



DEPARTAMENTO DE POSGRADOS

Uso de herramientas digitales y gamificación para la enseñanza de gramática inglesa en los estudiantes de octavo año de educación básica

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
MAGISTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Autora:

Johanna Jackeline Llanos Campoverde

Director:

Jhonn Alarcón Morales

Cuenca – Ecuador, 2024

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a las personas que me apoyaron durante la maestría. Agradezco a mi familia, en especial a mi mamá, Ligia Campoverde, por haber estado conmigo en este largo y duro camino, a mi papá, Miguel Llanos, que a pesar de estar lejos me brindó su apoyo, a mis hermanas María José y Gaby Llanos, a mi hermano Christopher Llanos, quien hizo realidad este sueño, y a mi linda sobrina Rafaela Calle, cuya ternura y cariño me alentaron a seguir con mi objetivo.

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a nuestro Padre Dios por darme la fortaleza y la salud para seguir adelante.

Expreso mi sincero agradecimiento a todos los directivos de la Maestría en Educación, mención gestión del aprendizaje mediado por Tics, y a todos los docentes que compartieron sus conocimientos con nosotros para que pudiéramos crecer en nuestra profesión. Quiero agradecer especialmente a la Dra. Magali Arteaga, quien dirigió mi proyecto al principio, y de manera especial al Mgt. Jhonn Alarcón, quien con paciencia y constancia continuó apoyándome, ayudándome a lograr mi objetivo.

Resumen

En las instituciones educativas fiscales de la ciudad de Cuenca-Ecuador, los estudiantes de octavo año muestran un bajo rendimiento en gramática inglesa, afectando habilidades de escritura (*writing*), lectura (*reading*), escucha (*listening*) y habla (*speaking*), esto debido a que los docentes carecen de herramientas y métodos dinámicos de enseñanza. Este trabajo busca mejorar el aprendizaje mediante herramientas digitales y gamificación aplicadas a una unidad educativa en particular. Se investigan herramientas digitales existentes, se recopila información curricular y opiniones de docentes y se proponen clases con el uso de una herramienta digital gamificada para motivar a los estudiantes y apoyar a los docentes.

Palabras clave: inglés, herramientas digitales, uso didáctico, gamificación.

Abstract

In the public educational institutions in the city of Cuenca, Ecuador, eighth-grade students show low performance in English grammar, affecting writing, reading, listening, and speaking skills. This is due to the lack of dynamic teaching tools and methods by the teachers. This work aims to improve learning through digital tools and gamification applied to a specific educational unit. Existing digital tools are investigated, curriculum information and teacher opinions are collected, and classes using a gamified digital tool are proposed to motivate students and support teachers.

Keywords: *English, digital tools, didactic use, resources, gamification.*

Contenido

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	iv
Abstract	v
Contenido	vi
Índice de tablas	ix
Índice de gráficos	ix
Índice de imágenes	x
Introducción	11
CAPÍTULO I	12
CONTEXTUALIZACIÓN	12
1.1 Antecedentes y definición del problema.	12
1.2 Objetivo General	13
1.3 Objetivos Específicos	13
CAPÍTULO II	14
ESTADO DEL ARTE Y MARCO TEÓRICO	14
2.1 Introducción	14
2.2 Estado del arte	14
Tabla 1. Herramientas digitales que se pueden adoptar para la enseñanza de inglés	17
2.3 Marco Teórico	18
2.3.1 Sobre el aprendizaje	18
2.3.2 Sobre el Cognitivismo en el Aprendizaje	19
2.3.3 Sobre el Aprendizaje Significativo	20
2.3.4 Sobre el Diseño Instruccional	21
2.3.5 Sobre las herramientas digitales	22
2.3.6 Sobre la gamificación	23
Tabla 2. Mecánicas y dinámica de la gamificación	24
Tabla 3. Tipos y capas de motivación	25
2.3.7 Otros autores sobre la gamificación	25
2.3.8 Sobre las estrategias metodológicas para la enseñanza	26
Tabla 6. Componentes de la gamificación	29
2.3.9 Sobre la gamificación de Genially	30
Imagen 1. Interfaz de Genially	31
2.3.10 Métodos de la enseñanza del inglés	31
Gráfico 1. Enfoques para enseñar inglés	32
Tabla 7. Métodos de enseñanza del inglés	35

CAPÍTULO III	36
MATERIALES Y MÉTODOS	36
Introducción	36
3.1 Tipo de investigación	36
3.2 Población y muestra	36
3.3 Criterios de inclusión	37
3.4 Procedimiento	37
3.5 Técnicas e instrumentos	38
3.5.1 Guía de análisis de aplicaciones	38
3.5.2 Análisis del currículum de inglés	38
3.5.3 Ficha de consentimiento informado	38
3.5.4 Guía de Entrevistas a Docentes	38
Enseñanza del inglés (categoría)	38
Gamificación (categoría)	39
Aprendizaje significativo (categoría)	39
3.5.5 Guía de observación	39
CAPÍTULO IV	40
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.	40
Introducción	40
4.1 Entrevistas a docentes	40
Tabla 8. Respuestas de los docentes a las entrevistas aplicadas	40
4.2 Consolidado de la observación no participante.	48
4.3. Descripción y análisis de las aplicaciones existentes (herramientas digitales).	49
4.3.1 Descripción de las herramientas digitales para enseñar <i>vocabulary</i> .	49
• Duolingo	49
Imagen 2. Captura de pantalla de Duolingo	50
• ESL games	50
Método de ESL games	51
Imagen 3. Captura de pantalla de ESL GAMES	51
• LIVE WORKSHEETS	51
Método de Live Worksheets	52
Imagen 4. Captura de pantalla de Live worksheets	52
4.3.2 Descripción de las Herramientas para enseñar Grammar.	53
• BBC Learning English	53
Características BBC Learning English	53
Método BBC Learning English	53
Imagen 5. Captura de pantalla de BBC Learning English	53
• Chat GPT	54
Características del Chat GPT	54
Imagen 6. Captura de pantalla de Chat GPT	55
Método de Grammarly	55
Imagen 7. Captura de pantalla de Grammarly	56
Imagen 8. Captura de pantalla de Verb2verb	56
Imagen 9. Captura de pantalla de Listen and write	57
• Podcasts	60

Características de los Podcasts	60
Imagen 12. Captura de pantalla de Podcast	61
• Vaughan Radio	61
Imagen 12. Captura de pantalla de Vaughan Radio	61
4.3.5 Herramientas digitales para mejorar el uso del TALKING	62
Imagen 14. Captura de pantalla de Demon Phrasal Verb	63
4.4. Análisis del currículo de lengua inglesa	64
Gráfico 2. Niveles de inglés según el marco europeo	66
4.4.1 English Pedagogical, Module 1	67
4.4.2 English Pedagogical Module 2	67
4.4.3 English Pedagogical Module 3	68
4.4.4 English Pedagogical Module 4	69
4.4.5 English Pedagogical Module 5	70
4.4.6 English Pedagogical Module 6	70
4.5 Propuesta de una guía de actividades para el aprendizaje de gramática inglesa.	71
Tema	71
Presentación	71
Objetivo de la propuesta	72
Alcances de la propuesta	72
Justificación de la propuesta	72
Metodología	73
4.6 Planificaciones curriculares de actividades de clase propuestas mediante la gamificación de Genially.	73
Tabla 10. Planificación curricular 1	73
Tabla 11. Planificación curricular 2	75
Tabla 12. Planificación curricular 3	77
4.7. Guiones multimedia	78
4.7.1 Guión Multimedia 1	78
4.7.2 Guión Multimedia 2	100
CAPÍTULO V	128
DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	128
5.1 Discusión	128
5.2 Conclusiones	130
5.3 Recomendaciones	131
BIBLIOGRAFÍA	132

Índice de tablas

Tabla 1. Herramientas digitales que se pueden adoptar para la enseñanza de inglés	18
Tabla 2. Mecánicas y dinámica de la gamificación	24
Tabla 3. Tipos y capas de motivación	25
Tabla 4: Análisis de herramientas con actividades diseñadas.	27
Tabla 5. Análisis de herramientas de gamificación para diseñar la actividad.	28
Tabla 6. Componentes de la gamificación	29
Tabla 7. Métodos de enseñanza del inglés	35
Tabla 8. Respuestas de los docentes a las entrevistas aplicadas	40
Tabla 9. Resultados de las observaciones.	48
Tabla 10. Planificación curricular 1	73
Tabla 11. Planificación curricular 2	75
Tabla 12. Planificación curricular 3	77

Índice de gráficos

Gráfico 1 Enfoques para enseñar inglés	32
Gráfico 2. Niveles de inglés según el marco europeo	66
Gráfico 3. Módulo 1 Who are you?	67
Gráfico 4. Modulo 2. What are some advantages of living in a city?	68
Gráfico 5. Módulo 3. Do you Like to go shopping?	69
Gráfico 6. Modulo 4 How much technology in my Life?	69
Gráfico 7. Modulo 5. What job would I love to have?	70
Gráfico 8. Modulo 6. Do you Lead a healthy lifestyle?	71

Índice de imágenes

Imagen 1. Interfaz de Genially	31
Imagen 2. Captura de pantalla de Duolingo	50
Imagen 3. Captura de pantalla de ESL GAMES	51
Imagen 4. Captura de pantalla de Live worksheets	52
Imagen 5. Captura de pantalla de BBC Learning English	53
Imagen 6. Captura de pantalla de Chat GPT	55
Imagen 7. Captura de pantalla de Grammarly	56
Imagen 8. Captura de pantalla de Verb2verb	56
Imagen 9. Captura de pantalla de Listen and write	57
Imagen 10. Captura de pantalla de de Pen Pal World.	59
Imagen 11. Captura de pantalla de National Geographic Kids.	60
Imagen 12. Captura de pantalla de Podcast	61
Imagen 12. Captura de pantalla de Vaughan Radio	61
Imagen 13. Captura de pantalla Hello Talk	62
Imagen 14. Captura de pantalla de Demon Phrasal Verb	63
Imagen 15. Captura de pantalla de Learn English Teens.	64

Introducción

Actualmente, se da importancia al uso de las tecnologías de la información y comunicación (Tics) en el ámbito educativo, especialmente en el proceso de enseñanzaaprendizaje del idioma inglés. Se enfatiza la necesidad de emplear herramientas tecnológicas para facilitar la asimilación de la información por parte de los estudiantes, considerando el entorno tecnológico en el que crecen. Además, se menciona la importancia de la gamificación y se destacan las herramientas digitales como una opción efectiva para lograr un aprendizaje interactivo y significativo.

Este trabajo aborda la importancia de explorar nuevas estrategias para mejorar el rendimiento escolar, centrándose en el aprendizaje del idioma inglés. Se destaca la necesidad de desarrollar propuestas que utilicen recursos digitales y técnicas de gamificación para lograr un aprendizaje efectivo y duradero. Además, se menciona la importancia de la investigación cualitativa para identificar las dificultades en el aprendizaje del idioma inglés y diseñar planificaciones que apoyen a los docentes en la mejora de sus clases.

Se resalta la importancia de integrar las TICs en el proceso educativo, especialmente en la enseñanza del idioma inglés, y aboga por el uso de estrategias innovadoras para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Es importante tener en cuenta que el uso de las TICs en la educación puede potenciar el nivel de transmisión, recepción y aplicación de los conocimientos, así como mejorar el desarrollo cognitivo de los estudiantes. La gamificación y el uso de herramientas como Genially pueden ser clave para lograr un aprendizaje interactivo y efectivo.

Capítulo I

Contextualización

1.1 Antecedentes y definición del problema.

El Ministerio de Educación de Ecuador, en el acuerdo ministerial 005214 de marzo de 2014, establece que toda persona ecuatoriana tiene derecho a una educación digna, garantizando la igualdad e inclusión social como condición indispensable para el buen vivir, así como el derecho y la responsabilidad de participar en la educación. Posteriormente, considera el acuerdo ministerial 0041, que establece la nueva malla curricular para el nivel de educación general básica, donde se implementa como obligatoria la materia de lengua extranjera (inglés) para la Educación General Básica, así como la enseñanza de este idioma en el bachillerato y su oferta en los programas de bachillerato internacional.

En el mismo documento se establece que, a partir del año lectivo 2016-2017, las instituciones deben contratar personal autorizado para enseñar inglés, y que estas personas deben contar con una calificación mínima de B2 de acuerdo al marco común europeo referente a las lenguas. Se establece que los estudiantes que culminan el séptimo año de EGB deben contar con un nivel de salida A1 y A2, y al culminar el último año de secundaria deben tener un nivel de salida B1. Sin embargo, se evidencia un bajo rendimiento de los estudiantes luego de la implementación de esta materia.

De acuerdo con la investigación de Mejía (2014), el proceso de adquirir un idioma es complicado. Mientras para algunos fluye sin problemas, para otros representa desafíos significativos. Expertos en el campo del aprendizaje de idiomas extranjeros han señalado que la motivación, la ansiedad, los métodos de aprendizaje y las tácticas de estudio son elementos fundamentales en el proceso de aprendizaje de un idioma.

En el año 2019, previo a la pandemia por el COVID-19, se aplicó una prueba diagnóstica de rutina a los estudiantes de octavo año de educación básica de dos instituciones públicas. Los resultados de estas evaluaciones se analizaron en las juntas de curso y se evidenció que la gramática obtuvo la calificación más baja comparada con otros criterios de evaluación del idioma inglés. Entre los docentes se llegó al consenso de que esta situación era consecuencia de la falta de interés y motivación del alumno por los temas gramaticales y por la falta de estrategias por parte del docente para dictar una clase interesante y poco tradicional.

Las técnicas tradicionales de enseñanza han perdido su efectividad, por lo tanto, se requiere un cambio en los métodos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el caso de la enseñanza de la lengua extranjera (inglés). Debido a la irrupción de la tecnología, la enseñanza del inglés no es la excepción; se necesita un cambio de metodología para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. El uso de herramientas tecnológicas motiva al estudiante y despierta su interés por aprender. A

comienzos del siglo XXI, Prensky (s.f) estableció una diferenciación entre los jóvenes educados con métodos y técnicas de enseñanza tradicionales y analógicas, y los nuevos alumnos criados en el entorno del Internet y las nuevas tecnologías, a quienes se les llama "nativos digitales". Es por esta nueva generación de alumnos que la enseñanza tradicional debe cambiar, ya que con la llegada del Internet han surgido nuevas formas de impartir clases. La nueva era tecnológica ha llegado y ha cambiado la forma en que vemos las cosas en nuestras vidas, y la educación no se queda atrás.

Domínguez (2019) destaca la necesidad de proporcionar a los estudiantes las herramientas adecuadas para desenvolverse en un mundo globalizado y competitivo. Además, se enfatiza la importancia de que los profesores estén capacitados con una metodología no tradicional para motivar a los alumnos.

Vergara, Navarrete y Morán (2018) nos comentan que el bajo desempeño académico puede ser resultado de múltiples factores, como la disolución familiar, enfoques de crianza, padres que trabajan, falta de interés por parte de los padres, adicciones, favoritismos, hijos no deseados, entre otros. Estas razones pueden estar relacionadas con aspectos educativos y personales en cada estudiante. Por lo anteriormente acotado, surge la siguiente pregunta: ¿De qué manera se puede mejorar el aprendizaje de la gramática inglesa en los adolescentes del octavo año de Educación Básica. Además de otras preguntas que guiarán el desarrollo de este trabajo, como:

- ¿Cuáles son las características que ofrecen las herramientas digitales para ser aplicadas en la enseñanza de idioma inglés?
- ¿Cuáles son los contenidos específicos que se deben transmitir para que los estudiantes de octavo año de educación básica aprendan sobre gramática inglesa?
- ¿Qué tipo de recursos se pueden configurar en las distintas herramientas digitales para la enseñanza de la gramática inglesa?

1.2 Objetivo General

Aportar al aprendizaje de la gramática inglesa a través del uso de recursos digitales y sus herramientas de gamificación para lograr que los estudiantes de 8vo EGB cuenten con mejores recursos didácticos en el aula.

1.3 Objetivos Específicos

1. Investigar las herramientas digitales existentes y sus características que se utilizan como recurso educativo para enseñar lengua inglesa.
2. Revisar los aspectos primordiales del currículo de la materia de lengua inglesa que deben enseñarse como base a los estudiantes de 8vo EGB.
3. Proponer el uso de una herramienta digital y sus opciones de gamificación para el diseño de las clases de lengua inglesa.

Capítulo II

Estado del arte y marco teórico

2.1 Introducción

En este capítulo se abordarán distintos estudios sobre el uso de la tecnología para la enseñanza-aprendizaje de inglés, y cómo estas han ayudado a los docentes a mejorar sus metodologías de enseñanza y a los estudiantes a tener clases más dinámicas y con buenos resultados. Se presenta un listado de herramientas digitales divididas por destreza del inglés, concepto, características y método de cada herramienta digital. Se presentan algunos casos que muestran el estado del arte y las posibles soluciones a la problemática planteada por este proyecto y en el marco teórico se mencionan los diferentes aspectos como el cognitivism, aprendizaje significativo, el diseño instruccional, la gamificación, y recursos digitales.

2.2 Estado del arte

Dentro de su estudio titulado "YouTube como herramienta didáctica en el aula de inglés: los videos y las TIC", Navarro (2013), afirma que el material audiovisual siempre ha sido un elemento presente en las aulas. Sin embargo, es importante seleccionar los videos adecuados y distinguir entre el video didáctico, diseñado para transmitir contenidos, y la didáctica del video, que es una visión más amplia que implica el uso del video para enseñar. En su investigación, concluye que el uso de videos de YouTube para enseñar inglés puede resultar muy útil en el aula, siempre y cuando se escojan videos óptimos y llamativos que permitan a los estudiantes percibir entonaciones, gestos, etc. Aconseja elegir los mejores videos de entre los muchos disponibles en esta plataforma para poder utilizarlos en las clases. A pesar de que existen otras plataformas de video, YouTube siempre ha sido una herramienta valiosa para los docentes.

Carranza (2018) menciona, en su trabajo de investigación, que el uso cada vez mayor de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo requiere explorar cómo y en qué circunstancias y condiciones estas herramientas respaldan el aprendizaje de un segundo idioma por parte de los estudiantes. Esto motivó a investigar la percepción de los estudiantes sobre el uso de las TIC como apoyo para aprender inglés. El estudio se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo, transversal y descriptivo, encuestando a 162 estudiantes inscritos en la carrera de Negocios Internacionales de una universidad pública mexicana. Los resultados indican que los estudiantes tienen una percepción positiva sobre el uso de las tecnologías como apoyo en el aprendizaje del inglés, comprenden cómo estas herramientas pueden ayudarles a adquirir habilidades para dominar un segundo idioma. Sin embargo, reconocen que aún no han internalizado el uso de las TIC, especialmente aquellas dirigidas al proceso educativo. Además, consideran que plataformas como Moodle y algunos softwares educativos no favorecen su aprendizaje, lo que sugiere la necesidad de repensar el uso de estas herramientas y convertirlas en un entorno dinámico que fomente una mayor participación por parte de los estudiantes.

El estudio de Padilla (2021) es para corroborar el efecto de las herramientas digitales para enseñar ciencias naturales para mejorar el rendimiento en dicha asignatura. Concluye que el efecto del uso de herramientas digitales en la educación da un significativo avance en el rendimiento de los estudiantes, ya que la aplicación de éstas ayuda a que la clase sean dinámica y participativa.

El uso de plataformas de aprendizaje virtual ha aumentado en los últimos años como un complemento a las clases presenciales, lo que ha generado un cambio real en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta investigación tuvo como objetivo implementar un curso en línea para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Física Electromagnética en la Fundación Universitaria del Área Andina, Valledupar. Se apoyó teóricamente en los postulados de varios autores y metodológicamente se enmarca en un enfoque cuantitativo con un diseño de pretest y post test de un solo grupo. Los resultados mostraron que el 50% de los estudiantes lograron aprobar la unidad de estudio y los promedios de calificaciones fueron significativos. Se concluyó que el curso en línea mejoró el rendimiento académico de los estudiantes, les permitió gestionar su tiempo de estudio, fomenta el aprendizaje colaborativo, fortaleció el desarrollo de competencias digitales y consolidó los contenidos curriculares de la unidad de Física Electromagnética (Vidal, 2022).

Una investigación tuvo como objetivo principal determinar los efectos del programa *Tech education*, basado en la gamificación, en el aprendizaje de la gramática inglesa en estudiantes del segundo semestre de la carrera de Educación de una universidad privada en 2022. Se aplicó un diseño preexperimental con una muestra de 40 estudiantes, quienes fueron evaluados a través de un pretest y un posttest. El programa *Tech education* consistió en 10 sesiones distribuidas en 3 módulos, basados en los niveles sintáctico, semántico y pragmático. Se utilizó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para el análisis estadístico, y se encontró una diferencia significativa entre el pretest y el posttest, lo que respaldó la hipótesis general. En conclusión, se demostró que el programa tuvo efectos positivos en el aprendizaje de la gramática del inglés y sus dimensiones (Pearson, 2022).

El avance de la ciencia y la tecnología, así como los cambios en la economía y en diversas disciplinas científicas, nos llevan hacia una sociedad nueva, donde el trabajo, el ocio y la transmisión de información adoptan nuevas formas. Estos cambios requieren un planteamiento educativo renovado. Las nuevas tecnologías, en especial las redes, han demostrado su capacidad en la transmisión de información, conocimiento y comunicación, lo que ha llevado a la idea de incorporar estos elementos al proceso de formación. Existe un amplio debate sobre la utilidad de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas pedagógicas. Aunque se han realizado experiencias e investigaciones para aplicar estas herramientas a la enseñanza, a menudo se olvida que el acto didáctico y el aprendizaje forman un binomio que debe considerarse para mejorar la calidad educativa.

Granados (2020), considerando la función social de la enseñanza, describe las novedades que introducen las nuevas tecnologías, destacando que integran la palabra hablada y escrita con sonidos e imágenes, generando nuevas formas de comunicación en los procesos

educativos, así como temores, expectativas y posibilidades de integración de experiencias de aprendizaje, y aumentando el carácter de universalidad iniciado con la lectoescritura al facilitar la configuración de comunidades culturales más amplias. El texto habla sobre la importancia de la tecnología en el proceso educativo, especialmente en el contexto de la pandemia de COVID19. Se destaca que el uso de tecnologías de información y comunicación se ha vuelto obligatorio en todos los niveles académicos, y se enfatiza la necesidad de adaptarse a las demandas de la vida moderna. El estudio se centra en explorar el papel de la tecnología en la educación en estos nuevos escenarios. Se menciona que el uso de tecnologías en las aulas es obligatorio y se explica que los estudiantes incorporan estas tecnologías de manera obligatoria en sus procesos de aprendizaje.

En palabras de Torres (2023) las herramientas digitales son de gran ayuda en la educación, ya que la facilidad de uso de las herramientas hace que el proceso enseñanza-aprendizaje sea significativo para el estudiante. Hoy en día existe una gran variedad de herramientas que ayudan al docente a impartir clases, hacen que el estudiante se sienta atraído y que el aprendizaje sea agradable, aún más cuando se trata de un segundo idioma. La investigadora también nos indica que las plataformas digitales con fines educativos en la enseñanza de inglés son de gran utilidad, pero como docentes debemos encontrar la que más convenga para este proceso.

Según Chaves (2015), Escobar (2016), el uso de las TICS y de herramientas tecnológicas para la enseñanza del inglés hace que los estudiantes tengan una mejor motivación y que los docentes puedan organizar de mejor manera sus clases. Las herramientas serían las responsables de los logros alcanzados. El estudio de Chaves (2015) nos comenta que las Tics ayudan al docente en la enseñanza del inglés y que ellos deben actualizarse en nuevas estrategias para transmitir información a los estudiantes y tomar en cuenta sus necesidades. Las Tics son una buena opción para este objetivo.

Vargas (2022) en su estudio llamado "Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje", nos manifiesta que la gamificación da excelentes resultados siendo así una estrategia emprendedora e innovadora donde los estudiantes obtienen mejores resultados.

Tapia (et. al., 2020) nos dan a entender que la herramienta Genially es una excelente estrategia para involucrarnos en la enseñanza, ya que los estudiantes han manifestado que se sienten muy bien y aprenden con esta herramienta. El estudio de Quimbita (2022) nos manifiesta que realizó una investigación para determinar si la herramienta Genially ayuda en el proceso de lectoescritura a estudiantes de segundos grados, la investigadora concluye que la herramienta puede ser implementada para el proceso de la lectoescritura en niños. Ya que ésta ayuda a la motivación y aumenta la consolidación de los aprendizajes.

Carrera (2021) indica que en un Instituto se creó una guía metodológica para optimizar el uso de la herramienta Genially como herramienta didáctica en la enseñanza de Geografía del Ecuador, el resultado del estudio fue que la herramienta incrementa la motivación y compromiso

de los estudiantes permitiendo el desarrollo lingüístico en el aprendizaje. En el ámbito de la enseñanza, la innovación docente se entiende como la capacidad para elaborar y aplicar diferentes conocimientos, metodologías y recursos en diferentes áreas de la actividad docente, con el objetivo de mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Inostroza (2021) nos cuenta sobre la plataforma Richmond Spiral que ayuda a los estudiantes de primer año de educación media al aprendizaje de gramática inglesa. La gamificación que tiene esta plataforma cuenta con ejercicios donde se pueden ver los resultados y el nivel que se alcanza luego de cada tarea. El autor llegó a la conclusión de que la intervención fue positiva, ya que motivó a los estudiantes a estudiar inglés con la metodología de gamificación.

El estudio de Sandoval (2023) nos señala que en la actualidad la tecnología es una buena opción para aprender inglés con el uso adecuado de las herramientas digitales y determinar de qué forma las herramientas interactivas gratuitas se relacionan con el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Los resultados de este estudio muestran que el aprendizaje autónomo de inglés ayuda a mejorar su rendimiento y el nivel de responsabilidad de los estudiantes, que por medio de las herramientas tecnológicas se puede brindar una retroalimentación efectiva.

El estudio de Trujillo (2021), señala que el uso de la gamificación para enseñar inglés y mejorar el rendimiento de los estudiantes es una opción diferente y motivadora para los estudiantes, obteniendo excelentes resultados en sus calificaciones.

En la actualidad existen diferentes herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje del inglés. A continuación, se presenta un cuadro donde se indican diferentes herramientas que se usan para que los estudiantes puedan desarrollar las diferentes destrezas del inglés, como es vocabulario, gramática, escritura, lectura, escucha y habla. Estas herramientas digitales serán de gran ayuda tanto para el docente como para el estudiante. Con este cuadro se realiza un recorrido por distintas aplicaciones y páginas web para saber cuál es su eficacia a la hora de aprender y adoptar una destreza en inglés.

Tabla 1. Herramientas digitales que se pueden adoptar para la enseñanza de inglés

<i>Vocabulary</i>	<i>Grammar</i>	<i>Writing</i>	<i>Reading</i>	<i>Listening</i>	<i>Speaking</i>
cake					ChatGPT
Duolingo	Ego4u.com			YouTube (analizar las letras de canciones)	
Bussu					
cake app	blogs	blogs	blogs	podcasts	Bussu
blogs		ChatGPT	Starfall.	Lewolang	duolingo

Ego4u	Bussu		National Geographic Kids Readings	Vaughan Radio:	Hello talk
Agendaweb	Liveworksheets	Spell up	Time for Kids Magazine	Listen a minute	Aprende inglés Sila
mes games	mes games	Listen and write.	Project Gutenberg (virtual library)	LyricsTraining	Sub Inglés.
esl games	esl games world	Write Source.	Go Comics	RD Lessons	Focus
BBC Learning English	BBC Learning English	Pen Pal World		Storynory	Funland
Engvid	Engvid				Galaxy
Bon's Tips	Bon's Tips				ESL Games plus
Word Reference	Oxford Learners Dictionary.				Fun English Games.
Merriam Webster	Phrasal Verb Demon,				
	Verb2verb. Grammarly				

Fuente: www.aulaplaneta.com/2015/09/17/recursos-tic/40-herramientas-tic-imprescindibles-para-el-aula-deingles

La información que se presenta en el cuadro anterior es generada por Grupo Planeta que promueve iniciativas y soluciones educativas digitales innovadoras para el desarrollo y perfeccionamiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes. El Grupo Editorial y de Comunicación en español es reconocido a nivel internacional en el ámbito de la educación superior. Cada año, más de 120,000 estudiantes de 114 nacionalidades diferentes participan en más de 500 programas en los campus de sus escuelas de negocios, universidades asociadas y centros de formación profesional.

2.3 Marco Teórico

Se abordarán distintos aspectos como el aprendizaje significativo, el cognitivismo en la educación, la gamificación y el diseño instruccional.

2.3.1 Sobre el aprendizaje

Cuzcano (2019) en su investigación "Estilos de Aprendizaje en Niños" expone y explica los diversos estilos de aprendizaje y su relación con el trabajo pedagógico para desarrollar el aprendizaje en los niños de educación inicial. Concluye que el aprendizaje es una de las

funciones mentales más importantes del ser humano, lo que permite a cada individuo desarrollar habilidades y destrezas adquiriendo nuevos conocimientos a través de experiencias e instrucciones. El aprendizaje influye en un cambio de conducta que no siempre es permanente, permitiendo al ser humano adaptarse a las variaciones del contexto para sobrevivir. Aunque no todos los procesos de aprendizaje son iguales, siempre es de vital importancia, ya que nos enseña a reconocer que somos capaces de realizar distintas actividades.

El aprendizaje se asocia con cambios discretos entre los estados del conocimiento en lugar de cambios en la probabilidad de respuesta. Estas teorías se centran en la conceptualización de los procesos de aprendizaje del estudiante y en cómo se recibe, organiza, almacena y localiza la información. El aprendizaje está relacionado no tanto con las acciones de los estudiantes, sino con lo que saben y cómo lo adquieren, menciona a Jonassen (1991 b). La adquisición de conocimiento se describe como una actividad mental que implica una codificación interna y una estructuración por parte del estudiante, quien es considerado un participante muy activo en el proceso de aprendizaje.

2.3.2 Sobre el Cognitismo en el Aprendizaje

Yauri (2017), menciona a diferentes referentes del cognitismo como Piaget, Ausubel y Bruner. Su desarrollo tuvo lugar entre 1950 y 1960, y su influencia fue muy significativa en los años 70. Según Bruner, el niño aprende el lenguaje de su entorno y luego aprende las reglas gramaticales. También estudió el juego, ya que esto hace que el niño aprenda más habilidades para socializar y comunicarse antes de convertirse en adulto. Yauri (2020), también menciona el rol del docente, quien planifica experiencias didácticas para ayudar al estudiante en su aprendizaje, así como el rol del estudiante, quien participa activamente en su proceso de aprendizaje. En cuanto a la relación docente-alumno, el docente es quien crea un ambiente de clase para estimular al estudiante, dándole importancia a la retroalimentación, la cual ayuda al estudiante en su proceso de estudio. El cognitismo es una corriente de la psicología que se enfoca en el estudio de los procesos mentales; sus principales componentes son:

La percepción: La capacidad que poseemos para identificar un estímulo, analizarlo y darle sentido es lo que se conoce como percepción.

La atención: es el proceso que activa nuestro cerebro cuando nos enfrentamos a estímulos o tareas, permitiéndonos seleccionar información, concentrarnos y filtrar estímulos distractores. Aprender a mantener la atención (metaatención) es un indicio de madurez cognitiva y nos ayuda a regular nuestra conducta.

Memoria: es la facultad que nos posibilita guardar, estructurar y recuperar la información. Según su función, existen varios tipos: la sensorial, la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria de trabajo. Esta última, también conocida como memoria operativa, se refiere a la capacidad de retener en la memoria a corto plazo los elementos de información necesarios para llevar a cabo la tarea que estamos realizando en ese momento. Asimismo, es la que nos permite relacionar los conocimientos previos con los nuevos aprendidos.

Lenguaje: más allá de su propósito comunicativo, es una poderosa herramienta para regular nuestra cognición. Nos permite dirigir nuestra atención, organizar la información en nuestra mente y establecer la estrategia a seguir al enfrentarnos a una tarea o un problema.

Razonamiento: El proceso cognitivo avanzado mediante el cual podemos formular una suposición - anticipar eventos y consecuencias - a partir de un conjunto de premisas.

2.3.3 Sobre el Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo propuesto por Ausubel (1968), sugiere que el aprendizaje se produce cuando el nuevo conocimiento se relaciona con el conocimiento previo del estudiante. Según esta teoría, para que el aprendizaje sea significativo, es importante que el alumno aprenda algo cuando pueda notar un significado. Para que esto suceda, el material de aprendizaje debe ser relevante y con sentido, y debe prestar atención a las relaciones entre los conceptos.

Para Baro (2011), el aprendizaje significativo se centra en que la construcción de significados es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los alumnos realmente aprenden un tema cuando son capaces de atribuirle un significado. Por lo tanto, es importante que los aprendizajes realizados en cada etapa de la educación sean lo más significativos posibles, y la enseñanza debe fomentar que los alumnos profundicen y amplíen los significados que construyen mediante su participación en las actividades de aprendizaje. En este contexto, las nuevas tecnologías aplicadas a la educación desempeñan un papel crucial.

La teoría del aprendizaje por descubrimiento, según Bruner (1915), quien es citado por (Baro, 2011), sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes buscan información activamente en lugar de recibirla pasivamente. Para el conocimiento declarativo, esto podría implicar la creación de ejercicios o actividades que permitan a los estudiantes investigar datos e identificar patrones y conexiones por sí mismos. Por ejemplo, se les puede dar a los alumnos una lista de datos o ideas y pedirles que los ordenen o clasifiquen según su importancia o similitud.

Tanto la teoría del aprendizaje significativo como la teoría del aprendizaje por descubrimiento podrían ser efectivas para crear instrucción o capacitación centrada. Ambos enfoques se centran en la importancia de establecer conexiones significativas entre los conceptos y proporcionar un contexto relevante para el aprendizaje. La elección del enfoque más apropiado dependerá de las necesidades y características específicas de los estudiantes y de los objetivos de aprendizaje. Según Ausubel (1983), el aprendizaje significativo depende del conocimiento previo del estudiante y su relación con la información nueva. Con base en esto, el docente podrá establecer pautas para la educación, siendo esta la característica más importante del aprendizaje significativo.

2.3.4 Sobre el Diseño Instruccional

El diseño instruccional, que según Green (2011), "... es el desarrollo sistemático de especificaciones de instrucción utilizando el aprendizaje y la teoría de la instrucción para garantizar la calidad de la instrucción." Es todo el proceso de análisis de las necesidades y objetivos de aprendizaje y el desarrollo de un sistema de entrega para satisfacer esas necesidades. incluye el desarrollo de materiales y actividades de instrucción" (p. 5). Este enfoque sistemático asegura que los eventos de aprendizaje sean bien diseñados, se lleven a cabo estrategias o enfoques apropiados y se evalúe el aprendizaje que se produjo.

Es importante que las instrucciones de enseñanza no solo sean poner información al estudiante, es fundamental que tenga objetivos claros para que el estudiante se concentre en lo correcto. Cabe mencionar que se "brinda contexto, perspectiva", "comprime el proceso de aprendizaje, y ahorra tiempo", lo que ayuda a "involucrar a los alumnos con contenido claro y significativo".

Existen varios modelos de diseño instruccional tales como:

- Modelo Addie: (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación)
- Modelo Assure (*Analyze, Stablish, Select, Use, Require, Evaluate*) ●

Modelo SAM: se usa para crear proyectos educativos.

Estos modelos ayudarán a organizar la creación de actividades instruccionales y los modelos de reconocimiento suelen especificar un enfoque que, si se sigue este método, se podrá hacer fácilmente la ilustración de conocimientos al estudiante.

Para desarrollar la instrucción y que sea efectiva se deben seguir las fases que son:

1. Declaración de propósito: el diseñador debe tener conocimiento del tema.
2. Análisis de necesidades: Ayuda a determinar qué instrucción necesita desarrollarse o si la instrucción es necesaria para ayudar a lograr un cambio deseado.
3. El análisis de tareas es "un componente crítico en el proceso de diseño instruccional porque brinda información importante sobre el contenido y/o las tareas que formarán la base para la instrucción que se está desarrollando" (Brown y Green, 2011, p. 4). El análisis de tareas: ayudará a determinar: metas, objetivos de aprendizaje, desempeño, conocimiento, secuencia, actividades, estrategias, evaluación, identificación de comportamiento, destrezas.
4. El análisis del alumno: es un proceso confiable que ayuda a "comprender e interpretar las características del alumno de una manera que ayuda en el diseño de una instrucción efectiva" (Brown y Green, 2011, p. 72).
5. Instrucción de diseño: Se debe "crear experiencias de aprendizaje efectivas, eficientes y satisfactorias para cada estudiante" (Brown y Green, 2011, p. 111). Elegir actividades de instrucción para apoyar: diferentes estilos de aprendizaje, métodos de

entrega utilizados, eventos instructivos. La secuencia de las actividades se determina por el orden de las tareas y subtareas.

6. **Objetivos de aprendizaje:** El objetivo de aprendizaje es “la descripción de un desempeño que desea que los alumnos puedan exhibir antes de considerarlos competentes” (Brown y Green, 2011, p. 91).
7. **Evaluación:** es el proceso para determinar el éxito de una persona, ayuda a determinar si la intervención desarrollada y puesta en práctica tiene éxito en el logro de las metas y objetivos de aprendizaje precisos establecidos para el estudiante (Brown y Green, 2011, p. 155).

Las evaluaciones son para ver el logro que tiene el estudiante y si la clase planificada cumple con los objetivos deseados. los tipos de evaluación son:

- **Sumativa:** se “realiza al final del proceso del diseño instruccional para determinar qué tan exitoso fue el proceso para ayudar a alcanzar las metas principales” (Brown y Green, 2011, p. 155). “Se utiliza para brindar un resumen de lo ocurrido”
- **Formativa:** “es el control de calidad del proceso de desarrollo” y “se utiliza a lo largo del proceso de diseño instruccional para asegurar que la intervención que se está desarrollando sea probada y revisada para satisfacer las necesidades del cliente” (Brown y Green, 2011, p. 15).

2.3.5 Sobre las herramientas digitales

En la actualidad el uso de herramientas digitales en la enseñanza es una opción necesaria ya que son una ayuda eficaz. Arcaño (2021) en su artículo llamado “Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes” define que son “programas de software que ayudan tanto al docente como al estudiante a fomentar un aprendizaje significativo, activo y colaborativo, con la ayuda de estas se “simplifican las tareas”, éstas constituyen un conjunto que permite a los docentes evitar la creación de material ya disponible en línea, lo que a su vez ayuda en la gestión del tiempo. El propósito de este artículo es presentar las herramientas más útiles en el aula, seleccionadas por su facilidad de uso y el respaldo de una comunidad en crecimiento. El uso efectivo de herramientas digitales en la enseñanza depende de considerar los conocimientos previos de los alumnos, las etapas del desarrollo y el contexto educativo.

Destaca la importancia de que los docentes tengan conocimientos en psicología educativa.

Pinn et.al. (2023) manifiesta que el uso de herramientas digitales puede fomentar la adquisición de habilidades creativas en los estudiantes, siempre y cuando se cuente con el conocimiento necesario para utilizar dichas herramientas de manera efectiva, aprovechando su accesibilidad y facilidad de uso. El uso de herramientas tecnológicas en el aula como apoyo a las metodologías pedagógicas que desarrollan los docentes, con el objetivo de educar en conocimientos, competencias y habilidades establecidas en el currículo. Manifiesta que las herramientas digitales, se refieren al software utilizado en computadoras, clasificadas como

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estas herramientas son programas informáticos con fines educativos, incluyendo tanto software de pago como de distribución gratuita. Se destaca la importancia de que los estudiantes de Nuevas Tecnologías de la Educación den preferencia al uso de herramientas digitales de software libre.

2.3.6 Sobre la gamificación

Para Cornellá (2020), la gamificación en la educación es una estrategia o método para impartir conocimientos. Aunque durante mucho tiempo se ha asociado la gamificación con actividades de ocio, su integración en la educación como una metodología para mejorar los resultados del aprendizaje es una excelente alternativa para transmitir información. Para Vergara, Mezquita, y Gómez (2019), la gamificación es una metodología activa para transmitir información y motivar a los alumnos; estos a su vez citan a Contreras & Eguía (2016); Marín & Díaz (2015) y Ortiz & Agredal (2018), quienes nos indican que la gamificación es unir o integrar la dinámica del juego a la educación para conseguir mejores resultados y hacer del mismo una forma de enseñar, así el alumno será más creativo y tendrá mayor motivación.

Los juegos y sus componentes se pueden utilizar en la enseñanza de dos maneras principales. El primer método de aprendizaje es el juego. El aprendizaje se fomenta a través de juegos educativos como Escape Room y Breakouts y, por otro lado, la gamificación, que consiste en utilizar elementos de juego para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y motivadoras para los estudiantes. Cuando se hace del juego una metodología activa, el aprendizaje del alumno será significativo, ya que es relevante su efectividad. La gamificación introduce varias formas de juego como la acumulación de puntos, insignias, avatares, etc.

Perrotta (2019) nos manifiesta que el hecho que un aprendizaje sea a través de la diversión hace que los estudiantes aprendan. Este autor cita a otros investigadores quienes nos dan a entender que la gamificación tiene que ver con los pensamientos de un jugador, con los mecanismos del juego que atraen a las personas y se da un aprendizaje y pueden resolver problemas simples y complejos. La gamificación es una herramienta poderosa para motivar el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes aprendan de manera divertida y se sientan gratificados por sus contribuciones, sin que esto afecte sus calificaciones.

Un estudio que muestra la eficacia de la gamificación es el realizado por Marin (2018), la autora trabaja sobre la efectividad de introducir la gamificación de Kahoot para evaluar a los estudiantes y obtiene resultados positivos y que los estudiantes manifiestan una conformidad con esta estrategia ya que aprenden más y se divierten jugando. En el estudio de Rodríguez (et, al. 2014), señalan que la gamificación es una estrategia metodológica que el docente usa cuando diseña una actividad para transmitir un conocimiento al estudiante; además, explican que la gamificación tiene amplia conexión con el componente emocional de los estudiantes. Estos autores lo llaman factores afectivos y los mismos se pueden estimular mediante la actividad gamificada.

Oliva (2016) nos presenta el siguiente cuadro en donde se muestran las mecánicas y la dinámica de la gamificación:

Tabla 2. Mecánicas y dinámica de la gamificación

MECÁNICAS La aplicación de mecánicas en la gamificación educativa trae consigo la potenciación de una motivación por aprender en el estudiante.	DINÁMICA La aplicación de la dinámica en la gamificación educativa trae consigo el fomentar en el estudiantado la relación vinculante entre el conocimiento, el aprendizaje y los resultados.
El puntaje: es lo que le asigna el valor cuantitativo a la gamificación.	Busca una gratificación, retribución o recompensa, con el ánimo de diferenciar los posicionamientos alcanzados en forma individual o grupal.
Niveles: marcan el avance en el transcurso del camino del aprendizaje.	Consolidar el posicionamiento adentro de la acción de aprendizaje.
Posesiones virtuales: constituyen la materialización de las pertenencias que vamos obteniendo.	Obtener claridad en cual debe ser el logro a obtener.
Las clasificaciones: son las marcas o pautas que nos indican el nivel logrado en comparación con los demás estudiantes.	Marcar la pauta competitiva y de posicionamiento entre los participantes.
Los desafíos: estos nos indican los obstáculos que debemos afrontar durante la acción gamificadora, pero en forma de competencia.	Acá se estandariza la transformación del propósito elemental de la acción educativa gamificada.
Premios o retribuciones: estos representan el estímulo ganado al finalizar con éxito las pautas de juego establecidas (alcanzar los indicadores de logros o cumplir con los objetivos).	Busca una gratificación, retribución o recompensa, cuando se cumple fielmente el objetivo de aprendizaje.

1 Se centra en utilizar mecánicas de (video) juegos en entornos no lúdicos.	1 Usa (video) juegos con fines didácticos.
2 Se le pide al participante cumplir con ciertas tareas para obtener recompensa.	2 Los juegos tienen un objetivo de aprendizaje específico.
3 La motivación es enteramente opcional.	3 La mayoría de las veces, el sólo jugar resulta gratificante.
4 Usualmente es fácil y barata de crear/estructurar.	4 Es más complicado y costoso de desarrollar.
5 Los elementos de un juego se pueden ensamblar.	5 El contenido se adapta a la estructura del juego.

Fuente: Tabla tomada de Oliva (2016)

Oriol (2015), comenta que **se debe gamificar** porque:

- Activa la motivación por el aprendizaje.
- La retroalimentación es constante.
- El aprendizaje es más significativo y atractivo, así el estudiante retiene la información en su memoria.
- Existe compromiso por parte del estudiante en su aprendizaje.
- Los resultados son medibles.
- Se fomenta la competitividad y alfabetización digital
- Se desarrolla la autonomía.

También el autor nos presenta los tipos de motivación de los jugadores.

Tabla 3. Tipos y capas de motivación

Motivación intrínseca	Motivación extrínseca
<ul style="list-style-type: none"> • Maestría • Pertenencia • Aprendizaje • Autonomía • Amor • Curiosidad • Significado • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Badges • Competición • Estrellas doradas • Puntos • Recompensas • Miedo al fallo • Miedo al castigo • Dinero • ...



Fuente: Cuadros tomados de los fundamentos de la gamificación de Oriol (2015).

2.3.7 Otros autores sobre la gamificación

La gamificación es una herramienta digital para realizar diferentes presentaciones y una de ellas es la gamificación que introduce varias formas de juego como la acumulación de puntos, insignias, avatares, etc. Perrota y otros autores (2013) manifiestan que el hecho de que un aprendizaje sea a través de la diversión hace que los estudiantes aprendan. Detering (2011) señala que la gamificación se basa en elementos diseñados de videojuegos para que la clase sea más entretenida. Zicherman y Cunningham (2011) manifiestan que la gamificación es un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer al usuario. Según Barboza (s.f.), la gamificación ayuda a los docentes a evaluar los aprendizajes por medio de puntos o insignias que el docente luego dará valor sumativo a los mismos. Foncubierta y Rodríguez (2014) nos señalan que la gamificación es una estrategia metodológica que el docente usa cuando diseña una actividad para transmitir un conocimiento al estudiante. Además, nos explican que la gamificación tiene amplia conexión con el componente emocional de los estudiantes.

Estos autores los llaman factores afectivos y los mismos se pueden estimular mediante la actividad gamificadas. Algunos son:

- Dependencia positiva (lo cooperativo): retos o desafíos.
- La curiosidad y el aprendizaje experiencial: la narración.

- Protección de la autoimagen y motivación: avatar.
- Sentido de competencia: puntuaciones y tablas de resultados.
- Autonomía: barras de progreso y logros.
- Tolerancia al error: el pensamiento del juego y el feedback inmediato.

2.3.8 Sobre las estrategias metodológicas para la enseñanza

En palabras de Peralta (2016), hoy en día, al hablar de estrategias de enseñanza, no solo se trata de enfocarse en los métodos tradicionales y las investigaciones del pasado. También implica mirar hacia el futuro de la enseñanza y el aprendizaje. Con los avances tecnológicos, las estrategias de enseñanza van más allá de un simple plan con pautas establecidas.

Arguello (2016) menciona que las estrategias metodológicas engloban un conjunto de pasos que los profesores utilizan para mejorar la dinámica de enseñanza-aprendizaje. Estas deben ser elegidas y empleadas de manera organizada, considerando los contenidos y las características individuales de los estudiantes, con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades de comprensión que generen aprendizajes significativos. En la actualidad, es importante que los educadores reconozcan que los estudiantes tienen lo que se llama una "mente virtual". La escuela y los maestros no pueden pasar por alto las nuevas maneras en que los estudiantes abordan los temas y las actividades escolares, así como interpretan el mundo.

Según Flores (s.f.), las estrategias metodológicas para aplicar en la educación deberían ser replanteadas y nos cita a Pérez, Manrique y Monjas (2016); Pérez y Hortigüela (2020) que manifiestan que las estrategias que se usan son pasadas, y en el tiempo en el que estamos esas estrategias ya no funcionan, por lo tanto se debe buscar nuevas estrategias para impartir un conocimiento y que los estudiantes se motiven y recepten el nuevo conocimiento. Es por esto que hoy en día la gamificación en la educación está en boga, ya que esta estrategia usa elementos de videojuegos que para los estudiantes son atractivos y motivadores, por lo cual sienten curiosidad. En segundo lugar, está el uso idóneo de esta estrategia para que se cree un entorno agradable y positivo en el aula.

Los autores manifiestan que hay que realizar una diferencia entre el aprendizaje basado en juegos y el juego serio. Según Lobo (2014), los juegos serios son juegos diseñados para proporcionar entretenimiento y fortalecimiento personal, con el objetivo de motivar, educar y entrenar a los jugadores. También se utilizan con fines de marketing y publicidad. Estos juegos son una subcategoría de los juegos electrónicos y se diferencian de los juegos de entretenimiento, ya que van más allá de simplemente divertir, pudiendo ser utilizados para

estrategias de *marketing*, estimular el aprendizaje o crear conciencia sobre problemáticas específicas. En resumen, los juegos serios son ejercicios recreativos basados en situaciones reales, donde los jugadores asumen roles en el mundo real o virtual con el objetivo de obtener aprendizaje. Estos juegos están dirigidos a un amplio público, incluyendo estudiantes, profesionales y consumidores, que pueden abarcar cualquier género y utilizar diferentes tecnologías y plataformas. A diferencia de la gamificación, la cual tiene una duración limitada y son ideales para adquirir habilidades o conocimientos en un lapso corto de tiempo. Oriol (2015) cita a Werbach y Hunter (2012), y menciona que la gamificación no busca crear un juego completo con todas sus características. Para los autores, la gamificación es más fácil y practicable que el juego; ya que las actividades que no son juegos se configuran de acuerdo con la necesidad que se requiera. Es por eso que la gamificación debe contar con elementos indispensables para poder configurar una actividad, y estos son los siguientes:

Los autores nos dan a conocer las características o la estructura que debe tener una herramienta de gamificación, y estas son las siguientes:

1.- Dinámica: ¿Esta característica se debe tener en cuenta, ya que debe responder a la pregunta, de ¿qué es este juego? Incluye la narrativa, emociones, progresión.

2.- Mecánicas: Es decir, se encuentran los procesos fundamentales que posibilitan el avance de la acción y la participación activa del jugador. Estos procesos son concebidos como la manera en que el jugador interactúa con el juego, y entre los más destacados están las recompensas, reglas, la suerte o el azar, la competición, la cooperación, el *feedback* y la adquisición de recursos.

3.- Componentes: Estos elementos representan la categoría más detallada, la más fácilmente percible o concretizable. En este apartado se ubican los personajes virtuales, los grupos, los distintivos, los hitos, los objetivos, los obsequios, las recompensas, los niveles, los puntos, los objetos, los tableros (*ranking*), y otros elementos similares.

Tabla 4: Análisis de herramientas con actividades diseñadas.

Aplicación	Dinámica	Mecánica	Componentes
Duolingo	X	X	X
ESL Games	X	X	
Funland	X	X	
Cake	X	X	X
ESL Games	X		

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Análisis de herramientas de gamificación para diseñar la actividad.

Aplicación	Dinámica	Mecánica	Componentes	Facilidad de diseño.
Genially	X	X	X	X
Quizziz	X	X	X	
Socrative	X	X	X	
Kahoot	X	X	X	X

Fuente: Elaboración propia.

En estas tablas se pueden visualizar las características de herramientas de gamificación ya con actividades prediseñadas, para ser solamente abordadas por el usuario, pero también hay una tabla con características de herramientas con las que el docente podrá diseñar actividades gamificadas para transmitir conocimiento y también evaluar al estudiante.

Los autores nos manifiestan que hay que tener en cuenta diferentes elementos para realizar o usar la gamificación para realizar actividades, también se tendrá que ver los elementos; las necesidades psicológicas básicas del individuo de autonomía, competencia y relación que citan a (Deci y Ryan, 2000) adquieren un especial interés a la hora de diseñar e implementar una gamificación.

- 1- **Fase Didáctica:** hay que ver las características de los usuarios como son la edad, los gustos y los intereses. Es importante, según las orientaciones curriculares actuales, establecer los objetivos de aprendizaje para la unidad didáctica o proyecto, y luego identificar los contenidos y criterios de evaluación para medir el tipo y grado de aprendizaje logrado. En cuanto a los objetivos y habilidades a adquirir, deben ser desafiantes y presentar diferentes grados de dificultad para que los estudiantes puedan ser desafiados de forma individual, en parejas y en grupos de acuerdo con su nivel de desarrollo físico, cognitivo, afectivo y social (Fernández-Río y Flores, 2019, p. 14). Asimismo, cualquier enfoque de gamificación debe estar dentro del marco de la evaluación formativa, es decir, la gamificación y la evaluación formativa son elementos inseparables para cualquier enfoque exitoso.
- 2- **Fase Gamificada:** esta fase se caracteriza por el uso de los elementos fundamentales de los juegos, algunos que son usados por el docente son:

Narrativa: es la historia en la que transcurre el juego. ¿De qué va? ¿Qué se tiene que conseguir? Su selección o creación es un aspecto muy delicado. Los autores nos dicen que para esto hay que considerar los gustos e intereses y las

tendencias actuales de los estudiantes; la narrativa también se relaciona con los contenidos didácticos.

Tipos de jugadores: sobre los diferentes tipos de jugadores y cómo identificarlos, dicen que se busca a través de tres preguntas clave. ¿Quiénes son ellos? ¿Cuál es la relación con la aplicación? ¿Qué es lo que les motiva y desmotiva? Luego describe cuatro tipos de jugadores: Triunfadores o asesinos, Socializadores, Ambiciosos y Exploradores, detallando sus características y cómo retener su interés en una aplicación. Los dos últimos tipos de jugadores son los más relevantes en el contexto de juegos educativos.

Tabla 6. Componentes de la gamificación

Gamificación			
Componente sistémico	Componente experiencial (ejemplo)	Nivel de abstracción	Referencias
Juegos como sistemas	-Participación voluntaria del jugador -Motivación	Nivel común en todos los juegos	Avedon and Sutton-Smith, 1971 Caillois, 1958 Deterding et al., 2011 Huizinga, 1944 Juul, 2003 Salen and Zimmerman, 2004 Lei de 2010
Reglas	-Suspense	Características de los juegos pero no necesariamente presentes en todos ellos	Deterding et al., 2011 Juul, 2003
Objetivos	-Placer hedonista	Características de los juegos pero no necesariamente presentes en todos ellos	Caillois, 1958 Deterding et al., 2011 Huizinga, 1944 Juul, 2003
Resultados variables/inciertos	-Competencia -Inmersión	Características de los juegos pero no necesariamente presentes en todos ellos	Hamari and Tuunanen (2014)

Fuente: Tomado de experiencias de gamificación en el aula de Contreras y Eguía (s, f).

2.3.9 Sobre la gamificación de Genially

Una de las herramientas con la cual se puede crear presentaciones interactivas y realizar gamificación es la herramienta Genially que cuenta con plantillas para realizar presentaciones, infografías, entre otras.

Genially es una herramienta digital creada en 2015 por Juan Rubio, Chema Roldán y Luis García, que ofrece posibilidades de gamificación al impartir clases. Permite la creación de contenidos virtuales interactivos, como presentaciones, infografías y videos, facilitando la gamificación y motivando a los estudiantes a través de la interacción. Esta herramienta introduce formas de juego como la acumulación de puntos, insignias y avatares. Según Perrota y otros autores (2013), el aprendizaje a través de la diversión aumenta la participación de los estudiantes. Además, el blog digital En Clave Productiva (2022) destaca que Genially proporciona plantillas e inspiraciones para crear contenidos coloridos y animados, y es intuitiva, accesible en todos los sistemas operativos y no requiere conocimientos de programación.

Las características de Genially son:

- *Es en español.*
- Fácil creación de contenidos interactivos.
- Gran cantidad de plantillas.
- Las creaciones se guardan en la nube.
- Modificables en cualquier momento para no comenzar desde cero.
- Se puede añadir toda clase de gráficos, vídeos, etc.
- Cuenta con muchos contenidos para que las creaciones sean muy llamativas.
- La herramienta es gratuita, pero también tiene su versión de pago. ● Facilidad de creación de las presentaciones. ● Interactividad.
- Animación.
- Gamificación.
- Permite la alineación de los elementos de una manera muy precisa.
- Efectos de transición entre páginas, aparte de gamificar.

Con la variedad de plantillas que tiene la herramienta, ayuda mucho al docente en la planificación de sus clases y a los estudiantes al visualizar las presentaciones y aún más cuando interactúan con la gamificación, ésta tiene la finalidad de motivar a los estudiantes en el proceso

enseñanza- aprendizaje, incorporando elementos interactivos como los que posee la herramienta Genially.

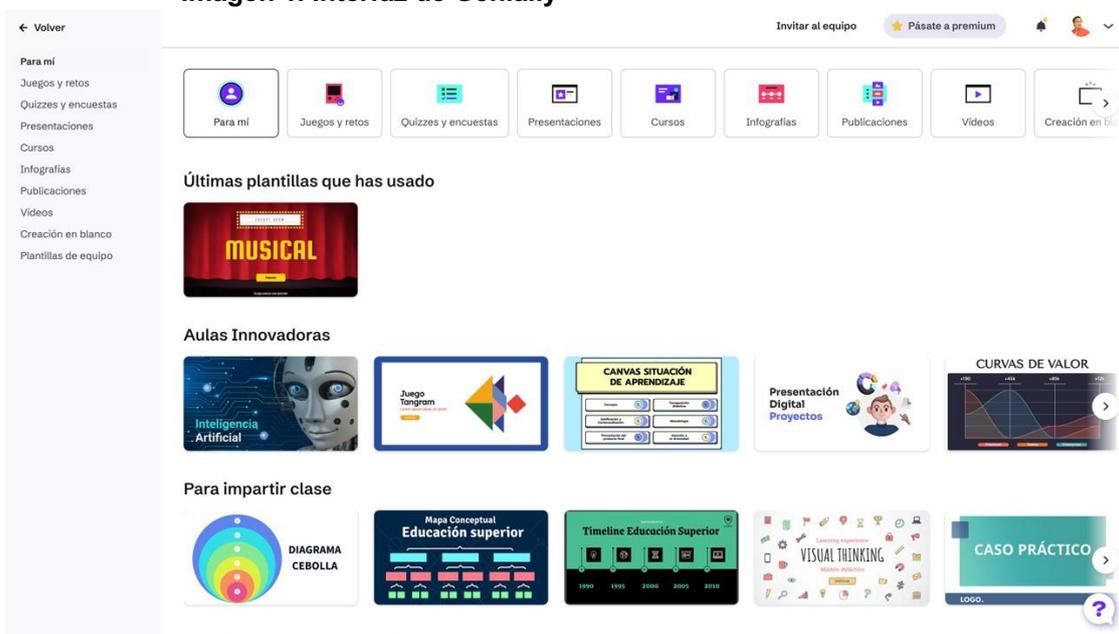
Las principales ventajas son:

- Se puede colocar contenido multimedia.
- Se puede configurar el diseño para que los demás puedan navegar.
- Se puede configurar como video, o hacer que las imágenes vayan en orden tan solo configurando los enlaces. Esto hace que se pueda aplicar la gamificación.
- Se pueden agregar páginas de otro recurso de Genially, se podrán copiar elementos de otras páginas, se puede modificar el tamaño, diseño de letra, los fondos, etc.

Las desventajas son:

- Contratación anual para uso de otros elementos de pago.
- No se puede descargar la presentación interactiva en la versión gratuita.
- Puede tener problemas de conectividad.

Imagen 1. Interfaz de Genially

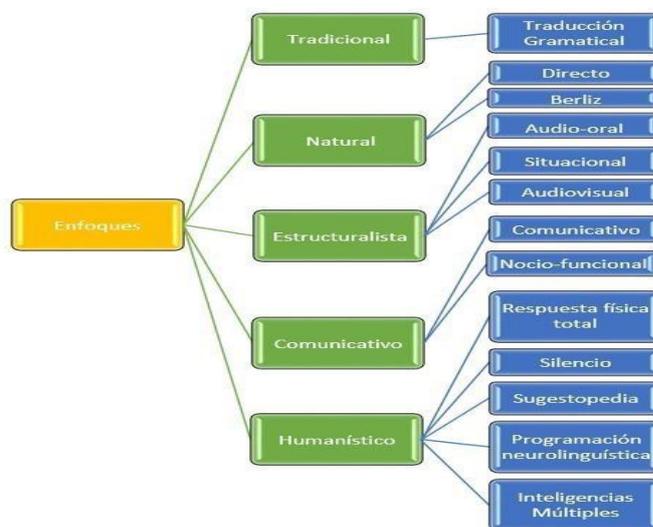


Fuente: Tomado de <https://app.genial.ly/>

2.3.10 Métodos de la enseñanza del inglés

Gooding (2020) nos presenta un cuadro con los enfoques para enseñar inglés.

Gráfico 1. Enfoques para enseñar inglés



Fuente: Gooding (2020)

Enfoque tradicional: Gooding (2020) y Cavazos (2013) señalan que este enfoque se basa en la relación entre el sujeto y el objeto y es un aspecto fundamental en diversas teorías del conocimiento, donde el educador, como Sujeto Activo, posee el conocimiento y lo transfiere al educando, quien es considerado Sujeto Pasivo sin conocimiento. Este enfoque incluye el método de **traducción gramatical** que es considerado como el inicial para enseñar idiomas extranjeros y era empleado para el estudio de lenguas clásicas. Se basa en el entendimiento de las palabras y reglas gramaticales del idioma extranjero, permitiendo así que el estudiante logre comprender las oraciones, aprender a construirlas y desarrollar un aprecio por la cultura y la literatura del idioma extranjero y traducción de documentación.

Enfoque natural: representa un quiebre del enfoque tradicional al basarse en los principios naturales del aprendizaje. Aborda los niveles iniciales de la adquisición del lenguaje mediante técnicas de respuesta física total. La labor del docente consiste en proporcionar una entrada comprensible a los estudiantes en el nuevo idioma, así como en crear una variedad de estímulos e intereses dentro de las actividades en el aula (Otero Brabo, 1998). Se parte de la premisa de que un adulto adquiere un segundo idioma de la misma manera en que un niño adquiere su lengua materna. Dentro de este enfoque se incluyen los métodos Directo y Berlitz.

El enfoque tradicional y el natural no satisfacían la necesidad de los soldados estadounidenses en la Segunda Guerra Mundial de aprender una segunda lengua de manera rápida y efectiva. Por lo tanto, se vieron obligados a crear el Método Audio Lingüístico o *Army Method*, basado en la ideología conductista. La autora cita ABC (2017), que afirma que la conducta que manifiesta una persona se realizará al comprender su entorno como un conjunto de estímulos-respuestas.

El método audio lingüístico aconseja a los estudiantes usar un lenguaje directo, sin necesidad de recurrir a la lengua materna para explicar nuevas palabras o la gramática de la lengua extranjera. Su principal objetivo es enseñar la lengua mediante la repetición sistemática de las estructuras básicas de las oraciones, prestando especial atención a la pronunciación (Sánchez citado en Ortiz, 2014).

Enfoque estructuralista: Las estrategias, habilidades y actitudes intencionales que impregnan el entorno de enseñanza y aprendizaje, en las teorías lingüísticas del estructuralismo de enfoque conductista, se basan en la idea de que las lenguas son un sistema de estructuras que pueden ser adquiridas a través de comportamientos y repetición. Dentro de este enfoque se engloban los métodos desarrollados a partir de mediados del siglo XX en diferentes regiones: en Estados Unidos de América del Norte, el **enfoque audio-oral** y, posteriormente, el **audio lingüístico**; en Inglaterra, la **enseñanza situacional** del idioma; y en Francia, el **método audiovisual** (Ortiz, 2014).

Enfoque Comunicativo: La orientación comunicativa es un enfoque educativo que busca preparar al estudiante para comunicarse de manera real y efectiva en el idioma inglés, tanto de forma oral como escrita. Con este fin, el proceso de enseñanza a menudo utiliza textos, grabaciones y materiales auténticos, y se llevan a cabo actividades que imitan fielmente situaciones reales fuera del aula. En este contexto, se hace uso del método comunicativo y nociofuncional.

El método ofrece una amplia gama de actividades, incluyendo interactivas, motivadoras y centradas en el desarrollo de funciones comunicativas, a veces incluso lúdicas, con el propósito de proporcionar placer, diversión y entretenimiento, así como liberar tensiones y escapar de la rutina diaria. También busca reflejar una forma natural del lenguaje basada en la comunicación diaria y otorgar la debida importancia a los aspectos gramaticales, léxicos y fonológicos, integrándose en el proceso comunicativo en lugar de darles un protagonismo especial.

Método nocio-funcional. Otero (1998), señala que este método surgió a finales del siglo XX, en la década de los 70, propuesto por Wilkins en su obra "Notional Syllabus". Este método consiste en organizar un plan de estudios en torno a las nociones de situaciones de la vida real en las que las personas se comunican. Se divide en funciones y objetivos específicos de comunicación, estableciendo sus metas en términos de comportamientos observables y realizando un análisis lingüístico aplicando los conceptos de noción y función, lo que da lugar a una variedad de expresiones lingüísticas.

Enfoque humanístico: En el enfoque humanístico de la enseñanza, el estudiante es el centro del proceso de aprendizaje. Es crucial atender al desarrollo de las capacidades, necesidades, intereses, expectativas y deseos del estudiante para mantener su motivación, lograr su compromiso y fomentar su autonomía en el dominio de la segunda lengua, lo que resulta fundamental en la transformación del estudiante. Los métodos más reconocidos en este

enfoque incluyen la respuesta física total, el método del silencio, la sugestopedia, la programación neurolingüística y el método de las inteligencias múltiples.

El método del silencio, fue creado por Caleb Gattegno en los años 70 del siglo pasado, promueve el enfoque en el proceso de aprendizaje del estudiante, priorizando la autonomía, la independencia y la responsabilidad. Según Alonso y Blanco (2017), la teoría del Dr. Gattegno enfatiza que no solo era suficiente que los educadores enseñaran a los estudiantes, sino que también era necesario que los estudiantes aportaran una conciencia inteligente y activaran capacidades de abstracción, análisis, síntesis e integración al aprender una lengua extranjera.

El método de Respuesta Física Total fue desarrollado por el Dr. James J. Asher. Este método se basa en la idea de que, al aprender un nuevo idioma, este se internaliza a través de un proceso de decodificación similar al desarrollo del primer idioma, lo que permite un largo período de comprensión antes de la producción del lenguaje. En este enfoque, los estudiantes son instruidos a responder físicamente a órdenes verbales.

El método de Sugestopedia se basa en la influencia de la sugestión en el comportamiento humano y fue creado a finales de la década de 1970 por el Doctor Georgi Lozano. Este enfoque se centra en aspectos no lingüísticos que favorecen el aprendizaje en general y las características de los estudiantes. Según Cabrera (2014), el método se describe como un proceso que estudia la influencia consciente o inconsciente a la que los seres humanos constantemente responden. El propósito de este enfoque es aprovechar el potencial de los estudiantes para avanzar rápidamente en la internalización y uso de una lengua extranjera, como el inglés.

El método de Programación Neurolingüística se basa en la conexión entre procesos neurológicos, lenguaje y comportamiento, permitiendo cambios para alcanzar metas. Surgió de los esfuerzos de Richard Bandler y John Thomas Grinder. En el aprendizaje de una segunda lengua, se enfoca en mantener un punto de atención cerebral mediante imágenes, sonidos, sensaciones y palabras, eliminando limitaciones y promoviendo hábitos nuevos. Al experimentar sensaciones agradables y pensamientos positivos, se comunica al cerebro que el aprendizaje del nuevo idioma es fácil y divertido.

Se ha señalado que el proceso de enseñanza y aprendizaje de idiomas extranjeros como el inglés ha evolucionado debido a los cambios sociales y la preocupación de psicólogos, lingüistas e investigadores. La revolución tecnológica ha reforzado transformaciones en los paradigmas educativos. La búsqueda de nuevas alternativas ha impulsado acciones para mejorar la eficiencia de los métodos de enseñanza de inglés. De los 13 métodos revisados, el 90% reconoce la internalización de la segunda lengua a través de una metodología interactiva. Los estudiosos puntualizan la importancia de crear situaciones en el salón de clases para que los estudiantes piensen en el idioma que están aprendiendo y no recurren a la traducción para comprender en su idioma natal.

Díaz et al. (2020) nos presenta otro cuadro con los métodos de enseñanza de inglés.

Tabla 7. Métodos de enseñanza del inglés

Variables didácticas	Modelo Gramática-traducción	Modelo Audiolingual	Modelo Comunicativo
Teoría de la lengua	Un sistema de reglas observables en textos escritos.	Un sistema de estructuras ordenadas jerárquicamente.	Un sistema para la expresión del significado, la interacción y la comunicación.
Teoría aprendizaje de	Se aprende mediante un proceso deductivo y consciente de la capacidad mental.	Se aprende la formación de hábitos lingüísticos.	Se aprende una comunicación real y con tareas significativas que usen un lenguaje significativo para el estudiante.
Objetivos	Describir gramaticalmente la lengua.	Dominar las estructuras fonológicas, sintácticas y léxica de la lengua.	Reflejar las necesidades de los estudiantes e incluir habilidades lingüísticas, temas y tareas.
Contenidos	Contenidos gramaticales normativos y listas de vocablos.	Contenidos fonológicos, morfológicos y sintácticos graduados.	Estructuras, funciones, nociones, temas y tareas, según las necesidades comunicativas de los estudiantes.
Actividades	Traducción directa e inversa de textos literarios.	Diálogos y patrones de memorización y repetición.	Intercambio de información, negociación de significado e interacción.
Rol del estudiante	Sujetos que memorizan y analizan contenidos para mejorar su capacidad mental.	Sujetos que pueden ser dirigidos mediante técnicas que les permitan producir respuestas correctas.	Sujetos que negocian e interactúan en el acto comunicativo.
Rol del docente	Enseña gramática de manera explícita y provee oportunidades para practicarla.	Dirige y orienta el aprendizaje.	Facilita la comunicación y analiza necesidades.
Rol de los materiales	Centrados en la descripción gramatical de la lengua.	centrados en el docente como por ejemplo: cintas de audición, imágenes, el laboratorio de idiomas	centrados en el estudiante; promueven el uso de la lengua; materiales auténticos y centrados en tareas

Fuente: Tomado de Díaz et, al (2020)

Capítulo III

Materiales y Métodos

Introducción

En este capítulo se exponen los métodos que se han utilizado para lograr los objetivos propuestos en la presente investigación. Se expone el tipo de investigación, los enfoques y el alcance.

Se mencionan los participantes, las técnicas e instrumentos utilizados en la recolección de datos.

3.1 Tipo de investigación

El enfoque de la investigación es cualitativo, ya que se centra en la recolección y análisis de datos no numéricos a través de técnicas como la revisión bibliográfica, el análisis de contenido documental y entrevistas a usuarios.

La investigación es de tipo aplicada y descriptiva. Es aplicada porque busca ofrecer una solución práctica a un problema educativo específico (mejorar el aprendizaje de la gramática inglesa mediante recursos digitales y gamificación), y es descriptiva porque pretende describir las características y usos de diferentes herramientas digitales y su integración en el currículo de lengua inglesa.

Estudiaremos a profundidad varias herramientas digitales para el desarrollo de la gramática y las distintas destrezas del inglés. Esto se realizará a través de una investigación bibliográfica, el análisis de la aplicación en línea y entrevistas a usuarios de la aplicación.

Se recopila la información concerniente al currículo de educación de lengua extranjera (inglés) y se determina la información pertinente para su aplicación en las clases, es decir, evaluaremos qué contenidos se pueden acoplar a la gamificación de la herramienta Genially. Esta acción se desarrollará a través de un análisis de contenidos documentales. Guix (2008) menciona que el análisis de contenidos es una herramienta de gran utilidad basada en el análisis y la interpretación de fuentes documentales y en identificar los códigos utilizados por el emisor del discurso, su contenido manifiesto, el contexto en el que surge y se desarrolla el mensaje, para descubrir y evidenciar sus contenidos.

Por último, se plantean una serie de recursos y un manual básico para ser utilizados por los profesores de lengua inglesa, esto incluye el diseño de las clases a través de la gamificación y la explicación dirigida a los profesores de cómo usar y elaborar los recursos.

3.2 Población y muestra

Para la presente investigación, la población a investigar serán los docentes que enseñan inglés a los octavos años de educación básica. Para realizar esta investigación a los

docentes, se realizaron entrevistas a diferentes docentes de lengua inglesa; se entrevistaron a 10 docentes de diferentes instituciones educativas, instituciones de gobierno y dos de instituciones particulares.

Se seleccionó a los participantes mediante un muestreo intencional, que consistió en la estrategia de muestreo no probabilístico que se utiliza en la investigación cualitativa para seleccionar a los participantes de manera deliberada. Esto se realizó para conocer qué herramienta digital es la más usada por los docentes.

3.3 Criterios de inclusión

Para participar en la investigación, los maestros elegidos debieron dar su consentimiento por escrito, a través de la firma de un documento que lo certifica (Anexo 1), y también cumplir con ciertos requisitos.

- Ser docente de los niveles educativos señalados (octavo año de EGB) y encontrarse en funciones.
- Pertenecer a uno de los planteles educativos de la ciudad de Cuenca.
- Expresar su consentimiento para participar de forma voluntaria en la investigación.

3.4 Procedimiento

Fase 1. Identificación de las herramientas digitales existentes que se utilizan como recurso educativo para enseñar lengua inglesa.

Durante esta fase se investigarán y estudiarán las distintas herramientas digitales y las posibilidades que ofrecen, con el propósito de conocer lo que se ofrece en el mercado como herramientas de enseñanza del idioma. Esto se realizará a través de una **investigación bibliográfica, el análisis de las aplicaciones y entrevistas a usuarios de este tipo de herramientas.**

Fase 2. Revisión del currículo de la materia de lengua inglesa que se enseña en el octavo nivel de educación general básica.

Se revisarán los contenidos del currículo de educación de lengua extranjera y se determinarán los aspectos más importantes y primordiales que se deben enseñar en las clases, es decir, evaluaremos qué contenidos se pueden acoplar y enseñar mediante las herramientas digitales. Esta acción se desarrollará a través de un **análisis de contenidos documentales.**

Fase 3. Aplicación de la herramienta de gamificación al diseño de clases de lengua inglesa para la mejora de la gramática.

Al tener ya identificada una herramienta de gamificación, se procedió al diseño y planteamiento de las clases de lengua inglesa, principalmente a través del uso de características de gamificación que ofrezca dicha herramienta.

3.5 Técnicas e instrumentos

3.5.1 Guía de análisis de aplicaciones

Se ha medido el análisis de varias herramientas digitales para revisar su contenido y su aporte a la enseñanza del inglés. Se observó que la mayoría de estas herramientas incluían gramática en forma de introducción para las diferentes actividades. En resumen, cada herramienta cuenta con una introducción gramatical.

3.5.2 Análisis del currículum de inglés

Para este análisis, se revisó el currículum de inglés vigente para su enseñanza en Ecuador desde el 2016. A partir de la lectura de este documento, se realizó un análisis de los temas que se utilizan para enseñar inglés en los octavos años de Educación General Básica. Son seis módulos que se dan en cada parcial (seis parciales) que los estudiantes deben aprender. La mayoría de los módulos se centran en temas gramaticales, y a partir de esta base gramatical se llevan a cabo y se desarrollan las diferentes destrezas. Es importante mencionar que los módulos tienen aspectos tanto gramaticales como de vocabulario.

3.5.3 Ficha de consentimiento informado

Antes de realizar las entrevistas, los docentes tuvieron que firmar un consentimiento para que las respuestas de las entrevistas se usarán para el estudio y poder determinar cuáles son los métodos. herramientas que usan al momento de enseñar inglés.

3.5.4 Guía de Entrevistas a Docentes

Peláez et. al. (2013), menciona que la entrevista se distingue de una charla común, ya que es una interacción formal con objetivos específicos relacionados con una investigación. En la entrevista estructurada: el investigador prepara de antemano las preguntas utilizando un guión establecido y organizado, lo que limita las oportunidades para que el entrevistado responda espontáneamente o se desvíe del guión. estas preguntas son de opción limitada, es decir, requieren respuestas específicas como "sí", "no" o una respuesta predefinida.

Las preguntas utilizadas para la elaboración de la entrevista son las siguientes:

Enseñanza del inglés (categoría)

1.- ¿Cuáles son los temas claves que más se les dificultan a los jóvenes de octavo año al aprender el idioma inglés?

2.- Si los estudiantes de octavo año tienen dificultades para aprender inglés, ¿cuáles serían las principales causas?

3.- Cuáles serían las posibles soluciones para que los estudiantes de octavo año aprendan los temas claves del idioma inglés de mejor manera?

Herramientas digitales (categoría)

¿Ha utilizado en sus clases recursos digitales para enseñar inglés? ¿Cuáles son estos?

Gamificación (categoría)

¿Qué entiende por gamificación?

¿Qué conoce sobre la gamificación para enseñar inglés?

De las siguientes herramientas digitales de gamificación, ¿cuál es la que más usó en clase?

- Genially
- Quizziz
- Socrative
- Kahoot

Aprendizaje significativo (categoría)

¿Qué entiende por aprendizaje significativo?

¿Qué estrategia piensa que se debe usar para generar un aprendizaje significativo?

¿Qué entiende por diseño instruccional?

¿De qué manera Ud. da las instrucciones a sus alumnos?

3.5.5 Guía de observación

Fabri (1998), es el proceso mediante el cual se establece una conexión específica y profunda entre el investigador y el fenómeno social o los participantes sociales, de los cuales se recopilan datos que posteriormente se analizan para llevar a cabo la investigación. Este enfoque implica una "interpretación lógica de las estructuras" y requiere la práctica de una "metodología visual".

Para la observación de las clases áulicas de inglés en los octavos años de EGB, de distintas instituciones educativas, se tomaron en cuenta los siguientes indicadores:

- El docente enseña gramática inglesa.
- El docente brinda ejemplos del uso de la gramática inglesa.
- El docente usa herramientas digitales y gamificación,

Capítulo IV

Presentación y Análisis de Resultados.

Introducción

El estudio se enfocó en la recopilación de datos sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de la gramática inglesa, mediante la aplicación de entrevistas a los docentes y la observación en el aula. Se recopiló información sobre las estrategias didácticas utilizadas para fortalecer el aprendizaje en estudiantes del octavo año de EGB, con el objetivo de abordar los factores que generan desinterés en el aula y problemas de aprendizaje que afectan el desarrollo integral de los adolescentes.

4.1 Entrevistas a docentes

A continuación, se exponen las entrevistas realizadas a los docentes:

Tabla 8. Respuestas de los docentes a las entrevistas aplicadas

Categoría	Pregunta	Narrativa	Conclusión
Enseñanza del inglés	¿Cuáles son los temas claves que más se les dificultan a los jóvenes de octavo año al aprender el idioma inglés?	<p>R1. Gramática en general para que puedan desarrollar las destrezas de escritura, lectura, escucha y habla.</p> <p>R2. Lectura de textos y escritura de oraciones.</p> <p>R3. Los temas que más se les dificultan son los números, el verbo to be, el tiempo presente simple y progresivo y verbos en pasado.</p> <p>R4. Es importante mencionar que no son los temas, son las destrezas que lo que se le dificultan y hablando en este contexto es la macro destreza del Speaking. Pero sí también se puede decir que los temas que se dificultan más son del vocabulario y la gramática, continuando con las destrezas que tiene el idioma.</p> <p>R5. La primera barrera en la que se encuentran los estudiantes de octavo año es el desconocimiento de vocabulario y gramática básica, pronunciación y limitada comprensión de instrucciones.</p> <p>R6. El desarrollo de la destreza de escucha es por falta de entendimiento de la estructura gramatical de las oraciones.</p> <p>R7. El uso correcto de la gramática, así como vocabulario, pronunciación y lectura.</p> <p>R8. Mejora vocabulario, escritura, escucha y pronunciación. gramática.</p> <p>R9. He podido notar que los estudiantes de octavo, tienen un alto grado de dificultad en aplicar los reglamentos en los diferentes tiempos verbales del presente simple, presente continuo, pasado, etc.</p> <p>R10. Da a conocer que las destrezas de habla y escucha se les dificultan a los estudiantes debido a que no dominan los temas</p>	De acuerdo con las respuestas de la mayoría de los profesores, la gramática inglesa, vocabulario, pronunciación se dificulta a los estudiantes y se concluye que es por esta razón que los estudiantes no pueden desarrollar las diferentes destrezas del inglés que se deben desarrollar.

gramaticales y que las estrategias del docente para transmitir el conocimiento no poseen los recursos necesarios para la misma.

R11. Las destrezas de habla y escucha se les dificultan a los estudiantes debido a que no dominan los temas gramaticales y que las estrategias del docente para transmitir el conocimiento no poseen los recursos necesarios para la misma.

Si los estudiantes de octavo año tienen dificultades para aprender inglés, ¿cuáles serían las principales causas?

R1. Pocas horas destinadas al aprendizaje del idioma.

No se valoran los suficientes aspectos positivos que puede dar la utilización de recursos digitales en la enseñanza.

R2. Fernández manifiesta que la falta de concentración y la carencia de vocabulario esencial.

R3. Socioemocionalmente se encuentran mal porque sus padres han migrado a otros países y están a cargo de otros familiares y no están pendientes de ellos.

No realizan las tareas encomendadas en clases o deberes enviados a casa.

No prestan atención.

R4. Una de las principales causas es el desliz de no traer bases bien cimentadas desde la educación primaria, que en el sistema fiscal se limitan las horas de inglés de 2 a 3 horas clase a la semana.

R5. Carencia de bases en el uso y manejo de vocabulario, verbos y expresiones. Varios estudiantes no tuvieron continuidad en el idioma.

R6. Niveles anteriores donde no aprendieron vocabulario básico y estructura de oraciones básicas, además de la pronunciación de ciertas palabras que siempre se utilizan.

R7. El poco interés y la apatía que tienen los estudiantes a la materia.

R8. Falta de interés, no les gusta la materia.

R9. Desde mi punto de vista muy personal, la causa principal es la falta de compromiso personal. No se toman en serio la asignatura, creen que no la van a usar en el futuro o no es una materia de gran importancia.

R10. Falta de interés en la materia.

R11. No le dan importancia al inglés.

De acuerdo con lo señalado por los docentes, las dificultades que tienen los estudiantes son las pocas horas destinadas a esta materia y el interés por la materia.

¿Cuáles serían las posibles soluciones para que los estudiantes de octavo año aprendan los temas claves del idioma inglés de mejor manera?

R1. Establecer proyectos entre diferentes áreas del conocimiento donde se potencie el desarrollo de las habilidades del idioma.

Permitir la utilización de dispositivos electrónicos.

(smartphones, tabletas, etc.) como parte del aprendizaje del idioma.

R2. Según mi percepción, se tendría que aplicar herramientas novedosas para tener al estudiante todo el tiempo para que no desvíe su concentración, y también sería que todo el tiempo se le mantenga aprendiendo

De acuerdo con las respuestas de los docentes, ¿ellos no motivan a los estudiantes con nuevas metodologías.

vocabulario básico y con el tiempo vocabulario de acuerdo al contexto.

R3. Las posibles soluciones serían reportar al DECE en el caso de estudiantes afectados frente a la situación de migración de sus padres. Apoyo psicológico.

R4. Las posibles soluciones serían: aumentar las horas de inglés.

R5. Tener estudiantes motivados con diferentes metodologías activas y técnicas.

R6. La posible solución sería, como docentes del área, buscar las mejores estrategias y técnicas que ayuden a motivar al estudiante a que se interesen en la asignatura. También, que el ministerio de educación nos brinde más atención en esta rama y nos ayuden con capacitaciones constantes para que de esta manera estar actualizados en todo momento.

R7. Aplicación de lecturas que permita a los estudiantes la comprensión lectora y análisis gramatical por contexto.

R8. Mejorar los recursos y aumentar las horas de clase de inglés.

R9. Nos manifiesta que se deberían utilizar nuevas estrategias metodológicas. **R10.**

Mejorar las metodologías de enseñanza.

Usar metodologías activas.

R11. Usar nuevas metodologías.

Aprendizaje significativo.	¿Qué entiende por Aprendizaje Significativo?	<p>R1 Considero que el aprendizaje significativo consiste en la construcción del conocimiento a través de las experiencias que logran los estudiantes mientras aprenden.</p> <p>R2. Este es aquel el que se combina con un aprendizaje previo y el que adquiere relevancia cuando implementa sus propias experiencias para obtener un aprendizaje importante, el cual se lleve durante todo un periodo educativo y luego le sirva para el desenvolvimiento en cualquier campo.</p> <p>R3. Este es aquel el que se combina con un aprendizaje previo y el que adquiere relevancia cuando implementa sus propias experiencias para obtener un aprendizaje importante, el cual se lleve durante todo un periodo educativo y luego le sirva para el desenvolvimiento en cualquier campo de aprendizaje.</p> <p>R4. El aprendizaje significativo es el aprendizaje para la vida del estudiante, en pocas palabras, que lo entienda, lo internalice y lo ponga en práctica en su ambiente habitual.</p> <p>R5. El aprendizaje significativo es cuando el estudiante aprende haciendo, es decir, en nuestro caso, el estudiante debe interactuar en diálogos en la vida real con otras personas, de ser posible con nativos hablantes del idioma, de esta forma ellos irán reforzando sus conocimientos previos.</p> <p>R6. Aquel aprendizaje que permita a los estudiantes conectar experiencias anteriores a nuevas.</p> <p>R7. reajustar los conocimientos anteriores con temas nuevos.</p> <p>R8. Aprendizaje donde se refuerzan conocimientos anteriores.</p> <p>R9. Asociar el nuevo conocimiento con el previo.</p> <p>R10. Es aquel conocimiento que se conecta con un conocimiento anterior.</p> <p>R11. Es el conocimiento que se conecta, se asocia con un conocimiento previo.</p>	De acuerdo con las respuestas de los docentes, el aprendizaje significativo es el conocimiento del estudiante que hace referencia a los conocimientos previos.
-----------------------------------	--	--	--

	<p>¿Qué estrategia piensa que se debe usar para generar un aprendizaje significativo?</p>	<p>R1. La experimentación en el mundo real.</p> <p>R2. Una de las estrategias es relacionar el aprendizaje nuevo con el aprendizaje previo obtenido a través de preguntas y respuestas en donde el estudiante pueda descubrir la verdad a raíz de un aprendizaje ya adquirido. También es importante mencionar que el alumno aprende a través de patrones o ejemplos, siguiendo patrones para que el estudiante pueda hacer los suyos propios.</p> <p>R3. Fomentar nuevas estrategias de aprendizaje para que las clases sean un poco más amenas. Metacognición, ilustraciones, analogías, preguntas intercaladas. R4. Principalmente hay que motivar a los estudiantes con metodologías activas. El uso de herramientas digitales si es posible o sino usar el ambiente que los rodea.</p> <p>R5. Cómo lo expuesto anteriormente, hacer que el estudiante interactúe con hablantes nativos. Otra estrategia podría ser el uso de la música en el aula, ya que esta es una herramienta fundamental que ayuda al desarrollo de las destrezas que demanda el idioma.</p> <p>R6. Pienso que las descripciones y participación del estudiante en Role Plays.</p> <p>R7. nos señala que para que haya un aprendizaje significativo se deben generar estrategias activas y dinámicas para obtener buenos resultados.</p> <p>R8. nos comenta que hay que generar un aprendizaje constructivo donde tanto el docente como el estudiante sepan de la importancia del inglés.</p> <p>R9. Usar metodologías activas que atraigan a los estudiantes.</p> <p>R10. Uso de nuevas metodologías como la gamificación en el aula.</p>	<p>De acuerdo con las respuestas de los docentes, ellos deberían dejar atrás las metodologías que se han usado por años y que deben relacionarse con las nuevas metodologías.</p>
<p>Diseño instruccional.</p>	<p>¿Qué entiende por diseño instruccional?</p>	<p>R1. Considero que el diseño instruccional consiste en un modelo que guía al docente en la planificación y desarrollo de la clase.</p> <p>R2. aquel que se basa en órdenes e instrucciones claras y específicas para que el estudiante pueda adquirir su aprendizaje. R3. Para mí, el diseño instruccional es facilitar el proceso de aprendizaje.</p>	<p>Sobre las respuestas dadas por los docentes, ellos no sabían de qué se trataba el tema y uno sí sabía un poco y su respuesta fue que el diseño instruccional es trabajar con tecnología para que los estudiantes retengan la información.</p>

R4. El diseño instruccional se lo puede decir como desarrollo de materiales mediante el uso de la tecnología.

R5.: El diseño instruccional son recursos obtenidos mediante las plataformas digitales para utilizarlos en el proceso de enseñanza.

R6. nos comenta que para ella el diseño instruccional es la forma en la que se dan las instrucciones a los estudiantes.

R7. Para mí, el diseño instruccional es una forma que se enseña usando la tecnología.

R8. Desconozco el tema.

R9. es utilizar la tecnología para que ayude a mejorar la enseñanza.

R 10. Es el uso de tecnología mientras se enseña.

R11. Desconozco el tema.

¿De qué manera Ud. da las instrucciones a sus alumnos?

R1. Durante el desarrollo de la clase es necesario establecer normas o reglas para llevar la clase en orden. Además, las instrucciones deben ser muy claras y precisas sin dar lugar a ambigüedades.

R2. De forma clara y precisa, indicando exactamente qué es lo que se quiere obtener de su aprendizaje.

R3. A través de una estrategia implementada en clase TPR Total Physical Response.

R4. Las instrucciones dadas a mis estudiantes se las hace a través de una plataforma digital gratuita donde se vinculan Free Websites y Apps.

R5. Las instrucciones deben darse de manera clara y precisa y asegurarnos de su comprensión mediante preguntas a los estudiantes o el planteamiento de ejemplos. **R6.** En mi caso, yo doy las instrucciones de forma clara y precisa y uso una agenda. **R7.:** las instrucciones las doy de manera verbal y clara.

R8. Las instrucciones las doy de manera verbal y clara.

R9. Las instrucciones las doy de una manera clara para que entiendan los estudiantes. **R10.**

En mi caso, las instrucciones las doy de forma verbal y escrita.

R11. Yo llevo un registro en el cual están instrucciones que uso a la hora de la clase.

De acuerdo con las respuestas de los docentes, respondieron que las instrucciones las daban de manera clara y precisa.

Recursos digitales.	¿Ha utilizado en sus clases recursos digitales para enseñar inglés? ¿Cuáles?	<p>R1. Padlet, Canva, diseño de infografías, Flipgrid.</p> <p>R2. quizziz, WordWall Games.</p> <p>R3. Si es de mucha ayuda y capta la atención de los estudiantes.</p> <p>Plataformas digitales, PowerPoint, audio, YouTube.</p> <p>R4.: sí. Moodle, Google Classroom, Genially, Canva, Wordwall, Open Board, Google Forms,</p> <p>Chat PDF, Kahoot, Quizzes, Zoom, Google Meets.</p> <p>R5. sí, Kahoot, quizziz, tiktoks; live worksheets.</p> <p>R6. Apps, hojas interactivas, online, plataformas para listenings. Kahoot, Genially, Quizziz, Canva, Live worksheets, Esl collective. R7. Computadora, Infocus, sala de cómputo, Kahoot, Classroom, Google Forms.</p> <p>R8. Live work sheets</p> <p>ESL collective, hojas interactivas.</p> <p>R9. Hojas interactivas, video audio</p> <p>R10. Live worksheets, YouTube, gamificación, classroom.</p>	De acuerdo con las respuestas de los docentes, ellos usan diferentes recursos digitales.
----------------------------	---	---	--

Gamificación	.-¿Qué entiende por Gamificación?	<p>R1. En mi opinión, la gamificación es la utilización del juego como recurso didáctico en la enseñanza y aprendizaje de diferentes áreas del conocimiento como el inglés.</p> <p>R2. Es la técnica que se utiliza para enseñar a través de juegos en donde existe un tipo de recompensa para que el alumno se motive y pueda adquirir un aprendizaje significativo.</p> <p>R3. La gamificación es una técnica de aprendizaje a través de juegos para que los conocimientos sean mejores.</p> <p>R4. La gamificación entra entre las metodologías activas que se han empezado a usar desde la pandemia. Esta se refiere al uso de juegos para enseñar cualquier tipo de idioma.</p> <p>R5. Gamificación es una técnica educativa que consiste en la aplicación de juegos didácticos.</p> <p>R6. La gamificación es un recurso o herramienta que nos ayuda a reforzar los contenidos.</p> <p>R7. Para mí es una técnica de aprendizaje mediante el juego.</p> <p>R8. Es el uso de juegos interactivos para la enseñanza de algo.</p> <p>R9. Es una metodología activa que se usa para transmitir un conocimiento y que da buenos resultados en el aprendizaje.</p> <p>R10. Es el uso de mecánicas de juego en el ámbito educativo.</p> <p>R11. El arte de enseñar a través de juegos, haciendo que los estudiantes participen y se establezca un aprendizaje más significativo y participativo.</p>	De acuerdo con la respuesta de todos los docentes, la gamificación es una metodología activa donde se usa el juego en la educación para transmitir los conocimientos.
	De las siguientes herramientas digitales de gamificación, ¿cuál es la que más usó en clase?	<p>R1. Ninguna.</p> <p>R2. Quizziz.</p> <p>R3. Genially. Quizziz, Kahoot.</p> <p>R4. Genially, Kahoot.</p> <p>R5. Quizziz y Kahoot.</p> <p>R6. Kahoot, Quizziz.</p> <p>R7. Genially, Kahoot y Quizziz.</p> <p>R8. Quizziz y Kahoot.</p> <p>R9. Genially, Quizziz, Kahoot.</p> <p>R10. Genially, Kahoot.</p> <p>R11. Quizziz</p>	En conclusión, la mayoría de los docentes han usado herramientas de gamificación, facilitando así el aprendizaje de los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

4.2 Consolidado de la observación no participante.

A continuación, se presenta un resumen de las observaciones áulicas, realizadas a los docentes, y que abordan el manejo de la enseñanza de la gramática inglesa, se tomó en cuenta cómo enseñan inglés, si usan herramientas digitales y gamificación en sus clases, si conocen sobre aprendizaje significativo.

De acuerdo con los resultados obtenidos durante las visitas áulicas, se pudo observar y constatar que los docentes enseñan la gramática inglesa de una manera tradicional. En dos visitas áulicas, los docentes siguen con la manera tradicional de enseñar inglés, ya que la tecnología se usa poco por falta de conocimiento de los docentes de recursos digitales y de gamificación. También otro motivo es la falta de recursos económicos para la contratación de internet y el uso del aula de audiovisuales para que se pueda llevar a cabo una clase usando la tecnología. En una institución particular, cada aula cuenta con proyector y conexión a internet. El uso de recursos digitales es poco, ya que los docentes no manejan bien el tema de los recursos digitales que existen y también no conocen bien la gamificación y la facilidad con la que se puede hacer con Genially.

Tabla 9. Resultados de las observaciones.

Indicador	Alternativa de respuesta	Docentes
El docente enseña gramática inglesa.	SI	X
	NO	
El docente brinda ejemplos del uso de la gramática inglesa.	SI	X
	NO	
El docente usa recursos digitales y gamificación.	SI	pocas veces.
	NO	

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con la observación realizada, se pudo constatar que los docentes poseen conocimientos sólidos en gramática inglesa, brindan explicaciones y ejemplos precisos. Sin embargo, es importante destacar que, en su gran mayoría, los docentes tienen conocimiento sobre algunas herramientas digitales y la gamificación, pero no las utilizan ni las implementan en sus clases. Esta falta de uso o implementación se debe a la falta de conocimiento sobre los diversos recursos disponibles en las instituciones, por lo que es necesario proporcionar información sobre su uso.

Además, existe una carencia de tecnología en las instituciones educativas.

4.3. Descripción y análisis de las aplicaciones existentes (herramientas digitales).

4.3.1 Descripción de las herramientas digitales para enseñar *vocabulary*.

- **Duolingo**

Según la web de la propia herramienta, este es un software digital para enseñar diferentes idiomas, uno de ellos el inglés con la mayor demanda. La misión de esta herramienta es enseñar idiomas de una manera autónoma, divertida y accesible para todos quienes deseen aprender un idioma.

Es una plataforma donde se puede aprender diferentes idiomas a nuestro ritmo, siendo así responsables de nuestro aprendizaje. Según Toldo et. al. (2016), Duolingo es una aplicación que presenta el vocabulario a través de imágenes donde el estudiante o usuario irá entendiendo el significado para luego usarlo en la estructuración de las oraciones que presenta la aplicación. El usuario va aprendiendo el vocabulario y luego la misma le presenta la estructuración de oraciones gramaticales, donde el estudiante pondrá en práctica lo aprendido.

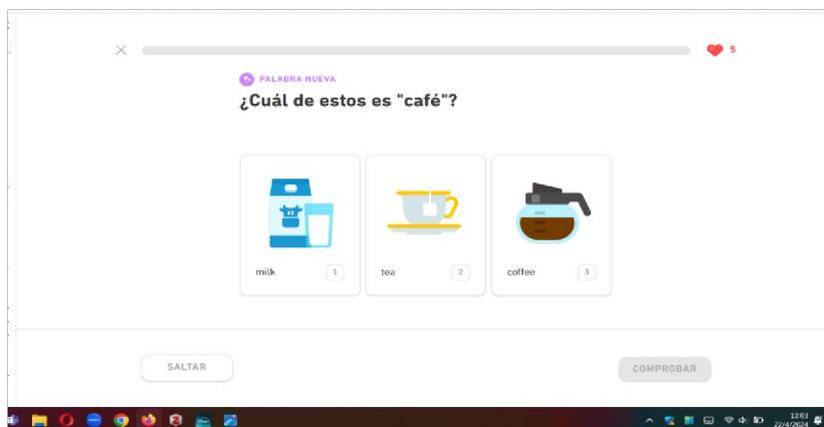
Características de Duolingo.

- 1.- Es gratis.
- 2.- Es una herramienta en línea, pero también es una aplicación para descargarse en un dispositivo móvil completamente gratis. Se puede crear una cuenta con Google.
- 3.- Es de fácil uso.
- 4.- Es autónoma.
- 5.- Es gamificada.
- 6.- El aprendizaje es por medio de fichas interactivas.

Método de Duolingo.

- Aprender al hacer: esta herramienta con lecciones interactivas para que el estudiante retenga la información y aprenda.
- Aprender de forma personalizada: lecciones adaptadas al ritmo de aprendizaje.
- Aprender y disfrutar: las lecciones son divertidas, son como un juego donde se podrá avanzar en los niveles de aprendizaje.
- Mantener la motivación: con las lecciones divertidas ayudará al aprendizaje autónomo y a que el estudiante tenga confianza.

Imagen 2. Captura de pantalla de Duolingo



Fuente: tomados de la página web de Duolingo. <https://es.duolingo.com/welcome/welcomeStep=choosePath>

• ESL games

De acuerdo con la página web de la misma, esta nos brinda juegos interactivos para enseñar y aprender inglés como segundo idioma. Está adaptado para niños y adolescentes y nos ofrece juegos, videos, cuestionarios y hojas de trabajo para poder descargarse completa. Martínez (2022) menciona que es una página web con propuestas interactivas, juegos y actividades organizadas por niveles y temas, para practicar vocabulario, pronunciación, gramática en línea y gratis. En mi opinión, esta página en línea ayuda a los docentes de inglés a enseñar este idioma de una manera divertida y en línea, ya que da la opción de descargarse hojas de trabajo, la cual tiene una amplia variedad de temáticas gramaticales y vocabulario que se requiera.

Características de ESL games.

- 1.- Los juegos son individuales y grupales.
- 2.- tiene juegos de vocabulario, gramática, pronunciación, deletreo.
- 3.- Hay versiones en línea y para dispositivos móviles.
- 4.- Se pueden descargar sus fichas para PowerPoint y PDF completamente gratis.
- 5.- Las hojas de trabajo se dividen en crucigramas, tarjetas didácticas, juegos de mesa, etc.

Método de ESL games

Esta web consiste en la interacción que se puede realizar con las herramientas que nos ofrece, los videos, juegos para niños y adolescentes, la interacción en línea con los juegos que está dividido por temas y grados de clase, las lecciones, cuestionarios, etc.

Imagen 3. Captura de pantalla de ESL GAMES



Fuente: Tomado de la página principal de Esl games: <https://www.eslgamesplus.com/games-by-topic/>

• LIVE WORKSHEETS

Este es un sitio generador de fichas interactivas para salir de la forma tradicional de impartir clases. En este sitio en línea los estudiantes podrán interactuar con las diferentes actividades ofrecidas, y al terminar podrán enviar las respuestas a su docente mediante la opción compartir, ya sea por correo electrónico o por otra plataforma, así el docente podrá ahorrar tiempo en las correcciones. Este sitio nos ofrece fichas interactivas, creación de fichas y creación de cuadernos interactivos.

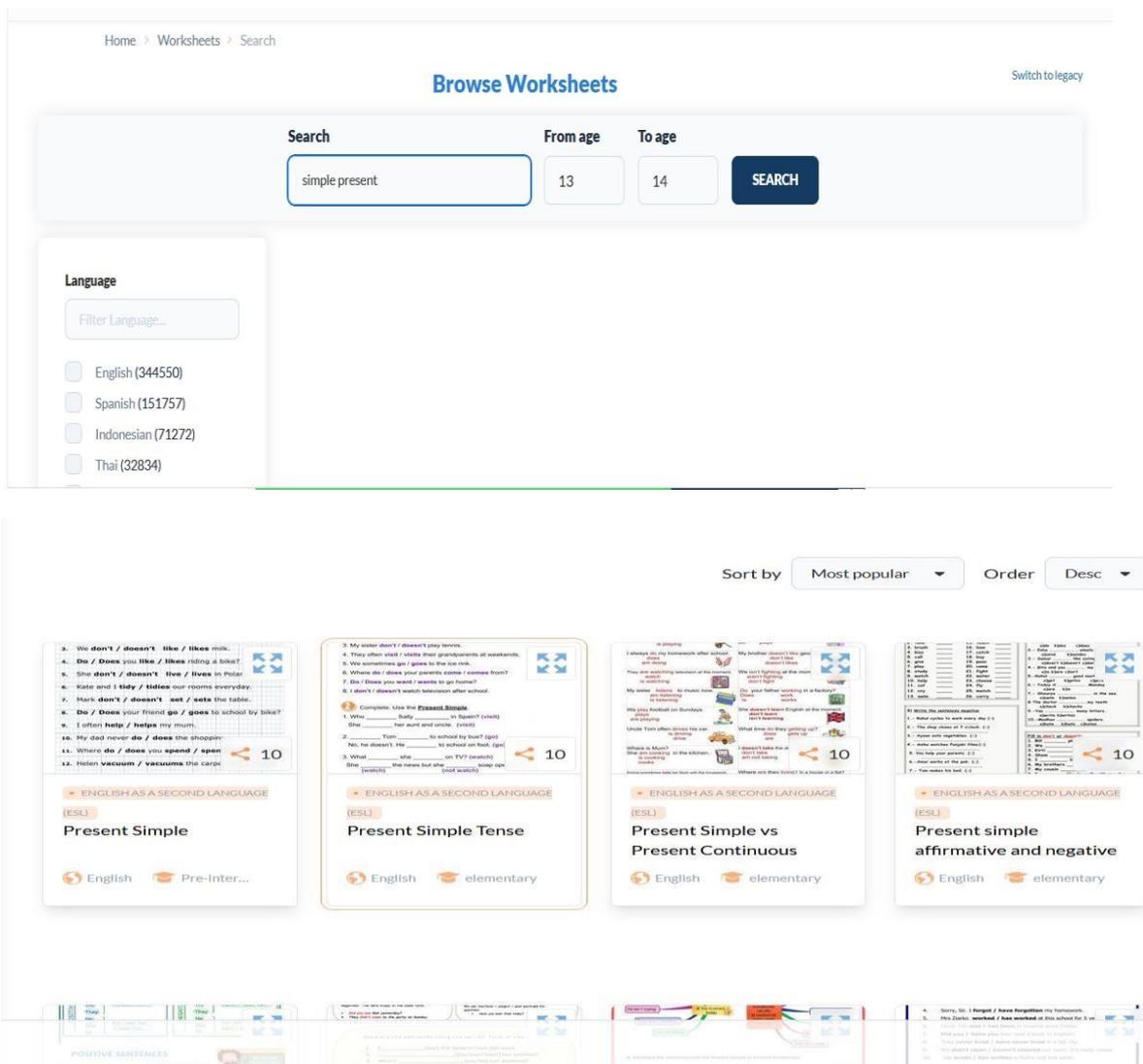
Características de LIVE WORKSHEETS.

- 1.- Se podrá interactuar con las diferentes actividades.
- 2.- El docente podrá crear sus propias hojas de trabajo.
- 3.- Se podrán insertar audios, imágenes, etc.
- 4.- Es gratuita.

Método de Live Worksheets

El método que usa esta herramienta es la interactividad en cada una de sus actividades, la cual cuenta con una infinidad de diferentes temáticas, también cuenta con cuadernos interactivos aparte de las fichas, y no solo para aprender inglés, también puede ser otro idioma.

Imagen 4. Captura de pantalla de Live worksheets



Fuente: Tomado de la página principal de Liveworksheet:
<https://www.liveworksheets.com/worksheets>

4.3.2 Descripción de las Herramientas para enseñar Grammar.

- **BBC Learning English**

Es un canal de televisión, pero también tiene su sitio web donde se podrá aprender gramática, vocabulario y pronunciación. Esta página tiene lecciones para los diferentes niveles de enseñanza/aprendizaje de inglés, principiante hasta intermedio básico. Los temas que nos ofrece esta página son de interés como la cultura, preferencias de películas, también se pueden realizar pruebas para saber el nivel de inglés que se tiene. El material brindado por esta herramienta es totalmente gratuito, no se queda atrás las otras habilidades, también hay material en video para la destreza lectora y auditiva. Las lecciones son para el aprendizaje autónomo del usuario. Esta también tiene un canal de *Youtube* para facilitar una interacción con los estudiantes u otros usuarios.

Características BBC Learning English

1. Gratis, sin limitaciones.
2. videos interactivos.
3. Explicaciones
4. Las sesiones están divididas en temas, situaciones y niveles.
5. Los videos subtítulos en inglés también cuentan con la transcripción.

Método BBC Learning English

A través de situaciones reales enseña inglés, con sus videos interactivos y en las transcripciones se desarrolla destreza auditiva, escrita y lectora.

Imagen 5. Captura de pantalla de BBC Learning English





Fuente: Tomado de la página principal de Learning English.
www.bbc.co.uk/learningenglish/english/intermediate-grammar

• Chat GPT

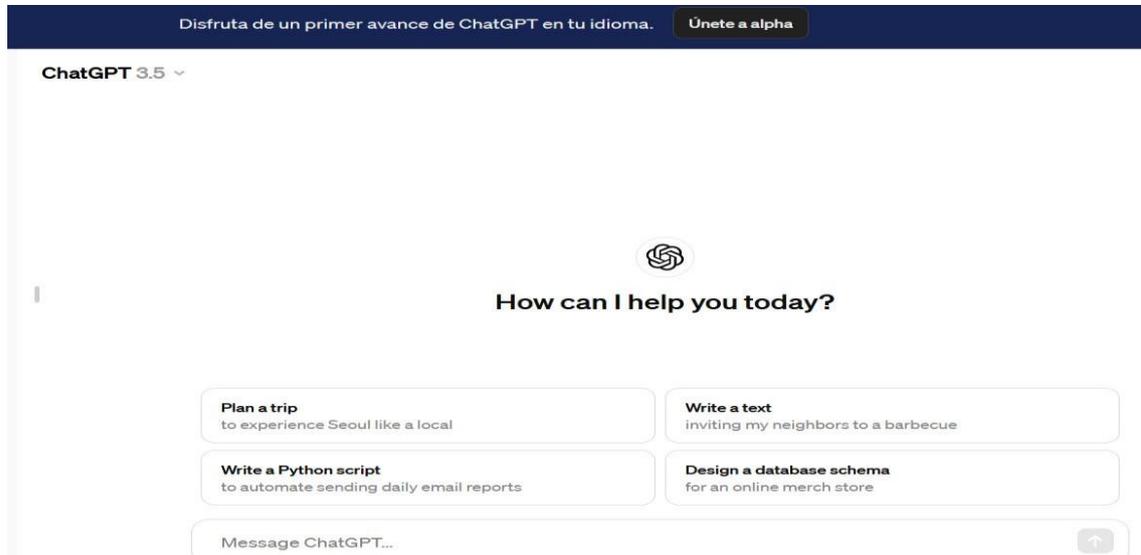
Según su propio sitio en línea, es una herramienta de inteligencia artificial en la cual se puede interactuar con ella mediante texto, con preguntas mediante un chat, la cual dará respuestas a preguntas que se la hagan.

Chan et al. (2023) mencionan que es una herramienta digital de inteligencia artificial que puede responder a una gran variedad de cuestionamientos. Es usada por la mayoría de los estudiantes para realizar sus tareas, aclarar sus dudas, etc. Para aprender inglés es una herramienta de ayuda para poder visualizar errores que se cometen al estructurar una oración o escribir un párrafo seguido en inglés. Para trabajar con esta herramienta, el estudiante deberá realizar *prompts* que son comandos para recibir la respuesta más acertada de la herramienta. La herramienta es muy útil tanto para profesores como para estudiantes. Cuando se interactúa con chat GPT, se deberá hacer con cierta claridad y estructurar bien lo que se le pedirá a esta herramienta. Es por eso que para el aprendizaje de inglés es una buena opción, siempre y cuando se trabaje adecuadamente con esta herramienta con responsabilidad y ética.

Características del Chat GPT

1. Analiza mucha información.
2. Comparte archivos.
3. Comandos sencillos y precisos para una respuesta acertada.
4. Es inteligencia artificial

Imagen 6. Captura de pantalla de Chat GPT



Fuente: Tomado de la página principal de chat gpt: <https://chat.openai.com/>

- **Grammarly**

Es una aplicación para mejorar el inglés. Se basa en la enseñanza de gramática y ortografía del idioma inglés, que facilita al momento de poner en acción el idioma, ya sea escrito o hablado. Es un corrector de escritura en inglés. Mediante este software se podrán ver las correcciones para tomarlas en cuenta y realizar las correcciones respectivas.

En el estudio de Maldonado (2022) se realiza una investigación sobre Grammarly debido al bajo rendimiento de los estudiantes en la escritura en inglés, llega a la conclusión de que Grammarly es eficiente ya que ayuda al estudiante en este proceso de escritura, ayuda al alumno a que desarrolle esta habilidad y pueda realizar sus correcciones.

Características de Grammarly.

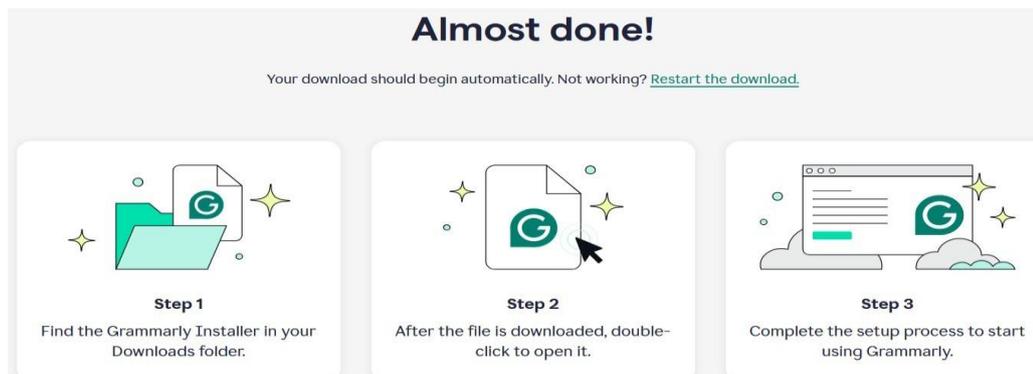
1. Es gratis.
2. Es accesible.

Método de Grammarly

Grammarly es un auto corrector de texto en inglés, no comete errores y es una herramienta muy eficaz.

Imagen 7. Captura de pantalla de Grammarly

mmarly



Fuente: Tomado de la página principal de Grammarly:
<https://www.grammarly.com/service/download/direct>

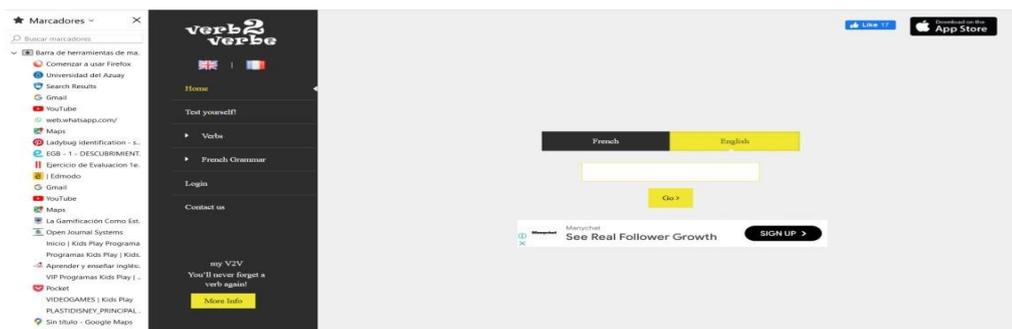
• **Verb 2 verb**

En esta aplicación se pueden conjugar verbos. Esta herramienta da la conjugación de los verbos y sus diferentes tiempos en inglés, solo se debe poner en la opción inglés y colocar en la barra el verbo y luego en ir y automáticamente te dará la conjugación del verbo que se colocó en la barra. Martínez (2022) sobre esta herramienta menciona que conjuga verbos ya sea en inglés o francés. Otra de las características es que la conjugación es completa, es decir, indica la conjugación de todos los tiempos verbales.

Método de Verb 2 verb

El método que usa esta herramienta es que solo se escribe un verbo en la barra de búsqueda de la herramienta y esta da la conjugación en todos los tiempos gramaticales.

Imagen 8. Captura de pantalla de Verb2verb



Tomado de la página principal verb 2 verb: <http://www.verb2verbe.com/>

4.3.3 Descripción de herramientas para aprender *Writing*.

· *Listen and Write*

Es muy fácil y divertido, solo toca una canción y disfruta probando la comprensión auditiva completando los espacios en blanco de la letra de la canción lo más rápido posible. Esta herramienta se basa en canciones, el usuario deberá escuchar y transcribir la misma, así se podrá ver el nivel de comprensión. Esto permitirá expandir el vocabulario, memorizar palabras y frases conjuntamente y mejorar la pronunciación y gramática. Martínez (2022) menciona que es una página online para la práctica de la escritura. Esta actividad se realiza a través de transcripciones de letras de canciones. Se va escuchando desde canciones complejas hasta las de fácil transcripción.

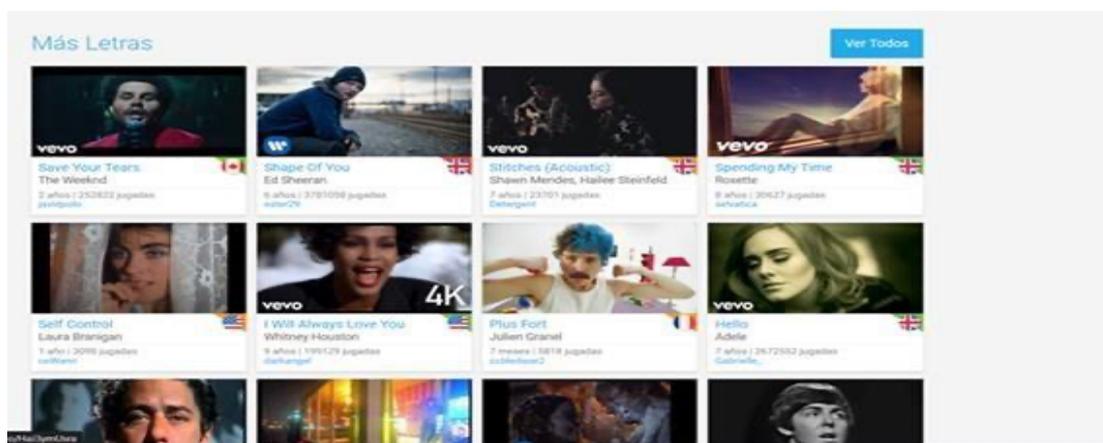
Características de *Listen and write*:

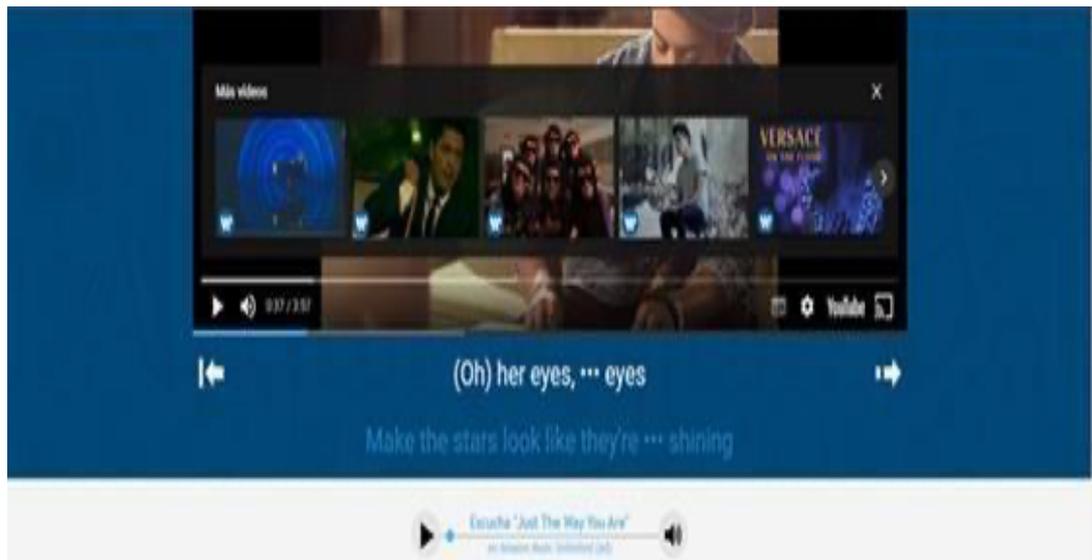
1. Atractivas actividades para los estudiantes.
2. Uso de videos de canciones en inglés
3. Transcripciones de las canciones.
4. Desarrollo de la destreza auditiva y escrita del estudiante.
5. Es gratuita.

Método de *Listen and Write*

La metodología de esta herramienta es por medio de videos musicales con sus transcripciones en inglés para mejorar tanto la destreza del oído como la escrita, así el estudiante podrá ir asimilando poco a poco el idioma.

Imagen 9. Captura de pantalla de Listen and write





Fuente: Tomado de Listen and Write - dictation. (s/f). Listen-and-write.com. Recuperado el 28 de abril de 2023, de <https://www.listen-and-write.com/>

Pen Pal World.

Es para quienes desean recibir correspondencia de otras personas. Esta página es una buena opción para fomentar y reforzar la escritura en los estudiantes. También pueden socializar con personas de diferentes partes del mundo, mediante la destreza escrita. Pérez (2022) menciona que con esta herramienta se podrá socializar con distintas personas de todo el mundo de una manera amistosa por correspondencia y es una buena opción para fomentar y reforzar la escritura.

Características de Pen Pal World.

1. Puede contestar correos de personas de todo el mundo.
2. Escritura con personas nativas del idioma.
3. Práctica de escritura.
4. Los nativos pueden corregir los errores.

Método de Pen Pal World.

En esta herramienta los usuarios podrán practicar su inglés escrito con nativos de la lengua, pudiendo estos corregir errores y retroalimentar, también aquí podrán intercambiar la enseñanza y aprendizaje de quienes quieran aprender, ya sea español-inglés, inglés-español.

Imagen 10. Captura de pantalla de Pen Pal World.



Fuente: Welcome to PenPal World. (s/f). Penpalworld.com. Recuperado el 18 de abril de 2023, de <https://www.penpalworld.com/index.asp>

• ***National Geographic Kids.***

Un programa basado en competencias. Apoya el desarrollo de la gramática, el vocabulario, la pronunciación y las cuatro habilidades por medio de actividades comunicativas. *National Geographic Kids* cuenta con videos de animales, consejos, audios y juegos para los usuarios que pueden ser niños, adolescentes o adultos. Así, los usuarios leerán los diferentes consejos y temas, pudiendo así reforzar la habilidad lectora y con los videos podrán desarrollar la destreza auditiva. Pérez (2022) nos cuenta que en este recurso se encontrará mucha información referente a la naturaleza, a los animales y cuidados que se debe tener para cuidar a nuestro planeta, así los estudiantes podrán mejorar su destreza lectora y auditiva.

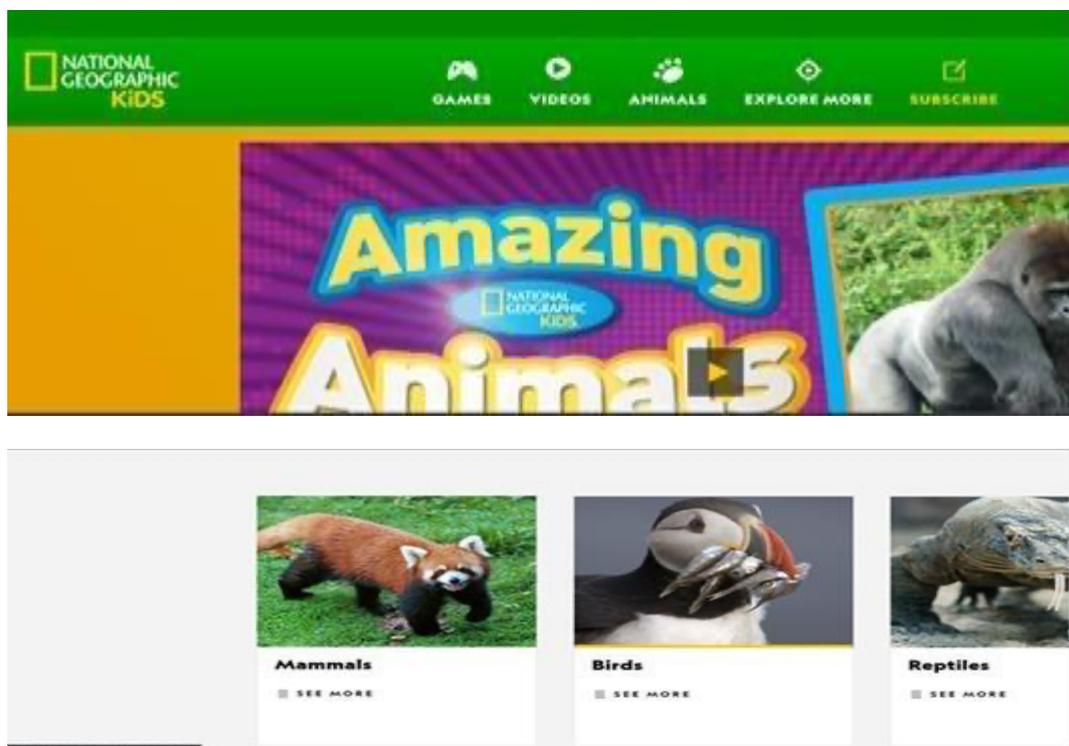
Características de *National Geographic*

- Kids***
1. Cuenta con videos, juegos, y consejos.
 2. Dividido por clases de animales.
 3. Cuenta con videos explicativos en inglés.

Método de *National Geographic Kids.*

Esta herramienta cuenta con videos, consejos para quienes quieran aprender inglés por medio de información de la naturaleza, y el mundo animal.

Imagen 11. Captura de pantalla de National Geographic Kids.



Fuente: National Geographic Kids. (s/f). National Geographic. Recuperado el 28 de abril de 2023, de <https://kids.nationalgeographic.com/>

4.3.4 Descripción De Herramientas Digitales Para Aprender *Listening*

• Podcasts

Se realizó una selección de podcasts que son usados con el objetivo de ayudar a mejorar la destreza auditiva en los estudiantes principiantes, intermedios y avanzados. Los podcasts pueden ayudar a complementar las clases de inglés, en ellos se aprenderá vocabulario y frases a través de situaciones reales del día a día. El podcast ayuda al estudiante a desarrollar su destreza auditiva.

Características de los Podcasts

1. Combina voz, música y efectos sonoros.
2. Abarca diferentes temáticas y formatos.
3. No requiere de un equipo especializado para grabar.
4. Permite que el usuario lo escuche en diversos momentos.
5. Funciona con formato MP3.
6. Es compatible con varias plataformas.
7. No tiene límite de tiempo.
8. Es apto para una audiencia específica.

Método del Podcast

Son escenas grabadas en audio sobre temas específicos.

Imagen 12. Captura de pantalla de Podcast



Fuente: Tomado de google imágenes

· Vaughan Radio

Esta página en línea es una radio con diferentes emisoras que están 24/7, para todos los niveles, es decir, para todo el público en general, con diferentes gustos. Las emisoras hablan de diferentes temas de interés. Esta radio tiene todos sus programas en inglés, es para que todos la escuchen y aprendan el idioma. Tiene programas de interés con los que los estudiantes podrán mejorar la destreza auditiva. Martínez (2021) nos dice que esta radio es para personas hispanas que desean aprender inglés, quienes quieran desarrollar bien su oído, aprender gramática y vocabulario.

Características de Vaughan Radio:

1. Tiene varias emisoras de habla inglesa.
2. Temas para todas las edades.
3. Para todo el público.
4. Es gratis.

Imagen 12. Captura de pantalla de Vaughan Radio



Fuente: Tomado de la pagina de Vaughan Radio: Vaughan Systems. (s/f). Vaughan Radio. Grupo Vaughan. Recuperado el 28 de abril de 2023, de <https://grupovaughan.com/vaughan-radio>

4.3.5 Herramientas digitales para mejorar el uso del TALKING

- **Hello talk**

La misión de esta herramienta digital es hacer que el usuario aprenda un idioma chateando con diferentes personas en todo el mundo. Mientras una persona enseña su idioma, nativos de otro idioma enseñarán el suyo. Esa es la misión de esta herramienta. Anampa (2022) nos cuenta que la herramienta virtual Hello Talk es una aplicación móvil y útil al momento que los estudiantes mejoren su destreza del habla, dando lugar a que ellos obtengan un alto nivel de desarrollo de esta destreza.

Características de *Hello Talk*.

- 1.- Intercambio de idiomas.
- 2.- Se puede interactuar con nativos hablantes, mediante llamadas, texto, audios.
- 3.- Enseñas tu idioma, mientras los hablantes nativos te enseñan el de ellos.
- 4.- La conexión es en tiempo real.

Metodología de *Hello Talk*.

Es importante recordar que HelloTalk es una aplicación destinada al aprendizaje de idiomas, algo que verás reflejado en la manera de interactuar de sus usuarios. El interactuar con personas que ya tengan un nivel muy elevado del idioma que esté interesado en aprender, será muy beneficioso.

Imagen 13. Captura de pantalla Hello Talk



Fuente: Home Page. (s/f). HelloTalk. Recuperado el 20 de abril de 2023, de <https://www.hellotalk.com/?lang=es>

- **Phrasal verb Demon**

Con esta herramienta se podrán entender los verbos frasales. Nos da recursos para poder entender el significado y uso; también cuenta con videos para una mayor comprensión. Los verbos frasales están integrados en lecturas para poder entender su significado y uso. Para

Pérez (2022) esta es una guía de aprendizaje que ayudará mucho a los estudiantes para memorizar estas frases temidas en algunos casos por los alumnos, aquí aprenderán en contexto el significado y uso.

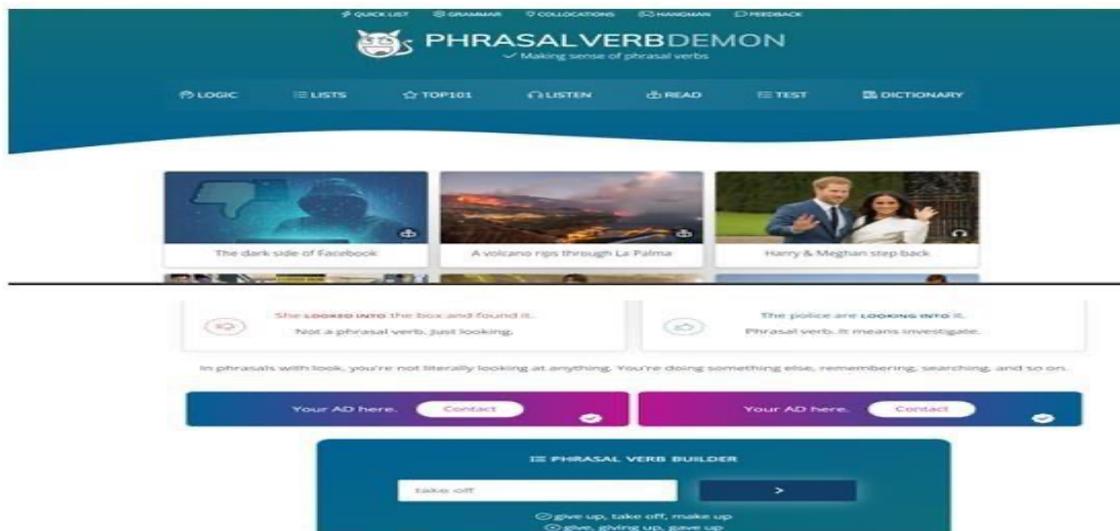
Características de *Phrasal verb Demon*

- Listas de una gran cantidad de verbos frasales.
- Se encuentran significados y usos.
- Gran variedad de ejemplos.
- Es gratis.

Método de *Phrasal verb Demon*

La misma página de *Phrasal Verb Demon* nos dice lo siguiente: “siempre debemos abordar los phrasal verbs de manera sistemática, ayudando a los estudiantes a comprender la lógica detrás de la preposición, brindando oraciones de ejemplo y señalando las diferentes colocaciones”

Imagen 14. Captura de pantalla de *Demon Phrasal Verb*



Fuente: Phrasal Verb Demon. Making sense of phrasal verbs. (s/f). Phrasalverbdemon.com.
Recuperado el 28 de abril de 2023, de <https://www.phrasalverbdemon.com/> •

• *Learn English Teens.*

Es un sitio en línea que tiene algunas alternativas de aprendizaje, vocabulario y gramática, está dividido por niveles, desde principiante al avanzado.

Este sitio en línea cuenta con explicaciones, actividades, exámenes para medir tu nivel de inglés. Es una página web con distintas explicaciones gramaticales y de vocabulario que se usarán al momento de hablar. Tiene diferentes exámenes para ver el avance de lo aprendido. Para Pérez (2020) es un recurso en el que se incluyen innumerables recursos destinados a que los alumnos de secundaria y bachillerato aprendan inglés con actividades, videos, imágenes y recursos ligados a sus intereses.

Para alumnos de primaria existe la opción de *Learn English Kids*.

Características de *Learn English Teens*.

1. Es gratuita.
2. Tiene actividades para las distintas destrezas.
3. Cuenta con videos de YouTube que son con diferentes temáticas, imágenes y audios.
4. Cuenta con tutorías personalizadas.

Método de *Learn English Teens*

Es hablar el inglés con confianza, pudiendo así mejorar la destreza, practicando con expertos en línea.

Imagen 15. Captura de pantalla de Learn English Teens.



Fuente: Tomado de la pagina principal de Learn English: <https://learnenglishteens.britishcouncil.org/>

4.4. Análisis del currículo de lengua inglesa

El currículo representa la materialización del proyecto educativo de una nación o país, y plantea las intenciones educativas al proporcionar directrices de acción para su concreción. Un currículo sólido, rigurosamente fundamentado, coherente y adaptado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad, garantiza la realización de procesos educativos de elevada calidad.

Las funciones del currículo son informar a los educadores acerca de los objetivos y brindar directrices de acción, al mismo tiempo que sirve como referente para la rendición de cuentas y las evaluaciones. La revisión de la propuesta curricular del año 2010 del Ecuador se estructuró según áreas y niveles educativos, y seleccionó contenidos esenciales siguiendo criterios de rendimiento, con el propósito de fomentar una mayor autonomía y responsabilidad compartida en la planificación y diseño de la estrategia educativa (Martínez, 2020, pág. 30).

Según el MINEDUC (2016), el currículo de lengua extranjera del Ecuador está diseñado de acuerdo a las necesidades de los estudiantes partiendo desde su realidad, desde el segundo año hasta el décimo año de educación general básica y desde el primero hasta el tercer año de bachillerato general unificado. La propuesta curricular está diseñada en consonancia con las necesidades de una población lingüística y culturalmente diversa, e incluye una justificación y un marco para el aprendizaje del inglés al mismo tiempo que reconoce y facilita la inclusión educativa de los alumnos, independientemente de su lengua materna. La propuesta curricular es flexible, alineada con el perfil de salida y los valores de justicia, innovación y solidaridad que promueve el Ministerio de Educación, y con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Los principios básicos del currículo, se resumen de la siguiente manera:

El enfoque de lenguaje comunicativo se basa en aprender una lengua extranjera como un medio para interactuar y comunicarse, en lugar de ser un conjunto de conocimientos que se memoriza. El enfoque centrado en el estudiante se orienta en metodologías de enseñanza que reflejan y responden a las fortalezas y desafíos de los estudiantes. El desarrollo de habilidades de pensamiento, sociales y creativas son necesarias para el aprendizaje permanente y el ejercicio de la ciudadanía al aprender una lengua extranjera. El Aprendizaje Integrado de Contenido para las Lenguas Extranjeras es un modelo para integrar el aprendizaje de la lengua con aspectos culturales y cognitivos. El plan de estudios se basa en los estándares internacionales reconocidos internacionalmente para el aprendizaje de idiomas, como el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Los objetivos principales del currículo de inglés como lengua extranjera son:

Desarrollar la comprensión de los estudiantes sobre el mundo, de otras culturas y de la suya propia, y su capacidad para comunicar sus puntos de vista a través de la lengua extranjera. Además, se busca desarrollar las habilidades personales, sociales e intelectuales necesarias para participar en un mundo cada vez más globalizado que opera en otras lenguas y crear un amor por el aprendizaje de idiomas desde una edad temprana. Todo esto con el fin de lograr el perfil de salida propuesto en el currículo nacional para EGB y BGU.

Los objetivos del currículo de inglés en Ecuador pretenden que se desarrollen las distintas destrezas con las que cuenta este idioma extranjero, serán de acuerdo con las necesidades de los estudiantes; la enseñanza será desde el segundo año de Educación General básica hasta el 3er año de bachillerato general unificado, quienes cuentan con español como su primera lengua. Otros objetivos son:

- Los estudiantes deberán desenvolverse en la comprensión de otras culturas y tratar de expresar sus pensamientos por medio del inglés.
- Los estudiantes deberán alcanzar sus habilidades personales, sociales y su propia creatividad para que puedan aprender una lengua extranjera.
- El aprendizaje del inglés será por medio de aspectos culturales y cognitivos para que esta lengua sea aprendida.
- El plan de estudio de esta lengua será en niveles y serán reconocidos internacionalmente.
- El aprendizaje de inglés será desde edades tempranas para que a medida que vayan aprobando los años educativos se motiven, sientan cariño y tolerancia a este idioma.
- Los estudiantes deberán alcanzar el perfil de salida que se propone tanto para la Educación General Básica como para el Bachillerato General Unificado. A continuación, un cuadro con los niveles de perfil de salida de los estudiantes.

Gráfico 2. Niveles de inglés según el marco europeo



Fuente: Tomado de la página del Ministerio de Educación. Currículo de lengua extranjera. Niveles de inglés según el marco común europeo. (MCER)

A continuación, se presentan los temas que se enseñan durante el primer año de educación general básica media (8vo año) en la clase de inglés. Cada unidad incluye consejos de gramática y vocabulario y los módulos y audios para la destreza auditiva deben ser descargados por los docentes de lengua extranjera desde la página del Ministerio de Educación en la opción Recursos. Cada módulo incluye una variedad de actividades relacionadas con temas de gramática, literatura, ciencias sociales, ciencias naturales, historia, geografía y descripciones. A lo largo del módulo, los estudiantes encontrarán diferentes actividades relacionadas con el tema que se está enseñando. Al término de cada unidad, los estudiantes

deben realizar un proyecto final utilizando lo aprendido en la unidad, y el módulo les proporcionará posibles temas para su proyecto final.

4.4.1 English Pedagogical, Module 1

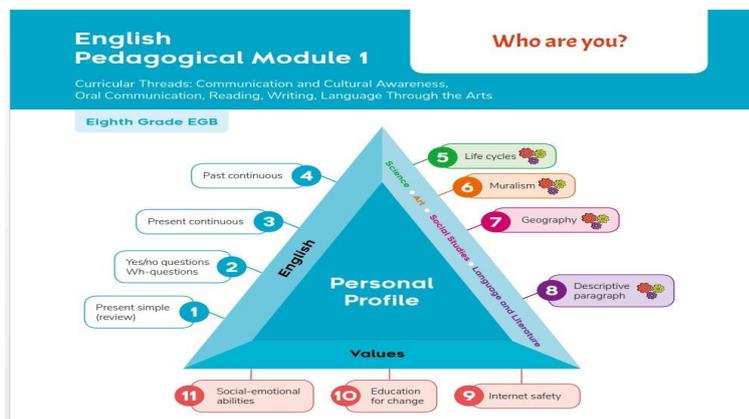
Topics: *communication and cultural awareness (comunicación y conciencia*

cultural) Tema 1: Who are you?

En este módulo inicial correspondiente al primer parcial, se explorarán diversos conceptos gramaticales fundamentales, entre ellos el presente simple, el presente continuo (a modo de repaso), así como la formulación de preguntas de tipo sí y no. Además, se proporcionará una breve introducción al pasado continuo. Durante este período, se enfocará en contenidos de relevancia, con el propósito de dotar a los estudiantes de herramientas lingüísticas que les permitan describir personas, objetos, lugares y animales utilizando las estructuras gramaticales adecuadas.

Asimismo, se llevará a cabo un estudio de los verbos y sus respectivas reglas para la construcción de oraciones, con el objetivo de garantizar que las descripciones sean precisas y coherentes. Además del énfasis en la gramática, se promoverá el desarrollo integral de las habilidades del idioma inglés, incluyendo la escritura, la lectura, la comprensión auditiva y la expresión oral, mediante las actividades proporcionadas en el módulo.

Gráfico 3. Módulo 1 Who are you?



Fuente: Gráfico tomado del módulo 1 de inglés de octavo año de educación general básica del ministerio de Educación (MINEDUC 2019)

4.4.2 English Pedagogical Module 2

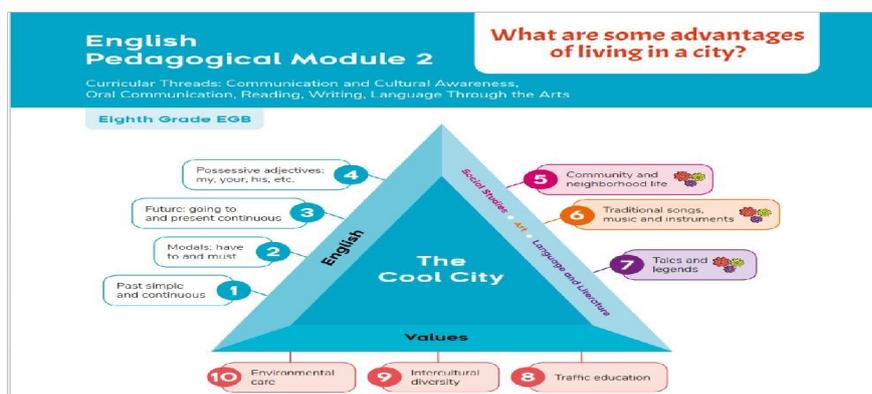
Topics: *communication and cultural awareness (comunicación y conciencia cultural)*

Tema: *past simple continuous. What are some advantages of living in the city?*

Aquí se abordarán diversos temas gramaticales, tales como el presente continuo, el pasado simple continuo, los verbos modales, el uso de "have to" y "must", los cuales serán desarrollados a lo largo de los diferentes ejes temáticos que abarcan ciencias naturales, ciencias sociales, descripciones, historia y geografía, así como literatura, con el propósito de ofrecer contenidos relevantes y atractivos para los estudiantes. Los estudiantes tendrán la oportunidad de familiarizarse con la construcción de oraciones utilizando los temas mencionados anteriormente, lo que les permitirá describir diversas situaciones y eventos.

También se fomentará el desarrollo integral de las habilidades auditivas, orales, escritas y de comprensión lectora a través de las variadas actividades diseñadas para este fin en el módulo.

Gráfico 4. Modulo 2. What are some advantages of living in a city?



Fuente: Gráfico tomado del módulo 2 de inglés de octavo año de educación básica del Ministerio de Educación (MINEDUC, 2019)

4.4.3 English Pedagogical Module 3

Topics: *communication and cultural awareness (comunicación y conciencia cultural)*

Tema: *Modals: Would like?*

En este módulo se estudian diversos temas gramaticales, incluyendo el uso del modal "Would you like", las preposiciones de tiempo "In, on, at", y los cuantificadores "How much" y "how many". Estos contenidos serán presentados dentro de un contexto de interés para los alumnos, abarcando áreas como ciencias naturales, ciencias sociales, matemáticas y valores. Asimismo, se incluirán aspectos relevantes para la salud y la educación financiera.

Los estudiantes desarrollan diversas destrezas necesarias para alcanzar un aprendizaje significativo del idioma inglés a través de la exploración de estos temas variados.

Gráfico 5. Módulo 3. Do you Like to go shopping?



Fuente: Gráfico tomado del módulo 3 de inglés de octavo año de educación básica del ministerio de Educación (MINEDUC, 2019)

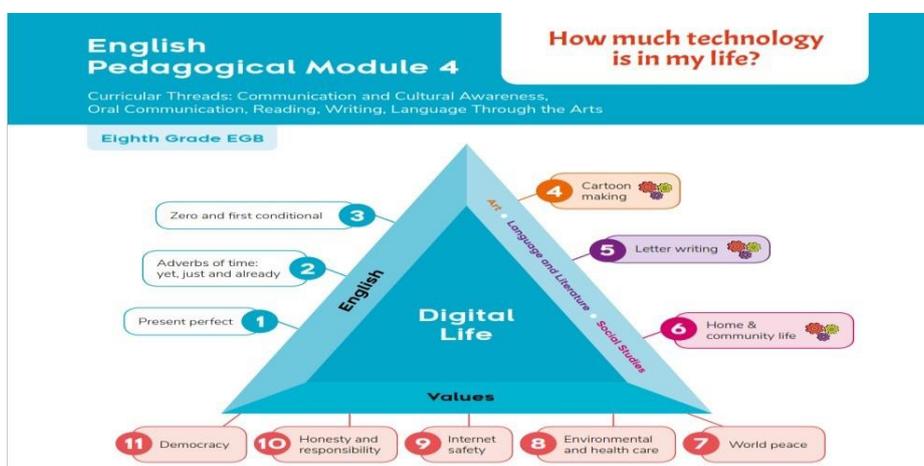
4.4.4 English Pedagogical Module 4

Topics: communication and cultural awareness (comunicación y conciencia

cultural) **Tema:** ¿How much Technology is in my life?

En este módulo se podrán estudiar temas pedagógicos como el presente perfecto, el uso gramatical de adverbios de tiempo cómo: yet, just, already, y el uso de las condicionales zero and first. En este módulo también los estudiantes aprenderán con varios temas interesantes para que el aprendizaje sea mejor. Deberán reflejar su aprendizaje mediante las actividades que propone el módulo para desarrollar las destrezas.

Gráfico 6. Modulo 4 How much technology in my Life?



Fuente: Gráfico tomado del módulo 4 de inglés de octavo año de educación básica del Ministerio de Educación (MINEDUC, 2019)

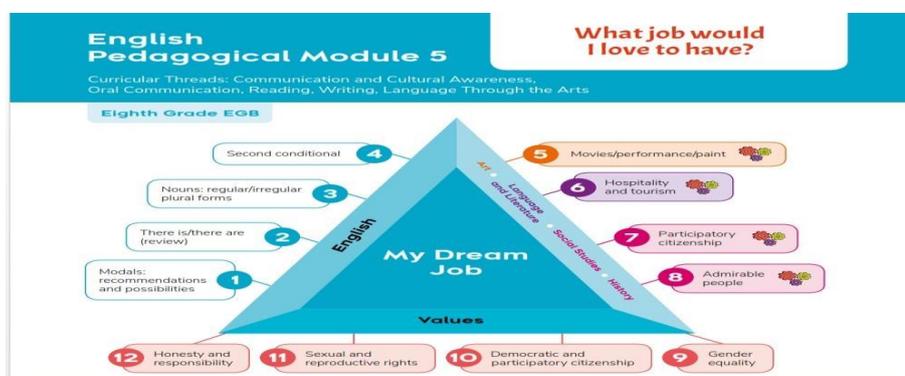
4.4.5 English Pedagogical Module 5

Topics: *communication and cultural awareness* (comunicación y conciencia cultural)

Tema; *What job would I love to have?*

Se aprenden modales para recomendar y de posibilidad *would, could might*. Se aprende con ejemplos y actividades que nos da el módulo, desarrollando las distintas destrezas: lectora, escritora, de escucha y habla, como en los módulos anteriores se dará *tips* gramaticales para su uso correcto del tema, y también hay espacio para aprender vocabulario.

Gráfico 7. Modulo 5. What job would I love to have?



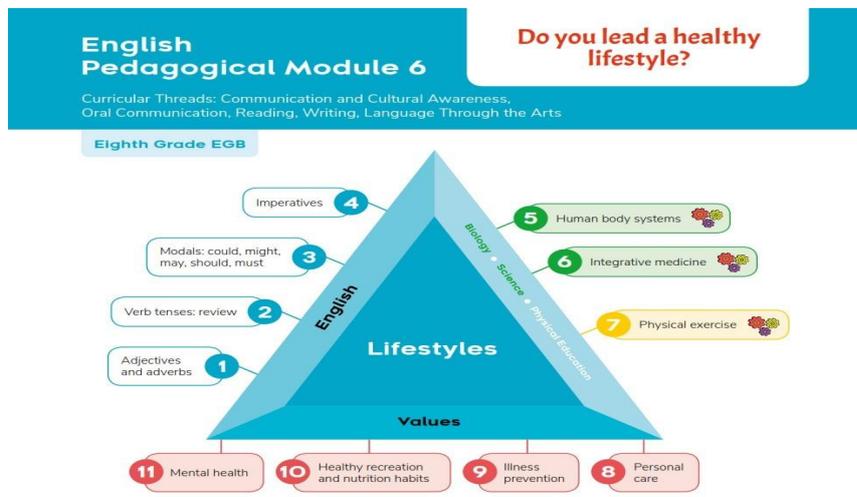
Fuente: Gráfico tomado del módulo 5 de inglés de octavo año de educación básica del Ministerio de Educación (MINEDUC, 2019).

4.4.6 English Pedagogical Module 6

Topics: *communication and cultural awareness* (comunicación y conciencia cultural)

Tema: *Do you Lead a healthy lifestyle?*

En este módulo los estudiantes podrán aprender adjetivos y adverbios más modales como el uso de *should, would, must*. También harán un repaso de los tiempos de los verbos, verán el uso de los imperativos y su uso gramatical, mediante las distintas actividades que brinda el módulo con las destrezas que los estudiantes deben dominar para cuando se termine este nivel escolar.

Gráfico 8. Modulo 6. Do you Lead a healthy lifestyle?

Fuente: Gráfico tomado del módulo 6 de octavo año de educación básica del Ministerio de Educación (MINEDUC, 2019)

4.5 Propuesta de una guía de actividades para el aprendizaje de gramática inglesa.

Tema

Guía de actividades mediadas por recursos didácticos digitales, con orientaciones pedagógicas, tecnológicas e instruccionales idóneas para el aprendizaje de gramática inglesa en estudiantes de trece y catorce años de edad.

Presentación

Los profesores tienen la responsabilidad de adaptar la forma en que enseñan, las actividades que realizan y elegir los recursos más apropiados y relevantes, con el fin de impartir los contenidos de la manera más eficaz. El proceso de enseñanza-aprendizaje implica una planificación y organización por parte de los educadores para que los estudiantes puedan construir su conocimiento.

Dentro de la etapa de planificación de este proceso y considerando sus elementos constitutivos, los recursos pedagógicos constituyen el conjunto de herramientas y materiales que apoyan el progreso y el avance educativo, facilitando el desarrollo de contenidos a través de actividades medidas por estos recursos, que son accesibles para la asimilación del conocimiento por parte del estudiante.

Por lo tanto, esta propuesta se plantea con el propósito de ayudar a los estudiantes a perfeccionar la estructura de las oraciones inglesas, mejorando su comprensión de los temas gramaticales en inglés, con el objetivo de adquirir habilidades y habilidades para un desarrollo eficiente posterior de su escritura en general.

Es esencial aclarar que, al ser un proceso consciente que requiere motivación para llevarse a cabo, es crucial que los estudiantes adquieran aprendizaje en un entorno interactivo, creativo, agradable y acogedor. Esto se debe a que es importante estimular a los estudiantes con actividades dinámicas y creativas, presentándose un mundo atractivo dentro del ámbito de la gramática inglesa.

Basándonos en estos comentarios, se elige la gamificación de la herramienta digital Genially para que los estudiantes se diviertan y aprendan los diferentes temas gramaticales en inglés. Por lo tanto, se considera que los recursos de gamificación tienen un enfoque innovador, actualizado, sumamente creativo e interactivo, y puede ser empleado con estos fines educativos para cualquier nivel de estudio, en este caso primer año del nivel intermedio de la secundaria.

Objetivo de la propuesta

Plantear un recurso educativo digital que tome en cuenta las directrices pedagógicas, tecnológicas e instructivas adecuadas para fomentar la correcta construcción de oraciones y entendimiento de la gramática inglesa.

Alcances de la propuesta

- Seleccionar los temas gramaticales que para los estudiantes son complicados de aprender.
- Elaborar un plan de enseñanza que articule de forma coherente las actividades elegidas.
- Diseñar una guía de actividades para el docente utilizando la gamificación de Genially con diferentes juegos educativos para que los estudiantes mejoren la construcción de oraciones gramaticales en estudiantes entre 13 y 14 años de edad.

La investigación realizada indica que la implementación de la guía es viable y aplicable, ya que principalmente ayuda a facilitar la labor de los docentes y, al mismo tiempo, permite que los estudiantes logren un mejor aprendizaje al ofrecer actividades que desarrollan habilidades relevantes. Además, los estudiantes tienen acceso a herramientas tecnológicas que los motivan a adquirir conocimientos de manera más activa, creativa e interactiva. Se requieren pocos recursos, ya que tanto los alumnos como los profesores tienen acceso a Internet y al menos un teléfono móvil. Es necesario que muestren voluntad para utilizar la guía, aprender sobre sus recursos, reconocer sus beneficios para el progreso educativo, y que los padres y familiares se involucren en el proceso educativo. Las actividades de gamificación de Genially pueden asignarse como tareas o práctica para que los estudiantes las realicen en casa y se les debe proporcionar instrucciones sobre el uso de la gamificación de Genially.

Justificación de la propuesta

La implementación de una guía de actividades con directrices pedagógicas, tecnológicas e instructivas adecuadas para ayudar a estudiantes de entre trece y catorce años

con la gramática inglesa, a través del uso de recursos digitales, es un valioso aporte. Se espera que, al desarrollar e implementar esta guía, los docentes comprendan que la ejecución adecuada de actividades creativas e innovadoras facilita y mejora la práctica docente en el aula. La propuesta ofrece actividades idóneas para desarrollar las habilidades necesarias para el uso correcto de las estructuras gramaticales en las oraciones inglesas, lo que fortalecerá el proceso de las diferentes destrezas del inglés considerado crucial para la formación educativa, asegurando la eficiencia y el éxito académico.

En términos teórico-prácticos, la propuesta se justifica al constituir un recurso didáctico que aborda la necesidad académica de promover el correcto uso de los temas gramaticales en inglés y la correcta estructuración de oraciones.

La propuesta se considera innovadora, ya que el continuo desarrollo de las actividades de la gamificación promueve el uso correcto de los temas gramaticales en las oraciones, contribuyendo a los procesos de aprendizaje, la estructuración de la escritura, y la construcción de formas básicas de comunicación verbal. Esto es crucial para el desarrollo de la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y la comunicación en los estudiantes.

La propuesta de la guía fundamentada en recursos didácticos digitales se valora por su capacidad para fortalecer las relaciones individuales, cooperativas e interactivas a través de actividades emocionalmente atractivas, con imágenes y acciones llamativas que motivan y despiertan el interés de los estudiantes. Esto ayuda a la creatividad, la imaginación, la percepción, la memoria, la capacidad de expresarse a través de la gamificación, lo que también contribuye al desarrollo de su personalidad y desempeño escolar y académico.

Metodología

En el diseño de la guía se presentan actividades elaboradas a través de la gamificación de Genially, con sugerencias sobre cómo abordar los temas gramaticales para escribir oraciones correctamente. Se incluyen planes de clase por cada contenido en cuestión. En total, se ofrecen cuatro planes de clase para que los docentes los utilicen. Cada uno de estos planes contiene las estrategias y actividades didácticas y lúdicas necesarias, la ludificación de Genially que se puede emplear en clase o enviar a los estudiantes como tarea, práctica o como *quiz*

4.6 Planificaciones curriculares de actividades de clase propuestas mediante la gamificación de Genially.

Tabla 10. Planificación curricular 1

Lesson Plan 1: Topic 1: Who are you?

Comprender la estructura gramatical en inglés y ponerlas en práctica en las diferentes destrezas de esta lengua **School year** 2024-2025

Institution:	Axis	Level	Chemistry	Partial
Teacher: Johanna Llanos C	expression and communication	Intermediate	First	First

educational field

Language comprehension and expression

Initial Activities.

Dynamic: warm up.

learning objective

Introduction (5 minutes): Begin by introducing the present tense of the verb "to be" and explaining how it is used. Click and first open explanation pronouns, after that open verb to be explanation. <https://view.genial.ly/654ab6ee789e0900105ca53f/interactive-content-pronouns-and-tenses>

Writing Plan: Reflection

Students can watch the video about the Present of verb to be. <https://youtu.be/JITjAESHQoA?si=VNVOZ-6QbmbQ30DX>

skill with performance

Grammar (10 minutes): Use digital tools such as an interactive presentation as Genially presentation to teach students the rules and usage of the present tense of the verb "to be". Click and open the

Genially Presentation, explanation Pronouns, after that verb to be presentation.

Learning Achievement

Students are able to write their information and describe temporary present situations. example: (I am angry, She is tired, etc)

type of assessment

Formative

This can be through gamification.

Source

"Digital Source Genially and other tools for learning English such as videos, online exercises, and other tools. As Live

Worksheets to practice with grammar exercises

Curricular Topic: Cultural awareness, Oral communication, grammar, Reading,

writing language through the arts **skill with performance**

CE.EFL.4.15. Express information and ideas describe actions that are happening right now.s and describe feelings and opinions in simple transactional or expository texts on familiar subjects in order to influence an audience, while recognizing that different texts have different features and showing the ability to use these features appropriately in one's own writing.

Evaluation criteria

To give personal information

Asking and answering about personal information.

CE.EFL.4.15. Express information and ideas and describe feelings and opinions in simple transactional or expository texts on familiar topics in order to influence an audience, while recognizing that different texts have different characteristics and demonstrating the ability to use these characteristics appropriately in one's own writing.

*I.EFL.4.15.1. The student is able to convey information and ideas and describe feelings and opinions in simple, transactional, or expository texts on everyday topics in order to influence an audience, recognizing that different texts have different characteristics and showing the ability to use them appropriately in their own writing. (I.3, I.4, S.3, J.2) **Feedback***

Use constant digital resources, virtual tests, gamification, and presentations so that the students can better understand the construction of sentences. It is the best. You must take into account if the virtual class can be interactive on Zoom. Use gamification of Genially to practice pronouns and verb to be.

Link Practice pronouns: <https://view.genial.ly/6598a8eadd3ae000141cb03c/interactive-contenttheadventure-of-the-pronouns-in-the-dragons-dungeon>

Link to practice verb to be: <https://view.genial.ly/62d965682131cf00181f86fe/interactive-contentmysteryverb-to-be>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11. Planificación curricular 2

Lesson Plan 2: Topic 2: What are you doing?				
Comprender la estructura gramatical en inglés y ponerlas en práctica en las diferentes destrezas de esta lengua				
School year 2024-2025				
Institution:	Axis	Level	Chemistry	Partial
Teacher: Johanna Llanos C	expression and communication	Intermediate	First	First
educational field				
Language comprehension and expression				
Initial Activities.				
Dynamic: warm up. learning objective				
Introduction (5 minutes): Begin by introducing the present tense of the verb "to be" and explaining how it is used. Click and first open explanation present Progressive or continuous explanation. https://view.genial.ly/654ab6ee789e0900105ca53f/interactive-content-pronouns-and-tenses				
Writing Plan: Reflection				
Students can watch the video https://youtu.be/Ja0xp2j_JhM?si=ghg2r8b_Ueoo2ln2				

skill with performance

Grammar (10 minutes): Use digital tools such as an interactive presentation in Genially to teach students the rules and usage of the Present Continue. Tense: Students have to click in Present Continuous explanation.

<https://view.genial.ly/659b657c213ddb001473c63c/presentation-tenses>

Learning Achievement

Students are able to write their information and describe actions that are happening right now.

Introduction (5 minutes): Begin by introducing the present continuous tense and explaining how you can use it, explaining that it is used to describe actions that are happening right now.

<https://view.genial.ly/659b657c213ddb001473c63c/presentation-tenses> **type of assessment**

Formative

This can be through gamification.

Tecnic: Exercises in different digital resources and gamification in sources to understand the use of the language.

Source"Digital Source Genially and other tools for learning English such as videos, online exercises, and other tools.

"Digital Source Genially and other tools for learning English such as videos, online exercises, and other tools. As Live Worksheets to practice with grammar exercises

Curricular Topic: Cultural awareness, Oral communication, grammar, Reading, writing language through the arts

skill with performance

Grammar (10 minutes): Use digital tools such as an interactive presentation in Genially to teach students the rules and usage of the Present Continue. Tense: Students have to click in Present Continuous explanation.

<https://view.genial.ly/659b657c213ddb001473c63c/presentation-tenses>

Evaluation criteria

To give personal information

Asking and answering about personal information.

CE.EFL.4.15. Express information and ideas and describe feelings and opinions in simple transactional or expository texts on familiar topics in order to influence an audience, while recognizing that different texts have different characteristics and demonstrating the ability to use these characteristics appropriately in one's own writing.

I.EFL.4.15.1. The student is able to convey information and ideas and describe feelings and opinions in simple, transactional, or expository texts on everyday topics in order to influence an audience, recognizing that different texts have different characteristics and showing the ability to use them appropriately in their own writing. (I.3, I.4, S.3, J.2) *To give information about temporary things. Asking and answering*

Feedback

Use constant digital resources, virtual tests, gamification, and presentations so that the students can better understand the construction of sentences. It is the best. You must take into account if the virtual class can be interactive on Zoom.

Use gamification of Genially to practice pronouns and verb to be.

Link Practice pronouns: <https://view.genial.ly/6598a8eadd3ae000141cb03c/interactive-contenttheadventure-of-the-pronouns-in-the-dragons-dungeon>

Link to practice verb to be: <https://view.genial.ly/62d965682131cf00181f86fe/interactive-contentmysteryverb-to-be>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12. Planificación curricular 3

Topic: 3 Does She like it? Comprender la estructura gramatical en inglés y ponerlas en práctica en las diferentes destrezas de esta lengua School year 2024-2025				
Institution:	Axis	Level	Chemistry	Partial
Teacher: Johanna Llanos C	expression and communication	Intermediate	First	third
educational field <i>Language comprehension and expression</i>				
Initial Activities.				
Dynamic: warm up. learning objective Introduction (5 minutes): Begin by introducing the Simple Present tense " and explaining that it is used to talk about the Simple present. <i>continuous explanation.</i> https://view.genial.ly/659b657c213ddb001473c63c/presentation-tenses				
Writing Plan: Reflection: Which is the structure of the grammar Simple Present? · Apply, students Students can watch the video https://youtu.be/QTkuijHpLOW?si=OUvLLf5eBfJicKo1				
skill with performance Grammar (10 minutes): Use digital tools such as an interactive presentation in Genially to teach students the rules and usage of the Simple Present . Tense: Students have to click in Simple Present.				
Learning Achievement Students are able to write their information and describe actions that are happening right now. Introduction (5 minutes): Begin by introducing the present continuous tense and explaining how you can use it, explaining that it is used to describe actions that are happening right now. https://view.genial.ly/659b657c213ddb001473c63c/presentation-tenses When students click on the link, they have to search the topic they want to learn. In the link you will find explanations, examples, videos.				
type of assessment Formative This can be through gamification.				
Tecnic: Exercises in different digital resources and gamification in sources to understand the use of the language.				
Source" Digital Source Genially and other tools for learning English such as videos, online exercises, and other tools.				
"Digital Source Genially and other tools for learning English such as videos, online exercises, and other tools. As Live Worksheets to practice with grammar exercises				
Curricular Topic: Cultural awareness, Oral communication, grammar, Reading, writing language through the arts				

Evaluation criteria

use simple tense when an action is happening right now or it happens regularly.

CE.EFL.4.15. Express information and ideas and describe feelings and opinions in simple transactional or expository texts on familiar topics in order to influence an audience, while recognizing that different texts have different characteristics and demonstrating the ability to use these characteristics appropriately in one's own writing.

I.EFL.4.15.1. The student is able to convey information and ideas and describe feelings and opinions in simple, transactional, or expository texts on everyday topics in order to influence an audience, recognizing that different texts have different characteristics and showing the ability to use them appropriately in their own writing. (I.3, I.4, S.3, J.2)

To give information about temporary things. Asking and answering **Feedback**

Use constant digital resources, virtual tests, gamification, and presentations so that the students can better understand the construction of sentences. It is the best. You must take into account if the virtual class can be interactive on Zoom.

Use gamification of Genially to practice Simple present tense

Link Practice <https://view.genial.ly/65df6cb8fc43590014dd4f55/interactive-content-escape-roomterrorsimple-present>

Fuente: Elaboración propia

Para cada evaluación de cada tema, se recurrirá a la gamificación de Genially, teniendo en cuenta estas opciones de juego para que los estudiantes se diviertan y se pueda ver un resultado satisfactorio en el aprendizaje de cada estudiante.

A continuación, tenemos una serie de juegos de cada tema gramatical en inglés, el docente decidirá lo más conveniente si será como evaluación o como práctica.

El recurso ha sido elaborado por la investigadora y autora Johanna Jackeline Llanos Campoverde.

4.7. Guiones multimedia

A continuación, se presentarán guiones multimedia de cuatro juegos que se usaron en la propuesta.

4.7.1 Guión Multimedia 1

Un guión de un juego donde el estudiante deberá conseguir cuatro gemas para completar el juego y ganar la batalla al final y convertirse en un héroe. El juego trata sobre los pronombres personales en inglés, en el cual el estudiante deberá pasar algunas situaciones para ganar las gemas.

El juego consiste en cuatro retos.

Juego 1. Adventours of Pronouns in the Dragon 's Dungeon.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon.

Nombre de la escena: Pantalla de inicio

Software Genially

Escena 1



Especificaciones. El título de la historia alrededor de llamas flameantes, con un fondo negro.

Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción.

Cuando se da clic en la palabra *story*, se pasará a la siguiente diapositiva.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon.

Nombre de la escena: Espada

Software Genially

Escena 2



Especificaciones. Texto alrededor de llamas flameantes, con un fondo negro y la espada.

Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción.

Texto: La leyenda cuenta que un reino oculto forjó una espada que, junto con el poder de las Gemas Elementales (fuego, agua, aire y tierra), podría derrotar a cualquier mal. Reúne las gemas para completar el arma definitiva y vencer al dragón que se esconde en la mazmorra.

Cuando se da clic en las palabras *start game*, y se pasará a la siguiente diapositiva.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon.

Nombre de la escena: Anciano y caballero 1**Software** Genially**Escena 3****Especificaciones.**

Avatar de caballero que conversa con un anciano sabio.

Las reacciones serán de acuerdo a cómo esté la interacción.

Cuando se da clic en la mano y se pasará a la siguiente diapositiva.

Diálogo: Welcome brave adventurers! You find yourselves at the entrance of the dreaded dragon 's dungeon, where an epic mission awaits you. Your task is to collect magic gems, but in order to advance through the levels, you must master the use of pronouns in English. Good luck on your adventure"

traducción: ¡Bienvenidos valientes aventureros! Os encontráis en la entrada de la temida mazmorra del dragón, donde os aguarda una misión épica. Vuestra tarea es recolectar gemas mágicas, pero para avanzar a través de los niveles, debéis dominar el uso de los pronombres en inglés. ¡Buena suerte en vuestra aventura!"

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon.

Nombre de la escena: Anciano y caballero 2 y opciones**Software** Genially**Escena 4****Especificaciones:**

Avatar de caballero conversa con un anciano sabio.

Reacciones de acuerdo a la interacción:

Al aplastar uno de los botones te lleva a una determinada escena.

Texto: The Pronouns Will guide you in this adventure. (Los pronombres te guiarán en esta aventura)

Traducción: ¡Bienvenidos valientes aventureros! Os encontráis en la entrada de la temida mazmorra del dragón, donde os aguarda una misión épica. Vuestra tarea es recolectar gemas mágicas, pero para avanzar a través de los niveles, debéis dominar el uso de los pronombres en inglés. ¡Buena suerte en vuestra Aventura.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon.

Nombre de la escena: Caballero con Anciano 3

Software Genially

Escena 5



Dialogo: Welcome brave adventurers! You are at the entrance of the dreaded dragon's dungeon, you must collect four magic gems to defeat the dragon. where an epic mission awaits you. Your task is to collect

Traducción: Bienvenidos Valientes aventureros, uds están en la entrada de la temible mazmorra del Dragón, uds deben reunir cuatro gemas para vencer al dragón. Four magic gems, but in order to advance through the levels, you must master the use of pronouns in English. Good luck on your Adventure!

Traducción: ¡Bienvenidos valientes aventureros! Se encuentran en la entrada de la temida mazmorra del dragón, donde os aguarda una misión épica. Vuestra tarea es recolectar gemas mágicas, pero para avanzar a través de los niveles, debéis dominar el uso de los pronombres en inglés. ¡Buena suerte en vuestra aventura!

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon.

Nombre de la escena Caballero con anciano y caballero, indicando que comienza.

Software Genially

Escena 6

Diálogo: now collect the Elemental Gems to defeat the dragon. Traducción: Reúne las gemas para vencer al dragón.

Especificaciones.
Caballero conversa con el anciano.

Interacción.

Cuando se da click en la mano y se pasará a la siguiente diapositiva

Especificaciones.
Caballero conversa con el anciano.
interacción.

Cuando se da click en la mano y se pasará a la siguiente diapositiva

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon.
Nombre de la escena: La gema de la tierra 1

Software Genially

Escena 7

Especificaciones.


En la pantalla en negro aparece un texto con indicaciones para conseguir la gema de la tierra. Que sería el primer nivel.

Se da clic en la mano o *start level* y pasa a la siguiente diapositiva.

Texto: Be careful, get the Gem of the Earth, first answer a quiz about personal pronouns. (se cuidadoso y consigue la gema de la tierra, primero responde una prueba sobre pronombres personales).

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon.
Nombre de la escena: La gema de la tierra 2, caballero y esqueleto.

Software Genially

Escena 8

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon.


Aparece en la escena la primera pregunta sobre los pronombres personales en inglés.

En el fondo verde, están el caballero y el esqueleto hablando.

Dialogo: *Which is the pronoun for ellos?* / Opciones de respuesta son: *we* y *they*.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon.

Nombre de la escena: La gema de la tierra 4

Software Genially

Escena 10



Dialogo: *Which is the pronoun for tu?* / Opciones de respuesta son: You y they.

Aparece en la escena la primera pregunta sobre los pronombres personales en inglés.

En el fondo verde, están el caballero y esqueleto hablando. Y la pregunta con dos opciones de respuesta. una de ellas es la correcta.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de la tierra 5

Software Genially

Escena 11



Diálogo: *Which is the pronoun for Yo?*

Opciones de respuesta son: You y I

Aparece en la escena la tercera pregunta sobre los pronombres personales en inglés.

En el fondo verde, están el caballero y esqueleto hablando. Y la pregunta con dos opciones de respuesta. una de ellas es la correcta.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de la tierra 6

Software Genially

Escena 12

Diálogo: *Which is the pronoun for eso(a) in English?*

Opciones de respuesta son: You y I

Aparece en la escena la cuarta pregunta sobre los pronombres personales en inglés.

En el fondo verde, están el caballero y esqueleto hablando. Y la pregunta con dos opciones de respuesta. una de ellas es la correcta.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de la tierra 7

Software Genially

Escena 13

Diálogo: *Which is the pronoun ella in English?*

Opciones de respuesta son: He y she

Aparece en la escena la quinta pregunta sobre los pronombres personales en inglés.

En el fondo verde, están el caballero y esqueleto hablando. Y la pregunta con dos opciones de respuesta. una de ellas es la correcta.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena:

Software Genially

Escena 14



Aparece en la escena la quinta pregunta sobre los pronombres personales en inglés.

En el fondo verde, están el caballero y esqueleto hablando. Y la pregunta con dos opciones de respuesta. una de ellas es la correcta.

Diálogo: *Which is the pronoun El in English?* / Opciones de respuesta son: He y we

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de la tierra 9

Software Genially

Escena 16



Aparece en la escena el esqueleto felicitando al avatar en un fondo verde, diciéndole que ha ganado la recompensa, la gema de la tierra.

Especificaciones: de acuerdo a las interacciones, al dar click en la mano pasa a otra diapositiva.

Dialogo: *Congratulations, here is your reward, you have won.*

Traducción: Felicidades, aquí está tu recompensa, tu has ganado

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de la tierra error

Software Genially

Escena 17



Diálogo: *Congratulations, here is your reward, you have won.*

Traducción: Felicidades, aquí está tu recompensa, tú has ganado.

Aparece en la escena el esqueleto diciéndole al caballero que su respuesta es fallida.

Especificaciones: de acuerdo a las interacciones, al dar clic en el botón para regresar a la diapositiva seis y reconsidere su respuesta. Si es correcta obtendrá la gema para ingresar al siguiente nivel y cumplir con los desafíos para conseguir la siguiente gema elemental.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del aire 1

Software Genially

Escena 18



Texto: *Choose the correct image to successfully exit the room alive and obtain the air gem.*

Traducción. (elige la imagen correcta para salir con vida de la habitación y obtener la gema de aire.)

Introducción a la gema del aire.

Especificaciones: al dar clic en *start level* ingresará a la próxima escena.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del aire 2

Software Genially

Escena 19



Texto: Choose the correct image for the pronoun they / Traducción. (elige la imagen correcta para el pronombre they)

En esta primera escena se presenta una pregunta de acuerdo a los pronombres personales en inglés. La cual tiene que elegir entre dos imágenes la correcta de acuerdo a lo aprendido.

Especificaciones: el caballero está al fondo abriendo un cofre, y la pregunta aparece, escoger la correcta.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del aire 3

Software Genially

Escena 20



Texto: Choose the correct image for the pronoun I

Traducción. (elige la imagen correcta para el pronombre I)

En esta segunda escena se presenta una pregunta de acuerdo a los pronombres personales en inglés. La cual se tiene que elegir entre dos imágenes la correcta de acuerdo a lo aprendido.

Especificaciones: el caballero está al fondo abriendo un cofre, y la pregunta aparece, escoger la correcta.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del aire 4

Software Genially

Escena 21



Texto: Choose the correct image for the pronoun He / Traducción. (elige la imagen correcta para el pronombre He)

En esta tercera escena se presenta una pregunta de acuerdo a los pronombres personales en inglés. La cual se tiene que elegir entre dos imágenes la correcta de acuerdo a lo aprendido.

Especificaciones: el caballero está al fondo abriendo un cofre, y la pregunta aparece, escoger la correcta.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del aire 5

Software Genially

Escena 22



Texto: Choose the correct image for the pronoun It / Traducción. (elige la imagen correcta para el pronombre It)

En esta cuarta escena se presenta una pregunta de acuerdo a los pronombres personales en inglés. La cual se tiene que elegir entre dos imágenes la correcta de acuerdo a lo aprendido.

Especificaciones: el caballero está al fondo abriendo un cofre, y la pregunta aparece, escoger la correcta.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del aire 6

Software Genially

Escena 23



Texto: Choose the correct image for the pronoun we / Traducción. (elige la imagen correcta para el pronombre we)

En esta quinta escena se presenta una pregunta de acuerdo a los pronombres personales en inglés. La cual se tiene que elegir entre dos imágenes la correcta de acuerdo a lo aprendido.

Especificaciones: el caballero está al fondo abriendo un cofre, y la pregunta aparece, escoger la correcta.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del aire 7

Software Genially

Escena 24



Texto: Choose the correct image for the pronoun we / Traducción. (elige la imagen correcta para el pronombre we)

En esta séptima escena se presenta al caballero obteniendo la gema del aire. En un fondo celeste y él en un círculo amarillo, como señal de que ganó.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del aire error

Software Genially

Escena 25



Texto: *Choose the correct image for the pronoun we* / Traducción. (elige la imagen correcta para el pronombre we)

En esta octava escena se presenta al caballero que ha perdido y que tiene las opciones de intentarlo de nuevo (*Try again*) y salir. (*exit*)

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del agua 1

Software Genially

Escena 26



Texto: *Choose the correct image for the pronoun we* / Traducción. (elige la imagen correcta para el pronombre we)

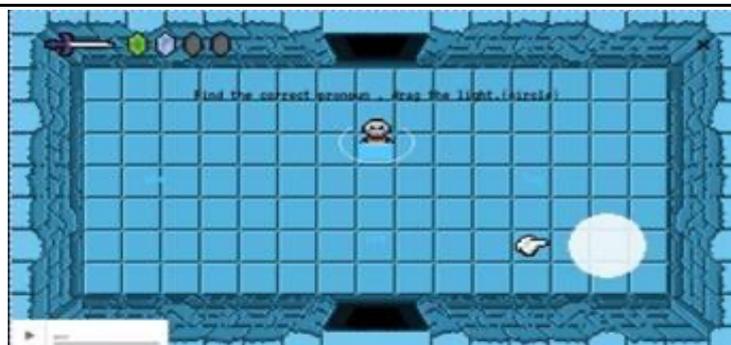
En esta quinta escena se presenta una pregunta de acuerdo a los pronombres personales en inglés. Se tiene que elegir entre dos imágenes la correcta de acuerdo a lo aprendido.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del agua 2.

Software Genially

Escena 27



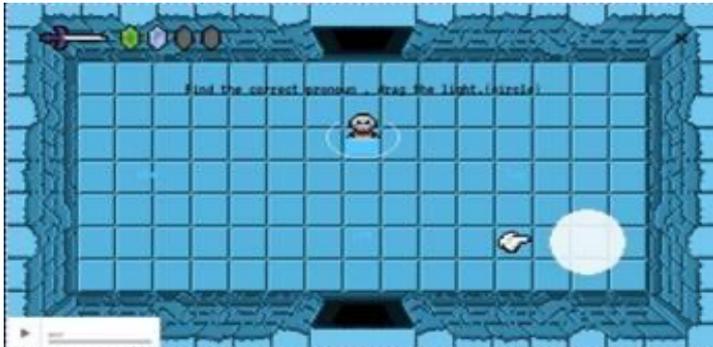
Texto: *Drag the light and find the correct pronoun and click it.* / Traducción: *arrastrar la luz y encontrar el pronombre correcto y dar click en él.*

En esta octava escena se presenta la introducción a la gema de agua.

Especificaciones: debe arrastrar la luz (círculo blanco) por toda la diapositiva y encontrar el pronombre correcto y hacer clic en él. Para comenzar el desafío debe hacer clic en *start*

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon		
Nombre de la escena: La gema del agua 3	Software Genially	Escena 28
	<p>En esta novena escena se presenta al caballero sumergido en el agua.</p> <p>Especificaciones: debe arrastrar la luz (círculo blanco) por toda la diapositiva y encontrar el pronombre correcto y hacer clic en él. Para comenzar el desafío debe hacer clic en el pronombre ya que hay distractores,</p>	
<p>Texto: <i>Drag the light and find the correct pronoun and click it. / Traducción: arrastrar la luz y encontrar el pronombre correcto y dar click en él.</i></p> <p>Pronombre correcto (she)</p>		

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon		
Nombre de la escena: La gema del agua 4	Software Genially	Escena 29
	<p>En esta décima escena se presenta al caballero sumergido en el agua.</p> <p>Especificaciones: debe arrastrar la luz (círculo blanco) por toda la diapositiva y encontrar el pronombre correcto y hacer clic en él. Para comenzar el desafío debe hacer clic en el botón.l</p>	
<p>Texto: <i>Drag the light and find the correct pronoun and click it. / Traducción: arrastrar la luz y encontrar el pronombre correcto y dar click en él. Pronombre correcto (they)</i></p>		

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon		
Nombre de la escena: La gema del agua 5	Software Genially	Escena 30
		<p>En esta onceava escena se presenta al caballero sumergido en el agua.</p> <p>Especificaciones: debe arrastrar la luz (círculo blanco) por toda la diapositiva y encontrar el pronombre correcto y hacer clic en él. Para comenzar el desafío debe hacer clic en el pronombre ya que hay distractores,</p>
<p>Texto: <i>Drag the light and find the correct pronoun and click it.</i> / Traducción: <i>arrastrar la luz y encontrar el pronombre correcto y dar click en él.</i> Pronombre correcto (you).</p>		

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon		
Nombre de la escena: La gema del agua 6	Software Genially	Escena 31
		<p>En esta doceava escena se presenta al caballero sumergido en el agua.</p> <p>Especificaciones: debe arrastrar la luz (círculo blanco) por toda la diapositiva y encontrar el pronombre correcto y hacer clic en él.</p>
<p>Texto: <i>Drag the light and find the correct pronoun and click it.</i> / Traducción: <i>arrastrar la luz y encontrar el pronombre correcto y dar click en él.</i> Pronombre correcto (It)</p>		

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del agua 7

Software Genially

Escena 32



En esta treceava escena se presenta al caballero sumergido en el agua.

Especificaciones: debe arrastrar la luz (círculo blanco) por toda la diapositiva y encontrar el pronombre correcto y hacer clic en él. Para comenzar el desafío debe hacer clic en el pronombre ya que hay distractores.

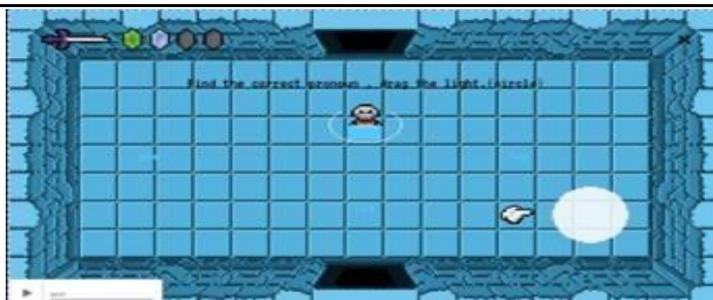
Texto: *Drag the light and find the correct pronoun and click it.* / Traducción: *arrastrar la luz y encontrar el pronombre correcto y dar click en él.* Pronombre correcto (It)

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema del agua error

Software Genially

Escena 33



En esta diapositiva nos muestra que se cometió un error.

Especificaciones: se tiene la opción de intentar de nuevo (Try again) y salir (exit)

Texto: *Drag the light and find the correct pronoun and click it.* / Traducción: *arrastrar la luz y encontrar el pronombre correcto y dar click en él.* Pronombre correcto (It)

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de fuego 1	Software Genially	Escena 34
		<p>En esta diapositiva se da la introducción a la gema de fuego.</p> <p>Especificaciones. Que dice que a través de las baldosas arrastrar y encontrar los pronombres personales para completar la oración.</p> <p>Al dar clic en <i>start level</i> ingresará al último desafío para conseguir la gema de fuego.</p>
<p>Texto: <i>Search through the tiles for the correct personal pronoun to complete the sentence</i> / Traducción: Busca a través de las baldosas el pronombre personal correcto para completar la oración.</p>		

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de fuego 2	Software Genially	Escena 35
		<p>En esta diapositiva se debe ir buscando por las baldosas el pronombre correcto que vaya con una de las oraciones, y hacer click en la oración una vez encuentra el pronombre correcto.</p> <p>Especificaciones, se debe arrastrar el cursor del ratón e ir encontrando un pronombre en la diapositiva, cuando se encuentre el pronombre se debe dar clic en uno de los botones donde están las oraciones.</p>
<p>Texto: <i>Search through tiles the correct pronoun to complete the sentence, click in the correct sentence according to the pronoun.</i></p> <p>Traducción: Buscar a través de las baldosas el pronombre correcto para completar la oración, y hacer clic en la oración de acuerdo al pronombre.</p>		
<p>El Pronombre correcto es (I)</p>		

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de fuego 3

Software Genially

Escena 36



Texto: Search through tiles the correct pronoun to complete the sentence, click on the correct sentence according to the pronoun.

Traducción: Buscar a través de las baldosas el pronombre correcto para completar la oración, y hacer clic en la oración de acuerdo al pronombre.

El Pronombre correcto es (They)

Texto: *Search through the tiles for the correct personal pronoun to complete the sentence*

Traducción: Busca a través de las baldosas el pronombre personal correcto para completar la oración.

En esta diapositiva se debe ir buscando por las baldosas el pronombre correcto que vaya con una de las oraciones, y hacer click en la oración una vez encuentra el pronombre correcto.

Especificaciones, se debe arrastrar el cursor del ratón e ir encontrando un pronombre en la diapositiva, cuando se encuentre el pronombre se debe dar clic en uno de los botones donde están oraciones, hacer clic en la opción correcta de acuerdo al pronombre que se encontró, se debe tener en cuenta que hay distractores.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de fuego 4

Software Genially

Escena 37



Texto: Search through tiles the correct pronoun to complete the sentence, click in the correct sentence according to the pronoun.

Traducción: Buscar a través de las baldosas el pronombre correcto para completar la oración, y hacer clic en la oración de acuerdo al pronombre.

El Pronombre correcto es (We)

Texto: *Search through the tiles for the correct personal pronoun to complete the sentence*

Traducción: Busca a través de las baldosas el pronombre personal correcto para completar la oración.

En esta diapositiva se debe ir buscando por las baldosas el pronombre correcto que vaya con una de las oraciones, y hacer click en la oración una vez encuentra el pronombre correcto.

Especificaciones, se debe arrastrar el cursor del ratón e ir encontrando un pronombre en la diapositiva, cuando se encuentre el pronombre se debe dar clic en uno de los botones donde están oraciones, hacer clic en la opción correcta de acuerdo al pronombre que se encontró, se debe tener en cuenta que hay distractores

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de fuego 5

Software Genially

Escena 38



Texto: Search through tiles the correct pronoun to complete the sentence, click in the correct sentence according to the pronoun.

Traducción: Buscar a través de las baldosas el pronombre correcto para completar la oración, y hacer clic en la oración de acuerdo al pronombre.

El Pronombre correcto es (He)

Texto: *Search through the tiles for the correct personal pronoun to complete the sentence*

Traducción: Busca a través de las baldosas el pronombre personal correcto para completar la oración.

En esta diapositiva se debe ir buscando por las baldosas el pronombre correcto que vaya con una de las oraciones, y hacer click en la oración una vez encuentra el pronombre correcto.

Especificaciones, se debe arrastrar el cursor del ratón e ir encontrando un pronombre en la diapositiva, cuando se encuentre el pronombre se debe dar clic en uno de los botones donde están oraciones, hacer clic en la opción correcta de acuerdo al pronombre que se encontró, se debe tener en cuenta que hay distractores

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de fuego 6

Software Genially

Escena 39



Texto: Search through tiles the correct pronoun to complete the sentence, click in the correct sentence according to the pronoun.

Traducción: Buscar a través de las baldosas el pronombre correcto para completar la oración, y hacer clic en la oración de acuerdo al pronombre.

El Pronombre correcto es (She)

Texto: *Search through the tiles for the correct personal pronoun to complete the sentence*

Traducción: Busca a través de las baldosas el pronombre personal correcto para completar la oración.

En esta diapositiva se debe ir buscando por las baldosas el pronombre correcto que vaya con una de las oraciones, y hacer click en la oración una vez encuentra el pronombre correcto.

Especificaciones, se debe arrastrar el cursor del ratón e ir encontrando un pronombre en la diapositiva, cuando se encuentre el pronombre se debe dar clic en uno de los botones donde están oraciones, hacer clic en la opción correcta de acuerdo al pronombre que se encontró, se debe tener en cuenta que hay distractores

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de fuego 7

Software Genially

Escena 40



Texto: Search through tiles the correct pronoun to complete the sentence, click in the correct sentence according to the pronoun.

Traducción: Buscar a través de las baldosas el pronombre correcto para completar la oración, y hacer clic en la oración de acuerdo al pronombre.

El Pronombre correcto es (They)

Texto: *Search through the tiles for the correct personal pronoun to complete the sentence*

Traducción: Busca a través de las baldosas el pronombre personal correcto para completar la oración.

En esta diapositiva se debe ir buscando por las baldosas el pronombre correcto que vaya con una de las oraciones, y hacer click en la oración una vez encuentra el pronombre correcto.

Especificaciones, se debe arrastrar el cursor del ratón e ir encontrando un pronombre en la diapositiva, cuando se encuentre el pronombre se debe dar clic en uno de los botones donde están oraciones, hacer clic en la opción correcta de acuerdo al pronombre que se encontró, se debe tener en cuenta que hay distractores

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: La gema de fuego 8

Software Genially

Escena 41



Texto: *You have won the fire gem.* / Traducción: Has ganado la gema de fuego.

En esta escena se presenta al caballero obteniendo la gema de fuego. En un fondo tomate con rojo y él en un círculo amarillo, como señal de que gana la gema.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon		
Nombre de la escena: <i>Game Over</i>	Software Genially	Escena 42
		<p>En esta escena se presenta al caballero gano la gema de fuego, en un fondo negro donde destella fuego.</p> <p>En esta diapositiva se encuentran las opciones de intentar de nuevo el desafío para conseguir la gema de fuego o salir.</p>
<p>Termina el juego / Jugar otra vez o salir</p>		

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon		
Nombre de la escena: <i>Sword</i>	Software Genially	Escena 43
		<p>En esta escena se presenta la espada con las gemas obtenidas.</p> <p>Especificaciones: al dar clic en la mano o en las palabras <i>Defeat the Dragon</i>. Pasará a la siguiente escena.</p>
<p>Texto: Defeat the Dragon. / Traducción: vence al Dragón.</p>		

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: Dragón 1

Software
Genially

Escena 44



Texto: How dare you bother me! / Traducción: ¡Cómo osas molestarme.

En esta escena se presenta la espada con las gemas obtenidas.

Especificaciones: al dar clic en la mano o en las palabras *Defeat the Dragon*. Pasará a la siguiente escena.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena pantalla de inicio: Dragón 2

Software
Genially

Escena 45



En esta escena Caballero y dragón están listos para la batalla.

Adventours of Pronouns in the Dragon's Dungeon

Nombre de la escena: The End / Caballero triunfante

Software Genially

Escena 46



Texto: And so, you defeat the dragon, everything is at peace again and you become a legend.

Traducción: Y así vencer al dragón y todo vuelve a estar en paz, y te conviertes en leyenda.

En esta escena se presenta el final de la batalla con el caballero vencedor.

4.7.2 Guión Multimedia 2

El juego consiste en unas escenas de terror, donde el jugador deberá ayudar a un fantasma a recuperar sus recuerdos. Deberá pasar distintos retos para recuperar recuerdos y ayudar al fantasma. El jugador se adentrará en un juego para aprender y practicar sobre el presente simple.

Juego 2. Escape Simple tense.

Escape Simple Tense		
Nombre de la escena: Ghost y mano esquelética	Software Genially	Escena 1
		<p>Especificaciones.</p> <p>El título de la historia en fondo negro. Con un fantasma en el fondo.</p> <p>Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción.</p> <p>Cuando se da click en la palabra <i>start</i> se pasará a la siguiente diapositiva.</p>
<p>Texto The house of grammatical terror of Simple Present. / Traducción: la casa del terror del presente simple.</p>		

Escape Simple Tense

Nombre de la escena: Ghost 2 Introducción

Software Genially

Escena 2



Texto: *In this house, there is a trapped ghost that needs to remember things to be free. To help, you have to pass tests and find lost objects. Explore the house carefully so you don't get trapped too*

Traducción: En esta casa, hay un fantasma atrapado que necesita recordar cosas para ser libre. Para ayudar, tienes que pasar pruebas y encontrar objetos perdidos. Explora la casa cuidadosamente para que no te quedes atrapado también.

Fondo negro y en el fondo un fantasma y una mano esquelética.

Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción.

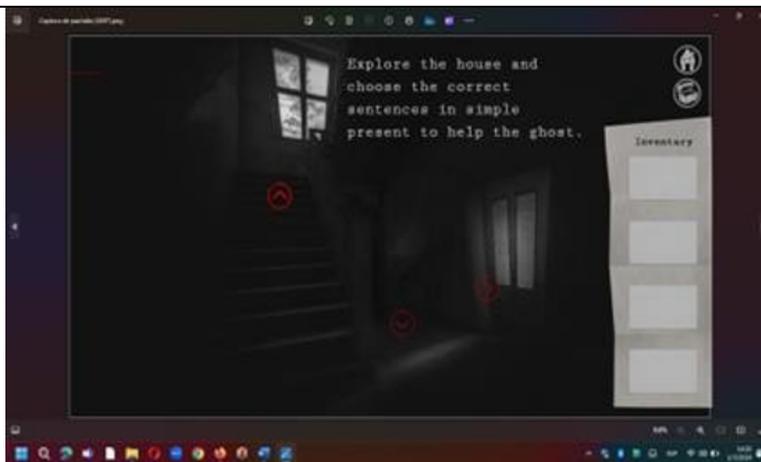
Cuando se da clic en la flecha roja y se pasará a la siguiente diapositiva

Escape Simple Tense

Nombre de la escena: Inventario

Software Genially

Escena 3



Texto: *Explore the house and choose the correct sentences in simple present to help the ghost.*

Traducción: explora la casa y escoge las oraciones correctas en presente simple para ayudar al fantasma.

Especificaciones. Flecha roja al hacer clic en ella entra a la casa..

Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción.

Cuando se da clic en la mano y se pasará a la siguiente diapositiva.

Fondo negro con un inventario de las cosas que se recuperan para ayudar al fantasma.

La casa en la esquina es para regresar a la página principal del juego, el cofre es para ver el inventario

Escape Simple Tense

Nombre de la escena: Opciones de respuesta 1

Software Genially

Escena 4



Texto: *Choose the correct sentence in Simple Present to help the Ghost.*

Traducción: Escoger la oración correcta en Presente Simple para ayudar al fantasma.

Opción correcta: *He lives in Ecuador*

Especificaciones:

Reacciones de acuerdo a la interacción:

Al escoger la oración correcta, te lleva a la siguiente escena y si escoges incorrectamente, e la oración llevará a una pantalla de que te has equivocado.

La casa en la esquina es para regresar a la página principal del juego, el cofre es para ver el inventario.

Escape simple Present

Nombre de la escena: Opciones de respuesta 2

Software Genially

Escena 5



Texto: *Choose the correct sentence in Simple Present to help the Ghost.*

Traducción: escoge la oración correcta en presente simple.

Opción correcta: *He is a tall man.*

Especificaciones.

Cuarto con fondo negro con opciones de respuesta, al hacer clic en la flecha debajo de la oración que se cree que es la correcta le enviará a la siguiente escena. La casa en la esquina es para regresar a la pagina principal del juego, el cofre es para ver el inventario

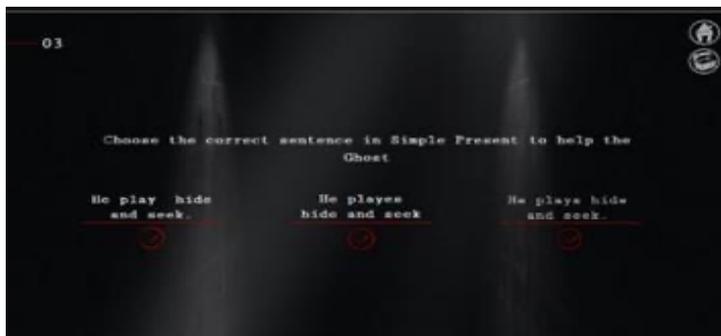
Escape simple Present

Nombre de la escena: Opciones de respuesta 3

Software Genially

Escena 6

Nombre de la escena y presentación



Texto: *Choose the correct sentence in Simple Present to help the Ghost.*

Traducción: escoge la oración correcta en presente simple.

Opción correcta:

He plays hide and seek.

Especificaciones.

Cuarto con fondo negro con opciones de respuesta, al hacer clic en la flecha debajo de la oración que se cree que es la correcta le enviará a la siguiente escena.

La casa en la esquina es para regresar a la página principal del juego, el cofre es para ver el inventario.

Escape simple Present

Nombre de la escena:

Software Genially

Escena 7



Texto: *Choose the correct sentence in Simple Present to help the Ghost.*

Traducción: escoge la oración correcta en presente simple.

Opción correcta: *He likes the darkness.*

Especificaciones.

Cuarto con fondo negro con opciones de respuesta. Al hacer clic en la flecha debajo de la oración que se cree que es la correcta, le enviará a la siguiente escena.

Escape simple Present

Nombre de la escena: It's wrong

Software Genially

Escena 8



Texto: It 's wrong.

Traducción: Es un error.

Especificaciones.

Cuarto con fondo negro manos al fondo con un fondo blanco, si hace clic en la flecha roja le enviará a la siguiente escena.

Escape simple Present

Nombre de la escena: Find the key to continue, drag things

Software Genially

Escena 9



Texto: Move the papers to find the entrance

Traducción: mover los papeles para encontrar la entrada.

Especificaciones.

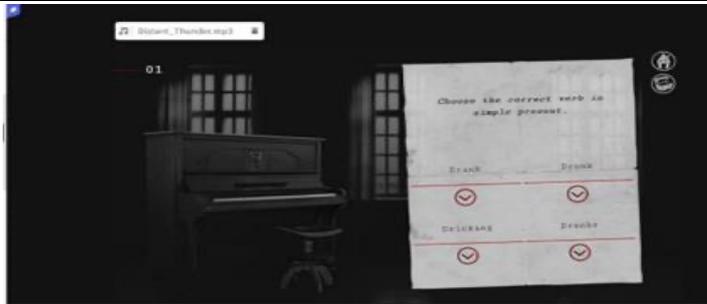
Cuarto con fondo negro con papeles y plumas que el jugador debe mover con el cursor para encontrar la llave y hacer clic en ella y entrar a la próxima escena.

Escape simple Present

Nombre de la escena: 1, Choose the correct verb in simple present.

Software Genially

Escena 10



Especificaciones.

Cuarto con fondo negro donde se encuentran ventanas, un piano y un papel con verbos. La casa en la esquina derecha es ir a la página principal, y el cofre es el inventario.

Texto: Choose the correct verb in simple present.

Traducción: escoja el verbo correcto en presente simple.

Opciones: Drink, Drank, drinking, drinks.

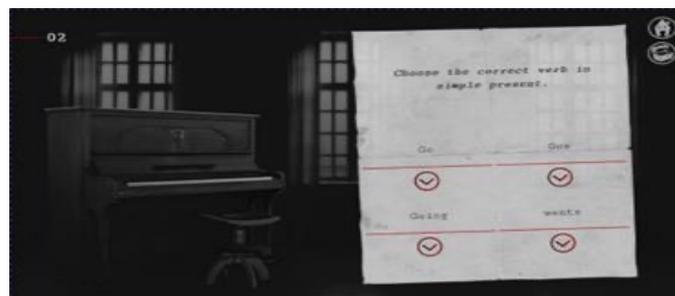
Verbo correcto: drink

Escape simple Present

Nombre de la escena: 02 correct simple verb

Software Genially

Escena 11



Especificaciones.

Cuarto con fondo negro donde se encuentra ventanas un piano y un papel con verbos y con flechas mirando hacia abajo, la casa en la esquina derecha es ir a la página principal, y el cofre es el inventario

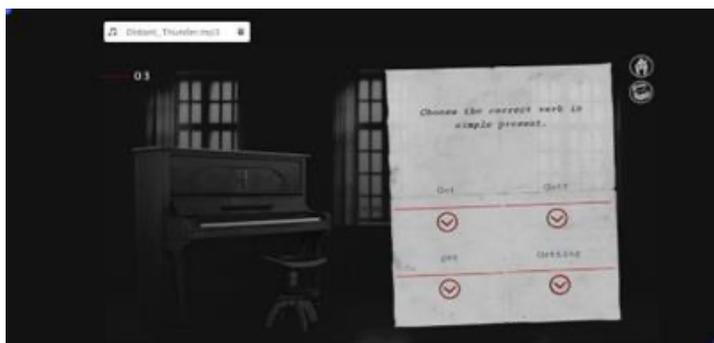
Traducción: escoja el verbo correcto en presente simple.

Opciones: go, Gos, Going, went

Escape Simple Tense**Nombre de la escena:** 3 correct simple verb

Software Genially

Escena 12



Texto: Choose the correct verb in simple present. Traducción:

escoja el verbo correcto en presente simple

Opciones: Got, Gott, Get, Gotting.

Verbo correcto: Get

Cuarto con fondo negro donde se encuentran ventanas un piano y un papel con verbos y con flechas mirando hacia abajo, la casa en la esquina derecha es ir a la página principal, y el cofre es el inventario.

Las reacciones son de acuerdo a las interacciones, las flechas debajo de cada palabra serán una la correcta que te llevará a otra escena, mientras que las otras flechas serán que es incorrecto.

Escape Simple Tense**Nombre de la escena:** 4 correct simple verb

Escena 13



Texto: Choose the correct verb in simple present.

Traducción: escoja el verbo correcto en presente simple

Opciones: made, make, making, mak

Verbo correcto: make.

Especificaciones.

Cuarto con fondo negro donde se encuentran ventanas un piano y un papel con verbos y con flechas mirando hacia abajo, la casa en la esquina derecha es ir a la página principal, y el cofre es el inventario

Las reacciones serán de acuerdo a como este la interacción.

Cuando se da clic en la palabra *start* se pasará a la siguiente diapositiva, el otro

Escape Simple Tense
Nombre de la escena: You found a secret message

Software Genially

Escena 14



Text: You found a secret message.

Traducción: Tú has encontrado un mensaje secreto.

Otro texto: *Remember these notes, and play them in the piano in correct order.*

Traducción: Recuerda estas notas y tocalas en el piano en el orden correcto.

Traducción: escoja el verbo correcto en presente simple

Opciones: made, make, making, mak

Verbo correcto: make.

Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción.

Cuando se da clic en la palabra *start*, se pasará a la siguiente diapositiva, el otro

Escape Simple Tense
Nombre de la escena: Piano 01 para que toque las notas musicales que debes recordar.

Software Genially

Escena 15



Piano con notas musicales, solo debes recordar las notas para pasar a la siguiente diapositiva.

Especificaciones.

Cuarto con fondo negro donde se encuentra un piano con notas musicales que se debe recordar para pasar a la siguiente diapositiva. en la esquina derecha es ir a la página principal, y el cofre es el inventario

Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción. También hay una flecha curva roja que es para regresar a la diapositiva anterior.

Escape Simple Tense

Nombre de la escena: Piano 02 para que toque las notas musicales que debes recordar.

Software Genially

Escena 16



Piano con notas musicales, solo debes recordar las notas para pasar a la siguiente diapositiva.

Especificaciones.

Cuarto con fondo negro donde se encuentra un piano con notas musicales que se deben recordar para pasar a la siguiente diapositiva. en la esquina derecha es ir a la página principal, y el cofre es el inventario,

Escape Simple Tense

Nombre de la escena: Piano 03 con notas musicales, solo debes recordar las notas para pasar a la siguiente diapositiva.

Software Genially

Escena 17



Piano con notas musicales, solo debes recordar las notas para pasar a la siguiente diapositiva.

Especificaciones.

Cuarto con fondo negro donde se encuentra un piano con notas musicales que se deben recordar para pasar a la siguiente diapositiva. en la esquina derecha es ir a la página principal, y el cofre es el inventario,

Escape Simple Tense
Nombre de la escena: Pantalla de error

Software Genially

Escena 18



Texto Start again: comience de nuevo.

Especificaciones.

Piano con teclas con X, que significa que ha ingresado mal la nota musical.

Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción.

Cuando da clic a la flecha roja curvada es porque regresará a la diapositiva 17, donde están las notas musicales.

Escape Simple Tense
Nombre de la escena: Found 1

Software Genially

Escena 19



Pantalla de new item.

Texto: You found a new item for your inventory

Traducción: has encontrado un nuevo objeto para tu inventario.

Especificaciones.

piano y ventanas en el cuarto oscuro.

Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción.

Escape Simple Tense

Nombre de la escena: Continue

Software Genially

Escena 20



Texto: Continue exploring the house

Traducción: continúe explorando la casa.

Especificaciones.

Cuarto oscuro, se ven puerta, ventana y un recuadro que dice *inventory*(inventario)

Las reacciones serán de acuerdo a como este la interacción. La flecha roja al dar clic le enviará a la diapositiva siguiente.

Escape Simple Tense

Nombre de la escena: Pantalla Magnifying glass(lupa) y typewriter(máquina de escribir)

Software Genially

Escena 21



Texto: *You Use the magnifying glass to find the code and insert in the typewriter.*

Traducción: Use la lupa y encuentre el código e insertarlo en la máquina de escribir.

Especificaciones.

Cuarto oscuro en la cual está una máquina de escribir y una lupa.

Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción.

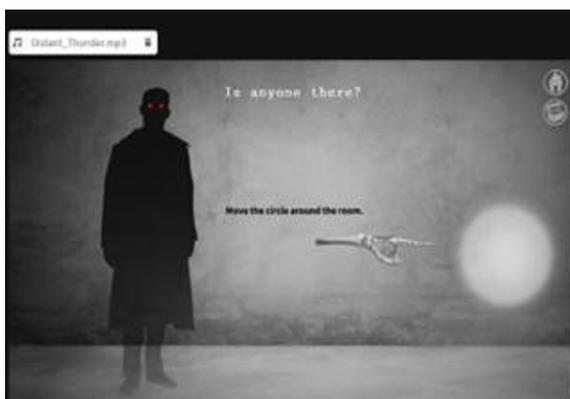
Al mover la lupa con el puntero del mouse por toda la habitación, encontrarás un código secreto, se dará clic en la máquina de escribir y se ingresa a la máquina de escribir para poder ingresar a la próxima escena. E

Escape Simple Tense

Nombre de la escena: Is anyone here?

Software Genially

Escena 22



Texto: Is anyone here? / Traducción: hay alguien ahí?

Especificaciones.

Cuarto oscuro con un hombre al fondo que, cuando se ejecuta la diapositiva el hombre no se ve y el jugador lo debe buscar moviendo el círculo blanco por todo el cuarto.

Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción.

Mover el círculo blanco que indica la mano esquelética por todo el cuarto encontrarás a un hombre. En la esquina a tu derecha está una casa para regresar al inicio y un cofre para ver tu inventario.

Escape Simple Tense

Nombre de la escena: Choose *the correct sentences in Simple Present.* 1

Software Genially

Escena 23



Texto: Choose the correct sentence in Simple Present.

Traducción: Escoge la oración correcta en Presente Simple.

Opciones de respuesta:

The man likeds the house. The man likes the house, The man likesses the house.

Respuesta correcta: The man likes the house.

Especificaciones.

Cuarto oscuro.
Hombre con ojos rojos en el cuarto.

Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción.

Cada opción tiene una flecha roja debajo de la oración. Se debe clicar en la correcta.

Escape Simple Tense
Nombre de la escena: Choose *the correct sentences in Simple Present. 2*

Software Genially

Escena 24



Texto: Choose the correct sentence in Simple Present.

Traducción: Escoge la oración correcta en Presente Simple.

Opciones de respuesta: He Play soccer, He plays soccer. He playes soccer.

Respuesta correcta: He plays soccer.

Especificaciones.

Cuarto oscuro. Hombre con ojos rojos en el cuarto.

Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción.

Cada opción tiene una flecha roja debajo de la oración. Se debe clickear en la correcta.

Escape Simple Tense
Nombre de la escena: A briefcase appeared

Software Genially

Escena 25



Texto: *A briefcase appeared.*

Traducción: un maletín apareció.

Especificaciones.

Cuarto con fondo gris con la sombra de un hombre con ojos rojos sosteniendo un maletín.

Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción.

La flecha roja indica que debe dar clic para abrir el maletín.

La casa en la esquina es para ir a la página principal, el cofre es para ver el inventario.

Escape Simple Tense
Nombre de la escena: In good time

Software Genially

Escena 26



Text: A In Good time

Traducción: a buena hora.

Text: You have recovered all the ghost's memories. Now you can escape from the house.

Traducción: Tú has recuperado todos los recuerdos del fantasma. Ahora puedes escapar de la casa.

Especificaciones.

Cuarto con fondo gris con fotografías en señal que son los recuerdos recobrados.

La casa en la esquina es para ir a la página principal, el cofre es para ver el inventario.

Escape Simple Tense
Nombre de la escena: Are you sure you want to leave?

Software Genially

Escena 27



Text: Are you sure you want to leave?

traducción: ¿Estás seguro que quieres salir?

Text: You Will lose the whole process so far.

Traducción: Perderás todo el proceso hasta ahora.

Opciones: Exit: salir, Back: volver hacia atrás.

Especificaciones. Última diapositiva del juego.

Cuarto gris con hombre negro con ojos rojos en un recuadro.

Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción. Los círculos con flechas hacia abajo señalan salir del juego, que regresará a la primera diapositiva, y *back*, que indica regresar a la diapositiva anterior.

4.7.3 Guion Multimedia 3

Este juego trata de descubrir verbos en pasado simple. El jugador deberá pasar diferentes retos para repasar lo aprendido o fortalecer los conocimientos.

Juego 3. Uncover the past of the verbs.

Uncover the past of the verbs

Nombre de la escena: Breakout Uncover the past of the verbs	Software Genially	Escena 1	
			<p>Especificaciones.</p> <p>El título de la historia en fondo negro de una pantalla de TV antigua, con una mano sosteniendo un control de consola de juego.</p> <hr/> <p>Las reacciones serán de acuerdo con cómo esté la interacción.</p> <p>Cuando se da clic en la palabra <i>start</i>, se pasará a la siguiente diapositiva</p>
Text: <i>Press start</i>			
Traducción: pulse el botón inicio.			

Uncover the past of the verbs

Nombre de la escena: Menú	Software Genially	Escena 2	
			<p>Fondo negro y en el fondo una mano con un control de una consola de juego.</p> <hr/> <p>Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción.</p> <p>Cuando se da clic en la flecha roja y se pasará a la siguiente diapositiva.</p> <p>Especificaciones: clic en <i>introduction</i> para que pase a la diapositiva donde está la introducción del juego. Clic en <i>characters</i>: se da clic en esta opción saldrá la diapositiva donde estarán los personajes del juego; y por último da clic en <i>missions</i> donde estará la diapositiva de las misiones que se deberá cumplir.</p> <p>También se verá un gif que dice <i>Lets play: juguemos</i>.</p>
Text: Hi score: (puntaje más alto)			
Menú, introduction, characters, Missions: introducción, personajes, Misiones.			
Text: <i>You must break the bricks and choose the correct verbs in simple past tense. Try to remember the numbers and verbs. Good Luck. Finally you will become a knowledgeable leader in the past tense.</i>			
Traducción: Debes romper los ladrillos y elegir los verbos correctos en pasado simple. Intenta recordar los números y los verbos, al final te convertirás en un experto en conocer los verbos en pasado			

Uncover the past of the verbs

Nombre de la escena: Challenge of breaking the verbs in Simple Past. Software Genially

Escena 3



Text: you need to break the bricks and choose the right word. / Traducción: Debes romper los ladrillos y escoger la palabra correcta.

Text: You have to break the bricks and choose the right word for things that happened in the past. Remember the numbers and words. Good luck. Eventually, you will become an expert of the simple past.

Traducción: Tienes que romper los ladrillos y elegir la palabra correcta para las cosas que sucedieron en el pasado. Recuerda los números y las palabras. Buena suerte. Con el tiempo, te convertirás en un experto del pasado simple.

Reacciones: botón con manito dando clic es para ir a la página principal, botón con curva es para regresar a la diapositiva anterior, y círculo rojo con flecha adelante es para pasar a la diapositiva siguiente.

Uncover the past of the verbs.

Nombre de la escena: Characters Software Genially

Software Genially

Escena 4



Texto: Characters. / Traducción: personajes.

Especificaciones:

Reacciones de acuerdo a la interacción:

Los Personajes del juego. La flecha en círculo rojo quiere indicar que pasa a la siguiente diapositiva.

Uncover the Past of the verbs



Especificaciones.

Pantalla de tv vieja con fondo negro. Título de la diapositiva, leyenda de lo que se debe hacer y las cuatro misiones. Botón amarillo al cliquear comienza el juego.

Texto: Complete the missions to obtain the numbers of the password choosing the correct verb.

Traducción: Completa la misión para obtener los números de la contraseña escogiendo el verbo correcto.

Misiones: *spaceship*: naves espaciales; *Bars*: barras; *Frogs*: ranas

Uncover the Past of the verbs

Nombre de la escena: Level 1 of 5 / Spaceship

Software Genially

Escena 6



Especificaciones.

Pantalla con fondo negro con criaturas espaciales malignas. Con una nave espacial blanca lista para disparar a las criaturas espaciales; a su derecha se encuentra el nivel uno del juego, en la cual está la orden de lo que debe hacer. Están las opciones de respuesta (verbos en pasado) en la cual se debe dar clic en el verbo correcto de acuerdo a la imagen. Para completar la oración. La x en la esquina es salir del juego.

Look at the image. (Mira la imagen)

Texto: choose the correct verb in the past to complete the sentence.

Opciones: Played, sang, ate.

Opción correcta: Played.

Uncover the Past of the verbs**Nombre de la escena:** Level 2 of 5 / Spaceship

Software Genially

Escena 7



Look at the image. (Mira la imagen)

Texto: Choose the correct verb in the past to complete the sentence.

Traducción: escoge el verbo correcto en pasado para completar la oración. Opción correcta: Ran

Especificaciones.

Pantalla con fondo negro con criaturas espaciales malignas. Con una nave espacial blanca lista para disparar a las criaturas espaciales; a su derecha están las opciones de respuesta (verbos en pasado) en la cual se debe dar clic en el verbo correcto de acuerdo a la imagen. Para completar la oración. La x en la esquina es salir del juego

Uncover the Past of the verbs**Nombre de la escena:** Level 3 of 5 / Space ships

Software Genially

Escena 8



Look at the image. (Mira la imagen)

Texto: choose the correct verb in the past to complete the sentence.

Traducción: escoge el verbo correcto en pasado para completar la oración.

Opción correcta: went

Especificaciones.

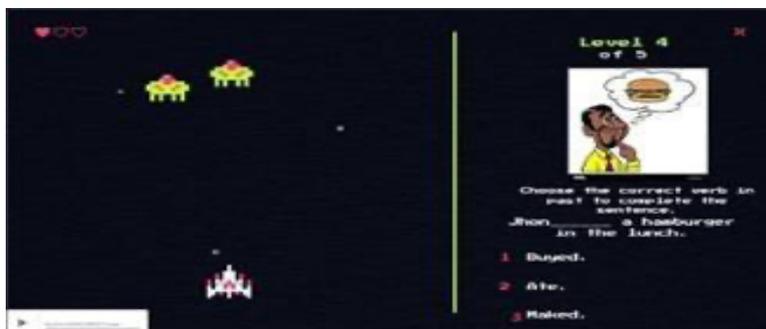
Pantalla con fondo negro con criaturas espaciales malignas. Con una nave espacial blanca lista para disparar a las criaturas espaciales; a su derecha se encuentra el nivel tres; a del juego, en la cual está la orden de lo que debe hacer. Están las opciones de respuesta (verbos en pasado) en la cual se debe dar clic, de acuerdo a la imagen. Para completar la oración. La x en la esquina es salir del juego

Uncover the Past of the verbs

Nombre de la escena:Level 4 of 5 / Spaceship

Software Genially

Escena 9



Look at the image. (Mira la imagen)

Texto: choose the correct verb in the past to complete the sentence.

Traducción: escoge el verbo correcto en pasado para completar la oración.

Sentence: Jhon _____ a hamburger for lunch.

Opciones:

Buoyed / Ate / Maked

Opción correcta: ate.

Especificaciones.

Pantalla con fondo negro con criaturas espaciales malignas. Con una nave espacial blanca lista para disparar a las criaturas espaciales; a su derecha se encuentra el nivel cuatro; en donde está la orden de lo que debe hacer. Están las opciones de respuesta (verbos en pasado) en la cual se debe dar clic, de acuerdo a la imagen. Para completar la oración. La x en la esquina es salir del juego

Uncover the Past of the verbs

Nombre de la escena pantalla de inicio: Level 5 of 5 / Software Genially
Space ships

Escena 10



Texto: : now choose the correct answer of: Did Mike drink juice?

Traducción: ahora escoja la respuesta correcta de: ¿Mike drink juice? Mike tomó jugo?

Opciones: No, he drank water. / No, he drinks soda. / Yes, he drinks juice.

Verbo correcto: yes, he drank juice.

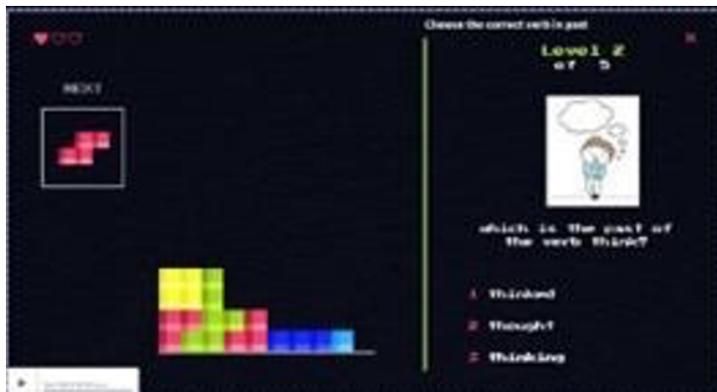
Especificaciones.

Pantalla con fondo negro con criaturas espaciales malignas. Con una nave espacial blanca lista para disparar a las criaturas espaciales; a su derecha se encuentra el nivel cinco; en donde está la orden de lo que debe hacer. Están las opciones de respuesta (verbos en pasado) en la cual se debe dar clic, de acuerdo a la imagen. Para completar la oración. La x en la esquina es salir del juego

Uncover the Past of the verbs
Nombre de la escena: Level 1 of 5 / Puzzle

Software Genially

Escena 11



Especificaciones.

Pantalla con fondo negro con la siguiente misión que será el nivel 2 de 5, en esta ocasión será escoger la respuesta correcta a la pregunta en pasado con relación a la imagen.

Choose the correct verb in the past.

Traducción: escoge el verbo correcto en pasado.

Texto: *Which is the past of the verb think?*

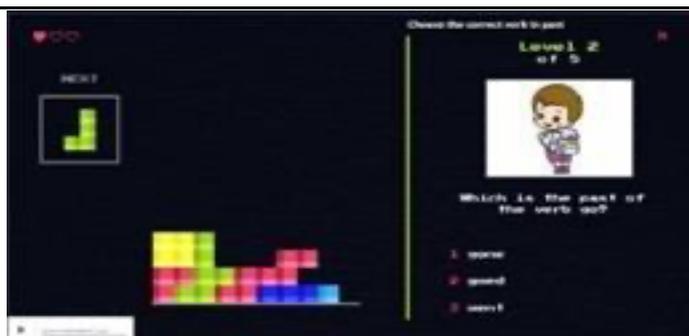
Traducción: cuál es el pasado del verbo think.

Opciones: thinked / Thought / Thinking / Opción correcta: thought

Uncover the Past of the verbs
Nombre de la escena: Level 2 of 5 / Puzzle

Software Genially

Escena 12



Las reacciones serán de acuerdo a cómo esté la interacción.

Choose the correct verb in the past.

Traducción: escoge el verbo correcto en pasado.

Texto: *Which is the past of the verb Go?*

Traducción: cuál es el pasado del verbo go

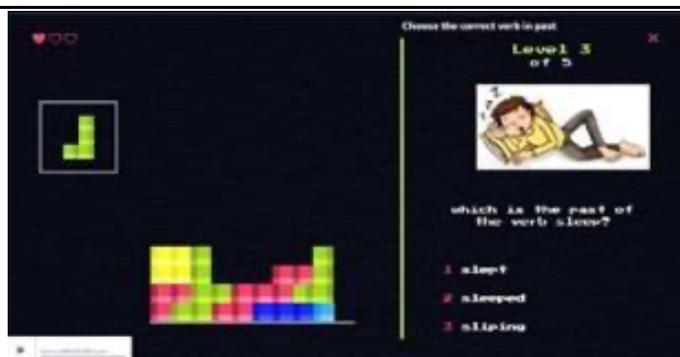
Opciones: gone / goed / went

Opción correcta: went.

Uncover the Past of the verbs
Nombre de la escena: Level 3 of 5 / Puzzle

Software Genially

Escena 13



Especificaciones.

Pantalla con fondo negro a su derecha estará la orden de lo que se le pide que debe hacer, que es escoger el verbo correcto en pasado.

Texto: *Which is the past tense of the verb Sleep?*

Traducción: cuál es el pasado del verbo Sleep

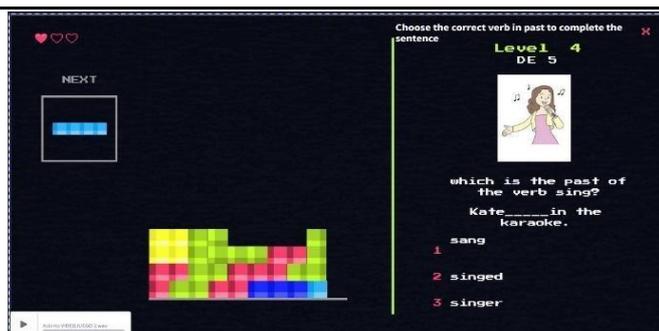
Opciones: Slept / sleeped / sliping

Opción correcta: slept

Uncover the Past of the verbs
Nombre de la escena: Level 4 of 5 / Puzzle

Software Genially

Escena 14



Especificaciones. Pantalla con fondo negro a su derecha estará la orden de lo que se le pide que debe hacer, que es escoger el verbo correcto en pasado.

Texto: *Which is the past of the verb sing*

Traducción: cual es el pasado del verbo Sing

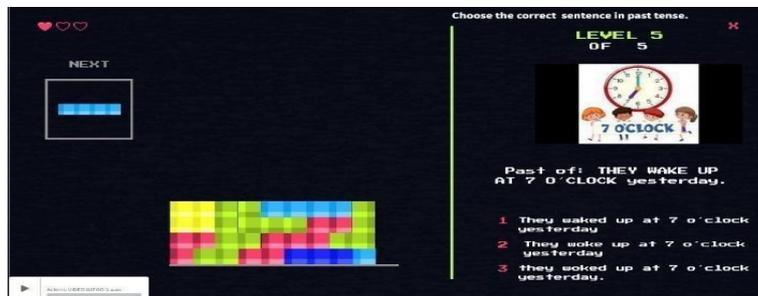
Opciones: Sang / Singed / Singer

Uncover the Past of the verbs

Nombre de la escena: Level 5 of 5 / Puzzle

Software Genially

Escena 15



Texto: Past of: They wake up at 7 o'clock yesterday.

Opciones: They waked up at 7 o'clock yesterday.

They woke up at 7 o'clock yesterday.

Texto Start again: comience de nuevo.

Especificaciones.
Pantalla con fondo negro a su derecha estará la orden de lo que se le pide que debe hacer, que es escoger el verbo correcto en pasado.

Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción. Cuando da clic a la flecha roja curvada es porque regresará a la diapositiva donde están las notas musicales.

Uncover the Past of the verbs

Nombre de la escena: That's right

Software Genially

Escena 16



Texto: You Mission's number is 2

Traducción: El número de la misión es 2.

Pantalla con fondo negro con piezas de rompecabezas de colores. Palabras en color verde que dice *that's right*

Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción.

Flecha color rojo al dar clic en ella se pasará a la siguiente página. Ésta será el nivel 3

Uncover the Past of the verbs
Nombre de la escena: Game Over.

Software Genially

Escena 17


 Texto: *Game over*

Traducción: Fin de juego.

 Especificaciones.
 Pantalla fondo oscuro, con letras color rojo: *Game Over*.

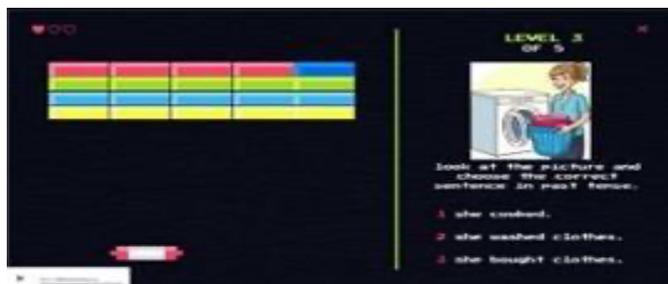
Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción. La

Si desea continuar con el juego deberá cliquer yes si desea continuar al dar clic no le llevará a la página 1.

Uncover the Past of the verbs
Nombre de la escena: Level 1 of 5 / Bars

Software Genially

Escena 18



Texto: Look at the picture and choose the correct sentence in past tense.

Traducción: mire la imagen y escoja la oración correcta en tiempo pasado.

Opciones: She cooked / She washed clothes. / She Bought clothes.

Opción correcta: She washed clothes.

Especificaciones.

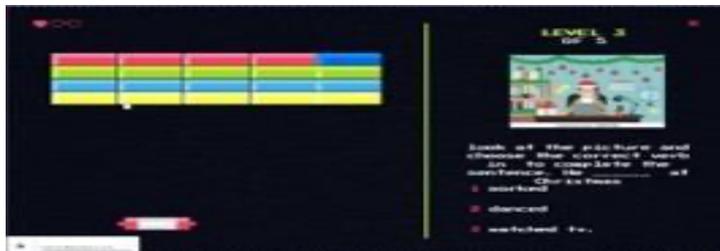
Pantalla oscura con bloques de colores y con un bloque blanco la parte inferior de la pantalla que se mueve de derecha a izquierda y lanza una pelota para romper los bloques.

Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción. A su derecha se encuentra una imagen y la orden del ejercicio que debe realizar el jugador. Al dar clic en la opción correcta te llevará al siguiente ejercicio.

Uncover the Past of the verbs**Nombre de la escena:** Level 2 of 5 / Bars

Software Genially

Escena 19



Texto: look at the picture and choose the correct verb in the past to complete the sentence. He _____ at Christmas

Traducción: mire la imagen y escoja el verbo correcto en pasado.
He _____ at Christmas

Opciones: worked / Danced / Watched tv

Opción correcta: Worked

Especificaciones.

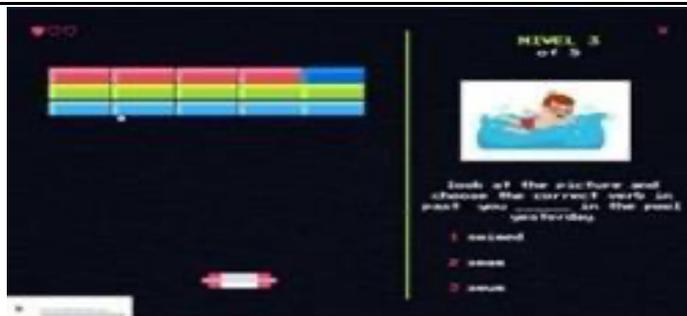
Pantalla oscura con bloques de colores y con un bloque blanco la parte inferior de la pantalla que se mueve de derecha a izquierda y lanza una pelota para romper los bloques.

Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción.

Uncover the Past of the verbs**Nombre de la escena:** Level 3 of 5 / Bars

Software Genially

Escena 20



Look at the picture and choose the correct verb in the past to complete the sentence.

Traducción: mire la imagen y escoja el verbo correcto en pasado.

You _____ in the pool

Opciones: swimed / Swam / Swum

Opción correcta: Swam

Especificaciones.

Pantalla con fondo negro a su derecha estará el orden de lo que se le pide que debe hacer que es escoger el verbo correcto en pasado.

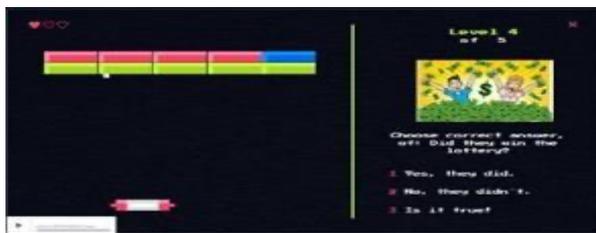
Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción. serán de acuerdo a como esté la interacción. A su derecha se encuentra una imagen y la orden del ejercicio que debe realizar el jugador. Al dar clic en la opción correcta te llevará al siguiente ejercicio.

Uncover the Past of the verbs

Nombre de la escena: Level 4 of 5 / Bars

Software Genially

Escena 21



Choose the correct answer.

Traducción: escoger la respuesta correcta.

Did they win the lottery?

Opciones: 1. Yes, they did. / 2.No, they didn't / 3. Is it true?

Respuesta correcta: Yes they did

Especificaciones.

Pantalla con fondo negro a su derecha estará la orden de lo que se le pide que debe hacer que es escoger el verbo correcto en pasado.

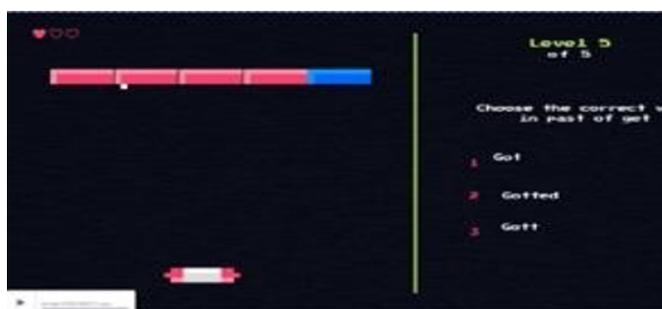
Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción. A su derecha se encuentra una imagen y la orden del ejercicio que debe realizar el jugador. Al dar clic en la opción correcta te llevará al siguiente ejercicio.

Uncover the Past of the verbs

Nombre de la escena: Level 5 of 5 / Bars

Software Genially

Escena 22



Texto: Choose the correct past of the verb get.

Traducción: Escoja el verbo correcto en pasado de *get*.

Opciones de respuesta:

The man liked the house. The man likes the house, The man likesses the house.

Respuesta correcta: The man likes the house.

Especificaciones.

Pantalla con fondo negro a su derecha estará la orden de lo que se le pide que debe hacer que es escoger el verbo correcto en pasado.

Las reacciones serán de acuerdo a como esté la interacción.

Cada opción tiene una flecha roja debajo de la oración. Se debe clicar en la correcta.

Uncover the Past of the verbs

Nombre de la escena: Game Over: fin del juego.

Software Genially

Escena 23



Text: Game over: fin del juego.

Especificaciones.

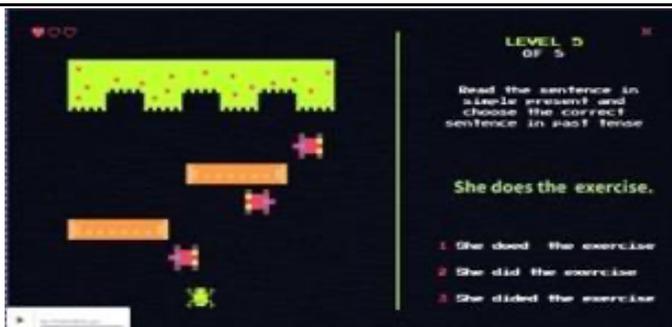
Pantalla con fondo negro y letras rojas que dice *Game over* (Fin del juego) y una nave espacial. Interacción si desea o no continuar el juego.

Uncover the Past of the verbs

Nombre de la escena: Level 5 of 5 / Frog

Software Genially

Escena 24



Texto: Read the sentence in simple present and choose the correct sentence in past tense.

Traducción: Lea la oración en presente simple y escoja la oración correcta en el tiempo pasado.

Sentence in S. present: She does the exercise.

Traducción: ella hace el ejercicio.

Opciones de respuesta. 1. She doed the exercise. / 2. She did the exercise. / 3. She dided the exercise.

Opción correcta: She did the exercise.

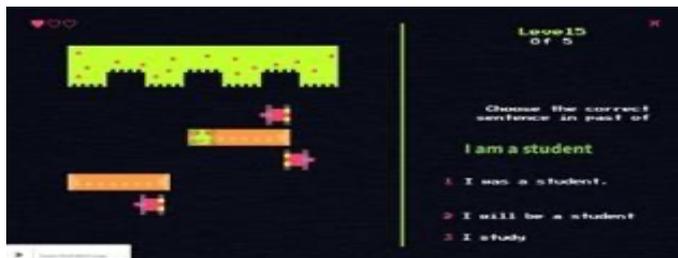
Especificaciones.

Pantalla con fondo negro con figuras y palabras, indicaciones de lo que debe hacer.

Interacciones: el jugador debe escoger una respuesta de las tres opciones, una es la correcta para ir a la siguiente actividad.

Uncover the Past of the verbs**Nombre de la escena:** Level 5 of 5 / FrogSoftware
Genially

Escena 25



Texto: *Choose the correct sentence in the past of: I am a student.*

Traducción: Escoja la oración correcta en pasado de

I am a student

Traducción: Yo soy estudiante.

Opciones de respuesta: I was a student / I will a student. / I study.

Opción correcta: I was a student.

Especificaciones.

Pantalla con fondo negro con figuras y palabras, indicaciones de lo que debe hacer.

Interacciones: el jugador debe escoger una respuesta de las tres opciones, una es la correcta para ir a la siguiente actividad.

Uncover the Past of the verbs**Nombre de la escena:** Game overSoftware
Genially

Escena 26



Continue?

Yes

No.

Texto: Game over, continue, yes, no.

Especificaciones.

Pantalla con fondo negro y las palabras en rojo, Game Over, continue, y las opciones yes, no. Interacciones: al hacer clic en sí, se saldrá del juego. No, permanecerá en el juego. La x en la esquina superior derecha es salir del juego. Al hacer clic en sí, se pasará a la última pantalla que es donde se deberá poner la contraseña, se pidió que no olviden los números de las misiones que se les daba al finalizar cada una.

Uncover the Past of the verbs

Nombre de la escena: It 's Incredible.

Software Genially

Escena 27



Text: It's incredible, you have become the knowledgeable Leader of Simple Past.

Traducción: Es increíble, te has convertido en un conocedor del pasado simple. Thanks to play (Gracias por jugar).

Especificaciones.

¿Pantalla con fondo negro y las palabras en rojo, continue? Y las opciones yes, no.

Interacciones: al hacer clic en la flecha roja le enviará directo a la próxima diapositiva, que será la última donde se deberá ingresar la contraseña, que son los números que se dio al finalizar cada misión, La x en la esquina superior derecha es salir del juego. Exit es salir.

Los guiones multimedia fueron realizados por la autora. Johanna J Llanos Campoverde.

A continuación, se presenta un repositorio llamado *A Wonderful Class*, un recurso para los docentes y los estudiantes que contiene los juegos gramaticales realizados con la herramienta Genially. En total se podrán encontrar **siete juegos** realizados para la enseñanza de la gramática inglesa elaborados para esta tesis. Sin embargo, los guiones multimedia y las planificaciones mostradas anteriormente solo corresponden a tres de ellos.

A WONDERFUL CLASS

<https://view.genial.ly/659d992d7adc7d00145ae6e4/presentation-learn-english-playing>

Capítulo V

Discusión, Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Discusión

Los resultados obtenidos indican que, tras realizar entrevistas a los maestros y tras observar las clases, se evidencia una falta de conocimiento en relación a las metodologías contemporáneas para la enseñanza del inglés. A pesar de que inicialmente emplean métodos de enseñanza tradicionales y poco atractivos, gradualmente han incorporado nuevos enfoques con la llegada de las Tics. En la mayoría de las instituciones donde trabajan los maestros entrevistados, se utilizan herramientas digitales como live worksheet y videos de YouTube, pero desconocen muchas otras herramientas, incluyendo las mencionadas anteriormente. Además, el uso de la gamificación es mínimo, ya que no saben cómo implementarla ni conocen la facilidad de uso que ofrece la herramienta Genially. Algunas instituciones, especialmente las públicas, han incorporado la tecnología y disponen de aulas de audiovisuales para impartir clases, mientras que otras han integrado las Tics pero las utilizan poco debido a la falta de conocimiento sobre las herramientas disponibles en internet. Es importante destacar que el uso de las aulas de audiovisuales es limitado debido a problemas de conexión y a la falta de organización del tiempo para su uso.

Rodríguez (2019), refuerza la idea de que es necesario brindar a los estudiantes las herramientas idóneas para que su rendimiento académico sea mejor. En la era tecnológica en la que vivimos, los estudiantes conocen muchas formas para desenvolverse en la educación y en su aprendizaje. Arcaño (2021) dice que las herramientas digitales son programas de software que ayudan a los estudiantes, esto se ha podido contrastar a lo largo del trabajo de investigación, en la revisión de la literatura y en las respuestas que se obtuvieron de las entrevistas a los profesores.

Otro autor, quién habla sobre la eficacia de las herramientas digitales es Navarro (2013), quien menciona que el material audiovisual y las TIC son materiales efectivos para las clases y para el mejor desempeño tanto del docente como del estudiante. La tecnología ayuda mucho en el ámbito educativo a las diferentes asignaturas para impartir las clases. Las TIC hacen que las clases sean más participativas y activas. Según Cuzcano (2019), se puede verificar que el aprendizaje es un proceso fundamental que permite a las personas desarrollarse, adaptarse a los cambios y adquirir nuevos conocimientos a lo largo de la vida.

Con respecto a lo que comenta Baro (2011), el aprendizaje se da cuando los niños le dan un significado a las cosas, Vera, et al(2022) menciona que La gamificación fortalece la enseñanza y el aprendizaje al reemplazar los enfoques tradicionales con actividades que potencian los resultados del proceso educativo. Esto lleva a un aprendizaje significativo que capacita a los estudiantes para aplicar sus conocimientos en la resolución de problemas del mundo real.

El diseño instruccional como menciona Green (2011), consiste en ver las necesidades de los estudiantes, donde se pueden definir metas, objetivos, diseñar y planificar el proceso de evaluación. También es el diseño de las actividades que se brindarán al estudiante para que la calidad de formación sea efectiva. Liruso, et, al(2002) nos dice que los maestros de inglés deben dar las instrucciones lo más claras posibles para que haya un mejor ambiente y desarrollo de la clase, El diseño instruccional es importante en las clases de inglés ya que esta ayuda al estudiante a entender mejor la instrucción que el docente le ha dado para que el estudiante pueda desenvolverse más al momento de realizar la actividad.

Con respecto a la importancia de dar instrucciones en actividades gamificadas, a mi parecer es de suma importancia que las instrucciones sean claras y precisas para que el estudiante no muera en el intento.

Gongóra (2012) nos menciona que expresa la importancia de incorporar la tecnología en la educación para enriquecer el aprendizaje. Se destaca la necesidad de modificar los enfoques tradicionales de diseño y planificación de cursos para adaptarse a los nuevos modelos de aprendizaje. El artículo tiene como objetivo explorar la historia y los modelos del diseño de aprendizaje, abordando su evolución y cómo las tendencias pedagógicas, psicológicas e históricas han influido en él. También se mencionan varios modelos y sus teorías de aprendizaje, así como las tendencias actuales y la flexibilidad del diseño de aprendizaje en respuesta a los nuevos modelos y espacios educativos.

Ornella (2020) menciona que la gamificación es una estrategia de aprendizaje, que no es una actividad de ocio como algunas personas la ven, sino que es un método de enseñanza que da buenos resultados en el proceso educativo. Según Vergara, Mezquita y Gómez (2019), la gamificación es una metodología activa para transmitir información y motivar a los alumnos.

La implementación de clases prediseñadas y guiones multimedia en la propuesta busca fortalecer las habilidades de los docentes de educación media de octavo año de EGB para enseñar gramática inglesa. Este enfoque se centra en el uso de recursos inclusivos, integradores y generales con el objetivo de motivar a los estudiantes a lograr un aprendizaje efectivo en estos contenidos curriculares específicos e importantes para su formación integral desde el primer año de la secundaria. Se considera que a esta edad, los estudiantes tienen una comprensión más sólida del uso de la gramática inglesa.

Es importante que los docentes se relacionen más con las nuevas metodologías que se están usando en la educación, ya que se debe motivar a los estudiantes a mejorar los resultados de su rendimiento. (colocar lo que dice un autor sobre el uso de nuevas metodologías basadas en TICs)

La tecnología en esta nueva era es mandatoria, las instituciones educativas deben adoptarla para brindar una mejor calidad de educación para los estudiantes. De acuerdo con las entrevistas realizadas, los docentes han manifestado que la tecnología es una buena herramienta para adaptarla en la enseñanza del inglés y que están conscientes de que hay una variedad de

herramientas tecnológicas para que los estudiantes se motiven, pero la gamificación es mejor para que ellos obtengan mejores resultados en su rendimiento. Es por esto que la propuesta de esta tesis ayudará mucho a los docentes, ya que obtiene clases configuradas para que sean abordadas en sus clases.

5.2 Conclusiones

Se puede concluir que los docentes tienen un buen conocimiento de la materia y de la gramática inglesa, saben sus usos, su estructura, saben de la importancia del conocimiento de ésta para que el estudiante pueda usarlas en las destrezas que conlleva este idioma, como la escritura, lectura, escucha y habla. Los docentes dominan la gramática inglesa, sin embargo los estudiantes no tienen un gusto por aprender inglés y menos la gramática y no entienden que es una de las bases para desarrollar las destrezas de la materia, la ven muy difícil de aprender y al momento de aplicar el conocimiento se pierden y no logran realizar las actividades.

Sin embargo, en lo que respecta a la tecnología y las metodologías activas, su conocimiento es limitado. Continúan utilizando metodologías tradicionales para enseñar inglés, ya que las instituciones no cuentan con suficiente tecnología para poner a disposición de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque algunas instituciones sí disponen de tecnología, los docentes sólo tienen un conocimiento medio en cuanto a herramientas digitales y gamificación. Utilizan estas herramientas cuando pueden en sus clases y lo hacen en las aulas de audiovisuales.

A pesar de tener conocimiento de las herramientas digitales, no siempre las utilizan. Manifiestan que sería conveniente poder emplear metodologías activas como la gamificación, la interacción, entre otras. Es importante destacar que son muy pocos los docentes de inglés que conocen las herramientas digitales mencionadas en esta investigación, y solo utilizan Live Worksheet, que es una herramienta útil en la asignatura de inglés por sus hojas interactivas, pero hay distintas herramientas digitales para ser abordadas en la enseñanza-aprendizaje de la gramática inglesa, esto se debe a la falta de conocimiento de estas herramientas digitales por parte de los docentes de inglés, esto se debe a su falta de capacitación o aprendizaje sobre los temas tecnológicos digitales.

Las actividades en la gamificación hacen que la participación de los estudiantes sea más activa, colaborativa y amena para conseguir mejores resultados en su rendimiento. El uso de herramientas digitales facilita que el aprendizaje de los estudiantes sea efectivo, ya que en esta era tecnológica es muy común que las herramientas digitales se usen para dicho propósito. Las herramientas digitales son una de las mejores opciones para que la información se quede en la memoria del estudiante. Por otro lado, la gamificación es también una gran opción ya que con ello atrae a los alumnos, que obtienen mejores resultados cuando juegan.

Resulta oportuno señalar que los docentes muestran una disposición favorable para utilizar recursos digitales, siempre y cuando cuenten con las herramientas adecuadas y tengan un conocimiento detallado sobre su aplicación con los estudiantes. Esto se considera positivo e importante, ya que abre oportunidades y demuestra una actitud receptiva para llevar a la práctica la propuesta derivada de la investigación. Se han diseñado guiones multimedia de actividades mediadas por la gamificación de la herramienta Genially con orientaciones pedagógicas, tecnológicas e instruccionales apropiadas para el aprendizaje y fortalecimiento de la gramática inglesa, con el propósito de potenciar estas habilidades en los adolescentes de entre doce y trece años, fortaleciendo así sus destrezas para su posterior adquisición y desempeño en lo que respecta a la gramática inglesa, se considera que estos recursos dan respuesta a una necesidad evidente de generar un entorno de aprendizaje más motivador e interactivo entre los estudiantes.

5.3 Recomendaciones

- Educar a los docentes en la utilización de recursos digitales y la implementación de la gamificación para la enseñanza de la gramática inglesa, con el propósito de diversificar las metodologías, estrategias, actividades y recursos en el aula, fomentando así el reforzamiento de la gramática inglesa y el desarrollo de diversas habilidades. Estas competencias se consideran fundamentales para que los estudiantes las adquieran y aprendan un segundo idioma, como el inglés, desde las primeras etapas de la educación secundaria.
- Se recomienda a los docentes que puedan usar las diferentes herramientas digitales para enseñar inglés, que revisen las herramientas que he dado a conocer en esta investigación y las usen de acuerdo a las necesidades que tengan los estudiantes, en páginas anteriores se muestra una clasificación de herramientas digitales para las distintas destrezas, algunas de ellas integran el correcto uso de la gramática inglesa.
- Implementar la propuesta dirigida a los docentes para trabajar la gramática inglesa en el aula de educación secundaria, específicamente para el octavo año; utilizando la gamificación de Genially. En la propuesta se ofrecen instrucciones detalladas para crear gamificación, 3 guiones multimedias de diferentes juegos que se han creado en Genially; también planificaciones con clases gamificadas diseñadas con recursos inclusivos, integradores y generales, como Genially (gamificación) que buscan motivar al estudiante para alcanzar el aprendizaje en estos contenidos curriculares específicos e importantes en su formación.

Bibliografía

- Alejandrina, N.-C. M. (2023). *El Impacto de las Herramientas Digitales en la Formación Universitaria*.
- Arias Gallegos, W. L., & Oblitas Huerta, A. (2014). 455 • *Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: Un experimento en el curso de historia de la psicología*.
- Barboza, A. (2016). *GamificAitor. Mi vida es juego*.
- Bonilla, Y. M. B.-C. (s/f). *Pear Deck Como Estrategia Gamificada Para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Inglés del Grado 3°*.
- Brenda Lisseth Arguello Urbina. María Esperanza Sequeira Guzmán. (2015). *Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica*.
- Brusi, P. C. M. E. (Ed.). (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos* (Vol. 28, Número 1). <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Chunga-Chinguel, G. (2017). *Orientaciones para diseñar Materiales didácticos multimedia*.
- Cunningman, G. Z. C. (2011). *Gamification by design*.
- Dávila Villacrés, Andrea Lizeth Arias Guamán, Elizabeth Rocío Salazar Chango, Patricio Rubén Racines Cabezas, Ricardo Gonzalo Asanza Martínez, Hazel Elizabeth. (2022). *Gamificación como recurso en la pedagogía y sus efectos escolares en la inteligencia emocional*.
- Digital Troupe. (2021). Genially, la herramienta para crear contenidos interactivos atractivos. *Digital Troupe*.
- Eguia, R. C. J. (2017). *Experiencias de Gamificación en las aulas*.
- Elena, C. C. (2018).
- Ertmer y Timothy J. Newby, P. A. (1993). *Conductismo, Cognitivismo Y CONSTRUCTIVISMO: Una Comparación De Los Aspectos Críticos Desde La Perspectiva Del Diseño De Instrucción*.
- Fabbri, M. S. (1998). *Las técnicas de investigación: la observación*.
- Garrido, M. F. (2003). *Formación basada en las tecnologías de la Información y comunicación: análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Rovira I Virgili.
- Hernández Jaime, Josefina, Jiménez Galán, Yasmín Ivette, & Rodríguez Flores, Eduardo. (2020). Más allá de los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales: construcción de un recurso didáctico digital. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(20), e020. Epub 18 de noviembre de 2020. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.622>
- Iquise Aroni, Melany Evelin Rivera Rojas, Leslie Grezia. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*.

- Jorge Anselmo Imbaquingo Guerrero Tatiana Lorena Luzuriaga Ruiz Paula Elizabeth Ramírez Collaguazo. (2023). *Gamificación y educación: una mirada a los procesos de enseñanza aprendizaje*.
- Josefina Sala Roca, Mireia Abarca Castillo, Lourdes Marzo. (2002). *La educación emocional y la interacción profesor/a-alumno/a*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1034495>
- Juli. (2020). Pear Deck. *Relc*. doi:<https://doi.org/10.1177/0033688220936735>
revista de investigación e innovación en la clase de idiomas, (13), 138-147.
- Lobo. (2014). Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Joan-Chipia-Lobo/publication/280880572_Juegos_Serios_Alternativa_Innovadora/links/55ca0b7508aebc967dfbd749/Juegos-Serios-Alternativa-Innovadora.pdf
- Marin, Vidal, Chacón, & Lopez. (s.f.). *REDINE*. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=TLdmDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=estudio+de+redine+2018+y+la+gamificaci%C3%B3n&ots=khXg-2LL2h&sig=HzDGJaBbSuYhV82ANusedLNrGK0#v=onepage&q=estudio%20de%20red>
- Mejillón De La, L. E. (2022). *Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. 2022).
- Moya, e. (2021). Obtenido de). Aplicación de "Lyrics Training" en el desarrollo de la destreza auditiva para el mejoramiento del idioma inglés.
- Navarro. (2013). Obtenido de <https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2293/Trabajo.pdf?sequence=1>
- Magdalena, Q. C. (2019). *Los estilos de aprendizaje en niños* [Universidad Nacional de Tumbes].
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1443/QUINTO%20CUZCANO%20MAGDALENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mercurio, E. (2022, marzo 3). *Problemas familiares y rendimiento académico*. Universidad del Azuay. <https://www.uazuay.edu.ec/prensa/problemas-familiares-y-rendimiento-academico>
- Nacked, D. D. K. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. ACM Digital Library home. https://www.researchgate.net/publication/268445246_Game-based_learning_latest_evidence_and_future_directions
- Oliva. (2016). Realidad y reflexión. *Reality and Reflection* . Obtenido de <http://redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>
- Pin-Quimis, P. L., & Mendoza-Moreira, F. S. (2023). Habilidades creativas en el uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza y aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 7985-8008. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5025
- Quimbita. (2022). Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35246/1/Quimbita.%20Informe%20final-signed-signed-signed.pdf>

- Quinto. (2019). Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1443>
- Rojas, e. (2023). El uso de Duolingo para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *idus*. Obtenido de <https://idus.us.es/handle/11441/146228>
- Sandoval. (2023). Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13564/2/PG%201313%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Tapia, e. (2020). Obtenido de file:///C:/Users/Johanna%20Llanos%20C/Downloads/389-Texto%20del%20art%C3%ADculo-952-1-10-20201207.pdf
- Tapia, e. a. (2020). doi:DOI 10.35381/cm.v6i3.389
- Torres, e. (2023). Obtenido de <http://portal.amelica.org/amei/journal/466/4664306030/4664306030.pdf>
- UDA. (s.f). Obtenido de <https://www.uazuay.edu.ec/prensa/problemas-familiares-yrendimientoacademico> Unir. (15 de 9 de 2020). Unir.
- Vargas. (2022). Obtenido de <http://dx.doi.org/10.22458/re.v21i43.4240>
- Vergara, K. Z., Navarrete, A., & Morán , N. (2018). La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés a nivel superior. *Reciamuc*, 2(3).
- Vergara, Mezquita, & Gomez. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZZZ. *Profesorado*.
- Vidal, e. a. (2022).
- Yauri. (2017). *Monografías*. Obtenido de <https://www.monografias.com/docs113/elcognitivismo/elcognitivismo>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.