de los docentes, permitirá que los alumnos puedan llevar a cabo su proceso de enseñanza-aprendizaje donde demuestren interés por aprender, diseñar, ejecutar e interactuar en su proceso educativo.

En la investigación realizada por Jaramillo y García (2020), el uso de las TAC involucra diferentes tipos de ambientes de aprendizaje. Dicho estudio consistió en un módulo de profesionalización a distancia, por medio de una sala digital que guía el proceso de enseñanza aprendizaje; el mismo se perfecciona con las clases de modo presencial, cuyo espacio se desarrolla en un aula invertida. Cabe destacar, que, con los avances de las tecnologías y el internet, se generan nuevas perspectivas en la formación de los estudiantes, donde las tecnologías de aprendizaje y conocimiento tratan de reconducir a las tecnologías de información y comunicación, porque permite explorar las herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición del conocimiento.

Hoy en día, las TAC son fundamentales en los ambientes virtuales de aprendizajes, estando presentes en su desarrollo, contenidos y productos con elementos didácticos, que les brindan a los alumnos la oportunidad de tener nuevos conocimientos, así como desarrollar habilidades y aptitudes, entre las que se encuentran: el desarrollo de las capacidades de pensamiento, comunicación, toma de decisiones, así como, crear, proponer desarrollar, experimentar y seleccionar información.

El trabajo de Jiménez (2018) hace referencia, a las TAC como herramienta para aprender inglés desde una perspectiva multifacética, la cual desarrolló habilidades de investigación y descubrimiento pedagógica; considera que el trabajo de la docencia se sustenta en el estudio consiste en explorar el progreso del papel de las TAC en la instrucción del idioma inglés desde aspectos axiológicos, didácticos, monetarios y gubernamentales, en concordancia con la mejora de la autoconfianza formativa y el impulso de la expresión humana, subrayando así aspectos culturales. Los hallazgos de este estudio determinaron la importancia de enseñar inglés, por medio de las tecnologías para el aprendizaje y la comunicación, como parte fundamental de los ambientes de aprendizaje al estar presente en su desarrollo, contenidos y productos con elementos didácticos.

Tomando otra propuesta basada en TAC, se presenta el trabajo realizado por Ariza (2017) basado en un diseño de capacitación docente aplicando las TAC. Dicho trabajo tuvo como finalidad, desarrollar competencias metodológicas basadas en la tecnología aplicada a la educación; su objeto es hacer más eficiente el modelo educativo actual. Una de las funciones de este proyecto consiste en posibilitar que el contexto socio tecnológico genere un nuevo modelo de escuela, que responda a las necesidades formativas de los ciudadanos.

Cabe destacar, que la propuesta se basó en la creación de una serie de módulos que permiten el acceso a ciertos elementos basados en las TIC; ellos permiten que el participante pueda interactuar con un conjunto de contenidos, y a su vez, usar y manejar aplicaciones y programas de comunicación que le permitan ampliar ese conocimiento. En el contexto educativo, las TAC tratan de reconducir el concepto TIC hacia un uso más formativo y pedagógico, con una connotación menos informativa, aunque incluye esta dimensión. Por otro lado, hay que tomar en consideración, que siendo la universidad en especial, formadora de futuros profesionales, tiene la misión de generar las competencias ligadas al uso de las TIC y las TAC, totalmente necesarias en un mercado laboral específico y competitivo.

### **2.3 Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)**

Los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) son un conjunto de recursos digitales como vídeos, animaciones, actividades, diagramas, audio, imágenes, entre otros; tienen como finalidad, enseñar de una manera entretenida, práctica, motivante y sobre todo, interactiva. Además, los OVA son muy portables y pueden abrirse en un computador, una tableta o un Smartphone; es decir, pueden ser consultados desde cualquier lugar y momento. Un OVA puede utilizarse en la virtualidad y presencialidad con una gama de contenidos interactivos usando actividades a través de videojuegos (Albarracín, Hernández y Rojas 2020).

Otros autores manifiestan, que los OVA son una herramienta utilizada entre el docente y el alumno; concatenados con el proceso de enseñanza y aprendizaje, combinan textos, imágenes, gráficos y todos los recursos audiovisuales que permitan transmitir el conocimiento de una manera más ágil y dinámica, logrando convertirse en un recurso fundamental para la ampliación de los horizontes y mejora de la educación. En consecuencia, los OVA son todos aquellos recursos pedagógicos y metodológicos integrados por las TIC, los cuales generan conocimientos, habilidades y actitudes en función de las necesidades del alumno (Feicán, García y Erazo 2021).

Cabe destacar, que los OVA son un conjunto de recursos digitales, incontenibles y reutilizables que posee un propósito educativo, el cual es construido por tres componentes internos como, contenidos, actividades de aprendizajes y elementos de contextualización. Dichos recursos son construidos minuciosamente, para determinar el proceso virtual guiando a los actores por una línea determinada que permita descubrir los procesos de aprendizaje por medio de los objetos virtuales (Caro 2017).

Por consiguiente, los OVA son una corporación digital diseñada para la adquisición de conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores que se vuelven importantes y útiles para el usuario; su avance permite que las clases sean atractivas y dinámicas, además, este recurso digital es reutilizable en diferentes ámbitos educativos (Correa y Navarro 2020).

Los OVA aparecen en el campo educativo, cuyo propósito es lograr una educación innovadora y que a su vez, permita al usuario ser parte de ese proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de adaptarse a los diversos ámbitos digitales que admita potenciar las competencias de los alumnos; su fácil uso permite ingresar al aprendizaje de la enseñanza, tanto presencial como virtual. Además, su gran importancia resalta el aprendizaje autónomo, pues por medio de ellos, el estudiante genera su propia toma de decisiones al escoger lo que desea visualizar y aprender (Martínez, Combita y De-La-Hoz 2018).

Tomando en cuenta las ideas de los autores mencionados, se entiende como OVA, toda herramienta de aprendizaje usada en la difusión del conocimiento, que permite la presentación de contenidos educativos, teniendo en cuenta diversos medios audiovisuales e interactivos. Asimismo, se considera, como una unidad de contenido o temas, compuesta por materiales digitales, objetivos de aprendizaje específicos, actividades y evaluaciones.

En resumen, los OVA, dentro del ámbito educativo aparecen como nuevas e interesantes herramientas tecnológicas que ayudan a mejorar la enseñanza de los estudiantes con una educación innovadora; permite que el alumno se adapte a los diferentes procesos digitales con el propósito de incrementar sus competencias; su accesible uso ha generado que esté dentro de la educación, tanto presencial como virtual, además, estos objetos virtuales permiten un aprendizaje autónomo, de esa forma, el alumno puede elegir lo que desea aprender y aplicarlo en su aprendizaje.

Este término adquiere gran relevancia para dicha investigación, ya que los OVA en los entornos educativos, actúan como herramientas tecnológicas nuevas y atractivas, permiten que los docentes las usen, tanto en modalidad presencial y virtual, con la finalidad de generar una educación novedosa, permitiendo que los estudiantes sean parte de su uso para fortalecer su aprendizaje, al convertirlos en individuos selectivos al momento de visualizar y aprender de ellas.

Haciendo referencia al trabajo empírico que se ha desarrollado sobre los OVA, se encuentra la investigación citada de Martínez et al (2018), los cuales se enfocaron en estos recursos como herramienta TIC para el aprendizaje autónomo, específicamente, en el área del inglés. Los resultados obtenidos revelan la gran notabilidad de los OVA, como herramienta de motivación para el aprendizaje autónomo de los estudiantes en el área de inglés. Es de notar, que la elección de este recurso radica en la interactividad que existe al enseñar algún contenido, ya que actualmente, los métodos tradicionales para instruir el idioma inglés carecen de los elementos multimedia que facilitan los diferentes estilos de aprendizaje.

Entre otros hallazgos encontrados, se evidenció, que el uso de ambientes virtuales de aprendizaje genera cierto grado de autonomía en el alumno. Al mismo tiempo, en las experiencias vividas por los estudiantes y docentes, el desarrollo de actividades de aprendizaje por medio de plataformas, genera un proceso personal y consciente, un accionar al momento de estudiar y consultar, más allá de los estrictos requisitos de clase. En síntesis, los OVA son importantes y esenciales por su calidad, ya que contienen una variedad de información desarrollada a partir de recursos educativos digitales; esto atrae la atención del participante involucrándose en el proceso de aprendizaje al motivarlo a estudiar.

Quintero, Lemos y Delgado (2021) demuestran en su trabajo, que los objetos virtuales de aprendizaje sirven como apoyo al proceso de aprendizaje en la asignatura inglés; para llegar a esta información, se realizó un diagnóstico sobre las cualidades que posee cada estudiante tomando en cuenta sus fortalezas, debilidades, destrezas y conocimientos, con el propósito de determinar el objeto de aprendizaje; dicho recurso constituye un instrumento como parte de la innovación de las prácticas educativas y de la transformación digital.

Otro elemento importante, dentro del estudio, es la gamificación como factor motivacional para el aprendizaje del idioma inglés, toma como criterio relevante para su desarrollo, el estilo de navegación, actividades de aprendizaje, juegos de memorización y la implementación, por medio de una plataforma Androide.

Cabe destacar, que el uso de los OVA en los contextos educativos, representa un elemento importante o pieza fundamental para el desarrollo de contenidos, desempeñándose como una herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje, lo que garantiza un mejor aprovechamiento del conocimiento gracias a la dinamización del proceso educativo. Los cambios en los métodos de enseñanza apoyados por las TIC deben basarse en el acuerdo entre profesores y estudiantes, ya que implican cambios significativos con respecto a los métodos de enseñanza tradicionales.

En resumen, en esta investigación se concluyó, que los OVA son un medio competente para la enseñanza y el aprendizaje del inglés a través de las TIC; estos pueden apoyar el proceso de aprendizaje sin desplazar el trabajo del docente. Conjuntamente, la investigación demostró, que los estudiantes actuales que interactúan a menudo con la tecnología, elevan la motivación para aprender, al usar estas herramientas en comparación con los métodos tradicionales.

Pérez y Suárez (2021) se enfocaron en el diseño de OVA bajo una plataforma web denominada *Wix*, con la intención de que los estudiantes de séptimo grado identifiquen la importancia del uso correcto del agua. Como consecuencia del estudio, se determinó que el OVA satisface los requerimientos necesarios de eficacia. Además, su uso contribuye a activar mecanismos de enseñanza, como lo demuestra la mejora en el ejercicio de los estudiantes en numerosas pruebas después de su implementación, lo cual se confirmó al cotejar los efectos de las pruebas correspondientes. De acuerdo con estos hallazgos, se determinó que el OVA cumple con los estándares de calidad, tanto en el ámbito educativo como en el tecnológico, al fortalecer la preservación del recurso lúdico, como meta del estudio.

#### **2.4 Recursos didácticos digitales**

Los recursos didácticos digitales se refieren a materiales, incluyendo planes curriculares, libros, vídeos, aplicaciones multimedios, audios y cualquier material usado en procesos de enseñanza-aprendizajes; en consecuencia, de estos recursos forman parte todo material con una intencionalidad orientada a una acción educativa, cuyo formato es digital y disponibles en espacios de red pública como el internet, bajo una licencia de acceso abierto que permite el uso libre, adaptación, modificación y personalización. En efecto, un recurso didáctico digital, para considerarse como tal, debe ser educativo, digital y abierto (Alaña 2017).

Tomando en cuenta la definición que aportan Vidal, Vega y Gómez (2019), un recurso didáctico digital es cualquier elemento que se encuentre en formato digital y que puede ser visualizado y almacenado en un dispositivo electrónico o consultado de manera directa por una red. En realidad, dichos recursos pueden ser usados al servicio de la planificación docente, para que sean útiles, y no un simple medio de dinamización; debe tener una clara intencionalidad educativa. Por lo tanto, estos recursos pueden ser una gran ayuda para el profesor a la hora de transmitir los conocimientos de la asignatura a sus estudiantes.

Por otro lado, los recursos didácticos digitales son materiales que se encargan de facilitar el proceso de enseñanza en el aula, tanto para el estudiante como para el docente. Es de notar, que entre los recursos digitales se encuentran los vídeos, podcast, pdf, presentaciones, libros digitales, sistema de respuesta remota, animaciones de procesos y modelos, simulaciones, juegos, información en páginas web y redes sociales, entre otros; muchos de estos recursos son de gran utilidad para el aprendizaje, al abrir canales de información visuales, auditivos, interactivos, los cuales resultan muy útiles para estudiantes que tienen dificultad para concentrarse y seguir una explicación de clase o un texto escrito, y en general, son útiles para todos porque facilitan la comprensión de procesos, el acceso de contenidos y el atractivos de estos (Hernández, Jiménez y Rodríguez 2020).

Tomando en consideración las ideas de Alaña (2017); Vidal et al (2019) y Hernández et al (2020), se deduce, que los recursos didácticos digitales son un requisito indispensable para todo educador para entrar al mundo digital, adaptándose conscientemente al uso de determinadas aplicaciones dentro del aula. Por ende, el uso de estos recursos puede ser muy variado, puesto que dependerá mucho de la iniciativa y vocación del docente. No obstante, como en todo inicio para ingresar al mundo digital, es necesario conocer las aplicaciones básicas orientadas a la edición de vídeos educativos, elaboración de multimedia interactiva, diagramación de archivos pdf visualmente atractivos, edición de imágenes y otros que el docente irá descubriendo; todo esto, con la intención de crear un buen recurso digital.

Los recursos didácticos digitales adquieren significativa importancia, para el sustento del marco teórico de este proyecto de investigación, ya que se pretende diseñar una plataforma digital basada en el juego; en efecto, el juego tiene un carácter formativo para los estudiantes, porque mediante él se enfrentan a situaciones a las cuales se van adaptando hasta dominarlas. Es de acotar, que por medio del juego, los estudiantes buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por ellos mismos, siendo así, un instrumento eficaz para la enseñanza de cualquier contenido, en este caso, para la enseñanza de la lectura en el idioma inglés.

El trabajo desarrollado por Paute y Vázquez (2022) consistió en la elaboración de recursos digitales para fortalecer conocimientos en el área de la lengua extranjera, por medio del uso de una plataforma para reforzar el aprendizaje. El proyecto implica el desarrollo de recursos educativos digitales para promover el sistema de aprendizaje, relevante para el progreso de los estudiantes, los materiales, las responsabilidades y los protagonistas del autoaprendizaje. Desde una perspectiva de aplicación de proyectos, el uso de recursos digitales representa una estrategia muy importante para mejorar el aprendizaje en los niveles de educación básica y secundaria, la cual busca promover la calidad de la educación en el área básica de inglés.

En este sentido, los recursos y los medios tecnológicos se convierten en herramientas para elevar el juicio y comprensión de contenidos académicos; por ello, es significativo ubicar su empleo en función de una necesidad y dentro de una situación de aprendizaje. Ello implica tener en cuenta las interacciones entre actores, a través del uso de los recursos y la propia interactividad que ofrece el recurso educativo digital.

Es importante reconocer la necesidad de un proceso de apropiación de estos recursos por parte de los actores, tanto en el plano tecnológico como en el pedagógico. Desarrollar recursos educativos digitales implica para el profesor, por un lado, un dominio didáctico de los contenidos y, por el otro, un manejo mediático y tecnológico de los medios empleados para comunicar un mensaje aprovechando los lenguajes y canales que permite la tecnología digital (Paute et al 2022).

Por su parte, Doreen (2020) desarrolló recursos digitales denominados *Primary Teachers*, como estrategia didáctica para el mejoramiento de la competencia comunicativa del inglés en docentes de primaria. Dicha estrategia se convierte en una herramienta que induce el perfeccionamiento de la capacidad comunicativa en lengua extranjera en los profesores de

primaria, debido a que facilitan el uso y la comprensión de la lengua por medio de herramientas tecnológicas; esto les permitirá alcanzar con mayor certeza, cada una de las lecciones.

Los recursos educativos digitales tienen una intención educativa, se apoyan en la tecnología y pueden ser reutilizados en un proceso de enseñanza-aprendizaje. Dentro de los entornos educativos, las unidades curriculares se pueden hacer más pequeñas y combinarse de manera estandarizada con una gran variedad de programas personalizados. En este sentido, la producción de recursos educativos digitales propicia la innovación educativa con el uso de las TIC, ya que facilitan la autonomía en la producción y búsqueda de materiales que apoyen diversos ámbitos educativos, al emplear recursos que se pueden encontrar en repositorios digitales y herramientas gratuitas. Por lo tanto, es importante, que los docentes cuenten con las habilidades de producir recursos digitales como herramientas en su labor de enseñanza. En efecto, los recursos TIC contribuyen a los procesos didácticos de información, colaboración y aprendizaje en el campo de la formación de los profesionales de la educación (Doreen 2020).

Para los procesos de información, los recursos permiten la búsqueda y presentación de información relevante; en los procesos de colaboración, los recursos facilitan el establecimiento de redes de colaboración para el intercambio, no obstante, los procesos de aprendizaje requieren recursos que contribuyan a la consecución de procedimientos cognoscitivos, procedimentales y actitudinales.

Los materiales digitales se denominan recursos educativos digitales, cuando su diseño e intencionalidad educativa apuntan al logro del aprendizaje y su diseño responde a características didácticas apropiadas a estos fines, hechos para comunicar un argumento, ayudar en la adquisición de un conocimiento, fortalecer una instrucción, corregir un contexto pernicioso, beneficiar el avance de determinada competencia y valorar conocimientos (Doreen 2020).

Los recursos digitales educativos permiten concebir y transferir información, concibiendo una interacción entre distintos individuos alrededor del mundo creando un vínculo social muy útil. Dichas herramientas facilitan el ambiente de aprendizaje, influyen en los estudiantes y docentes, ya que son altamente receptivos y tienen como objetivo, enriquecer o mejorar cada área de la educación.

Marín, Castillo, Torregroza y Peña (2018), diseñaron una propuesta basada en recursos educativos digitales abiertos, para el desarrollo de competencias argumentativas en el área de matemáticas de sexto grado. El tratamiento del conocimiento matemático, en el sistema educativo, está relacionado con el plan de estudios y la gestión de la enseñanza. Dicha propuesta se manifiesta en diseños instructivos que hacen hincapié en el uso de símbolos, ecuaciones, gráficos y cálculos.

## 2.5 Gamificación

La gamificación se define como el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias del juego y el ocio en actividades no recreativas, con el fin de potenciar la motivación, mejorar la productividad, alcanzar objetivos, activar el aprendizaje y evaluar individuos concretos; en particular, los videojuegos facilitan la implementación de esta técnica, ya que propician que los usuarios realicen una acción divertida y obtengan como resultado inconsciente, un aprendizaje; además, permiten generar un entorno estimulante pero controlado, en el que se pueden cometer errores y aprender practicando, no como imposición sino como una oportunidad de obtener beneficios, cumpliendo con funciones y responsabilidades individuales y en equipo (Ayén 2017).

Bajo este contexto, la gamificación -desde el ámbito educativo- es una gran técnica de aprendizaje en donde se trasladan los elementos del juego hacia el interior del aula, con el fin de mejorar el compromiso, la participación, la iniciativa y la motivación de los estudiantes. En este sentido, las herramientas para aprender jugando son una gran oportunidad para aprender de manera entretenida, divertida y dinámica (Fiuza, Lomba, Soto y Pino 2022).

Al mismo tiempo, se define como una metodología activa del aprendizaje que permite incorporar elementos propios de los juegos en espacios educativos y profesionales; es decir, en ambientes que no son considerados lúdicos. Dichos elementos aumentan la motivación en los estudiantes por aprender, mejora las habilidades, genera iniciativa, estimula la competencia, promueve la participación activa en el aprendizaje y estimula las conexiones sociales (Rosli y Khaurudin 2019).

Entonces, la gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza elementos de sistemas de juegos para agrupar las dinámicas y mecánicas de los videojuegos, mediante el apoyo tanto tecnológico como no, ya que el uso de las herramientas digitales incrementa la participación, motivación del estudiante, además, ayuda a desarrollar competencias y contenidos esenciales, como si fuese un juego que fomenta el proceso educativo (Sánchez, 2022).

Suárez y Vázquez (2019) indican, que hoy en día, es una tendencia la gamificación educativa que funciona con la combinación de concepto de ludificación y aprendizaje, al igual que otras técnicas pedagógicas; su objetivo es que el estudiante reciba su conocimiento y lo ponga en práctica, también, tiene la particularidad de utilizar las emociones y conocimientos de los practicantes para incrementar la unión, integración y la motivación en cualquier área del conocimiento, llevando al estudiante a crear su propio aprendizaje por su propia voluntad. Por otro lado, indican, que la gamificación es una metodología de enseñanza creativa porque mediante el juego, los estudiantes incrementan sus procesos de aprendizaje y con su uso mejoran su aprendizaje significativo. Además, es una técnica que pretende ampliar la motivación de los alumnos en ambientes no lúdicos, y aumentar sus resultados. Igualmente, su modelo de juego motiva a los estudiantes a fortalecer su responsabilidad como individuos y como fuente de superación.

En referencia a los autores señalados, se resume que, a través del juego, los jóvenes indagan, estudian, experimentan y manifiestan el mundo por ellos mismos, al ser una herramienta eficaz para la educación. Las actividades basadas en el juego poseen un carácter didáctico, debido a que cada una de las estrategias y técnicas que se emplean en la práctica educativa, se enfrentan a situaciones donde la juventud se va adaptando hasta dominarlas. Cabe destacar que, la gamificación es una de las estrategias de aprendizaje usadas en la praxis educativa que posibilita la construcción del pensamiento y el aprendizaje en niños y jóvenes; además, es transversal al desarrollo de habilidades que facilitan el perfeccionamiento de sus actividades académicas.

Cabe señalar, que la conceptualización del término gamificación es de gran relevancia para dicha tesis, ya que el juego representa el eje central de la propuesta, el cual consiste en diseñar una guía didáctica digital basada en el juego para la enseñanza en la lectura del idioma inglés en estudiantes de sexto año EGB. Es preciso detallar, que la finalidad de dicho estudio trata de motivar a los estudiantes de educación media en el aprendizaje de la lectura en el idioma inglés por medio de la gamificación, para aumentar el rendimiento académico en dicha asignatura, así como incrementar las habilidades lectoras en cada uno de ellos.

En síntesis, la gamificación es una técnica pedagógica y una metodología de enseñanza que trabaja con conceptos de ludificación y aprendizajes; conlleva a generar actividades de juego con el propósito de potenciar el aprendizaje para que los educandos fortalezcan la motivación en entornos no lúdicos, con el fin de obtener buenos resultados; como recurso didáctico, utiliza el juego con el objetivo de motivar, unir, integrar en cualquier área de su conocimiento y de esa manera, el estudiante es responsable de su propio aprendizaje.

En un trabajo realizado por Bastidas y Surmay (2022) se diseñó un juego para la enseñanza del idioma inglés denominado *BROCK MIR P.I ADVENTURE* para una plataforma de televisión interactiva, con la intención de mejorar los procesos de formación de las lenguas extranjeras. Cabe resaltar, que en la realización de dicho trabajo se observó, cómo, aprender un idioma extranjero demanda trabajo y cómo los juegos lo hacen posible.

En este caso, los esfuerzos están impulsados por el desafío de garantizar la capacidad en los estudiantes para desarrollar la comunicación oral y escrita, habilidades fundamentales en el aprendizaje de una lengua extranjera. Entre los resultados de dicho estudio se pudo evidenciar, que la aplicación del juego *BROCK MIR P.I ADVENTURE* mejora la lectura, escritura, vocabulario y profundiza la comprensión del proceso de aprendizaje en inglés, en la institución educativa.

Por su parte, Gonzales, Olivares, García y Figueroa (2017) desarrollaron una propuesta de gamificación para ser utilizada en un programa académico de Informática de la Universidad Autónoma de Nayarit utilizando la plataforma de juegos *Classcraft*, con el objetivo de determinar, si la propuesta tiene un efecto positivo en la motivación del estudiante para lograr los objetivos de aprendizaje en la unidad de estudio. *Classcraft* es una herramienta que permite manipular conceptos de gamificación usados en el proceso de aprendizaje; cada

lección del programa posee una estructura de roles muy útiles para el desempeño de ciertas tareas, fue especialmente creado para aquellos a quienes les gusta aprender, jugando.

Es preciso detallar, que las herramientas que ayudan a aprender ciertos contenidos, están enfocadas hacia el desarrollo de habilidades del pensamiento que rigen significativamente, el modo como aprenden los alumnos.

El desarrollo de esta aplicación basada en el juego, brinda beneficios específicos cuyo impacto y alcance conviene conocer, como es la capacidad de decidir cuáles elementos usar en una situación de aprendizaje determinada. Bajo este concepto, el uso de la aplicación de la herramienta *Classcraft* en el aula, incrementa la motivación, ya que se refiere a la capacidad de estimular la conducta de los aprendices durante la dinámica del juego, y los anima a seguir avanzando para lograr nuevos objetivos. Por otra parte, dicha aplicación prevé un ambiente seguro para aprender, debido a que una experiencia de aprendizaje gamificado anima a los participantes a atreverse a participar en nuevos retos y arriesgarse a buscar nuevas soluciones, sin miedo a las consecuencias que esto traería en una situación real.

Seguidamente, estas herramientas informan al estudiante sobre su progreso; la retroalimentación en los juegos suele ser constante y prevé información en el estudiante para guiarlos hacia el resultado correcto. Estas herramientas generan cooperación porque permite trabajar en equipo para lograr un objetivo común, esto propicia habilidades sociales en los estudiantes para tomar decisiones en equipo, tomar un rol en el grupo, dirigir, argumentar, respetar, valorar otras ideas y reconocer las capacidades de los demás (Gonzales et al 2017).

Por otra parte, las situaciones de juego son una oportunidad para que los alumnos aumenten los conocimientos de las capacidades que poseen y de aquellas que son difíciles de demostrar, además de favorecer la retención del conocimiento; estas aplicaciones generan una conservación del aprendizaje y de la emotividad, un elemento que favorece procesos cognitivos como la memoria. En síntesis, la gamificación consiste en la adaptación de las técnicas de los juegos a la dinámica docente, es entonces el juego, la clave para desarrollar determinadas destrezas; es el proceso lo que resulta exitoso, precisamente por su carácter activo. Por consiguiente, la gamificación es el uso de técnicas de juegos en entornos no lúdicos (Gonzales et al 2017).

Martínez y Ríos (2019) definen la gamificación como una estrategia que utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos cuyo fin es motivar, comprometer y fomentar la participación en diferentes contextos, ya sea en el ámbito educativo, laboral o social; posee una “mecánica” referida a las reglas y acciones que guían el comportamiento de los jugadores; esta se utiliza para crear desafíos, recompensas y objetivos que mantengan a los jugadores interesados y motivados al brindar oportunidades para aprender, desarrollar habilidades y alcanzar metas.

### **2.5.1 La mecánica en la gamificación**

Como se ha expuesto, la mecánica de gamificación se refiere a cómo cualquier juego basado en la gamificación no está exento de normas de funcionamiento, que permitan a los estudiantes adquirir un compromiso mayor para superar los distintos retos a los que se someten. Entre las mecánicas que destacan se encuentran: las mecánicas de colección, puntos, progresión y de *ranking* o nivel. La mecánica de colección parte de la importancia que tienen para los estudiantes, los logros y recompensas (Guevara 2018). Los puntos son usados para conseguir la fidelización de los estudiantes en las distintas tareas que se les asignen. Seguidamente, el *ranking* establece una clasificación o comparación entre los estudiantes de una misma clase, donde se ven reflejados los progresos de las actividades. Por último, la progresión es una técnica muy usual en la gamificación la cual consiste en completar al 100% las actividades que se han encomendado (Trejo, 2019).

En consecuencia, la mecánica en la gamificación es fundamental para crear una experiencia lúdica y motivadora, pues a través de reglas claras y acciones desafiantes, mantiene el interés de los participantes mientras aprenden o realizan tareas específicas. La utilización adecuada de estas mecánicas puede tener un impacto positivo en la participación, el compromiso y el rendimiento de los jugadores.

### **2.5.2 La dinámica en la gamificación**

Según Trejo (2019), las dinámicas de juego son indispensables para la valoración de cualquier actividad relacionada con la gamificación. Uno de los aspectos más notable de las mecánicas de juego, es su implicación en la motivación que se tiene al realizar alguna actividad, de ese modo, el estudiante mantiene el interés por las actividades a desarrollar. Se destacan las dinámicas siguientes: recompensa, competición, estatus, cooperativismo y solidaridad.

### **2.5.3 La estética en la gamificación**

La estética dentro de la gamificación es un factor predominante en las diversas actividades basadas en el juego, integradas al ámbito educativo; para ello, es importante buscar un equilibrio entre sus factores. En este sentido, la mejor estética en la gamificación es el resultado que se deriva de la actividad asignada a los estudiantes: el entendimiento que el jugador consigue al interactuar con dichas actividades (Guevara, 2018).

## **2.6 Metodologías para el aprendizaje del idioma inglés**

Para Molina et al (2021), la gamificación es una metodología que utiliza elementos de juego para motivar y comprometer a los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés. Esta metodología se basa en la idea de que los juegos pueden ser una herramienta efectiva para fomentar la participación, el interés y la retención de conocimientos. En el contexto del aprendizaje del idioma inglés, la gamificación puede incluir actividades como juegos de palabras, desafíos lingüísticos, competencias entre estudiantes, recompensas virtuales y

niveles de progresión. Estas actividades se diseñan para que los estudiantes puedan practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas mientras se divierten.

La gamificación también puede incorporar tecnologías, como aplicaciones en móviles o plataformas en línea, que permiten a los estudiantes acceder a juegos interactivos y recursos educativos. Estas herramientas digitales ofrecen retroalimentación inmediata y personalizada, facilita el seguimiento del progreso individual y motiva a los estudiantes a continuar aprendiendo. La gamificación, en el aprendizaje del idioma inglés, es una metodología que utiliza elementos del juego para hacer que el proceso de aprendizaje sea más divertido, interactivo y efectivo. Al combinar actividades lúdicas con práctica lingüística, esta metodología busca aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en su camino hacia la fluidez en el idioma inglés (Molina et al 2021).

De acuerdo con Contreras y Eguia (2017), se utilizan elementos como desafíos, recompensas, niveles y competencias para crear un ambiente lúdico y divertido en el aula. Los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, asumen roles y enfrentan desafíos que les permiten avanzar y progresar en el dominio del idioma. La gamificación también promueve la colaboración entre los estudiantes, ya que muchos juegos requieren del trabajo en equipos o competencias entre ellos. Esto fomenta el aprendizaje cooperativo, y el intercambio de ideas y conocimientos entre compañeros.

La gamificación permite personalizar el aprendizaje, según las necesidades e intereses individuales de cada estudiante. Al ofrecer diferentes niveles de dificultad o actividades opcionales, se adapta al ritmo de aprendizaje de cada uno y brinda oportunidades para que cada estudiante avance a su propio ritmo, y proporciona retroalimentación inmediata a los estudiantes. A través de las recompensas o puntos obtenidos durante el juego, los estudiantes reciben un *feedback* constante sobre su progreso y desempeño. Esto les permite identificar áreas en las que necesitan mejorar y les motiva a seguir esforzándose (Contreras et al 2017).

Para Realpe (2021), una forma de aplicar la gamificación en la enseñanza del inglés es a través de juegos interactivos en línea, que pueden incluir actividades como completar frases, traducir palabras o construir oraciones correctamente. Los estudiantes pueden competir entre sí o trabajar en equipo para alcanzar objetivos y ganar puntos. Otra forma de utilizar la gamificación es mediante el uso de aplicaciones móviles o plataformas digitales que ofrecen recompensas virtuales, como insignias o niveles desbloqueados por completar tareas o alcanzar metas específicas en el aprendizaje del inglés.

Estas recompensas pueden motivar a los estudiantes a seguir practicando y mejorando sus habilidades; se pueden incorporar elementos lúdicos a las actividades tradicionales de clase, como juegos de roles, dramatizaciones o competencias de vocabulario. Por ejemplo, se puede organizar un concurso de deletreo en inglés o un juego de preguntas y respuestas utilizando tarjetas con palabras o frases relacionadas con el idioma.

Para mejorar la enseñanza del idioma inglés se utiliza el proceso de la gamificación, mediante el cual se implementan las metodologías de aprendizaje del inglés que se describen a continuación, siguiendo a Realpe (2021); las mismas permiten promover la participación activa y mantener el control de las múltiples actividades y habilidades que el estudiante necesita adquirir y practicar para el dominio del idioma inglés, de manera dinámica con el fin de motivar el interés y agrado por este idioma extranjero. Además, le permite mejorar las cuatro destrezas o habilidades básicas: hablar, escribir, leer y escuchar, dado su importancia en el aprendizaje del mismo, con el propósito de alcanzar aprendizajes significativos para la creación de ambientes favorables. De este propósito se desprenden las siguientes metodologías dirigidas a la enseñanza del inglés; su objetivo principal es que el alumno las utilice de forma correcta y adecuada.

### **2.6.1 Método de gramática y traducción**

Esta metodología se basa en la enseñanza de una segunda lengua, por medio del análisis detallado de las lenguas gramaticales y sus excepciones, para luego aplicar el conocimiento adquirido a la traducción de oraciones y textos de la lengua materna a la extranjera y viceversa. Cabe destacar que, para este método, la lengua es un sistema de reglas que debe ser enseñado mediante textos, y relacionado con las reglas y significados de la primera lengua. Por ende, la base -tanto de la descripción lingüística como de las actividades realizadas en clases- es la lengua escrita (Realpe 2021).

### **2.6.2 Método directo o natural**

Los planteamientos de este método se basan en los supuestos naturalistas del aprendizaje de una lengua; es decir, en la convicción de que el proceso de aprendizaje de una segunda lengua es similar al proceso de adquisición de la primera lengua. Cabe destacar, que el método directo se basa en la enseñanza de un vocabulario y estructuras del uso cotidiano, por medio de una estructura inductiva de la gramática. Desarrolla las destrezas de comunicación oral de forma progresiva y gradual, mediante el intercambio de preguntas y respuestas entre profesores y alumnos. Este método enfatiza en el uso de la demostración de objetos y dibujos en la introducción del vocabulario concreto, y de la asociación de ideas en la introducción del vocabulario abstracto (Realpe 2021).

### **2.6.3 Método audio-lingüístico**

Es la comprensión didáctica de la lingüística estructural y el análisis por contrastes basada en la concepción de la lengua y el conductismo, en cuanto a teoría del aprendizaje se refiere. Los elementos fundamentales de este método son los siguientes: una descripción científica de la lengua contemporánea basada en la idea, de que la lengua es un sistema de estructuras; la comparación entre lenguas para poder ver mejor la autonomía de cada sistema; las diferencias esenciales y también las semejanzas; el énfasis en el aspecto oral de la lengua; la importancia dada a la comunicación como función esencial del lenguaje y la concepción

propia del conductismo, donde el uso del lenguaje es un comportamiento que se aprende en base a la adquisición de hábitos mediante conductas repetitivas (Realpe 2021).

## 2.7 Plataformas de aprendizaje

Las plataformas de aprendizaje se definen como un conjunto de aplicaciones diseñadas para ayudar a la formación presencial o a distancia del estudiante, y gestionar fácilmente la evolución de su aprendizaje. El uso de estas plataformas requiere de conectividad a internet, para así elegir el espacio de trabajo que mayor se ajuste a la realidad de la comunidad educativa. Lo más importante al elegir una plataforma de aprendizaje, es conocer las posibilidades de la comunidad educativa a quien va dirigida, así como, evaluar la cantidad de estudiantes y docentes conectados, y la conexión a internet que poseen (Millán 2018).

Por otro lado, las plataformas digitales son aquellas que crean y resuelven aspectos completos en línea y no es necesario que el usuario tenga experiencia de programación. Por lo tanto, las herramientas se han convertido en eficaces, ya que tienen la posibilidad de mejorar su independencia de los conocimientos con la interacción entre estudiantes y docentes en el campo educativo (Barrera y Guapi 2018).

En este mismo orden de ideas, las plataformas digitales se conciben como herramientas de software, que ayudan a diseñar y gestionar entornos de aprendizaje en línea, de una manera muy fácil y automatizada, con el propósito de brindar la comunicación y la participación del maestro y el alumno; permite que los estudiantes observen, descarguen y se familiaricen con estos recursos educativos a través de un navegador web. Unido a esto, hay una amplia variedad de plataformas virtuales de aprendizaje creadas para las diferentes arquitecturas computacionales existentes, además, las características y funciones que poseen estas plataformas pueden variar grandemente, tanto las básicas como de desempeño avanzado (Escobar 2017).

En la actualidad, las plataformas de aprendizaje se incrementan cada día en diferentes campos y el área educativa no es una excepción; estas plataformas de aprendizaje son interesantes, ya que poseen elementos de entornos con aprendizaje en línea y su acceso fácil han permitido que los docentes y estudiantes interactúen al visualizar y descargar la información requerida para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, se mencionan las plataformas de aprendizaje que pueden ser usadas para enseñar cualquier contenido:

*Google Classroom*: Esta plataforma es considerada como un espacio del seguimiento del alumnado; a dicho espacio se pueden incorporar una serie de elementos multimedia que permiten que la clase sea motivadora, además del uso de estrategias basadas en la gamificación. Dicha herramienta posee una funcionalidad de premiaciones, la cual consiste en que, si el estudiante cumple algún objetivo establecido dentro de la clase, se le concederá una insignia como muestra de recompensa por haber alcanzado el logro (Zeballos 2021).

*Moodle*: Es una plataforma de enseñanza diseñada para crear y generar espacios de aprendizajes en línea, adaptado a las necesidades de docentes y de estudiantes; en términos técnicos, es un sistema dinámico creado para gestionar entornos de aprendizaje virtual basados en un lenguaje de programación PHP y una base de datos denominada MySQL o SQL. Dicha plataforma es considerada una herramienta estable y de confianza, intuitiva y fácil de usar, actualizada, flexible y personalizada, escalable a cualquier tamaño, lúdica, accesible desde cualquier dispositivo, robusta, segura y privada con funcionalidades ampliadas (Zeballos 2021).

Luego de la descripción de las dos plataformas anteriores, es importante dar a conocer algunas experiencias que ofrece la literatura en función de la innovación y la enseñanza del inglés, a finales de la segunda década del siglo XXI. Al respecto, Castillo, Tapia, Asquí y Damián (2022) describen la experiencia de las plataformas virtuales en la enseñanza del inglés como ventajosas y de interés, al menos en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo en Ecuador; posterior a una intervención realizada a los estudiantes de idioma - quienes manifestaron en un 99,38% interés de participar de *e-learning* y *b-learning*- no se requiere de la implementación de contenidos versátiles y significativos por parte de los docentes, para empezar a integrar estas plataformas virtuales como actividad obligatoria para todos los niveles de inglés.

Otro de los avances que se han logrado en materia de uso de plataformas virtuales para la enseñanza del inglés, es descrito por Basantes, Escobar, Cárdenas y Barragán (2021), quienes manifiestan, que la pandemia por COVID-19 produjo una revolución para la virtualidad que favoreció el aprendizaje del idioma inglés, desde diferentes plataformas gratuitas, con resultados positivos en el aprendizaje escrito y verbal, aunque no todos los resultados han sido iguales ante las diferencias de acceso a internet y de equipos.

Cruz (2019) explica que, en México, la Universidad Autónoma de Guerrero ha implementado aulas virtuales diseñadas para estimular sensorialmente el aprendizaje del inglés, programada por medio de un desarrollador denominado Sistema E+ versión LYNX, lo cual promueve un eficiente dominio por parte de docentes y estudiantes. A pesar de ser interactiva, las evaluaciones se realizan de manera escrita en hojas de cálculos generadas por el sistema informático y hasta la fecha, los resultados no han sido alentadores en el progreso verbal; la plataforma arroja evaluaciones de secuencia lógica, únicamente, para respuestas escritas de una página, es decir, las más extensas no son procesadas en su totalidad.

Por último, es necesario aclarar, que *Moodle* no es una plataforma gamificada, sin embargo, en ella se pueden incorporar recursos basados en la gamificación que estén destinados a enseñar algún contenido específico, teniendo en cuenta que esta plataforma tiene funcionalidades que permiten adecuar el espacio a un ambiente gamificado. Este estudio señala que cualquier elemento que se fundamente en el juego puede ser añadido (Zeballos 2020).

Entre las plataformas digitales basadas en el juego para fortalecer la comprensión lectora del idioma inglés, se encuentran:

- *Starfall. Minisite*
- M.A.R.S
- *Pipoclub*
- Aprendizaje lectoescritura
- *Little Smart Planet*
- Mundoprimaria
- *Educandy*
- *Mobbyt*

Entre las plataformas con actividades interactivas del idioma inglés basadas en el juego:

- *Funland*
- *Fun English Games.*
- *Duolingo*
- *Kahoot*
- *Quizlet*
- *Classcraft*
- *Minecraft*
- *English Attack*
- *FluentU*
- *Educaplay*

## **Conclusiones del capítulo 2**

En la actualidad, las TIC responden a la innovación educativa, dado su gran responsabilidad en el surgimiento de estrategias exponenciales de desarrollo educativo y de gestión de los aprendizajes; por lo tanto, aprender inglés sin su aplicación, se convierte en un verdadero reto y podría decirse, que los resultados probablemente, no serían significativos. Por eso, la estructura teórica de este estudio le otorga un puesto inicial en la redacción del soporte referencial, es además a partir de las TIC, que se empezó a difundir en el mundo, las TAC, como acrónimo de los entornos de aplicación de las TIC, pero a nivel de procesos educativos, netamente.

Las TAC han cumplido un importante rol en el desempeño docente, sobre todo, para los llamados “nativos digitales”, quienes por haber nacido en la era de la tecnología y el uso de herramientas digitales, presentan mayor disposición a aprender en entornos virtuales. Para que estos entornos virtuales sean eficientes, se requiere de ciertas características como la exposición de contenido, recursos ajustados a los mismos, manejo y conocimiento de uso y capacidad de dar instrucciones; este conjunto de acciones que generan interactividad, entre los aspectos mencionados y el aprendizaje producido, son los denominados OVA. Gracias a

este grupo de recursos animados o interactivos, se produce el aprendizaje, y en el caso del idioma inglés, es positivo el tipo de OVA como potenciador didáctico, aún más, cuando el recurso digital utilizado incluye la gamificación.

En tal sentido, los recursos digitales como intención de aprendizaje, preceden a todo el mapeado de materiales tecnológicos diseñados en una plataforma virtual, capaces de generar conocimiento y si estos recursos se diseñan con estrategias de carácter lúdico, se produce un aprendizaje significativo. Estos elementos y características ofrecen relevancia al actual estudio, que pretende mostrar el diseño de un recurso digital para ser usado en una plataforma digital como propulsor del proceso de enseñanza del idioma inglés usando el juego.

## CAPÍTULO 3

### METODOLOGÍA. PROTOCOLO DE TRABAJO

Para la realización del presente trabajo de investigación se ha propuesto dar cumplimiento al siguiente objetivo general:

Contribuir a la enseñanza de la destreza lectora del idioma inglés en los estudiantes de sexto año, mediante la utilización de herramientas digitales basadas en juegos.

Para lo cual, se han propuesto tres objetivos específicos detallados a continuación:

1. Conocer en qué consisten las herramientas digitales basadas en el juego y cómo contribuyen al proceso de aprendizaje.
2. Definir qué actividades didácticas, basadas en el juego, apoyan la lectura del inglés.
3. Proponer una guía didáctica para el uso de herramientas digitales, basadas en el juego, para fortalecer la destreza lectora del idioma inglés.

Se ha asignado un protocolo de trabajo con el propósito de ejecutar los objetivos mencionados, el que dará cumplimiento al desarrollo de este proyecto investigativo.

#### **Objetivo específico 1:**

- Para este primer objetivo específico, se ha considerado el marco teórico como referencia, con la finalidad de obtener una definición sobre herramientas digitales y sus contenidos; a través de esa información, se conoce cuáles son las herramientas digitales basadas en el juego que permitirán identificar las más utilizadas, para luego, concretar con un sondeo a través de una investigación en el internet, la selección de las palabras claves: TIC, gamificación, plataformas digitales y destreza lectora.
- Se realizará una revisión de las plataformas digitales basada en las siguientes características: tipos de plataformas, accesibilidad, navegabilidad, soporte y mantenimiento, tipo de usuario y tipo de actividades didácticas; a través de la información recolectada se conocerán cuáles están relacionadas con la enseñanza del idioma inglés y posteriormente, se realizará un análisis comparativo que facilitará la búsqueda de cuáles son las de mayor interactividad y los aportes significativos que tienen cada una de estas plataformas digitales.
- Posteriormente, obtenida toda la información sobre las plataformas digitales y sus aportes significativos para la enseñanza del idioma inglés, se considera importante realizar el análisis comparativo para continuar con el debido proceso de sintetizar los detalles más sobresalientes de estas plataformas digitales, basadas en el juego, que apoyan el aprendizaje del inglés.
- Por último, con el análisis de las herramientas digitales basada en el juego, se seleccionará la plataforma de mayor interactividad y funcionalidad; deberá aportar, además, aprendizajes significativos para desarrollar el proceso de enseñanza-

aprendizaje del lenguaje inglés, direccionado hacia la destreza en la lectura. Adicionalmente, esta plataforma permitirá llamar la atención del usuario hacia su proceso de gamificación, su fácil acceso y usabilidad, unido a las actividades lúdicas que brinda al estudiante para que se conecte con temas y contenidos que incrementen las habilidades lectoras en los estudiantes.

Para la elaboración de este primer objetivo se ha utilizado un tiempo establecido de tres semanas.

#### **Objetivo específico 2:**

- Realizar una entrevista a cuatro docentes del área de inglés del nivel de educación general básica, con la finalidad de conocer cómo empleas una de las herramientas seleccionadas y cuáles son las actividades didácticas diseñadas basadas en el juego, que servirán para el fortalecimiento de la lectura en inglés.

- Con el resultado obtenido de las entrevistas realizadas a los docentes del área de inglés, se realizará un análisis comparativo, cuyo propósito es identificar cuáles son las actividades didácticas más usadas por estos profesionales, consideradas importantes para el desarrollo de la propuesta de la guía didáctica digital. La entrevista se realizará de acuerdo con el siguiente esquema:

Población a entrevistar: Docentes de inglés

Materiales para la entrevista: Uso de *Zoom*

Tiempo de la entrevista: 20 minutos.

Tiempo de realización: tres semanas.

#### **Objetivo específico 3:**

- Para el desarrollo de este objetivo, se ha considerado realizar un análisis de los resultados del primer objetivo que trata sobre la concepción teórica y a continuación, se trabajará con los resultados del objetivo dos, relacionado con la práctica; de conjunto, los dos objetivos específicos sintetizan el perfil de la herramienta digital basada en el juego. Para la elaboración de la guía didáctica digital (virtual e impresa), se utilizará una plataforma que permita crear actividades didácticas basadas en el juego; con ella se persigue, que los docentes la utilicen para apoyar el desarrollo de la destreza del idioma inglés en estudiantes de sexto año de educación básica.

- Para la ejecución de este tercer objetivo, se realizará una encuesta, con la finalidad de conocer la efectividad de la creación de la guía didáctica digital, estructurada en el siguiente orden:

1. Población a encuestar: Docentes de inglés

2. Materiales para la encuesta: Uso del formulario de *Google* y *Whatsapp*

3. Tiempo de la encuesta: 10 minutos.

4 tiempo de realización: dos semanas

- La guía didáctica se someterá a la validación mediante un grupo focal (*focus group*) con el siguiente esquema:

-Población a entrevistar: Docentes de inglés

-Materiales para la entrevista: Uso de *Zoom*

-Tiempo de la entrevista: 20 minutos.

Tiempo de realización: tres semanas

### **Conclusiones del capítulo 3**

La era digital y la integración de las TIC en el ámbito educativo presentan oportunidades renovadas para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras, como el inglés. La presente investigación se enfocó en explorar la potencialidad de las herramientas digitales basadas en juegos, para fortalecer la destreza lectora en estudiantes de sexto año en el idioma inglés. A través de un detallado protocolo de trabajo, se logró un entendimiento profundo sobre estas herramientas y su capacidad para enriquecer la experiencia educativa.

Del primer objetivo específico, se derivó la relevancia de entender las características fundamentales que definen a las herramientas digitales basadas en juegos. Este proceso nos llevó a discernir sobre las plataformas más interactivas y con mayores aportes significativos para el aprendizaje lector del inglés, permitiendo seleccionar la más adecuada conforme a criterios pedagógicos y tecnológicos.

El segundo objetivo específico permitió valorar, desde una perspectiva práctica, las actividades didácticas basadas en el juego que son prevalentes y efectivas para la enseñanza del inglés. Las entrevistas a docentes aportaron *insights* valiosos sobre las estrategias actuales y sus percepciones sobre la gamificación en el proceso de enseñanza.

El tercer objetivo condujo a la creación de una guía didáctica basada en el juego, fusionando lo teórico con lo práctico. La guía, validada por profesionales de la enseñanza del inglés, se erige como una herramienta potencialmente valiosa para docentes que buscan integrar métodos lúdicos y tecnológicos en sus estrategias pedagógicas.

Por lo tanto, este trabajo corrobora la significativa influencia que las herramientas digitales, basadas en juegos, pueden tener en la enseñanza del idioma inglés, particularmente en la destreza lectora. Aunado a esto, destaca la importancia de la formación continua de docentes en el uso de estas herramientas y la adaptabilidad de las mismas conforme a las necesidades pedagógicas actuales. Es imperativo, que la educación se mantenga al paso de las tendencias tecnológicas, no solo por estar a la vanguardia, sino porque facilita experiencias de aprendizaje enriquecedoras, motivadoras y acordes a los retos del siglo XXI.

## CAPÍTULO 4

### DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Con el propósito de dar cumplimiento a los objetivos mencionados, en el capítulo anterior, a través del protocolo de trabajo elaborado, se precisa lo siguiente:

-El primer objetivo específico se ha tomado como referencia del marco teórico que define los tipos de herramientas digitales basadas en el juego, que contribuyan a la gamificación, la selección de las plataformas digitales y la destreza lectora.

-El protocolo de trabajo describe cada uno de los pasos realizados para cumplir con el primer objetivo específico de la investigación, donde se establecen los fundamentos teóricos relativos a la selección de las herramientas digitales basadas en el juego. Las plataformas digitales son sistemas tecnológicos que permiten la interacción y el intercambio de información entre usuarios, empresas y organizaciones en un entorno virtual. **Se caracterizan por su capacidad para generar valor a través de la creación de redes y comunidades virtuales, que facilitan la colaboración, el acceso a recursos y la innovación. Como señalan Da Silva y Núñez (2021), las plataformas digitales son "un conjunto de herramientas, estándares y reglas que permiten a los usuarios crear, compartir y consumir contenido generado por ellos mismos o por otros" (p. 43).**

Inicialmente, se realizó un levantamiento de información sobre las distintas plataformas de aprendizaje; los antecedentes encontrados sobre el objeto de estudio, permitieron tener una visión certera sobre las plataformas digitales de aprendizaje a utilizar en los contextos educativos.

-Seguidamente, se realizó una investigación por medio del buscador *Google Chrome*; esta búsqueda direccionó hacia páginas que presentan una lista variada de distintas plataformas web basadas en el juego. Dicha exploración se limitó solo a la búsqueda de plataformas digitales que enseñan el idioma inglés por medio del juego.

Entre las plataformas digitales basadas en el juego, para la enseñanza del idioma inglés, encontradas en la primera búsqueda se mencionan: *Starfall*, *Minisite*, *Nacional Geographic Kids* y *Project Gutenberg*. No obstante, la plataforma *Nacional Geographic Kids* y *Project Gutenberg* fueron descartadas, debido a que gran parte de su contenido estaba enfocado hacia otras disciplinas como las ciencias naturales, geografía y castellano; en consecuencia, esto permitió conocer que la plataforma *Starfall*, *Minisite* es la conveniente para este estudio.

**-Se procedió a realizar una segunda búsqueda exhaustiva y para ello, se utilizaron palabras claves como: TIC, gamificación, plataformas digitales y destreza lectora en el idioma inglés.**

Esto permitió, que se filtraran todas las páginas que contenían información sobre las plataformas de aprendizaje como: M.A.R.S, *Pipoclub*, Aprendizaje lectoescritura, *Little Smart Planet*, *Mundoprimeria*, *Educandy*, *Educaplay* y *Mobbyt*, dichas plataformas están orientadas hacia la enseñanza de la lectura del idioma inglés. Por otro lado, la búsqueda arrojó otros resultados como *Funland*, *Galaxy* y *Fun English Games*, las cuales se basan en contenidos del idioma inglés por medio de juegos y actividades interactivas. En efecto, se realizó una revisión de cada una de las plataformas mencionadas, con la intención de conocer la finalidad educativa, las características más significativas de las distintas herramientas digitales, contenidos a tratar y la interfaz e interacción que poseen. Entre las plataformas digitales basadas en el juego, para fortalecer la comprensión lectora del idioma inglés, se encuentran:

- *Starfall. Minisite*: Esta plataforma permite a los estudiantes del nivel de primaria, acceso a historias o textos donde pueden practicar el uso de tiempos verbales o expresiones con la intención de que practiquen la comprensión lectora. Asimismo, existen juegos simples que se pueden usar para practicar el vocabulario en inglés.
- M.A.R.S: Es un proyecto basado en una plataforma de aprendizaje, cuya iniciativa educativa es que los alumnos de 3º, 4º, 5º y 6º de primaria repasen varias asignaturas mediante el uso de juegos. Entre las asignaturas a estudiar mediante esta plataforma se encuentra el idioma inglés. Dicho programa permite estudiar el inglés tomando en cuenta ciertos elementos: decodificación, fluidez, vocabulario, construcción de oraciones y el razonamiento y conocimiento previo.
- *Pipoclub.com*: Es una plataforma creada para niños de 0 a 12 años; entre una de sus funciones está la enseñanza del idioma inglés donde se enfatiza en la comprensión lectora, la coordinación y visión espacial.
- Aprendizaje lectoescritura: Es una biblioteca de juegos y de actividades lúdicas en el área del lenguaje. Este programa ofrece una gama de elementos intuitivos para el estudiante de primaria, y su principal finalidad es el juego.
- *Little Smart Planet*: Es una plataforma de juegos para móviles, propuesta a alumnos de primaria, de seis a 11 años, que les permite repasar contenidos de tres asignaturas fundamentales: matemáticas, lengua e inglés. Cada lección se divide en tres juegos y, para cada uno de ellos, los niños tienen que superar cuatro niveles. Cabe destacar, que los estudiantes también trabajan otras capacidades transversales como la resolución de problemas, la agilidad intelectual, la razón deductiva, la curiosidad y la concentración, además de reforzar sus conocimientos.
- Mundo primario: Esta plataforma brinda una serie de juegos centrados en el idioma inglés, para que los niños de primer grado mejoren sus conocimientos y aprendan cosas nuevas. Además, tiene un bloque para trabajar la estimulación cognitiva desde varios ángulos, como: atención, memoria, conceptos, percepción, lógica, audición y lenguaje, los cual son necesarios para la comprensión lectora.
- *Educandy*: Es un juego de aprendizaje interactivo, exclusivamente del idioma inglés. Su interfaz consta de una serie de preguntas y respuestas por medio de un vocabulario

adecuado, dependiendo del nivel en que se encuentre el estudiante, por medio de contenidos y actividades interactivas.

- *Mobyt*: Es una plataforma que permite crear y publicar videojuegos acerca de un área específica.

Entre las plataformas con actividades interactivas del idioma inglés basadas en el juego se citan:

-*Funland*: Es una aplicación móvil basada en el juego dirigida a niños. La finalidad de dicha plataforma es que los niños aprendan vocabulario del idioma inglés por medio de una serie de lecturas animadas e interactivas.

-*Galaxy*: Dirigido a alumnos de primaria, les permite practicar gramática, aprender nuevas palabras y ejercitar la comprensión lectora por medio del juego de las seis galaxias; este se estructura en varios niveles.

-*Fun English Games*: Plataforma digital con juegos, vídeos, actividades impresas, actividades temáticas y otros divertidos consejos para practicar lectura, ortografía, gramática y escritura.

-*Duolingo*: Una aplicación de aprendizaje de idiomas que utiliza la gamificación para motivar a los estudiantes a aprender inglés.

- *Kahoot!*: Plataforma de juegos educativos que permite a los profesores crear cuestionarios y juegos interactivos para enseñar inglés.

- *Quizlet*: Herramienta en línea que permite a los estudiantes crear y estudiar usando tarjetas de vocabulario, juegos y pruebas para mejorar su comprensión del inglés.

- *Classcraft*: Juego de roles en línea, que permite a los profesores gamificar el aprendizaje del inglés, al asignar tareas y recompensas virtuales a los estudiantes.

- *Minecraft*: Un juego de construcción en línea, que puede ser utilizado por los profesores para enseñar inglés mediante la creación de mundos virtuales, donde los estudiantes pueden interactuar con el idioma.

-*English Attack!*: Plataforma en línea que ofrece juegos, vídeos y ejercicios interactivos para ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión del inglés.

- *Memrise*: Herramienta en línea que utiliza la gamificación para ayudar a los estudiantes a memorizar vocabulario y frases comunes en inglés.

- *FluentU*: Plataforma en línea que utiliza vídeos auténticos y subtítulos interactivos para ayudar a los estudiantes a aprender inglés mediante la inmersión lingüística.

-*Educaplay*: Es una plataforma interactiva que incluye actividades lúdicas y multimedias como sopas de letras, crucigrama, adivinanzas, dictados, juegos de memoria, entre otros.

Como se ha demostrado, durante el proceso de revisión se encontraron diversas plataformas digitales basadas en el juego para la enseñanza del idioma inglés; no obstante, entre los resultados se hallaron otras plataformas destinadas a enseñar otros contenidos, pero las mismas fueron descartadas. Cabe resaltar, que la motivación, el interés, la innovación y la comprensión son elementos esenciales que existen en los niños, cuando interactúan con las diferentes herramientas y plataformas web; por consiguiente, se justifica esta investigación

debido a los beneficios que los docentes de inglés pueden obtener, si implementan plataformas digitales educativas como un recurso para impartir clases.

Es de gran importancia resaltar, que el aprendizaje basado en el juego posee características que lo distinguen de otros aprendizajes, tal es el caso del “involucramiento activo”, que consiste en proponer nuevas ideas o simplemente aprender algo nuevo, mucho más efectivo cuando se está “involucrado activamente”, relacionado con el aprendizaje de otro idioma.

Otra característica del aprendizaje basado en el juego, se refiere a su carácter socialmente interactivo, teniendo en cuenta que con este método pueden jugar y aprender por sí mismos; cuando se comparten las ideas, se tiene la posibilidad de observarlas desde otra perspectiva para explicar situaciones o llegar a un acuerdo. Por otro lado, el aprendizaje basado en el juego es interactivo, esto implica que los estudiantes pueden equivocarse cuando están interactuando con estas herramientas; en efecto, esta ejercitación permite reconocer errores cometidos para poder avanzar en el aprendizaje.

Cabe destacar, que estos elementos dentro del aprendizaje mediado por las tecnologías de información y comunicación (TIC) fortalecen el pensamiento crítico y el razonamiento, lo que lleva a un sentido más profundo de la acción; por su parte, la tecnología de aprendizaje y conocimiento (TAC) orienta el uso de estas tecnologías descritas hacia un uso más formativo, unido a esto, los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) ayudan a que los alumnos aprendan los fundamentos de un tema concreto a su propio ritmo y de forma independiente, cuando se utiliza como herramienta didáctica.

A su vez, los recursos didácticos digitales permiten que la comprensión de los contenidos sea mucho más rápida, debido a la versatilidad en la presentación de los contenidos, para aprender. Ahora bien, dentro de esta estrategia, la gamificación desempeña un papel fundamental en estos espacios de aprendizaje, donde las dinámicas de juegos basados en entornos lúdicos establecen criterios de formación para la enseñanza de algunos contenidos.

Tabla 1. Comparación de plataformas digitales

Plataforma digital	Tipo de plataforma	Accesibilidad	Navegabilidad	Tipo de usuario	Actividades didácticas	Aprendizaje significativo
<i>Starfall</i> . <i>Minisite</i>	Es una herramienta digital educativa que se enfoca en el aprendizaje de la lectura y escritura en inglés, para niños de preescolar y primaria.	Posee dos botones principales. El primer botón se denomina <i>Jardín de infantes</i> que al acceder presenta una pizarra de lenguaje, arte y música con 30 actividades variadas, y un área de matemáticas y estas a su vez, compilan más actividades. El segundo botón principal (1, 2 y 3) tiene 25 botones secundarios que al acceder contemplan un gran número de actividades. Los botones secundarios en su mayoría están bloqueados y se liberan una vez que se sube de nivel. El menú cuenta con un botón de acceso, uno para padres y	Los botones presentan imágenes alusivas al área didáctica, también están identificados con nombres y presentan flechas, que sirven de guía para navegar en toda la plataforma. Es de fácil navegabilidad para niños y adultos.	Esta herramienta está dirigida a niños de preescolar y primaria que quieren aprender inglés de forma divertida y lúdica.	Ofrece juegos, canciones, cuentos y actividades interactivas para practicar la pronunciación, el vocabulario y la comprensión lectora.	Permite a los estudiantes construir su propio conocimiento a partir de la interacción con el contenido y las actividades del <i>Minisite</i> . <i>Starfall</i> . Ofrece variedad de recursos educativos que estimulan el interés, la motivación, así como el desarrollo de habilidades lingüísticas, cognitivas y socioemocionales. El <i>Minisite</i> de Starfall se basa en los principios del aprendizaje significativo, tales como la activación de los conocimientos previos, la contextualización, la

		maestros, cómo unirse y cómo iniciar sesión.				relevancia, la diversidad y la retroalimentación.
<b>Plataforma digital</b>	<b>Tipo de plataforma</b>	<b>Accesibilidad</b>	<b>Navegabilidad</b>	<b>Tipo de usuario</b>	<b>Actividades didácticas</b>	<b>Aprendizaje significativo</b>
Pipoclub.com	Es una herramienta digital educativa que ofrece juegos, actividades y recursos para el aprendizaje infantil, en áreas como matemáticas, ciencias, lenguaje y arte.	En el menú cuenta con un botón de inicio, uno de juegos en el cual se encuentra un <i>demo</i> , una guía didáctica, juegos gratis y juegos para usuarios registrados. El tercer botón es para acceder a las actividades, hay un total de 10 actividades relacionadas con canciones, cuentos, adivinanzas, colores, matemáticas, juego de barquitos, sopas de letras y un botón para participar en un chat. Tiene el botón de soporte técnico en el menú, y ocupa la cuarta posición, la última y quinta posición es para el botón comprar. Además, la página inicio da acceso a registro gratis, al <i>demo</i> y a algunas actividades.	La navegabilidad es sencilla, de tipo lineal, las actividades se presentan en español e inglés.	Esta herramienta está dirigida a niños de tres a 12 años que quieren desarrollar sus habilidades cognitivas, creativas y sociales.	Ofrece juegos educativos, cuentos interactivos, manualidades y actividades para estimular el pensamiento lógico, la memoria, la atención y la imaginación.	Fomenta el aprendizaje significativo a través de recursos lúdicos, interactivos y adaptados a las necesidades e intereses de cada estudiante. Permite que los niños y niñas aprendan divirtiéndose, estimulando su creatividad, su razonamiento y su autoestima. Además, facilita el seguimiento y la evaluación del progreso por parte de los padres y los docentes. Es una herramienta ideal para reforzar el aprendizaje escolar y para desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

<b>Plataforma digital</b>	<b>Tipo de plataforma</b>	<b>Accesibilidad</b>	<b>Navegabilidad</b>	<b>Tipo de usuario</b>	<b>Actividades didácticas</b>	<b>Aprendizaje significativo</b>
Mundo primaria	Es una plataforma educativa en línea que ofrece recursos didácticos para niños de preescolar y primaria en áreas como matemáticas, ciencias naturales, lenguaje e historia.	En la página de inicio cuenta con diez botones principales relativas a cuentos, juegos, dibujos, poemas, canciones, adivinanzas, fabulas, trabalenguas, leyendas y chistes. También cuenta con cuatro listados de juegos, actividades, lecturas y otros cuentos. Tiene un portal de recursos específicos para lectura y escritura que van de 1ro a 8vo grado de primaria.	La página puede ser confusa para los niños y niñas, porque tiene mucha publicidad y al ser lineal y con tantos colores, posee anuncios publicitarios sobre las vistas de los botones que no les resulta amigable.	Esta herramienta está dirigida a niños de primaria que quieren repasar y ampliar sus conocimientos de todas las asignaturas.	Ofrece juegos, fichas, vídeos y recursos para aprender de forma amena y motivadora.	Gracias al compendio de recursos digitales que presenta esta plataforma, resulta ser eficiente para lograr un aprendizaje significativo, siempre que incluya ayuda de un adulto o guía. Estos contenidos están diseñados para que los niños aprendan jugando y disfrutando, y para que los padres y los docentes puedan apoyarlos en su proceso educativo.

Plataforma digital	Tipo de plataforma	Accesibilidad	Navegabilidad	Tipo de usuario	Actividades didácticas	Aprendizaje significativo
<i>Educandy</i>	Es una herramienta digital educativa que permite crear juegos interactivos personalizados para el aprendizaje, en áreas como matemáticas, ciencias o idiomas extranjeros.	Tiene un vídeo de presentación en su página principal. Presenta un botón para docentes y otro para estudiantes. Además, cuenta con ocho botones adicionales para acceder a anagramas, sopas de letras, juegos de memoria y otros, que impulsan además del aprendizaje del inglés, el conocimiento de otras áreas específicas a nivel académico.	Además del acceso web cuenta con una App descargable en <i>App Store</i> y <i>Google Play</i> . Es muy amigable y de fácil uso.	Esta herramienta está dirigida a profesores que quieren crear actividades interactivas para sus alumnos.	Ofrece la posibilidad de generar crucigramas, sopas de letras, tests, memoramas y otros juegos a partir de listas de palabras o preguntas.	Los docentes pueden introducir el vocabulario o las preguntas y respuestas, y <i>Educandy</i> convierte el contenido en actividades interactivas como sopas de letras, crucigramas, memoramas o cuestionarios. Los estudiantes pueden jugar a los juegos creados por los educadores en su propio dispositivo visitando la página web de <i>Educandy</i> o descargando la aplicación en su tableta. El aporte de <i>Educandy</i> es que facilita la creación de juegos educativos personalizados y motivadores que refuerzan el aprendizaje significativo de una manera divertida y dinámica.

<b>Plataforma digital</b>	<b>Tipo de plataforma</b>	<b>Accesibilidad</b>	<b>Navegabilidad</b>	<b>Tipo de usuario</b>	<b>Actividades didácticas</b>	<b>Aprendizaje significativo</b>
<i>Educaplay</i>	Es una plataforma educativa en línea que permite crear actividades interactivas personalizadas para el aprendizaje en áreas como matemáticas, ciencias o idiomas extranjeros.	La página principal posee dos botones, uno para docentes, donde se puede diseñar cualquier actividad didáctica por medio de gamificación y el otro botón tiene un juego de sabiduría animal, especie de un tablero de diseño.	Esta plataforma es muy amigable para docentes. Presenta más de 15 opciones para el diseño de juegos interactivos.	Esta herramienta está dirigida a profesores y estudiantes que quieren crear y compartir actividades multimedia.	Ofrece la posibilidad de generar mapas conceptuales, mapas interactivos, líneas del tiempo, vídeos interactivos y otros recursos para favorecer el aprendizaje significativo.	Permite a los docentes y estudiantes diseñar y compartir recursos educativos que estimulan el aprendizaje activo y colaborativo. Además, integra diferentes tipos de actividades, como crucigramas, mapas, vídeos, audios, que se adaptan a los distintos estilos y niveles de aprendizaje. Así, contribuye a enriquecer la experiencia educativa y a fomentar la motivación y el interés de los usuarios.
<b>Plataforma digital</b>	<b>Tipo de plataforma</b>	<b>Accesibilidad</b>	<b>Navegabilidad</b>	<b>Tipo de usuario</b>	<b>Actividades didácticas</b>	<b>Aprendizaje significativo</b>
<i>Mobbyt</i>	Es una herramienta digital educativa que	El menú de <i>Mobbyt</i> se encuentra en la parte inferior de la pantalla y tiene cuatro opciones:	Se puede diseñar, editar y publicar proyectos multimedia, desde	Esta herramienta está dirigida a profesores y	Ofrece una plataforma de aprendizaje adaptativo que	Ofrece contenidos interactivos y personalizados que se adaptan al nivel y al ritmo de cada estudiante, fomenta la

	ofrece recursos para el aprendizaje de matemáticas, incluyendo juegos, ejercicios y vídeos educativos.	Inicio, Explorar, Crear y Perfil. Cada opción tiene un icono y un texto que indica su función. Al pulsar sobre una opción, se abre la pantalla correspondiente con más opciones y funciones. Los botones de <i>Mobbyt</i> son de color blanco sobre un fondo azul oscuro y tienen un diseño minimalista y moderno. Algunos botones tienen animaciones o sonidos que los hacen más atractivos e interactivos.	vídeos y podcasts hasta revistas y libros electrónicos. Ofrece una interfaz intuitiva y amigable. Es ideal para profesionales, educadores, estudiantes y aficionados.	estudiantes que quieren crear y acceder a cursos <i>online</i> .	permite personalizar el contenido, el ritmo y la evaluación, según las necesidades y preferencias de cada usuario.	motivación y el interés por aprender mediante el uso de elementos lúdicos, como juegos, retos y recompensas; permite el seguimiento y la evaluación del progreso y del desempeño de los estudiantes mediante herramientas de análisis y reportes, facilita la comunicación y la colaboración entre los estudiantes, los docentes y los padres de familia, mediante un entorno virtual seguro y accesible.
<b>Plataforma digital</b>	<b>Tipo de plataforma</b>	<b>Accesibilidad</b>	<b>Navegabilidad</b>	<b>Tipo de usuario</b>	<b>Actividades didácticas</b>	<b>Aprendizaje significativo</b>
<i>Fun English Games</i>	Juego educativo en línea para	Cuenta con un menú que brinda acceso a una biblioteca, hojas de trabajo imprimibles,	Es amigable, cuenta con un listado en el margen izquierdo,	Esta herramienta está dirigida a estudiantes de	Ofrece una variedad de juegos sobre gramática,	Ofrece una gran variedad de juegos, actividades, recursos y materiales didácticos para practicar y aprender el idioma

	aprender inglés.	juegos, lecciones guiadas y planes de lecciones, y un botón llamado “Más”. De este último se desprende una pestaña desplegable, la misma cuenta con actividades prácticas, historias interactivas, ejercicios en línea, cuadernos imprimibles, proyectos de ciencias y vídeos de canciones. Al acceder a cada botón se despliegan otros correspondientes a la acción seleccionada, por ejemplo, en el botón juegos hay 24 botones para acceder a los juegos interactivos.	por grado, tema y estándar.	cualquier edad que quieren practicar su inglés con juegos <i>online</i> .	vocabulario, pronunciación y cultura inglesa.	de forma divertida y eficaz. Están diseñados para diferentes niveles, edades y habilidades, y se pueden adaptar a las necesidades e intereses de cada grupo. Además, fomenta el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir. Así, pueden mejorar su pronunciación, vocabulario, gramática y comprensión en inglés, mientras se entretienen y se motivan.
<b>Plataforma digital</b>	<b>Tipo de plataforma</b>	<b>Accesibilidad</b>	<b>Navegabilidad</b>	<b>Tipo de usuario</b>	<b>Actividades didácticas</b>	<b>Aprendizaje significativo</b>

<i>Duolingo</i>	Aplicación móvil y plataforma en línea para aprender idiomas.	Para usar, se debe elegir el idioma y el nivel que tienes. Sus botones son secuenciales y ofrecen lecciones adaptadas a cada nivel y a los intereses, con ejercicios de vocabulario, gramática, pronunciación y comprensión. También se puede seguir el progreso, ganar puntos y recompensas, uniéndose a una comunidad de aprendices.	Está diseñado para aprender de forma interactiva varios idiomas y sus actividades están enfocadas en completar acciones, selección múltiple y juegos, brindan amigabilidad para aprender desde la web o desde la app móvil.	Esta herramienta está dirigida a personas de cualquier edad que quieren aprender o mejorar un idioma extranjero.	Ofrece lecciones cortas y divertidas que se adaptan al nivel y al progreso de cada usuario.	El aporte es muy valioso, ya que permite a sus usuarios acceder a una educación de calidad, mejorar sus oportunidades laborales y culturales, y conectar con otras personas que comparten sus intereses. Utiliza la gamificación, la inteligencia artificial y la colaboración comunitaria para crear experiencias de aprendizaje personalizadas y significativas.
<b>Plataforma digital</b>	<b>Tipo de plataforma</b>	<b>Accesibilidad</b>	<b>Navegabilidad</b>	<b>Tipo de usuario</b>	<b>Actividades didácticas</b>	<b>Aprendizaje significativo</b>
<i>Kahoot</i>	Herramienta de creación y realización de cuestionarios y juegos educativos interactivos.	Tiene un menú con 11 botones y cada botón desprende una pestaña con varias actividades, tiene planes de estudio, un <i>Marketplace</i> y diferentes áreas.	Acceso gratuito (con opción de compra de funciones adicionales)	Esta herramienta está dirigida a profesores y estudiantes que quieren crear y participar en	Ofrece una forma dinámica y gamificada de evaluar los conocimientos y fomentar el	Favorece la motivación y el interés de los estudiantes por los contenidos curriculares. Estimula la participación activa y la colaboración entre los alumnos y el docente. Refuerza el aprendizaje mediante la

				cuestionarios interactivos.	aprendizaje colaborativo.	retroalimentación inmediata y el repaso de los conceptos clave. Desarrolla habilidades cognitivas como la memoria, la atención, el razonamiento y la creatividad. Permite adaptar el nivel de dificultad y personalizar los juegos según las necesidades y preferencias de cada grupo.
<b>Plataforma digital</b>	<b>Tipo de plataforma</b>	<b>Accesibilidad</b>	<b>Navegabilidad</b>	<b>Tipo de usuario</b>	<b>Actividades didácticas</b>	<b>Aprendizaje significativo</b>
<i>Quizlet</i>	Plataforma de aprendizaje en línea que permite crear y compartir tarjetas de estudio y cuestionarios.	Estas secciones son: Inicio, Crear, Mis conjuntos, Mis carpetas, Mis clases y Explorar. Cada una de ellas ofrece diferentes opciones y funcionalidades para personalizar el aprendizaje y la enseñanza.	Se puede acceder a las distintas secciones desde el menú principal. Además, se puede utilizar el buscador para encontrar conjuntos de fichas creados por otros usuarios sobre temas de interés.	Está dirigida a estudiantes y profesores de todos los niveles educativos, desde primaria hasta universidad, que quieren repasar o reforzar sus	Ofrece aprendizaje en línea que permite a los usuarios crear y compartir tarjetas de estudio interactivas sobre diversos temas.	Permite crear y compartir conjuntos de tarjetas de estudio sobre diversos temas. Estos conjuntos pueden contener texto, imágenes, audio y video, y se pueden usar para repasar, memorizar o evaluar conceptos. Aporta al aprendizaje significativo al facilitar la conexión entre los conocimientos previos y los nuevos, al promover la

				conocimientos de forma divertida y eficaz.		participación activa y la retroalimentación inmediata, y al ofrecer diversas modalidades y estrategias de estudio.
--	--	--	--	---	--	---

Una vez culminado el análisis de la revisión de las plataformas digitales, realizado través del Internet, se han considerado las siguientes características: tipo de plataforma, accesibilidad, navegabilidad, tipo de usuario, actividades didácticas y aprendizaje significativo; se procede con el proceso de un análisis comparativo de todas las plataformas digitales. De acuerdo con estudios realizados sobre el tipo de plataformas digitales, se resalta, que todas son educativas porque permiten crear y gestionar espacios definidos para cada asignatura, que incluyen gran variedad de actividades y la posibilidad de hacer un seguimiento del trabajo del alumno; son gratuitas, están creadas para tener acceso libre desde la web de modo fácil y directo; por lo tanto, se determina *Educaplay* como una plataforma intuitiva y gratuita, para crear actividades educativas multimedia para el aprendizaje en áreas como matemáticas, ciencias o idiomas extranjeros; además, permite hacer aplicaciones en línea, de diversos tipos, con las cuales ayuda a generar novedosos escenarios para reforzar el aprendizaje y la evaluación de forma individual o colaborativa, a través de varias actividades divertidas e interesantes.

Con respecto a la accesibilidad de las plataformas digitales, todas son accesibles y se presentan con botones grandes y pequeños en la página principal o menú principal, poseen colores llamativos para la manipulación fácil y sencilla para los usuarios; se toma como referencia a la herramienta *Educaplay*, porque su manejo es sencillo y su diseño es atractivo; se caracteriza por ser interactiva para el aprendizaje de los estudiantes, mientras que en otras herramientas, el acceso es complejo, porque tiene muchos botones y lo hace confuso, aburrido y desmotiva al alumno para continuar con su aprendizaje.

En cuanto a la navegación de las plataformas digitales, se puede agregar, que todas son de acceso gratuito, son fáciles, sencillas y amigables; la herramienta digital *Educaplay*, por su nivel de gratuidad, permite navegar de manera sencilla y divertida, diseñar juegos interactivos y lúdicos.

Sobre el tipo de usuario, en su mayoría están dirigidas a niños de primaria desde los tres a 12 años, además existen otras herramientas que están orientadas para estudiantes de cualquier edad y educadores, tal es el caso de la plataforma *Quizlet*, que ayuda a estudiantes y docentes de todos los niveles educativos, desde la primaria hasta la universidad, a reforzar los conocimientos adquiridos.

Por otra parte, las actividades didácticas de las herramientas digitales brindan diferentes juegos educativos gamificados y actividades interactivas; sin embargo, la plataforma *Educaplay* permite generar actividades dinámicas y gamificadas, dependiendo de la creatividad del educador para generar nuevos contenidos y favorecer el aprendizaje significativo.

Por último, se destaca el aprendizaje significativo que brindan las plataformas digitales y en su mayoría, permiten a los docentes y estudiantes, construir su propio conocimiento o promover el aprendizaje significativo mediante recurso lúdicos, interactivos, llamativos, adaptados a las necesidades e intereses de los usuarios.

Como conclusión de este análisis comparativo se considera que de todas las plataformas digitales analizadas la que más se relaciona con las necesidades e inquietudes que tiene este proyecto investigativo es la plataforma digital *Educaplay* diseñada para servir como herramienta de gamificación para el aula, que permite crear actividades educativas multimedia, determinada por sus resultados atractivos y profesionales, además con sus diversas formas de uso como instrumento de evaluación, actividades de refuerzo y compartir actividades educativas online, además ofrece un fácil uso y en su accesibilidad presenta dos botones con más de 15 actividades para el diseño de juegos interactivos por parte del educador, la navegación es sencilla y amigable para el estudiante y docente, es gratuita y no necesita software de instalación, además permite generar actividades didácticas gamificadas como adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, relacionar elementos, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, video quiz o ruletas de palabras, test, etc. y en el aporte significativo genera la interacción entre el profesor y el alumno, que también promueve la motivación y estimulación del alumno, desarrollando la evaluación continua con la finalidad que los estudiantes alcancen un determinado nivel de conocimiento y de esa manera contribuye al aprendizaje del idioma inglés y con la información descrita se ha elegido esta plataforma para realizar este proyecto de investigación.

**Tabla 2. Entrevista a profesionales**

Se ha gestionado una entrevista a los profesionales del Área de Inglés sobre el uso de las plataformas digitales y las actividades didácticas basadas en el juego, que apoyan la lectura del idioma inglés y con la entrevista se ha seguido el proceso del guion. Los entrevistados han aportado una valiosa información en relación a las temáticas que se detallan a continuación.

Temáticas	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3	Entrevistado 4
<b>Conocimiento curricular del idioma inglés</b>	<b>Lic. Joyce Cajas</b> Docente del área de inglés, labora en el cantón Pasaje en la escuela particular “Alborada”	<b>Mgs. Bielca Saraguro</b> Docente del área de inglés, trabaja en la ciudad de Machala en la escuela “Jaime Roldos Aguilera”	<b>Lic. Olha Vyrstyuk</b> Docente del área de inglés, se desempeña como docente en la Academia de Idiomas “Vyrstyuk” en Machala.	<b>Lic. Jonathan Palacios</b> Educador del área de inglés trabaja en la escuela “El Paraíso” en Machala.
<b>Metodologías y actividades didácticas que se usan para la enseñanza del idioma inglés.</b>	Las metodologías que trabaja la profesional para la enseñanza del idioma inglés con estudiantes de sexto año de EGB se detallan a continuación: <i>The Grammar – Translation Method</i> está enfocada en el estudio de la gramática y el vocabulario, además con este método se aprende muchas palabras inglesas mediante ejercicios de	La metodología que utiliza la docente en estudiantes de sexto año EGB es la Metodología Directa conocida como el método natural, a través de su desempeño se enfoca en la habilidad oral y enseña mediante la repetición de palabras. Asimismo, para la enseñanza se utiliza objetos, dibujos y otros materiales multimedia para mostrar al	Las metodologías que emplea la docente para la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de sexto año de educación básica es <i>The Grammar – Translation Method</i> centrada en la enseñanza de todas las reglas gramaticales y el vocabulario del lenguaje inglés. El aprendizaje se enfoca en los ejercicios relacionados con la	La metodología que trabaja el docente para la enseñanza del idioma inglés con estudiantes de sexto año de EGB es el Método Comunicativo que está centrado en los estudiantes en el uso de un idioma diferente del materno en diferentes contextos del idioma. El objetivo de este método es educar al niño que está aprendiendo un

	<p>lectura y traducción de textos.</p> <p>Por otra parte, la docente utiliza el <i>The Direct Method</i> consiste en la enseñanza de idioma inglés y su objetivo es facilitar el aprendizaje de la manera más natural, además mejora la comprensión del idioma, ayuda a mejorar la comprensión lectora, asimismo apoya la enseñanza de vocabulario y estructuras de uso cotidiano finalmente fomenta la enseñanza de la gramática a través de un método inductivo, es decir, primero con una presentación de ejemplos o situaciones y posterior explicando la regla gramatical.</p>	<p>niño el significado de palabras o conceptos que facilitan la asociación del vocabulario y gramática También ayuda a mejorar la comprensión lectora.</p> <p>Por otro lado, la docente manifiesta que utiliza la actividad de presentación y selección de varios gráficos, muestra y pronuncia cada gráfico ordenadamente por varias veces, luego los estudiantes hacen 3 repeticiones de la pronunciación de la observación de los gráficos, sin estar escritas las palabras, ya en la última presentación la docente les muestra escritas las palabras en la parte de debajo de los gráficos y como apoyo didáctico en la parte de atrás de cada</p>	<p>gramática y el vocabulario de actividades de traducción que se basan en el empleo de conocimientos adquiridos previamente.</p> <p>La docente utiliza en sus clases la actividad de los <i>flashcards</i> o tarjetas de estudio, que pueden contener información adicional como conceptos, esquemas y además se insertan colores o dibujos para una enseñanza visual atractiva a la rutina de estudio y esto sirve a niños para que identifiquen visualmente y mejoran la memoria mediante la recuperación de información.</p> <p>También utiliza la metodología Directa que se centra en la enseñanza de vocabulario y estructuras</p>	<p>segundo idioma que tendrá la capacidad de producir una comunicación real, tanto oral y escrita con otras personas.</p> <p>La actividad didáctica que usa el docente es <i>Total Physical Response (Respuesta Física)</i> que se caracteriza por cómo los niños aprenden su idioma materno. Asimismo, los estudiantes reciben un estímulo y emiten con gestos o movimientos de manera que crea un ambiente agradable por lo cual se tiene respuestas muy positivas por parte de los aprendices.</p>
--	---	---	---	---

<p><b>Estrategias para mejorar la destreza lectora del idioma inglés</b></p>	<p>Las estrategias que emplea la docente para mejorar la destreza lectora del idioma inglés es la estrategia de lectura rápida como es el <i>skimming</i> que refiere a la</p>	<p>gráfico tiene escrito el fonema de cómo se lee las palabras. Para evaluar la memorización de estas palabras, la maestra pega en fila las palabras en desorden y les pregunta cuál es el orden de cada gráfico y entonces ellos se levantan y ordenan como al inicio de la clase presentó la profesional y escriben debajo de cada gráfico los nombres de los gráficos que además esas palabras se les inserta de una oración, esta actividad sirve para adquirir vocabulario.</p> <p>La estrategia que utiliza la docente dentro del aula para la enseñanza del inglés es el Lenguaje Corporal: como expresión facial expresión corporal y emociones,</p>	<p>gramaticales de uso cotidiano, además en la memorización de frases y pequeños diálogos que se asocian con las reglas gramaticales.</p> <p>Para mejorar la destreza lectora emplea la estrategia de memorización que sirve para facilitar el proceso de retención de vocabulario y frases que implica la</p>	<p>La estrategia que utiliza el docente para mejorar la destreza lectora es <i>Extensive Reading</i>, pues este tipo de lectura tiene como finalidad apoyar al</p>
--	--	--	--	--

	<p>manera en que el aprendiz lee a una velocidad mayor para obtener la idea general del texto, asimismo, el niño lee rápidamente todas las palabras o el texto importante y luego trata de obtener una idea general sobre la lectura. Por lo tanto, la docente al inicio de sus clases emplea esta estrategia con ciertas lecturas que contienen <i>pictures</i> y el estudiante realiza la lectura breve para tener la información general de la lectura.</p> <p>Por otro lado, para mejorar la destreza lectora utiliza también, la estrategia del <i>scanning</i> que se enfoca en la búsqueda de información específica y sólo analiza la parte del texto que brinda la</p>	<p>cuando niño no logra entender, expresiones, saludos, vocabulario y gramática, utiliza esta estrategia ya que el objetivo de la enseñanza de este idioma es no hablarles en español.</p>	<p>repetición. La memorización ayuda a los niños a desarrollar habilidades mentales para toda su vida.</p>	<p>estudiante a mejorar su habilidad de lectura en vez de solo leer para aprender el idioma inglés. Asimismo, fortalece el vocabulario, permite a los estudiantes a mejorar su rapidez y fluidez de lectura, les crea confianza, motivación, placer y amor por la lectura y Ayuda a los estudiantes a entender el funcionamiento de los patrones gramaticales en contexto.</p> <p>Por otro lado, utiliza también el <i>Intensive Reading</i> se caracteriza por ser lenta y se enfoca en leer un texto prestando la debida atención al significado de las palabras que incluye la toma de notas y la atención a los detalles del contexto. Este tipo de lectura contiene diversas actividades</p>
--	---	--	--	---

	<p>información necesaria, por lo tanto, la docente utiliza esta estrategia con los estudiantes para que subrayen palabras claves con el objetivo de centrarse en la lectura para lo cual tiene preparado varias preguntas para el desarrollo de la lectura.</p>			<p>didácticas como responder preguntas sobre el texto, elegir la respuesta correcta entre varias opciones, verdadero o falso, la elaboración por parte del estudiante de preguntas sobre un tema u ordenar una serie de frases según la secuencia correcta.</p>
<p><b>El uso de las plataformas digitales</b>  <b>-Empleo de plataformas digitales para la enseñanza del inglés</b></p>	<p>Las herramientas digitales que usa la educadora en la enseñanza del lenguaje inglés son la aplicación del libro virtual presentación <i>plass</i> y <i>Kahoot</i>, <i>Memrife</i>, <i>BBC Learning</i>.</p>	<p>Herramientas empleadas por la profesional como <i>Kahoot</i>, <i>Quizziz</i> <i>Liveworksheets</i> y <i>Padle</i></p>	<p>La docente utiliza herramientas digitales para la enseñanza del idioma como las plataformas, <i>Liveworksheets</i>, <i>Wordwall</i>, <i>Canvas</i>, <i>Kahoot</i>, <i>Educaplay</i> y <i>Quizlet</i>.</p>	<p>El profesional recalca que las plataformas digitales que aplica en su enseñanza son <i>Kahoot</i>, <i>Educaplay</i> y <i>Wordwall</i>.</p>
<p><b>Plataformas digitales que sirvan para realizar actividades didácticas en el idioma inglés</b></p>	<p>La profesional usa estas plataformas digitales para realizar actividades didácticas en el idioma inglés como <i>Kahoot</i> que</p>	<p>Plataformas digitales que usa la docente para realizar actividades didácticas en el idioma inglés es <i>Kahoot</i> que permite trabajar con</p>	<p>Plataformas digitales que utiliza la educadora para realizar actividades didácticas en el lenguaje inglés está <i>Liveworksheets</i></p>	<p>El docente da a conocer que para realizar las actividades didácticas en su aula emplea la herramienta <i>Kahoot</i> con la finalidad de</p>

	<p>sirve para realizar cuestionarios de evaluación, mientras que <i>Memrife</i> diseñada para el aprendizaje de idiomas online, utiliza lecciones gratuitas, recursos y clases interactivas como medio para la enseñanza.</p> <p>Por último, está <i>BBC Learning English</i> es una plataforma de aprendizaje en línea que tiene algunas categorías que se puede acceder a una gama de recursos y materiales de aprendizaje para realizar gramática, vocabulario en sí, completar lecturas, también se puede acceder a <i>quizzes</i> y pruebas para evaluar el progreso y mejorar la comprensión lectora del inglés. En fin, los recursos son interactivos y prácticos.</p>	<p>temas, revisar y reforzar contenidos, y evaluaciones; esta plataforma también sirve como enganche para que la clase sea divertida y el estudiante esté motivado por aprender.</p> <p>Por otra parte, la docente utiliza Quizziz como herramienta digital, permite observar el proceso que realiza el estudiante y evaluar mientras se divierten.</p> <p><i>Liveworksheets</i> es una herramienta que brinda muchas actividades didácticas tales como: fantástico para vocabulario escribir una respuesta, seleccionar una opción múltiple, unir conceptos, arrastrar elementos, escuchar audios, grabar respuestas, etc. Asimismo,</p>	<p>es una herramienta gratuita que brinda la facilidad a los educadores para elaborar planes de aprendizaje interactivos en formato PDF de manera sencilla, permite realizar actividades desde casa, además le permite al estudiante comprobar las respuestas al instante.</p> <p>Por otra parte, la docente también emplea la plataforma <i>Wordwall</i> que permite crear actividades muy sencillas y atractivas como cuestionarios, unir las correspondencias, ordenar por grupo, palabra faltante, reordenar, sopa de letras, verdadero o falso, crucigrama; que también se puede crear actividades interactivas como imprimibles.</p>	<p>ayudar a los estudiantes a reforzar sus conocimientos, asimismo, permite que los docentes elaboren cuestionarios educativos, además, permite mejorar el aprendizaje del idioma inglés para crear un mejor vocabulario y reafirmar los conocimientos previos.</p> <p><i>Educaplay</i> es una plataforma de carácter gratuito, destinada a crear y compartir actividades educativas multimedia. Esta herramienta genera muchas actividades dinámicas educativas para usar en el aula y se caracteriza por sus resultados atractivos y profesionales.</p> <p><i>Wordwall</i> es una herramienta en línea que</p>
--	---	---	--	--

		<p>permite transformar cualquier archivo .doc .docx .pdf .jpg y .png en guías interactivas.</p> <p><i>Padlet</i> es una plataforma muy competitiva para la destreza lectora que permite crear murales colaborativos, apoya los espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos. Estos recursos se agregan como notas adhesivas, como si fuesen “post-its” Asimismo, permite interactuar entre niños mediante temas interesantes para mejorar la lectura.</p>	<p><i>Canva</i> es una plataforma gratuita en línea, que realiza diferentes tipos de arte, como crear diseños personales, educativos o profesionales. Además, posee una interfaz atractiva e intuitiva y fácil de utilizar que tiene una variedad de 8.000 plantillas y elementos multimedia que puedes agregar.</p> <p><i>Kahoot</i> es una plataforma de servicio web, elaborada con fines educativos, que sirve para generar juegos interactivos y como herramienta de refuerzo permite realizar juegos basados en preguntas y respuestas, además, enseña contenidos, gamifica la clase, examina, para valorar y para aprender o para jugar.</p>	<p>sirve para realizar juegos y fichas de actividad para compartir en una clase de alumnos. Facilita la creación de actividades y comparte de forma sencilla, también permite imprimir los juegos y las fichas para compartirlos de forma física. Las fichas imprimibles se pueden descargar en pdf.</p>
--	--	---	---	--

			<p><i>Educaplay</i> es una plataforma en línea que permite crear actividades en línea multimedia y juegos de tipo educativo fácilmente y de forma muy intuitiva. Además, nos brinda una variedad de juegos y actividades elaboradas por otros usuarios. Sirve de gran ayuda para utilizar en el aula ya que incrementa la motivación del alumnado, mientras se trabajan aspectos específicos de la materia.</p> <p><i>Quizlet</i> es una herramienta increíble para la enseñanza del idioma inglés que permite crear tarjetas con contenidos educativos incluyendo texto e imágenes, además creadas las tarjetas, la herramienta elabora de forma automática</p>	
--	--	--	--	--

<p><b>Estrategias metodológicas que emplean los docentes para la destreza lectora del inglés</b></p>	<p>La profesora trabaja con estas estrategias basadas en el juego como los <i>fillers</i> y <i>warm ups</i> o actividades de calentamiento, pues son ejercicios que se puede realizar antes de iniciar las clases para activar a los estudiantes. Con este tipo de actividades no solo se brinda diversión a los aprendices, sino que logra alcanzar el objetivo de aprendizaje basados en el tema de clases que enseña.</p>	<p>La estrategia basada en el juego que usa la docente, es de ordenar la estructura gramatical de preguntas de un tema seleccionado en este caso es sobre la escuela, la docente les pregunta a los estudiantes en inglés <i>What's the name school? Who's the principal school?</i> etc, luego estas preguntas las escribe desordenadas en el pizarrón para que los estudiantes la orden y conozcan cómo están estructuradas las pregunta, el objetivo de esta actividad es que los alumnos respondan en inglés y si no lo hacen la educadora les presenta gráficos sobre el</p>	<p>actividades y juegos que nos resultará de gran utilidad en el aula.</p> <p>La profesional emplea esta estrategia basada en el juego como el <i>hangmam</i> el juego del ahorcado, es muy sencillo para aplicar a los estudiantes esto consiste que el profesor piense una palabra, frase, u oración y los estudiantes de clase debe adivinar mediante letras. Empleando una fila de guiones, se representa la palabra a adivinar, dando el número de letras y la categoría. El docente aplica este juego con temas planificados para los estudiantes que deben adivinarla, sugieren una letra que aparece en la palabra,</p>	<p>El docente emplea está estrategias basadas en el juego dentro del aula, por lo general trabaja en grupos con los estudiantes, para un mejor aprendizaje el docente inicia motivándolos para que interactúen con un tema que les llame la atención y les realiza adivinanzas haciéndoles preguntas sobre el tema de la historia, los personajes que incluirán en la historia, les muestra <i>flashcard</i> ( imágenes ) para presentar los personajes de la historia ,a cada grupo les asigna la historia desordenada donde trabajan vocabulario y ciertas estructuras</p>
--	--	---	---	--

		tema y puedan responder sin necesidad de recurrir al idioma español	el estudiante escribe en todas sus formas correctas. Si no aparece, el profesor hará una marca en la figura de un hombre ahorcado, como marca de conteo. La mecánica del juego finaliza cuando se adivina o se completa la palabra o, por el contrario, se completa el diagrama del ahorcado. Este tipo de juego ayuda al estudiante a recordar las palabras para fortalecer el vocabulario del estudiante.	gramaticales. El docente trata que cada grupo presente sus actividades para que el resto de grupos observen, después el docente lee la historia trata de adaptar con la realidad de ciertos nombres de ellos con la finalidad que se enganchan de nuevo y presten atención a la historia, después el docente indica al grupo que realizó la tarea correctamente.
<b>Plataformas digitales basadas en el juego</b>	Dentro de las plataformas digitales basadas en el juego que utiliza están el <i>Kahoot</i> , <i>Wordwall</i> y <i>Liveworksheets</i> .	Las herramientas digitales basadas en el juego que le da mayor uso son <i>Kahoot</i> , <i>Liveworksheets</i> y <i>Educaplay</i> .	La plataforma digital que más utiliza la docente es <i>Wordwall</i> .	Las herramientas digitales que utiliza con mayor frecuencia, se detallan a <i>Kahoot</i> y <i>Wordwall</i> .
<b>Experiencia sobre el uso de las plataformas digitales basadas en el juego</b>	La educadora indica que su experiencia con el uso de plataformas digitales basadas en el juego ha sido	Según la experiencia de la docente, dice que en tiempo de pandemia no tenía mucho conocimiento en	La experiencia de la maestra indica que le gusta utilizar bastante las plataformas	Considera el profesional que son plataformas competitivas por las

<p><b>Actividades didácticas basadas en la destreza lectora del lenguaje inglés.</b>  <b>-Conocer qué tipo de actividades didácticas realizan en la lectura del idioma inglés.</b></p>	<p>satisfactoria debido que cuando los estudiantes juegan el aprendizaje se torna fácil, también jugando aprenden mejor; como referencia tenemos actividades como repetición, memorización, <i>review</i> rompecabezas, sopa de letras, crucigramas, entre otras.</p> <p>El tipo de actividades didácticas que realizan los estudiantes es el escaneo de toda la lectura, luego el banco de preguntas para el subrayado de las palabras claves para continuar con la lectura, para saber lo que trata la lectura y respondan las preguntas.</p>	<p>plataformas digitales y en una ocasión cuando tuvo que evaluar una prueba de diagnóstico los niños, por la interactividad, entraban y salían de la plataforma por el mecanismo del juego y puntaje que posee la herramienta no querían salir de allí.</p> <p>La actividad didáctica que realizan los niños en la lectura del lenguaje inglés es lectura en voz alta donde el estudiante lee 2 veces en voz alta y luego contesta preguntas para incrementar la comprensión de la destreza lectora.</p>	<p>digitales porque brindan juegos con colores, música, animaciones y eso les llama bastante la atención a los niños en la clase y puede cumplir con el objetivo planificado de la clase.</p> <p>La docente indica la actividad que utiliza para la lectura, antes de empezar con la lectura del texto, la docente les da indicaciones a los estudiantes que primero identifiquen y subrayen las palabras, es decir solo lean el texto ellos mismos de lo que va a tratar la lectura, después</p>	<p>actividades gamificadas que poseen.</p> <p>El profesional indica que las actividades lúdicas generan interés en los estudiantes y los motiva de una manera satisfactoria ellos puedan entender y apoderarse del contenido de la clase y puedan ponerlo en práctica en forma natural mientras mantengan el nivel de interés.</p>
--	---	---	---	--

<p><b>Identificar cuáles de las actividades didácticas mencionadas están basadas en el juego.</b></p>	<p>La actividad didáctica basada en el juego que emplea la docente es el <i>scanning</i> pues permite que los estudiantes escaneen visualmente el texto luego brinda el banco con algunas preguntas y les indica que realicen el subrayado con palabras claves ya en base a esa lectura los estudiantes actúan para entender mejor esa lectura.</p>	<p>La docente en todas sus clases trata de utilizar la actividad del lenguaje visual que está como el <i>Display Posters y Carteles</i> que son un medio excepcional para el empleo y repaso del vocabulario y su práctica. El uso de <i>REALIA</i>, es decir materiales reales del tipo posters de turismo, publicidad, mapas, cartelería facilitan la implicación del alumnado en las tareas.</p>	<p>subrayaran los verbos según su tiempo, entonces una vez que han identificado lo indicado por la docente los estudiantes proceden a leer la lectura lo cual ayuda a la pronunciación y comprensión lectora.</p> <p>La profesional menciona algunas actividades basadas en el juego que realiza en el aula, es decir, dependiendo del tema emplea estas actividades tales como selección de palabras, identificación de verbos, buscar y encerrar palabras, quien lo realiza más rápido tiene su recompensa, además en las otras destrezas y la destreza lectora realiza crucigramas, sopa de letras, completar</p>	<p>Sobre las actividades didácticas basadas en el juego, el docente menciona que partiendo de las mismas bases de las plataformas el espíritu de competencia de los estudiantes están prestos para competir a ganar y permite que todos participen den su opinión que formen parte del grupo muy aparte de su afinidad por la asignatura.</p>
---	---	---	--	---

<p><b>Conocer cuáles de las actividades didácticas basadas en el juego son efectivas para el apoyo de la destreza lector</b></p>	<p>El <i>skimming</i> es una de las actividades que ayuda al estudiante a desarrollar su comprensión lectora, además agrega temas que les agrade y les llame la atención a los estudiantes, además hace que participen para que mejoren la destreza lectora del lenguaje inglés</p>	<p>La actividad didáctica basada en el juego que es efectiva para la enseñanza de la destreza lectora es el engancharlos en la clase, darles seguridad y motivación de decirles te acompaño para que realices tu trabajo o decirles tú puedes mejorar tus conocimientos</p>	<p>textos con las palabras dadas.</p> <p>Los flashcards son actividades didácticas que permiten al estudiante estimular la memoria activa, de manera que el niño pueda relacionar preguntas con un apoyo visual. Además, fomenta el estudio a través del recuerdo activo, es una de las prácticas mediante las que el cerebro del niño aprende de manera más efectiva.</p>	<p>Las que están involucradas en el movimiento de los estudiantes empiezan interactuando como grupo y luego pueden expresar sus opiniones, ideas dentro del grupo pueden realizar competencias para observar quien puede ordenar la historia con materiales como globos colocando dentro la historia como van llegando al globo lo revientan y arman la historia.</p>
--	---	---	--	---

Una vez realizadas las entrevistas a los cuatro docentes del Área de inglés, mediante la plataforma *Zoom*, se han considerado las siguientes temáticas: el conocimiento curricular del idioma inglés, el uso de las plataformas digitales, estrategias metodológicas que emplean los docentes para mejorar la destreza lectora del inglés y actividades didácticas basadas en la destreza lectora del idioma; asimismo, se continúa con el proceso del análisis comparativo para conocer cuáles son las actividades didácticas más valiosas usadas por estos educadores para el desarrollo de la propuesta de la guía didáctica.

De acuerdo con las entrevistas realizadas a los docentes sobre el conocimiento curricular, se destaca, que las metodologías utilizadas en sexto grado de la EGB son importantes, ya que sirven para guiar el intercambio de conocimientos y trabajar las destrezas de cada estudiante. Por lo tanto, se determina, que, dentro de las metodologías más utilizadas en el salón de clases, se encuentra *The Grammar –Translation Method*, utilizada en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, al fortalecer las destrezas de la lectura y escritura. Así mismo, su desempeño fundamental se centra en el estudio de todas las reglas gramaticales, pues a su vez, los estudiantes aprenden vocabulario y gramática, apoyados por el docente, mediante libros u otros medios didácticos que se complementan con actividades prácticas en el idioma inglés, en su proceso de aprendizaje. En esta metodología, el estudiante debe centrar su atención en la elaboración de oraciones, se prioriza la gramática y el estudio amplio del vocabulario, para elaborar frases cortas, aprendidas anteriormente.

Asimismo, la metodología *Direct Method* es más conocida como método natural, que se enfoca en la comunicación y no utiliza la traducción para conocer el significado; la comunicación es directa y el docente explica un nuevo vocabulario con la asociación de gestos, mímica, objetos e imágenes reales y la situación comunicativa. La gramática se enseña indirectamente, ello significa que los estudiantes deducen las reglas gramaticales a través de ejemplos en interacción con el idioma. El vocabulario se practica utilizando nuevas palabras en contexto. Además, el profesional motiva a los estudiantes a hablar en idioma inglés en contextos "reales" o sobre temas "reales".

En cuanto a las actividades didácticas más usadas por los docentes, para la enseñanza del idioma inglés, se encuentran los *flashcards*, conocidas como tarjetas de estudio o tarjetas didácticas, uno de los mejores métodos de aprendizaje y memorización; también son técnicas de estudio que permiten que la enseñanza sea más activa, motivadora y divertida para fijar el conocimiento. Además, son tarjetas que poseen ideas claves relacionadas con temas de estudio que sirve como material didáctico para sintetizar los conceptos más importantes a estudiar por los alumnos; como demostración se citan: definición, fórmulas, datos o fechas clave. También sirve para adquirir conocimientos, al memorizar su contenido mediante el repaso espaciado del conjunto de tarjetas. Es rápido, sencillo y, sobre todo, muy eficaz cuando tienen que memorizar mucho contenido.

Por otro lado, otra actividad utilizada por los docentes es *Total Physical Response* (Respuesta Física), una herramienta que se emplea en el aprendizaje, especialmente del idioma inglés;

permite que los aprendices reciban y expresen una respuesta con gestos o movimientos, de manera que se genera un ambiente agradable en el aula, en la cual, el resultado es positivo para los alumnos. Asimismo, las actividades generan un ambiente motivador e involucra una participación y escucha activas. El movimiento y el empleo de gestos promueve que el aprendizaje sea duradero y memorable para los alumnos.

Por otra parte, se encuentran las estrategias que mejoran la destreza lectora del idioma inglés, como el lenguaje corporal, la forma más importante de la comunicación no verbal. Se refiere al movimiento de expresiones faciales, corporales, gestos con las manos, posición del cuerpo para transmitir información de forma voluntaria o involuntaria, que expresan ideas y actitudes, por lo que es un buen indicador del estado emocional de la persona.

La estrategia de lectura *Skimming* es conocida como “barrida de texto”; se emplea para entender el texto y buscar las ideas claves. El objetivo es obtener una idea general del contenido, es decir, se refiere a toda estructura del texto y a todo lo que pueda brindar una idea global; se aplica esta estrategia a novelas, periódicos, páginas web, revistas.

Por último, se encuentra la estrategia del *Scanning*; esta se enfoca en realizar una lectura exploratoria; es decir, realiza un *escaneo* visual del texto con el objetivo de encontrar algún dato importante; esta estrategia se realiza cuando se quiere buscar datos concretos.

De acuerdo con las entrevistas realizadas, en lo referido a la temática segunda, el empleo de las plataformas digitales por los docentes del área de inglés, se ubica en primera instancia.

-La docente Joyce Capa emplea las plataformas digitales como la aplicación del libro virtual, presentación *plass*, *Kahoot*, *Memrife* y *BBC Learning*. Dentro de las plataformas digitales basadas en el juego, que utiliza con sus alumnos, están *Kahoot*, *Wordwall* y *Liveworksheets*. La experiencia con estas plataformas ha sido satisfactoria, debido a que el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha convertido en un proceso fácil; con estas herramientas, mediante el juego, se ayuda a mejorar el aprendizaje; por lo tanto, los estudiantes desarrollan mejor las actividades como repetición, memorización, *review* rompecabezas, sopa de letras, crucigramas, entre otras.

-La profesional Bielca Saraguro menciona, que para la enseñanza del idioma inglés utiliza herramientas digitales como *Kahoot*, *Quizziz* *Liveworksheets* y *Padlet*. Para la enseñanza de la destreza lectora emplea, con frecuencia, estas herramientas basadas en el juego como *Kahoot*, *Liveworksheets* y *Educaplay*. Asimismo, en el tiempo de pandemia, la educación se vio afectada y de la misma manera, muchos docentes se vieron obligados a educarse en el dominio de las plataformas digitales y gracias a estas herramientas, brindaron un aprendizaje significativo en el desarrollo de la destreza lectora.

- La docente Olha Vyrstyuk enfatiza en que, para la enseñanza del lenguaje inglés utiliza las plataformas digitales *Liveworksheets*, *Wordwall*, *Canvas*, *Kahoot*, *Educaplay* y *Quizlet*. Para la enseñanza de la destreza lectora aplica la herramienta *Wordwall* debido a su fácil uso, ya que la mecánica del juego es interesante. Dentro de la experiencia como profesional, indica,

que le agrada utilizar muchas herramientas digitales, porque brindan juegos dinámicos, música y animaciones que llaman mucho la atención al estudiante.

-El profesional Jonathan Palacios da a conocer, que para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el idioma inglés, utiliza plataformas como *Kahoot*, *Educaplay* y *Wordwall*. Para desarrollar la destreza lectora con los alumnos, utiliza estas herramientas basadas en el juego, como *Kahoot*, *Wordwall* y *Educaplay*. También indica, que todas estas plataformas digitales son muy competitivas por el nivel de gamificación que brindan.

En la tercera temática se entrevistó a los profesores del área de inglés, sobre las estrategias metodológicas que emplean dentro de la destreza lectora del inglés; de ellas se recalcan las estrategias basadas en el juego, pues son muy importantes para orientar al estudiante en el mundo del conocimiento; el empleo del juego permite a los estudiantes aprender actividades lúdicas que les ayuden a retener el conocimiento y a fomentar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, para luego, obtener aprendizajes significativos en el idioma inglés.

Dentro de este lenguaje visual tenemos *Display Posters* y *Carteles*, son recursos materiales didácticos muy utilizados por los docentes de lengua inglesa, pues son de gran ayuda y permite jugar con el texto. Asimismo, tenemos los *REALIA*, objetos reales que emplean con frecuencia los docentes dentro del aula, con el objetivo de enseñar vocabulario e ilustrar palabras; facilita al estudiante usar sus sentidos para aprender vocabulario nuevo.

El *scanning* se compone en tres pasos esenciales: primero, se destacan las palabras claves que se van a buscar; luego, se miran rápidamente en el texto, las palabras claves y al final, se procede a dar lectura a las oraciones que se encuentran en el mismo para determinar si brindan la información necesaria. Luego del desarrollo de la lectura o el *scanning*, se continúa con la realización de actividades con los estudiantes que están listos para competir y ganar, y quien lo realice más rápido, obtiene su recompensa; luego de realizar la selección de palabras, identificación de verbos, buscar y encerrar palabras, dentro de la destreza lectora, pueden realizar crucigramas, sopa de letras, completar palabras, y otras.

En cuanto a las actividades didácticas basadas en el juego, entre las más efectivas para el apoyo de la destreza lectora están los *flashcards* o tarjetas didácticas, uno de los recursos más utilizados por los profesores mediante variados juegos para enseñar el vocabulario en inglés y además, sirven para estimular la imaginación de los estudiantes, realizar la retroalimentación o introducir nuevos contenidos, memorizar vocabulario, fechas, imágenes y su significado, entre otros elementos de un tema específico, y permiten crear un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Por otra parte, el *skimming*, conocido también como barrida de texto, permite a los docentes la búsqueda de las ideas principales de un texto en los primeros y últimos párrafos; además, de ofrecer, de manera divertida, una idea general de conceptos, datos y fechas.

Sobre la cuarta temática se realizaron entrevistas a los docentes del área de inglés, en lo

relativo a las actividades didácticas basadas en la destreza lectora del inglés; dentro de ellas, se enfatiza en el tipo de actividades didácticas de lectura realizadas en idioma inglés como el *scanning*, donde los estudiantes hacen el escaneo de manera rápida de todo el texto; el docente les facilita varias preguntas para la realización de las actividades como, el subrayado de palabras claves -con la finalidad de que el estudiante conozca sobre la lectura- y proceda a responder las preguntas relacionadas con el texto. Otro tipo de actividad didáctica se refiere a la lectura en voz alta, que ayuda a imitar la manera más natural de aprender el idioma inglés, luego contestar preguntas para incrementar la comprensión de la destreza lectora.

Con el análisis y la exposición de los resultados de los dos primeros objetivos específicos sobre los contenidos teóricos y prácticos se analizaron varias plataformas educativas para la enseñanza del inglés. Luego del proceso del análisis realizado, se ha llegado a la conclusión de que la plataforma que se adecua a las características de una herramienta digital es *Educaplay*.

Por otra parte, en la investigación de campo que se realizó, con respecto a los profesores, se logró determinar metodologías como *Direct Methods*, *Grammar Translation Method*, y actividades didácticas como los *fillers* y *warm ups*, el *scanning*, *Display* y *Posters* y *Carteles*, dentro de estos recursos están los *REALIA*, además del *skimming* y las *flashcards* o tarjetas. Estas actividades didácticas son aplicadas por los profesionales, según testimonian las entrevistas realizadas; considerando estas metodologías unido a la plataforma *Educaplay* y a los juegos didácticos se demuestra que los materiales didácticos son llamativos e interesantes, debido a su enorme capacidad para lograr la motivación de los estudiantes y para identificarlos con la asignatura; además, por medio del aprendizaje significativo permite que su participación sea activa, para entablar conexiones con los conocimientos previos, que conlleva analizar la realidad y permite crear un pensamiento crítico.

Asimismo, estas actividades didácticas están dirigidas para estudiantes de 10 a 11 años de edad de sexto año de EGB, con el objetivo de brindar a los docentes del área de inglés, la guía digital con actividades basadas en juegos que permitan contribuir al desarrollo de la destreza lectora del idioma inglés. Por lo tanto, esta guía didáctica digital con juegos dinámicos y lúdicos, permitirá que los estudiantes manipulen las actividades didácticas y conlleva a mejorar esta destreza lectora compleja que caracteriza a este idioma extranjero.

Por otro lado, para el desarrollo de la guía didáctica digital basada en el juego, se ha considerado seleccionar tres actividades didácticas tomadas del módulo 2 de inglés de sexto año de Educación General Básica brindadas por el Ministerio de Educación. En la primera actividad del texto se encuentra la lectura *The History of pizza* en la cual los estudiantes deben aprender el vocabulario sobre los ingredientes de la pizza, por lo que, se seleccionó de la plataforma *Educaplay* el juego dinámico llamado *Memory* que ayuda a reforzar la memoria, como también, las habilidades de emparejar y la atención por los detalles. Enseñan a lidiar con grandes emociones, como la decepción por perder. Finalmente les enseñan reglas en un ambiente divertido e informal.

Para la segunda actividad didáctica, se agregó del texto de sexto año básica con el tema: La Mama Negra, en la cual se busca que los estudiantes lean, entiendan y retengan la información para obtener una buena comprensión lectora, por lo que se seleccionó la aplicación de *Froggy Jumps* ya que permite que el estudiante aprenda jugando con la rana salta a la casilla, que contiene la respuesta correcta antes de que se acabe el tiempo de la pregunta. Si se acaba el tiempo o salta a una casilla incorrecta, se hundirás en el agua y perderás una vida. El juego acaba cuando llegas a la orilla o pierdes todas tus vidas.

En la tercera actividad didáctica, se seleccionó del texto la temática: *Remove your shoes...or not ?* con la finalidad que los alumnos lean y comprendan el texto, para que luego, aprendan la gramática sobre los adverbios de frecuencia y así, reconozcan y apliquen en actividades encomendadas por el docente, para este tipo de actividad se seleccionó la aplicación de *Fill in the blanks*, con el objetivo que de luego de haber leído y aprendido los adverbios tengan la capacidad de arrastrar y colocar la palabra correcta en los espacios que contiene la actividad.

#### 4.1 Interpretación de resultados de la encuesta aplicada

Se aplicó la encuesta elaborada en los formularios de *Google* detallada en el anexo 1, a siete personas, para validarla. Posteriormente, fue enviada a través de *Messenger* y *Whatsapp* a diferentes docentes, para obtener datos de las diferentes preguntas, obteniéndose los siguientes resultados:

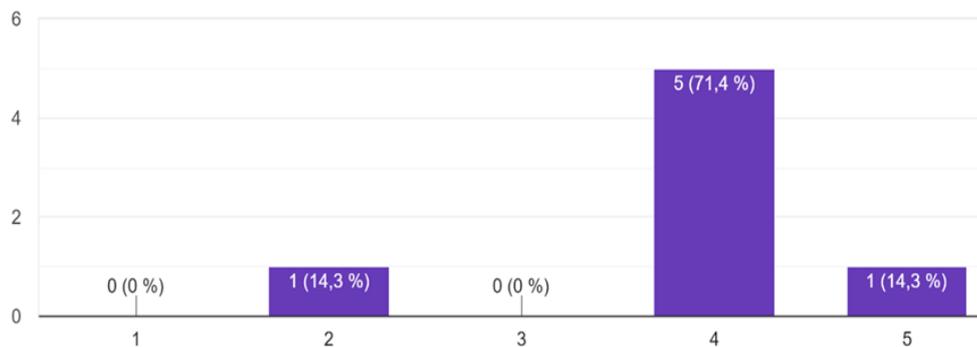
El *link* que se facilitó a los docentes para el ingreso a la guía didáctica digital basada en juegos para la enseñanza de la destreza lectora del idioma inglés en estudiantes de sexto año E.G.B:

<https://view.genial.ly/64b457722142db001aa4fa2e/presentation-presentacion-interactiva-basica>

1. -En escala del 1 al 5: ¿Qué tan fácil fue el acceso a la Guía didáctica digital
2. ?

#### Figura 2.

**Gráfico 1. Respuesta 1 de la encuesta de validación**



Fuente: Elaboración propia.

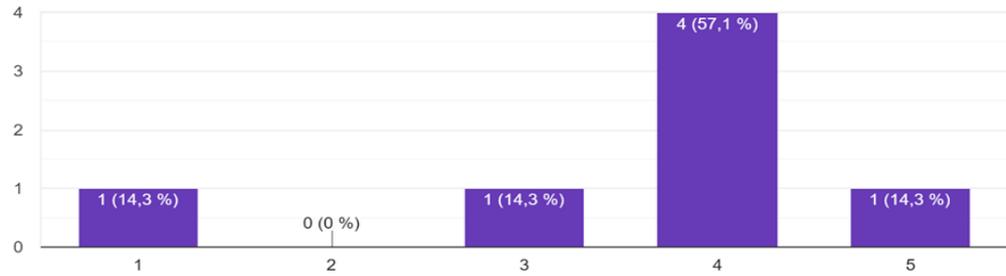
#### Interpretación

El gráfico 1 refleja al 14,3% de los encuestados, que se ubican en la escala 2; manifiestan que no les resultó fácil el acceso a la guía didáctica, quizás puede ser por un inconveniente que se les presentó al ingresar mediante el celular, pues al momento de observar y ampliar esta guía, se les hizo difícil su correcta navegación. Por otro lado, existe un 85,7% de docentes que se detallan en las escalas 4 y 5; indican que les pareció accesible la guía digital porque les permitió navegar con facilidad a cada uno de los temas y actividades didácticas diseñadas para su navegabilidad, así como también, los botones interactivos, permitieron llamar la atención y desplazarse de manera rápida para conocer lo que contiene la guía.

3. -En escala del 1 al 5 ¿Qué tan fácil se le hizo la presentación de la Guía Didáctica para generar actividades didácticas basadas en el juego?

#### Figura 3.

**Gráfico 2. Respuesta 2 de la encuesta de validación.**



Fuente: Elaboración propia

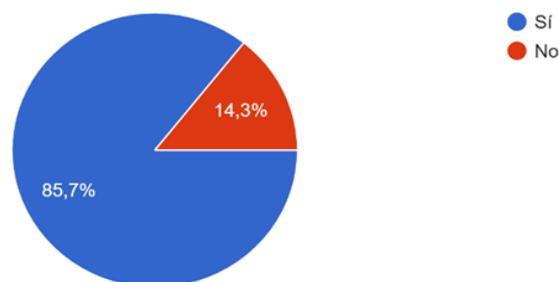
### Interpretación

Este gráfico 2 refleja un 85,7%, en la cual se encuentran en las escalas 3, 4 y 5; opinan que están satisfechos con la presentación de esta guía didáctica digital; indican que la plataforma es interactiva, fácil y sencilla para crear actividades didácticas dinámicas con temas acorde a la edad de los niños, ello permite que mejoren la habilidad lectora en el inglés; mientras, un 14,3% indica que no les resulta fácil la presentación de la guía digital, ya que el video tutorial observado, no les facilita el aprendizaje significativo como para crear actividades interactivas con la plataforma.

4. - ¿Considera usted que el uso del video tutorial sobre la presentación de la guía didáctica le ha facilitado el aprendizaje para el uso de la plataforma digital?

Figura 4.

Gráfico 3. Respuesta 3 de la encuesta de validación



Fuente: Elaboración propia

### Interpretación

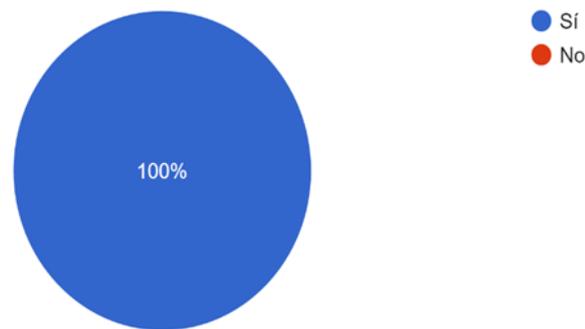
El gráfico 3 indica, que un 85,7% de educadores encuestados están satisfechos con el uso del video tutorial de la guía didáctica, porque la explicación es precisa y se logra entender la información de cómo utilizar la plataforma digital y crear actividades basadas en el juego; ya con la explicación detallada, les orienta a utilizar de manera adecuada y crear sus propias actividades didácticas con esta herramienta digital. Por otro lado, el 14,3% manifiesta, que el video tutorial no le ha facilitado una buena presentación para el uso de la herramienta y temas

tratados en la guía, pero conlleva a conocer mejor esta herramienta digital para crear actividades diferentes y aplicar con los estudiantes para un mejor aprendizaje.

5. - ¿Cree usted que a futuro podría utilizar este tipo de plataforma y sus juegos dentro de la enseñanza de la destreza lectora del inglés?

**Figura 5.**

**Gráfico 4. Respuesta 4 de la encuesta de validación.**



Fuente: Elaboración propia.

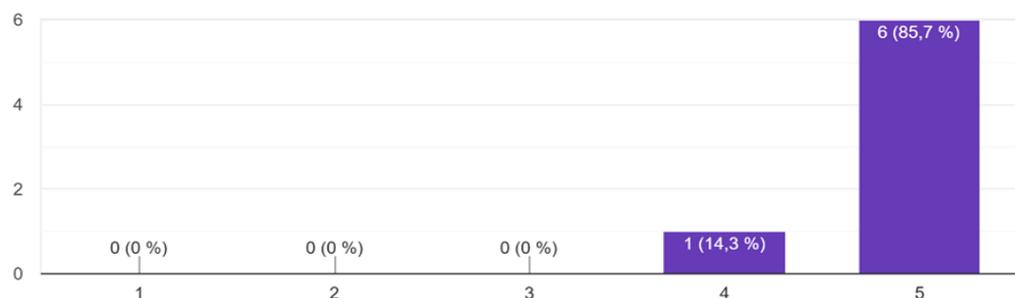
### Interpretación

Los resultados de este gráfico 4 señalan, que el 100% de profesores encuestados están de acuerdo en utilizar este tipo de plataforma y los juegos interactivos, porque los botones de presentación de cada actividad didáctica son interesante, interactiva y tiene un color llamativo para captar la atención de los estudiantes y puedan jugar mediante, competencias, en pares. En cuanto a la navegación de la plataforma, es fácil y sencilla para utilizar con dispositivos como celulares, computadoras. Con lo detallado sobre esta plataforma se facilitará una mejor enseñanza a los docentes y un buen aprendizaje en los estudiantes que permita desarrollar la destreza lectora del idioma inglés.

6. -En escala del 1 al 5: ¿Qué tan efectivo ve usted el utilizar la gamificación para fortalecer la destreza lectora en el idioma inglés?

**Figura 6.**

**Gráfico 5. Respuesta 5 de la encuesta de validación**



Fuente: Elaboración propia.

## Interpretación

La información adquirida indica, que todos los docentes con el 100% ven muy efectivo utilizar la gamificación ya que el video tutorial les ha facilitado la adecuada información para poder implementar la técnica de la gamificación mediante juegos dinámicos, dentro de sus clases, adicionalmente, la plataforma digital presenta más de 15 juegos atractivos para crear actividades didácticas y los docentes puedan seleccionar, crear y aplicar en su contexto educativo y de tal manera, permitirá fortalecer la destreza lectora en el idioma inglés en los alumnos.

### Figura 7.

Actividad didáctica 1: juego de *Memory* desarrollada en la plataforma *Educaplay*

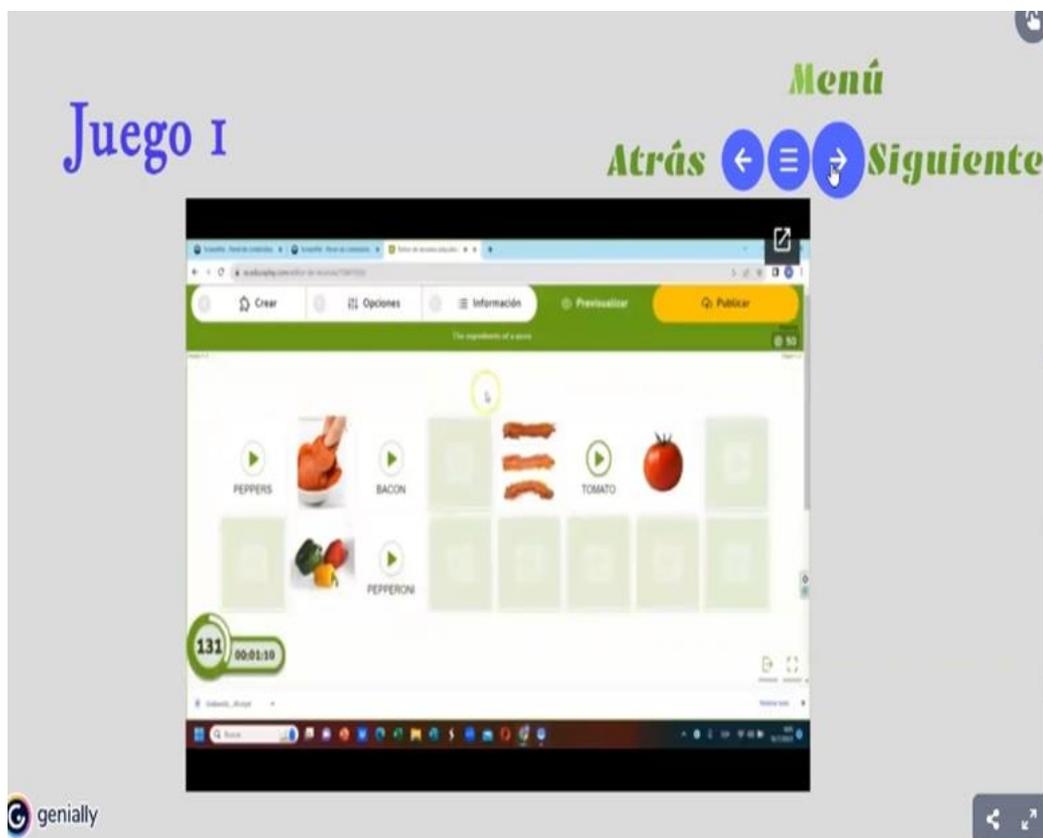


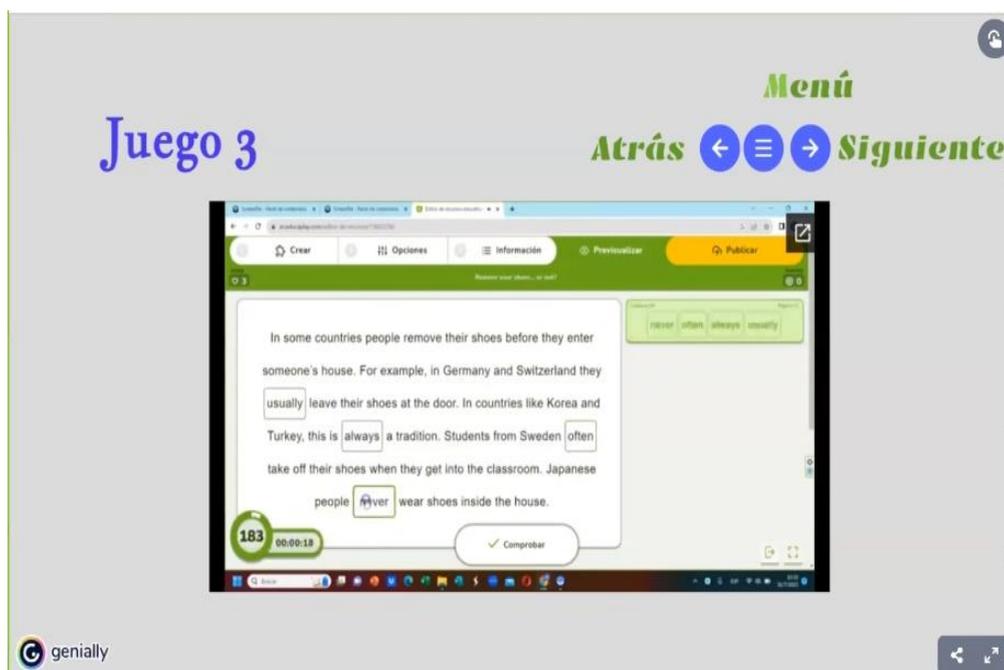
Figura 8.

Actividad didáctica 2: juego *Froggy Jump* desarrollada en la plataforma Educaplay



Figura 9.

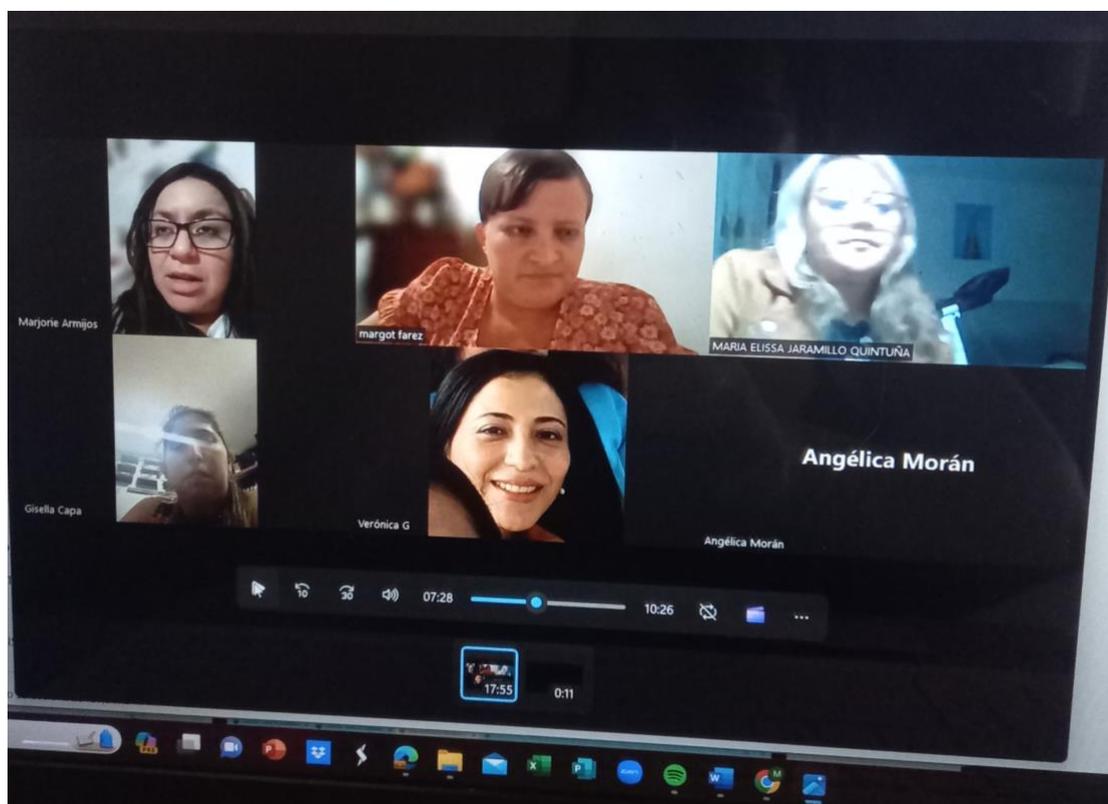
Actividad didáctica 3: juego de *Fill in the blank* desarrollada en la plataforma Educaplay



Ya concluido con el análisis y los resultados de la encuesta sobre la presentación de la guía didáctica y sus actividades didácticas, se puede mencionar, que para una buena navegación por la guía didáctica digital será necesario realizarlo con dispositivos tecnológicos adecuados para el proceso; eso permite desarrollar un buen desempeño del video tutorial que orienta el buen uso de la plataforma con sus actividades didácticas; asimismo, la técnica de la gamificación es una buena alternativa para la enseñanza y aprendizaje de la destreza lectora en el inglés; sus dinámicas de juego permiten conseguir mejores resultados. Con el uso de la plataforma digital se pueden generar muchas actividades didácticas divertidas, sencillas, intuitivas y gratis, con el objetivo de estimular la concentración y la atención de los alumnos e incluso de los docentes. De la misma manera, posibilita crear grupos participativos privados en el aula, relacionando a los estudiantes y estimulando el trabajo en equipo y un sano sentido de competencia entre otros grupos. Mediante las actividades los estudiantes pueden interactuar e intercambiar información, como si estuvieran en un aula real. El docente, mediante la conexión constante con la clase, podrá realizar ejercicios educativos o evaluaciones y compartirlos con los distintos grupos para que lo realicen.

#### 4.2 Etapa de Validación - *focus group*

##### Video 1: Validación de la guía didáctica mediante Zoom de Multimedia



Esta es la última etapa de validación, en la cual se busca investigar si los resultados de la elaboración de la guía didáctica digital han logrado los objetivos planteados en este proyecto de investigación. Para esta investigación, se ha realizado un *focus group* como medio de evaluación mediante la plataforma *Zoom*, que logró reunir la mayor cantidad de docentes y tener una retroalimentación muy efectiva. Ya iniciada la reunión virtual, se proyectaron los videos elaborados y se pidió a los participantes que brindaran su opinión con los siguientes aspectos:

- Uso de dispositivos
- Acceso a la guía didáctica
- Navegación a la guía didáctica
- Información adecuada de la guía para generar actividades lúdicas.
- Información adquirida de la guía para generar actividades en la plataforma *Educaplay*
- Interacción de la guía digital.
- Utilidad de la guía didáctica en diferentes niveles de complejidad en la destreza lectora del idioma inglés
- La validación servirá para afirmar, que la guía didáctica digital ha cumplido con los objetivos planteados en la presente investigación, para que los docentes del área de inglés puedan implementar esta guía didáctica digital en sus clases. Además, se programó la reunión en *Zoom* con docentes del área de inglés que imparten clases de esta asignatura, y en la cual han aportado la siguiente información:

#### **Uso de los dispositivos**

- La mayoría de los docentes concuerda en que utilizaron los dispositivos como el teléfono celular y computadora, permitiéndoles acceder de manera fácil, sencilla y rápida para el análisis de los videos con las temáticas. Una docente mencionó, que accedió desde el celular y pudo observar los videos con la explicación clara, y de la misma manera, ingresó desde el computador y le permitió de manera fácil, revisar los diferentes videos que le ayudaron a entender, cómo estaba estructurada la guía digital.

#### **Navegación en la guía didáctica**

- En cuanto a la navegación, los participantes manifestaron que pudieron desplazarse de manera rápida, sencilla y sin ninguna dificultad, debido a que la interacción de la guía les presentó una buena secuencia permitiéndoles guiarse con los botones de inicio, imágenes y la estructura ordenada de cada una de las actividades didácticas que facilita el aprendizaje significativo para el aprendiz.

### **Información adquirida de la guía para generar actividades en la plataforma *Educaplay***

- Adicionalmente, consideran que la información que contiene la guía fue suficiente por la información interactiva que brinda y mencionan que, algunas actividades basadas en el juego les llamó la atención y detallan el contenido, cómo completar el texto, *froggy jump*, juego de la rana, que por ser muy divertidas e interesantes podrán captar el interés de los estudiantes y aprender en la comprensión lectora del idioma inglés.

### **Utilidad de la guía didáctica en diferentes niveles de complejidad en la destreza lectora del idioma inglés**

- En este aspecto, los profesionales mencionan, que les pareció muy útil la guía didáctica digital, porque presenta la plataforma *Educaplay*, cómo usarla y generar los diferentes tipos de juegos, el contenido de imágenes creativas y llamativas por el color; el estudiante, mediante el juego, podrá interactuar, aprender y no aburrirse del aprendizaje. Otro aspecto importante a recalcar, es que se deben utilizar herramientas digitales interactivas para que los estudiantes desarrollen todas las competencias lingüísticas, pues mediante el juego y los videos pueden afianzar conocimiento del idioma inglés.

Por otro lado, con relación a la encuesta y el *focus group* realizado a los docentes, se puede mencionar, que a un participante en la encuesta le fue difícil ingresar y navegar a través de la guía didáctica sobre el contenido educativo para fortalecer la destreza lectora del idioma inglés; sin, embargo, al momento de realizar la entrevista con otros docentes, sí pudieron acceder y navegar fácilmente en la guía desde sus teléfonos y computadoras. Se puede detallar, que la persona que no pudo ingresar desde su teléfono, quizás sea por desconocimiento del tema o no tuvo una buena condición del manejo del celular. Asimismo, con las personas que se conversó en la entrevista, indican que les fue fácil la presentación de la guía debido a que hubo una buena secuencia e interacción de los botones para conocer sobre esta guía. Por otra parte, un docente que realizó la encuesta manifiesta que no le resultó fácil la presentación de la guía didáctica, ya que la proyección de los videos no estuvo acorde a la expectativa y características de una guía digital.

En cuanto al tipo de plataforma y sus actividades lúdicas que presentó la guía didáctica, los encuestados indicaron satisfacción y manifestaron que podrán utilizarla en el futuro por ser una herramienta interactiva, interesante, de fácil uso, al brindar una aprendizaje significativo que será aplicada en sus clases para mejorar las destrezas lingüísticas del inglés; mientras, otros docentes entrevistados manifestaron que la información presentada en la guía les ha permitido analizar las tres actividades didácticas acorde a ese nivel de enseñanza y edad del estudiante.

Por otra parte, todos los entrevistados señalan sobre la información contenida en la guía didáctica sobre la gamificación, les pareció muy efectiva y didáctica, ya que algunos no conocían esa plataforma con ese tipo de gamificación y mediante esa

demostración les permitió informarse detalladamente sobre esta herramienta y emplearla, para mejorar comprensión lectora del idioma inglés en sus estudiantes; de la misma manera, todos los docentes encuestados ven muy útil, emplear la gamificación ya que mediante la mecánicas de juego que brinda la plataforma, les permite competir en un ambiente de diversión y aprendizaje significativo para la segunda lengua como el inglés

#### **Conclusiones del capítulo 4**

El capítulo 4 representó la culminación del proyecto de investigación, donde se procedió a la integración de los hallazgos obtenidos y se articuló la propuesta pedagógica innovadora para la enseñanza del inglés. Tras el análisis de los datos recabados, mediante encuestas a docentes y la validación a través del *focus group*, se lograron identificar las siguientes conclusiones claves:

-Efectividad de las TIC y TAC: La implementación de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y Tecnologías de Aprendizaje y Comunicación (TAC) ha demostrado ser efectiva en el aumento de la motivación y participación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Estas herramientas tecnológicas facilitan la creación de un entorno dinámico y atractivo que favorece la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades lingüísticas.

-Importancia de la gamificación: La gamificación emerge como un recurso didáctico de alto valor en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los elementos lúdicos contribuyen significativamente a mejorar la experiencia educativa, fomentando el compromiso y el disfrute en el aprendizaje de un segundo idioma. Se confirmó, que la inclusión de mecánicas de juego en la enseñanza del inglés no solo incrementa el interés, sino que también promueve la competencia sana y la superación de retos personales.

-Propuesta basada en necesidades reales: La propuesta desarrollada se basa directamente en las necesidades y percepciones de los docentes y estudiantes, lo cual garantiza su relevancia y aplicabilidad en contextos educativos reales. La participación activa de estos grupos en la fase de validación asegura que la propuesta esté alineada con las expectativas y preferencias del público objetivo.

-Adaptabilidad y flexibilidad: Se reconoce la importancia de las propuestas pedagógicas por ser adaptables y flexibles, para poder ser personalizadas, según el contexto y las necesidades individuales de los estudiantes. La propuesta generada provee un marco flexible que puede ser ajustado por los educadores para atender a las variaciones en el nivel de competencia lingüística y los diferentes estilos de aprendizaje

## CONCLUSIONES GENERALES

La investigación realizada en este proyecto de tesis ha abordado una problemática contemporánea crítica en la educación de Ecuador: la dificultad en el aprendizaje del idioma inglés como es la habilidad lectora, atribuible a la complejidad lingüística del aprendizaje del idioma y a metodologías de enseñanza que no se adecuan a las exigencias y dinámicas actuales del currículo ecuatoriano. A través del desarrollo y análisis de cada capítulo, se han entrelazado los hallazgos para conformar la perspectiva de la situación y presentar una propuesta innovadora centrada en las necesidades educativas actuales. Las conclusiones generales que se desprenden de esta tesis son las siguientes:

La utilización de las TIC, TAC y OVA en el proceso educativo son de gran relevancia ya que estas tecnologías presentan una variedad de herramientas digitales que permiten aplicar en las diferentes áreas del conocimiento y más aún en la asignatura de inglés que atribuye al aprendizaje sea diferente, activo y efectivo para que el estudiante interactúe y desarrolle con las habilidades lingüísticas y que amplíen las capacidades físicas, mentales y del desarrollo social para generar el aprendizaje significativo del inglés.

El empleo de la gamificación como proceso lúdico, con lo mecánico, dinámico y estético pueda favorecer a los docentes a crear sus propios juegos, dinámicos, divertidos e interactivos con la finalidad que los estudiantes participen en el avance de las destrezas y habilidades lingüísticas, que además puedan resolver distintas actividades formativas y evaluativas de los contenidos enseñados, en efecto, pueda brindar excelentes resultados a los estudiantes dentro del proceso del aprendizaje de la destreza lectora del idioma inglés.

Los docentes por falta de conocimiento sobre herramientas digitales basadas en el juego, ha permitido que el proceso de enseñanza del inglés sea limitado y deficiente, sin permitirse investigar que existen variedades de plataformas digitales que son de uso gratis, fácil manejo, interactivas y que se las encuentran en el internet al alcance de todos los usuarios que les sirve para generar muchas actividades lúdicas y poder mejorar la destreza lectora del inglés.

En base a la investigación realizada y el análisis comparativo que se realizó de las diferentes plataformas digitales de este proyecto se logró determinar que las plataformas como *Educaplay* y *Genially* por ser de fácil acceso, interactivas y de bajo costo permite desarrollar las actividades lúdicas para la creación de la guía digital y de esta manera estas herramientas tecnológicas ayudan a los docentes a crear sus actividades basadas en el juego y hacer que el aprendizaje virtual sea divertido, interactivo y motivante para que los estudiantes trabajen en cooperación y colaboración para la mejora el dominio lingüístico de este idioma complejo.

Por otro lado, muchos educadores en Ecuador siguen todavía utilizando metodologías tradicionales y caducas, lo que permite un retroceso al proceso del aprendizaje de inglés y

más aún se ve afectado la lectoescritura con la utilización de estrategias desactualizadas y con la enseñanza de la traducción y memorización de palabras, lo que motiva a mejorar esta situación es con la utilización de una guía didáctica digital lúdica para que el docente seleccione y adapte las actividades lúdicas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y se pueda mejorar la habilidad lectora.

Este proyecto de tesis, llega a la conclusión, que el uso de las TIC, TAC, Ova y la gamificación son de vital importancia para transformar significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés y en su desarrollo de la lectoescritura, y que a través de las diferentes herramientas tecnológica gamificadas el educador tenga la oportunidad de analizarlas y verificar que aportan muchos beneficios con la intención de adaptarlas de acuerdo a su realidad educativa, y que debe manipularlas y aprovecharlas con la seguridad que sirven para llegar al objetivo principal de estas tesis, en mejorar dominio del inglés como segunda lengua extranjera.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alaña T. 2017. Los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de Educación General Básica. *Luz*, 16(2), 112-122. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5891/589166503012.pdf>
- Aloiso, A., Ayala García, E. T., & Hernández Suárez, C. A. (2016). Modelo de competencias TIC para docentes: Una propuesta para la construcción de contextos educativos innovadores y la consolidación de aprendizajes en educación superior. *Katharsis*, 22, 221-265 (2016).
- Alcívar M, Rivadeneira M. 2019. Competencias digitales del profesorado en carreras universitarias online. *SciELO Preprints*. <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/4663/version/4941>
- Arévalo M. Y. C., Mejía G. S. F., Pérez A. R., Olsson, S. E. C. 2022. Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28 (5), 63-74.
- Ariza C. 2017. Las TIC y las TAC dentro de la educación para comunicadores sociales y periodistas: el nuevo reto del perfil profesional. *INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA*, 4 (113),1-8.  
[https://doi.org/https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/pdf/IV\\_113.pdf](https://doi.org/https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/pdf/IV_113.pdf)
- Ayén F. 2017. ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 7-15.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5899521>
- Auquilla D P O, Fernández R A. 2017. La educación ecuatoriana en inglés: Nivel de dominio y competencias lingüísticas de los estudiantes rurales. *Revista Cientific*, 2 (6), 52-73.
- Barbarán F, Sánchez A, Mariño N, Díaz C. 2020. Factores influyentes en el aprendizaje del inglés en instituciones públicas. *Revista Multi-Ensayos* (6), 37-44.  
<https://repositorio.unan.edu.ni/12641/>
- Barrera V, Guapi A. 2018. (20 de mayo de 2020). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *IDEAS 25 YEARS*.  
<https://ideas.repec.org/a/erv/cedced/y2018i9743.html>
- Basantes EA, Escobar MG, Cárdenas MG, Barragán M A. 2021. El impacto de la virtualidad en el aprendizaje del idioma inglés en educación superior. *Polo de Conocimiento*, 6 (5), 46-56 10.23857/pc.v6i5.2630
- Bastidas L, Surmay W. 2022. La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés. <https://repositorio.unbosque.edu.co>  
<https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstream/handle/20.500.12495/9704/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20ingl%C3%A9s.pdf?sequence=1>

- Bazurto Z L T, Sardi G A S, Vera K L T. 2021. La inserción del tic en el proceso de enseñanza y aprendizaje del contexto universitario ecuatoriano. *The insertion of ict in the teaching and learning process in the Ecuadorian university context. South Florida Journal of Development*, 2 (2), 3416-3428.
- Beltrán M. 2017. El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6 (4), 91-98.
- Bon A, Pini M. 2019. Cultura, ciudadanía, participación. Perspectivas de la Educación Inclusiva. Pangea.
- Cajamarca L P R, Herrera D G G, Vizcaíno C F G, Álvarez J C E. 2020. Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5 (1), 370-391.
- Calle A, Calle S, Argudo J, Moscoso E, Smith A, Cabrera P. 2012. Los profesores de inglés y su práctica docente: Un estudio de caso de los colegios fiscales de la ciudad de Cuenca, Ecuador. *Maskana*, 3 (2), 1-17.
- Caro L. 2017. Objetos virtuales de aprendizaje-Ovas. <https://acortar.link/ogNci>
- Cacheiro M, Sánchez C, González J. 2021. La competencia digital en la formación inicial del Educador social. Dykinson, 121-146. <https://www.torrossa.com/en/resources/an/4947339>
- Castillo M P, Tapia J A, Asquí J E, Damián D L. 2022. Experiencias formativas y plataformas virtuales en la enseñanza del idioma inglés en la educación superior. *Evolución & Desarrollo*, 4 (4.2), 80-97. <http://dx.doi.org/10.33262/ap.v4i4.2.299>
- Castro S. 2022. Recursos educativos digitales basados en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciencias naturales en el 8vo año de educación general básica (EGB) en la Unidad Educativa "Molleturo", año lectivo 2020-2021. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21989/1/UPS-CT009604.pdf>
- Centeno E, López P, González J, Moriones R. 2020. Aprendizaje basado en juegos: incorporación de criterios sostenibles a través de la economía circular. *Tendencias pedagógicas*, (36), 4.
- Cháves B. 2019. Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>
- Contreras R, Eguia J. 2017. *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: InCom-UAB. Publicacions. <https://doi.org/https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Corchuelo C. 2018. Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 63, 29-41. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Correa S, Navarro A. 2020. Ingeniería pedagógica: construcción de escenarios de enseñanza a través de los objetos virtuales de aprendizaje (ova) para los docentes

- de educación media. [Tesis de licenciatura, Universidad Sergio Arboleda].  
<http://hdl.handle.net/11232/1790>
- Cruz J B. 2019. Aula Virtual como herramienta en la enseñanza del idioma inglés en el Nivel Medio Superior. *Revista Mexicana Bachillerato a distancia*.  
<http://dx.doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2019.21.68281>
- Da Silva F, Núñez G. 2021. La era de las plataformas digitales y el desarrollo de los mercados de datos en un contexto de libre competencia. Naciones Unidas.
- Díaz ÓL, Muñoz L F M, Santos M. 2019. Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *riccafd: Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8 (1), 110-124.  
<https://doi.org/https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/47540/1/S2100>
- Doreen F. 2020. Aportaciones de las estrategias didácticas en el desarrollo de la competencia. 11 (20), 183-202.  
[https://doi.org/https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r\\_educ/article/view/4171](https://doi.org/https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/4171)
- Escobar A. 2017. Plataformas virtuales de aprendizaje en la educación superior. *Interconectando saberes*, 2 (1).  
<https://is.uv.mx/index.php/index/login?source=%2Findex.php%2FIS%2Farticle%2Fview%2F2545>
- Feicán T, García D, Erazo C. 2021. Recursos audiovisuales para la enseñanza de lectoescritura. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1355>
- Fiuza A, Lomba L, Soto J, Pino M. 2022. *Study of the knowledge about gamification of degree in primary education students*. *PLoS ONE*, 17 (3).  
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263107>
- García M, Mogollón M. 2020. Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *IPSA Scientia, Revista científica multidisciplinaria*, 5 (1), 127-142.
- Granda, L., Espinoza, E. E. & Mayon, S. E. (2019). Las TIC como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 15 (66), 104-110.
- Glomary D. 2020. Ansiedad ante el aprendizaje del inglés como idioma extranjero y percepción de las actitudes del maestro de inglés en estudiantes salvadoreños de educación secundaria.
- Gonzales J, Olivares S, García E, Figueroa I. 2017. Propuesta de gamificación en el aula: Uso de una plataforma para motivar a los estudiantes del Programa Académico de Informática de la Universidad Autónoma de Nayarit. *Revista EDUCATECONCIENCIA*, 13 (14), 70-79.  
[https://www.uach.cl/uach/\\_file/gamificacion-en-informatica-5bcf2600c1613.pdf](https://www.uach.cl/uach/_file/gamificacion-en-informatica-5bcf2600c1613.pdf)
- Guevara C. 2018. Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. [Tesis de grado, Universidad Casa Grande].  
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1429>

- Hernández R M. 2017. Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5 (1), 325-347.
- Hernández J, Jiménez Y, Rodríguez E. 2020. Más allá de los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales: construcción de un recurso didáctico digital. *Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 10 (20). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.622>
- Hernández Y, Granda A, Velázquez A. 2019. Los requisitos no funcionales desoftware. Una estrategia para su desarrollo en el Centro de Informática Médica. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 13 (2), 77-90. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=es&user=Kds8mB8AAAAJ&citation\\_for\\_view=Kds8mB8AAAAJ:RYcK\\_YIVTxYC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=Kds8mB8AAAAJ&citation_for_view=Kds8mB8AAAAJ:RYcK_YIVTxYC)
- Jaramillo N, García W. 2020. Las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC) en el Marco de la Profesionalización Docente UNAE-Morona Santiago. *Revista Internacional Tecnológica Educativa*, 9 (1). <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.93>
- Jiménez L. 2017. Diseño y validación de un modelo de competencias TIC docentes en Chile. Taxonomía para evaluar desempeños docentes en contextos educativos municipales de primer ciclo básico. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/10803/402469>
- Jiménez A. 2018. El uso de las TIC en la enseñanza del inglés: El caso de la Escuela de Inglés, Universidad de Panamá. *Acción y Reflexión Educativa*, 43. <https://doi.org/http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/226/2261046002/index.html>
- Jiménez R G A, Bravo C B, Ilardia I M P. 2021. Uso de las redes sociales entre los jóvenes y ciudadanía digital: análisis tras la COVID-19. *REIDICS. Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, (7), 64-81.
- Marín F, Castillo J, Torregroza Y, Peña C. 2018. Competencia argumentativa matemática en sexto grado. una propuesta centrada en los recursos educativos digitales abiertos. *Revista de Pedagogía*, 39 (104), 61-85. [http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev\\_ped/article/view/15704](http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ped/article/view/15704)
- Martínez G, Ríos J. 2019. Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 45 (3), 115-125. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052019000300115>
- Martínez O, Combita H, De-la-Hoz E. 2018. Mediación de los Objetos Virtuales de Aprendizaje en el Desarrollo de Competencias Matemáticas en Estudiantes de Ingeniería. *Formación universitaria*, 11 (6), 63-74. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000600063>
- Merino S R P, Poveda M E P, Arteaga S Y B, Poveda M L P. 2019. Realidad actual de la enseñanza en inglés en la educación superior de Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 5 (2), 523-539.
- Molina P, Molina A, Gentry J. 2021. La gamificación como estrategia didáctica para el

- aprendizaje del idioma inglés. *Dom. Cien*, 7 (1), 722-730.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- Millán J. 2018. Plataformas educativas Conceptos generales, tipos de plataformas educativas, implementación, herramientas, recursos, principales plataformas educativas, recursos, aplicaciones [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://acortar.link/n79nMb>
- Montes de Oca I. 2017. Diseño de la estrategia de inglés con propósitos específicos en un contexto extracurricular para el aprendizaje del inglés técnico médico en estudiantes de medicina de la Universidad Regional Autónoma de los Andes.  
<https://repositorio.pucesa.edu.ec>  
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2138/1/76567.pdf>
- Murga B C C, Niama M P C, Quinde S P C, Tixi D L D. 2018. Desarrollo del currículo de inglés como lengua extranjera en el Ecuador. *Revista Boletín Redipe*, 7 (9), 125-139
- Núñez C E B. 22. La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 9 (1), 11-22.
- Obregón A, Logroño M, Rojas C. 2021. El uso de Duolingo como herramienta de apoyo en el aprendizaje del Idioma Inglés. *Conciencia Digital*, 14 (1), 250-266.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v4i1.1.1557>
- Ojeda M J C, Herrera D G G, Mediavilla C M Á, Álvarez J C E. 2020. El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5 (1), 430-448.
- Ortega, D. & Auccahuallpa, R. (2017). La Educación Ecuatoriana en Inglés: Nivel de Dominio y Competencias [Ecuadorian Education in English: Level of Proficiency and Competences]. *Revista Científica*, 2(6), 52-73.
- Ortega D P, Minchala O E. 2019. Explorando las Aulas de Clase de Inglés en Cañar: Currículo, instrucción y aprendizaje. *Revista Ciencia UNEMI*, 12 (30), 57-73.
- Ortiz A, Jordán J, Agredal M. 2018. Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773.  
<https://doi.org/http://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Paute B, Vásquez A. 2022. Elaboración de recursos digitales para fortalecer conocimientos en el área de lengua extranjera. [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana].  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22394/1/UPS-CT009710.pdf>
- Pérez R, Mercado P, Martínez M, Mena E, Partido J. 2018. La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8 (16).  
<https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
- Pérez J, Suárez L. 2021. Propuesta de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el fomento del cuidado del agua en los estudiantes del grado 7 de la Institución

- Educativa Santa María Goretti, área urbana del municipio de Bucaramanga. [Tesis de grado, Universidad de Cartagena]. <https://hdl.handle.net/11227/14562>
- Poveda D, Cifuentes J. 2020. Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación superior. *Formación universitaria*, 13 (6).  
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600095>
- Prado D L, Escalante M E. 2020. Estrategias de aprendizaje y la comprensión de textos escritos del idioma inglés.
- Quintero A, Lemos K, Delgado C. 2021. Uso de objetos virtuales de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del grado sexto en Colombia. Encuentro internacional de educación de ingeniería, <https://doi.org/10.26507/ponencia.1669>
- Realpe L. 2021. La gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza de gramática del inglés en los estudiantes de grado sexto. <https://repositorio.udes.edu.co>  
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/7af3a810-885d-40e1-9a6e-bd5e55bc477d/content>
- Rivera R, Castellano A, Loor J. 2021. Método comunicativo en la enseñanza del Idioma Inglés en contextos no formales de aprendizaje para desarrollar la expresión oral en estudiantes de Básica Superior de la Escuela Ángel Héctor Cedeño. *Pol.Con.*, 6 (1), 414-444.  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/2151/4298>
- Rondón G N, Ramos E G. 2018. Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Revista Tecnología Educativa*, 3 (2).
- Rosli K, Khaurudin N. 2019. *Gamification in Entrepreneurship and Accounting Education*. *Revista de la Academia de Empresarios*, 25 (3). <https://acortar.link/uM6j2v>
- Sandia B, Luzardo M, Aguilar A. 2019. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 30(58), 267-289. <https://doi.org/10.33255/3058/413>
- Sánchez K. 2022. La gamificación es una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Formación estratégica*, 4 (1), 06-14. <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60>
- Sangucho A J M, Aillón T F. 2020. Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5 (3), 164-181.
- Suárez R, Vázquez T. 2019. La gamificación aplicada a la educación como recurso “learning by doing” y “learning by interacting” en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria. *Edunovatic 2019 conference proceedings*., 91-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7381067>
- Trejo H. 2019. Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*. 13, 75-117. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6936268>

- Valero N J, Castillo A L, Rodríguez R, Padilla M, Cabrera M. 2020. Retos de la educación virtual en el proceso enseñanza aprendizaje durante la pandemia de Covid-19. *Dominio de las Ciencias*, 6 (4), 1201-1220.
- Valencia H G, Valencia A R, Gómez G D I. 2021. El profesor de inglés en los tiempos de uso de la tecnología. *Revista Boletín Redipe*, 10 (3), 317-330.
- Vélez M E, Chancay L J, Zambrano J M. 2022. USO DE LAS HERRAMIENTAS VIRTUALES Y EL APRENDIZAJE GAMIFICADO EN LOS ESTUDIANTES DEL 2022. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN-6* (10 Ed. esp), 98-117.
- Vigil P A, Acosta R, Andarcio E E, Dumpierrés E, Licor O. 2020. *Mobile learning*: el uso de Whatsapp en el aprendizaje del inglés. *Conrado*, 16 (77), 201-208.
- Vidal M, Vega A, Gómez A. 2019. Uso de materiales didácticos digitales en las aulas de primaria. *Red de información educativa*, III (2), 103-119. <http://hdl.handle.net/11162/196070>
- Villamizar B. 2022. Enseñanza de las matemáticas mediada por las TIC: el reto de los docentes en tiempos de pandemia. <https://espacio-digital.upel.edu.ve>: <https://espacio-digital.upel.edu.ve/index.php/TGM/article/download/433/420>
- Zeballos M. 2020. Acompañamiento Pedagógico Digital para Docentes. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9 (2), 92–203. <https://doi.org/10.37843/rtd.v9i2.164>
- Zeballos L. 2021. Uso de la plataforma virtual classroom y su influencia en el desempeño académico del estudiante de 5to de secundaria i. e. 40159 ejercito "Arequipa" de la ciudad de Arequipa - 2020. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <https://acortar.link/dt6ykl>

## ANEXOS

## Anexo 1

Tabla 3. Formato de tabla comparativa sobre las plataformas digitales para la enseñanza lectora del idioma inglés

<b>N°</b>	<b>Plataforma digital</b>	<b>Tipo de plataforma</b>	<b>Accesibilidad</b>	<b>Navegabilidad</b>	<b>Tipo de usuario</b>	<b>Actividades didácticas</b>	<b>Aprendizaje significativo</b>
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

**Anexo 2****Tabla 4. Formato de tabla para entrevista a profesionales del área de inglés**

<b>N°</b>	<b>Temáticas</b>	<b>Entrevistado 1</b>	<b>Entrevistado 2</b>	<b>Entrevistado 3</b>	<b>Entrevistado 4</b>
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

### Anexo 3

#### Guión de entrevista

##### 1. Presentación

- Saludar al entrevistado
- Presentar al entrevistador y el objetivo de la entrevista
- Solicitar el permiso para la grabación de la entrevista
- Dar a conocer tiempo aproximado de duración de la entrevista

##### 2.-Temáticas

- **Conocimiento Curricular del idioma inglés.**

Metodologías y actividades didácticas que se usan para la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de sexto año EGB con edades de 10 a 11 años.

Estrategias para mejorar la destreza lectora.

- **El uso de las plataformas digitales.**

Empleo de plataformas digitales para la enseñanza del inglés.

Uso de plataformas digitales que sirvan para realizar actividades didácticas en el idioma inglés.

- **Estrategias metodológicas que emplean los docentes para la destreza lectora del inglés.**

Estrategias basadas en juego.

Utilización de plataformas digitales.

Experiencia sobre el uso de las plataformas digitales basadas en el juego

- **Actividades didácticas basadas en la destreza lectora del lenguaje inglés.**

Conocer qué tipo de actividades didácticas se realizan en la lectura del idioma inglés.

Identificar cuáles de las actividades didácticas mencionadas están basadas en el juego.

Conocer cuáles de las actividades didácticas basadas en el juego son efectivas para el apoyo de la destreza lectora.

##### 3.Cierre

**Agradecer al entrevistado por su tiempo**

## Anexo 4

### Formato de encuesta

Reciban un cordial saludo, el objetivo de la presente encuesta es conocer las redes sociales más utilizadas y tiempo de uso, Las respuestas proporcionadas serán utilizadas únicamente con fines investigativos. Agradezco su colaboración.

**1.-En escala del 1 al 5 ¿Qué tan fácil fue el acceso a la Guía didáctica digital?**

1 2 3 4 5

Difícil

Muy fácil

**2.-En escala del 1 al 5 ¿Qué tan fácil se le hizo la presentación de la Guía didáctica para generar actividades didácticas basadas en el juego?**

1 2 3 4 5

Difícil

Muy fácil

**3.-¿Considera usted que el uso del video tutorial sobre la presentación de la guía didáctica le ha facilitado el aprendizaje para el uso de la plataforma digital?**

Sí \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

**4.-¿Cree usted que a futuro podría utilizar este tipo de plataforma y sus juegos dentro de la enseñanza de la destreza lectora del inglés?**

Sí \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

**5.- En escala del 1 al 5 ¿Qué tan efectivo ve usted el utilizar la Gamificación para fortalecer la destreza lectora en el idioma inglés?**

1 2 3 4 5

Poco efectivo

Muy efectivo

**Gracias por su colaboración**

## Anexo 5

### GUIÓN DE *FOCUS GROUP*

**Objetivo:** Conocer la opinión de los docentes sobre la guía didáctica digital y su contenido de la plataforma con sus actividades didácticas basadas en el juego y con la finalidad de validar la guía digital para cumplir con el objetivo planteado en el proyecto de investigación.

1.- ¿Cuáles son los dispositivos que utilizaron para dar uso a la guía didáctica digital?

2.- ¿Qué tan fácil fue acceder a la guía didáctica a partir del dispositivo utilizado?

3.- ¿Qué tan fácil fue el uso la navegación sobre de la guía digital?

4.- ¿Considera usted que la información de la guía didáctica fue lo suficiente como para generar actividades lúdicas?

5.- ¿Qué información logró retener de la guía para generar actividades en la plataforma *Educaplay*?

6.- ¿Cómo fue la interacción de la guía digital al momento de desplazarse en la plataforma?

7.- ¿Qué tan útil considera usted a la guía didáctica digital como para generar actividades basadas en el juego e implementar en diferentes niveles de complejidad de la destreza lectora del idioma inglés?