



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS, EN NIÑOS DE
QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA
ESCUELA MANUEL DE ECHEANDIA EN LOS MESES DE
NOVIEMBRE, DICIEMBRE DE 2022 Y ENERO DE 2023.**

AUTORES:

**BUENAÑO CHILLO ALEXANDRA DEL PILAR
PUNINA PÉREZ JEFFERSON STALIN**

DIRECTOR: ING. JONATHAN CÁRDENAS

**PROPUESTA TECNOLÓGICA EDUCATIVA PRESENTADA
EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN:
INFORMÁTICA EDUCATIVA.**

2022



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
INFORMÁTICA EDUCATIVA

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS, EN NIÑOS DE
QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA
ESCUELA MANUEL DE ECHEANDIA EN LOS MESES DE
NOVIEMBRE, DICIEMBRE DE 2022 Y ENERO DE 2023.

AUTORES:

BUENAÑO CHILLO ALEXANDRA DEL PILAR
PUNINA PÉREZ JEFFERSON STALIN

DIRECTOR: ING. JONATHAN CÁRDENAS

PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADA PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: INFORMÁTICA
EDUCATIVA.

2022

I. DEDICATORIA

Quiero agradecer a Dios por iluminarme y guiar cada paso que di a lo largo de este camino y cuidarme siempre, a mi familia, en especial a mis padres, quienes con sus consejos fueron el motor de arranque y mi constante motivación para luchar por este sueño de alcanzar el título profesional, muchas gracias por su paciencia y comprensión, y sobre todo por su amor y sabernos guiar y enseñar que nada en esta vida es imposible, que si lo queremos, lograremos hacer realidad cada sueño, a mi hijo que es la razón por la cual lucho cada día para brindarle un mejor futuro.

A todos aquellos que de una u otra manera estuvieron presentes y supieron apoyarme a lo largo de esta etapa estudiantil para así finalizar con éxito esta etapa que está reflejado en este trabajo de investigación.

II. AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Escuela Ciencias Básicas; por darme la oportunidad de prepararme profesionalmente.

A mis queridos docentes de la Universidad quienes compartieron sus conocimientos conmigo, en especial al ing. Jonathan Cárdenas, por su paciencia, dedicación y apoyo incondicional al momento de realizar este proyecto, además de un agradecimiento especial a la docente Inés Chela de la Escuela Manuel De Echeandía por permitirme crear una nueva estrategia de enseñar inglés.

III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

ING. Jonathan Cárdenas


CERTIFICA:

Que la propuesta tecnológica titulado: **La gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés, en niños de quinto año de educación general básica de la escuela Manuel de Echeandía en el cantón Guaranda provincia Bolívar los meses de noviembre, diciembre 2022 y enero de 2023**, realizado por: **Alexandra Del Pilar Buenaño Chillo y Jefferson Stalin Punina Pérez**, egresados de la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud, autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, Marzo 2023

Atentamente,




Ing. Jonathan Cárdenas
DIRECTOR

IV. AUTORÍA NOTARIADA

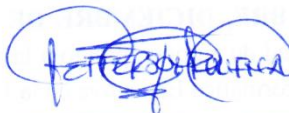
IV. AUTORÍA NOTARIADA



Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final de la Propuesta Tecnológica Educativa, **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES, EN NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA MANUEL DE ECHEANDIA EN LOS MESES DE NOVIEMBRE, DICIEMBRE DE 2022 Y ENERO DE 2023.** son de exclusiva responsabilidad de los autores.



Autores:
Buenaño Chillo Alexandra del Pilar
CI. 0202191755
Correo. alexabuena52@gmail.com



Autores:
Punina Pérez Jefferson Stalin
CI. 0202381547
Correo. thekillerjheyk@gmail.com



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
 Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
 Notario



rio...

Nº ESCRITURA: 20230201003P01419

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: BUENAÑO CHILLO ALEXANDRA DEL PILAR Y PUNINA PEREZ

JEFFERSON STALIN

INDETERMINADA

Factura: 001-006-000003897

H.R DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolivar, República del Ecuador, hoy día veintiocho de Junio del dos mil veintitrés, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen BUENAÑO CHILLO ALEXANDRA DEL PILAR, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en San Pablo de Atenas y de paso por este lugar, con celular número (0968676097); y PUNINA PEREZ JEFFERSON STALIN, soltero de ocupación estudiante, domiciliado en este cantón, con celular número (0992391649), por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES, EN NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA MANUEL DE ECHEANDIA EN LOS MESES DE NOVIEMBRE, DICIEMBRE DE 2022 Y ENERO DE 2023". es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención del título de Licenciadas En Ciencias De La Educación, Mención: Informática Educativa en la Universidad Estatal de Bolivar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquella se ratifica y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

BUENAÑO CHILLO ALEXANDRA DEL PILAR
 C.C. 0202191755

PUNINA PEREZ JEFFERSON STALIN
 C.C. 0202381547

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
 NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

EL NOTA....



V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	4
V. ÍNDICE	6
1. TITULO	7
2. RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
3. INTRODUCCIÓN	10
4. ANÁLISIS.....	12
5. DISEÑO	14
6. PRODUCCIÓN Y/O DESARROLLO DEL PRODUCTO	16
6.1 Ardora	16
6.2 Recursos multimedia.....	16
6.3 Internet	16
6.4 Usuarios.....	17
6.5 Mecánica de los juegos	17
6.6 Contenido:.....	18
7. PRUEBA PILOTO.....	24
8. EVALUACIÓN Y MEJORAMIENTO	26
9. CONCLUSIONES	28
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	30
11. ANEXOS.....	31

1. TITULO

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES, EN NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA MANUEL DE ECHEANDIA EN LOS MESES DE NOVIEMBRE, DICIEMBRE DE 2022 Y ENERO DE 2023.

2. RESUMEN

La enseñanza obligatoria del idioma inglés en establecimientos educativos públicos y privados de Ecuador se estableció en 1992 por medio de un convenio entre el Ministerio de Educación y el British Council, un instituto cultural público del Reino Unido que difunde el conocimiento de dicha lengua. Así, se busca mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes desde temprana edad.

Desde que el inglés se convirtió en una materia obligatoria del pensum en 1992, son varios los aspectos que han cambiado en el proceso de enseñanza hasta la actualidad. Por ejemplo, hoy en día predomina el uso de la tecnología con la existencia de aplicaciones y redes sociales que involucran al estudiante en redes de amistad; todo ello contribuye a crear ambientes de aprendizaje que fortalecen las destrezas de los alumnos (UTPL, 2020)

En este sentido implementaremos la gamificación la cual es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos (Gaitán, Educativa, 2013)

ABSTRACT

The compulsory teaching of the English language in public and private educational establishments in Ecuador was established in 1992 through an agreement between the Ministry of Education and the British Council, a public cultural institute in the United Kingdom that disseminates knowledge of this language. Thus, it seeks to improve the language skills of students from an early age.

Since English became a compulsory subject of the curriculum in 1992, there are several aspects that have changed in the teaching process until today. For example, today the use of technology predominates with the existence of applications and social networks that involve the student in friendship networks; all this contributes to creating learning environments that strengthen students' skills (UTPL, 2020)

In this sense we will implement gamification which is a learning technique that transfers the mechanics of games to the educational-professional field in order to achieve better results, either to better absorb some knowledge, improve some skill, or reward concrete actions, among many other objectives.

This type of learning gains ground in training methodologies due to its playful nature, which facilitates the internalization of knowledge in a more fun way, generating a positive experience in the user.

The game model really works because it manages to motivate students, developing a greater commitment of people, and encouraging the spirit of improvement. A series of mechanical and dynamic techniques extrapolated from the games are used (Gaitán, Educativa, 2013)

3. INTRODUCCIÓN

Uno de los términos que más se encuentra últimamente, y a medida que avanza la tecnología y el uso de las TICS, cada vez que se habla de innovación en el ámbito Educativo, es el de gamificación, la misma que consiste en enseñar a través de juegos en la educación. Para ello, en este proyecto tecnológico educativo queremos realizar una breve introducción a esta metodología, la cual no es nueva, viene de hace varios años ya dándose a conocer, partiendo de su concepción más canónica. De esta manera daremos a conocer sobre las ventajas de esta técnica de enseñanza aprendizaje.

La gamificación, o ludificación; es un término anglosajón que Sebastián Deterding definió como el uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego. Se trata por lo tanto de sistematizar un procedimiento guiando a los alumnos en la adquisición de conocimientos a través de nuevas metodologías que les proporcionen un aprendizaje más significativo. En definitiva, crear situaciones de aprendizaje que les permitan obtener determinadas competencias y conocimientos.

Podemos decir que la gamificación consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos que estimulan y hacen más atractiva la interacción del alumno con el proceso de aprendizaje, con el objetivo de que éste consiga adquirir de forma adecuada determinados resultados.

Con el fin de involucrar a los usuarios y resolver problemas concretos. Esta técnica se está aplicando con éxito en áreas como el marketing, los recursos humanos o la docencia. El uso de la gamificación en el aula se ha propuesto para ayudar a mejorar de forma creativa la motivación de los alumnos, la concentración, la deportividad, el esfuerzo y la participación.

Los juegos han sido vistos tradicionalmente como una forma de entretenimiento o pasatiempo; sin embargo, actualmente se han convertido también en una tendencia creciente en ambientes formales como la industria y la educación. Es fácil reconocer que los juegos son atractivos, adictivos y motivacionales. Más

aún, pueden ser empleados como una poderosa herramienta para moldear la conducta (Teng y Baker, 2014).

Cuando en un ambiente del juego los participantes se enfrentan a un reto y no pueden vencerlo, no se afecta su autoestima o motivación, al contrario, los competidores vuelven a intentarlo una y otra vez. Los juegos posibilitan diferentes estrategias de solución y con ello, propician que los jugadores sean creativos en la elaboración de sus diferentes intentos. Lo interesante de esta dinámica es que permite que los jugadores obtengan nuevos conocimientos, desarrollen nuevas habilidades, e incluso cambien sus actitudes.

4. ANÁLISIS

La carencia de nuevas estrategias de aprendizajes en el proceso de enseñanza aprendizaje no logran la atención en el aula de clases por parte de los/las niños/as en la escuela, esto ha hecho posible nuestra investigación, sobre la implementación de una nueva estrategia utilizando gamificación para lograr captar la atención, incrementar la interactividad de los niños de quinto año de educación general básica, mediante la aplicación de ejercicios que ayuden al desarrollo de cada destreza de los niños, esta debe estar orientada dentro y fuera del aula mediante la motivación la cual favorece al rendimiento académico de los estudiantes.

La atención es fundamental para llegar a construir nuevas experiencias en el ámbito educativo, siempre y cuando implementar nuevas estrategias que llame la atención de los estudiantes mediante el cual logremos que nuestra clase sea dinámica, fructífera, participativa, que dará como resultado el éxito de la enseñanza aprendizaje.

Cabe mencionar que la Unidad Educativa Manuel de Echeandía en los últimos años ha pasado por una serie de cambios, todo esto debido a los diferentes acontecimientos que se han dado dentro del país, como fue el apareamiento de la pandemia por COVID 19, lo que obligo a que se implemente nuevas modalidades de estudio, se pasó de una educación presencial a una enseñanza virtual en la que se mantenía una comunicación sincrónica y asincrónica.

El idioma inglés, al ser introducido en el país como una asignatura en la educación, en todos los niveles, siempre ha presentado un grado de dificultad al momento de su enseñanza debido a que se usan métodos tradicionalistas, en la actualidad, el dominio de otro idioma especialmente del inglés es una necesidad para los niños y jóvenes, por las muchas oportunidades de mejora laboral que esta brinda, es por esta razón que es fundamental que se utilice nuevas maneras de enseñar esta asignatura mediante el uso de las tecnologías, pues es de vital importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños.

En la actualidad a medida que el tiempo pasa, también la tecnología ha evolucionado a pasos agigantados, lo cual representa una gran ventaja si la implementamos de manera correcta dentro de la educación, es por ello se pretende que dentro de la Unidad Educativa Manuel de Echeandía se utilice la gamificación como estrategia de apoyo en la enseñanza del idioma inglés, facilitando la comprensión y a la vez despertando el interés y habilidades de los estudiantes al momento de captar todo los conocimientos que el docente imparte, logrando que las clases dejen de ser tradicionales y sean más atrayentes e interesantes.

Estas acciones negativas tienen un efecto impactante dentro del ámbito educativo, como el inadecuado manejo de estrategias dentro de la enseñanza aprendizaje por ende conlleva a la poca participación de los niños, mediante el uso de las herramientas tecnológicas lograremos que el aprender inglés en los centros educativos sean satisfactorios.

La incursión de herramientas, recursos y aplicaciones tecnológicas en el salón de clase es un ambiente viable que facilita la interacción entre alumnos. En cuanto al uso de recursos tecnológicos, es importante recalcar que su ejecución por sí sola, no propicia un desarrollo significativo de habilidades cognitivas, puesto que, frente a la situación académica actual, se requiere de una buena planificación, elaboración y ejecución docente en donde la interrelación de actividades vaya de acuerdo con el currículo del ministerio de educación y estas sean provechosas para los estudiantes.

5. DISEÑO

Para el diseño y elaboración de la aplicación o herramienta tecnológica educativa hemos tomado en cuenta varios factores y elementos como son los que se detallan a continuación, además para este trabajo se realizó con una metodología Cualitativa, la misma que se enfoca en la recolección y el análisis de los datos. Se realizaron diferentes visitas al docente para identificar cuáles eran las necesidades, además de los contenidos que se tenía que impartir en ese año lectivo, también elegir los temas para la elaboración de los juegos o actividades, para después perfeccionarlas y producirlas.

Iniciamos con una idea, después se realizó el planteamiento, teniendo nosotros un conocimiento previo del contexto en que se iba a trabajar, es decir conocimientos sobre informática y tecnología, se identificó y definió de la muestra inicial del estudio, que serían los niños de quinto año EGB, se trabajó con ella y se realizó la recolección de los datos necesarios para plantear y diseñar el trabajo de gamificación. Para concluir se planteó un diseño de un aplicativo en el cual conste de 10 juegos o actividades, en los cuales los niños puedan interactuar con el docente, acorde a las necesidades, para lograr un aprendizaje óptimo.

Se han diseñado las siguientes ventanas o paginas acorde a las necesidades que el docente ha requerido, de la mano con los contenidos del currículo nacional de educación correspondiente al quinto año EGB.

Portada

En este apartado encontramos lo referente a la universidad y escuela en la cual ejecutamos el proyecto, además de los componentes que tiene dicha ventana como sus botones, y demás elementos.

TEXTO 1		BOTÓN 1
TEXTO 2		
BOTÓN 2	BOTÓN 3	BOTÓN 4
TEXTO 3		

Páginas de actividades o juegos

Estas páginas o actividades están diseñadas acorde a cada contenido de los juegos, todos tienen similitud entre sí, solo cambia el juego, el diseño lo hemos hecho todos iguales, con los elementos multimedia y botones de acuerdo con el tema o fondo que nos permite implementar el programa ardora, las 10 actividades tienen el mismo tema de fondo y diseño.

TEXTO 1		BOTÓN 1
TEXTO 2		TEXTO 5
TEXTO 3		BOTÓN 6
		BOTÓN 7
		BOTÓN 8
BOTÓN 2		
BOTÓN 3	BOTÓN 4	BOTÓN 5
TEXTO 4		

6. PRODUCCIÓN Y/O DESARROLLO DEL PRODUCTO

En este apartado vamos a mostrar el procedimiento llevado a cabo para la elaboración de esta aplicación, además de conocer las instrucciones para jugar los diferentes juegos del área de inglés, de esta manera les brindamos una manera entretenida de aprender jugando, con una interfaz amigable, interactiva, en donde el usuario disfrutara aprendiendo a través de la gamificación, para lo cual tomamos en cuenta los siguientes elementos:

6.1 Ardora

Para la elaboración de esta herramienta hemos optado por la utilización de la aplicación ardora, de entre algunas otras que hemos analizado y estudiado, ya que esta es una aplicación informática dirigida a docentes en el ámbito educativo, además tiene correlación con nuestra carrera, la cual nos permite realizar aplicaciones web, de un modo sencillo.

6.2 Recursos multimedia

Una vez que hemos logrado obtener los contenidos correspondientes al quinto año de educación general básica, de acuerdo con el currículo nacional de educación básica, optamos por recolectar información, material multimedia; imágenes, sonidos, videos, fondos entre otros recursos, los cuales hemos editado de acuerdo a la necesidad de la aplicación, por medio de diferentes páginas web o programas que nos permiten realizar dichas acciones, para luego utilizarlas de manera adecuada, dependiendo del tipo de actividad que vamos a realizar dentro del programa ardora.

6.3 Internet

Como todo sistema actual debe tener cobertura a internet, la conexión es lo más importante para enviar notificaciones o publicar cualquier evento. En este caso utilizamos internet para proporcionar una ayuda al estudiante al momento de realizar los juegos. Se intenta consumir la menor cantidad de internet, de hecho, hemos implementado una aplicación ejecutable mediante un navegador web.

6.4 Usuarios

Es en contexto los estudiantes son los usuarios que interactúan con la aplicación web para, a su vez, interactuar con el docente involucrado con cada institución educativa. El docente de inglés tendrá a su cargo cursos y alumnos quienes a su vez podrán participar entre sí.

Los juegos serán interactivos y de fácil manejo con el fin de mejorar los conocimientos, además de reparar, estudiar y a su vez evaluar a los estudiantes de acuerdo a su nivel de aprendizaje en cada actividad o juego. La arquitectura está preparada para que el usuario pueda acceder de manera local a la información almacenada en la aplicación web, aun cuando no tenga datos.

6.5 Mecánica de los juegos

Consta de diferentes mecánicas de acuerdo a la complejidad del juego, las cuales van desde un simple arrastrar una imagen o una palabra en el orden correcto, así como el de encerrar palabras o descubrirlas, además de emparejar correctamente imágenes y letras con el fin de que los juegos sean amigables e interactivos para los niños, los cuales despierten su interés por aprender, también consta de un límite de tiempo el cual va acorde a la dificultad del juego, igualmente incorpora una valorización de puntos de acuerdo a los intentos que realicen los usuarios, esto con el fin de poder evaluar a través del juego a los estudiantes.

Esta elaborado con 10 niveles, ciclos o juegos cada uno de diferente temática y dificultad, todo esto acorde al currículo educativo, y a las necesidades educativas que se nos solicitó por parte del docente del área.

6.6 Contenido:

Consta de 10 juegos o actividades de diferente temática, dependiendo del currículo nacional correspondiente al quinto año EGB.

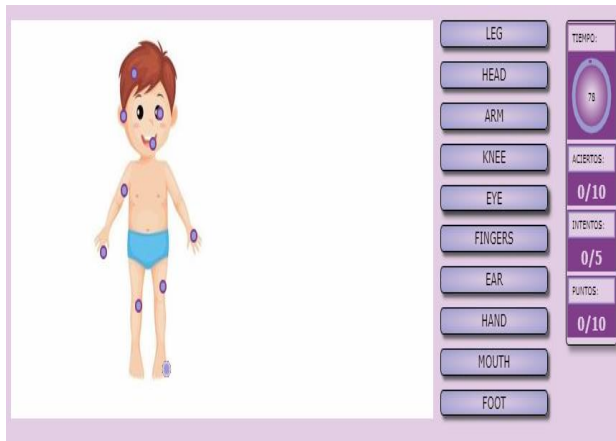
- Los Animales
- Partes del cuerpo humano
- Las frutas
- Verbos de acción
- Vestimenta
- Profesiones u ocupaciones
- Miembros de la familia
- Partes de la casa
- Números ordinales
- Preposiciones de lugar

Primer juego – the animals



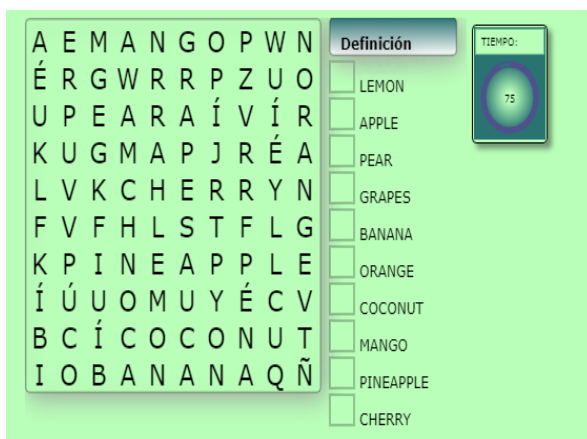
En esta actividad se espera que los estudiantes interactúen en el idioma en forma entusiasta en diálogos, acerca de los animales, y que este tema despierte su curiosidad por aprender acerca de su entorno y de la vida natural en otros lugares del mundo. También se pretende que comprendan información relacionada con animales en los textos que escuchan y leen

Segundo Juego – Body Parts



De acuerdo con los contenidos expresados por el docente se ha implementado este recurso sobre las partes del cuerpo humano, el cual es perfecto para repasar el vocabulario, tiene espacios que los alumnos y alumnas deberán emparejar seleccionando el nombre de la parte del cuerpo en cuestión, o bien pegando la etiqueta con el nombre en el punto que parpadea constantemente en la actividad.


Tercer juego – the fruits



Para la elaboración de estas actividades se nos ha pedido una sopa de letras en donde los estudiantes, deben buscar las palabras correspondientes a las frutas en Inglés, además este recurso didáctico contiene ejercicios para reafirmar las palabras aprendidas en clase con la docente y alimentar el vocabulario.

Cuarto juego – the verbs

Quando hablan, nosotros debemos..



□ □ □ □ □ □

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z	Á	É	Í
Ó	Ú	Ü							

TIEMPO: 55
ACIERTOS: 0/5
INTENTOS: 0/5
PUNTOS: 0/5

En esta ventana, juego o recurso didáctico vamos a conocer el significado de algunos verbos de acción más comunes al momento de realizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en inglés, ejercicios que además nos ayudan a alimentar el vocabulario, y entender más sobre las acciones más usadas en el aula entre los estudiantes y el docente.

Quinto juego – the clothes

			
T-SHIRT	SHORTS	DRESS	SWEATER
			
JACKET	PANTS	HAT	SKIRT

TIEMPO: 75
ACIERTOS: 0/8
INTENTOS: 0/5
PUNTOS: 0/1

?

Esta actividad sobre la ropa en inglés se presenta siguiendo el currículo de quinto año: Estudiar inglés de Primaria no tiene por qué ser una tarea tediosa. Hemos implementado la presentación del temario curricular de forma atractiva e interactiva para los alumnos, lo cual supone atraer su atención y causar interés por la asignatura y por los temas en desarrollo.

Sexto juego – Jobs



En esta actividad podrán conocer vocabulario relacionado a profesiones que es necesario conocer para un día en la escuela, para saber que queremos ser en el futuro, y como dirigirnos hacia los diferentes profesionales, independientemente de la profesión que se tenga.

Séptimo juego – members of the family



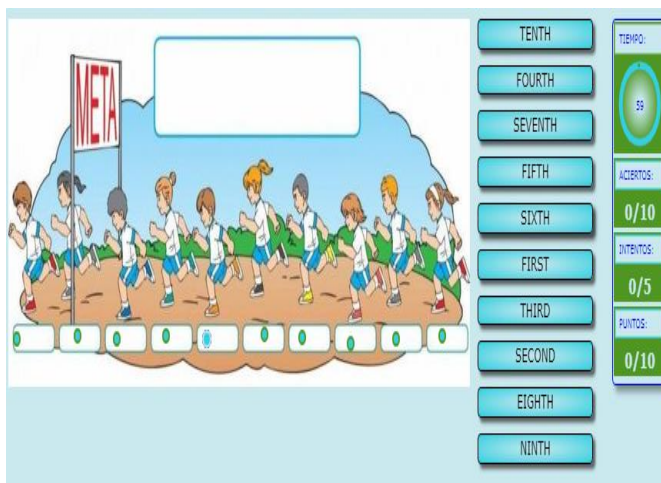
Hemos desarrollado este juego con la finalidad de que los estudiantes reconozcan a los miembros de la familia, principalmente los que conforman en sus hogares, en esta actividad vamos a aprender las diferentes palabras y términos para referirnos a la familia, en inglés.

Octavo juego – parts of the house



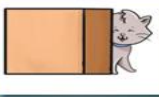








Para el desarrollo de esta actividad hemos tomado en cuenta una casa común de los hogares, en las cuales existen la mayoría de partes que detallamos en el juego. ¿Cuál es la parte favorita de tu casa? ¿El jardín?, ¿tu recámara?, ¿el estudio? Aquí vamos a conocer las partes de una casa en inglés para que puedan responder esta y otras preguntas sobre su hogar.

Noveno juego – ordinal numbers



Dada la importancia de conocer los números ordinales, dentro de la escuela tanto en competencias internas o externas que se pueden realizar de diferentes actividades, es importante tener en cuenta este aprendizaje, en general, los números ordinales en inglés se forman añadiendo “-th” al número. Por ejemplo, seven (siete) se convierte en seventh (séptimo), que como número ordinal se escribe 7th.

Décimo juego – prepositions of place

		
BETWEN	BEHIND	BELLOW
		
IN FRONT OF	UNDER	ON
		
NEXT TO	ABOVE	IN

TIEMPO: 79
ACIERTOS: 0/9
INTENTOS: 0/5
PUNTOS: 0/1

?

En esta actividad vamos a conocer preposiciones de lugar las cuales son palabras como above, below, down, from, to, towards y up. Se usan habitualmente para decir dónde está una persona, o la dirección hacia la que se dirige.

7. PRUEBA PILOTO

Una vez ejecutado el proyecto en la institución educativa, hemos obtenido los siguientes resultados, tanto aciertos como errores y sus soluciones.

ERROR	SOLUCIÓN
Actividad de coloración no se ejecuta en el paquete de actividades	Optamos por cambiar de actividad al no descubrir el error.
Actividad de enlazamiento no se ejecuta en el paquete de actividades	Realizamos la reestructuración de la actividad
Botón de inicio nos conduce a un enlace externo	Implementar el botón dentro del menú de actividades, para que no se dirija a otro enlace fuera de la aplicación.
Distorsión de actividades al momento de empaquetar las mismas	Trazar los márgenes dentro de cada actividad con el fin de que se vea todo el contenido de la actividad dentro del paquete.
Exclusión de colores y fondos al momento de realizar el paquete de actividades	Optamos por escoger un tema que nos permita obtener colores, claros con el fin de que no se distorsionen los colores y los fondos.

Con este antecedente realizamos las demás actividades las cuales son 10, las mismas que van de acuerdo a las necesidades, una por una hemos probado su eficacia y manejo para luego ir aceptando o descartando cada una de ellas. Una

vez terminado el proceso de elaboración de la aplicación tecnológica educativa, antes de su ejecución en la institución educativa hemos elegido realizar pruebas para verificar su funcionalidad, para la docente ha sido de agrado la interfaz y la combinación de colores, el contenido multimedia, así como los contenidos académicos de las diferentes actividades que presentan los diferentes juegos, de esta manera una vez hechas las revisiones y la previa utilización de la aplicación por parte de la docente, procedemos a realizar el paquete de actividades, las cuales nos permiten unir todas las actividades dentro de una misma aplicación.

De esta manera ejecutamos el proyecto en la unidad educativa, por el lapso de 6 días con los diferentes quintos años de educación básica, los cuales constan con alrededor de 30 niños por curso, siendo 3 quintos los que existen en la institución, hemos impartido la aplicación a 90 niños aproximadamente, los cuales han captado lo que se quiere lograr, con esta metodología, a través de estas herramientas tecnológicas, que hoy en día son de gran ayuda, no solo en el campo de la educación, sino también en todos los campos que tienen que ver con el desarrollo del país.

8. EVALUACIÓN Y MEJORAMIENTO

ELEMENTO EVALUADO	RESULTADO
Interfaz y diseño de los juegos	Al docente y especialmente a los niños les ha parecido entretenida esta manera de aprender mediante los juegos, por ello desarrollamos una interfaz acorde a sus necesidades, los cuales han respondido bien a los requerimientos del docente, la interfaz es interactiva y presenta un entorno amigable para los usuarios.
Colores, fondos y elementos multimedia	Los elementos multimedia van acorde con las actividades que se nos han solicitado, de acuerdo con cada actividad, tenemos diferentes elementos multimedia que hemos ido acoplado según el juego que hemos desarrollado, de esta manera los elementos nombrados, se han integrado de manera que todo fluya en cada pantalla o juego.
Actividades	Cada actividad o juego que hemos realizado, han sido requerimientos del docente, el cual va de acuerdo con sus contenidos y acorde al currículo de educación correspondiente al quinto año EGB, dependiendo de las temáticas hemos desarrollado los diferentes juegos, como sopa de letras, enlazar palabras e imágenes, entre otros juegos, que han respondido muy bien al momento de su interacción con el usuario.

La aplicación a respondido bien a las necesidades que se nos solicitó por parte de la profesora, obteniendo buenos resultados en la acogida e implantación en el aula del docente, así mismo ha tenido un gran impacto en los niños, los cuales han interactuado de optima manera, además de parecerles interesante, han atendido gratamente esta metodología, con un visto bueno, ya que se les hace más interesante y entretenida, es una manera de que ellos pueda aprender mientras juegan.

La duración del proyecto y vida útil del mismo se determina de acuerdo a la utilización y actualización del mismo, de tal manera dependerá de la actualización del currículum por parte de la institución educativa o del ministerio de educación, ya que con el avance de la tecnología, podremos ir adecuando nuevas opciones de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, así mismo podría quedar obsoleto, ya que en el futuro saldrán diversas aplicaciones, mejoradas y más completas, donde esta aplicación que es programada para que su rendimiento con el paso del tiempo se vea afectado causando lentitudes de software, hardware no compatible o no permitiendo actualizaciones, averías y desgastes de componentes, teniéndolo que someterlo a reparaciones y en la mayoría de los casos la sustitución del programa por uno más actualizado, sería lo adecuado.

9. CONCLUSIONES

Luego del estudio realizado, se tiene una visión más clara de la importancia de implementar la gamificación en el sector educativo y se observa que estas nuevas metodologías tienen buena acogida por parte de los estudiantes y docentes. Al ser esta una era o una etapa tecnológica, se debe aprovechar mucho más la tecnología que todos los días tenemos a la mano, es decir, las herramientas e instrumentos, entre otros materiales que nos pueden ser de gran ayuda en la educación.

La educación e interacción entre las personas involucradas en la institución educativa es de por sí un poco insuficiente, de hecho es tradicionalista, al no existir muchas herramientas tecnológicas, se ha optado por procesos de enseñanza aprendizaje a la antigua, sin embargo, con el sistema propuesto se da un gran paso hacia la mejora y se responde a una necesidad que, por lo general, no recibe la atención requerida. Gracias a la información proporcionada antes de la implementación la aplicación y a la predisposición de la docente y autoridades de la escuela, sobre los beneficios de este sistema, sumándole que han interactuado funcionalmente, se puede decir que la aplicación aporta soluciones al tan desgastado tema de interacción y aprendizaje de alumno-profesor.

La aplicación tiene sus limitantes, pero es el punto de partida hacia la transformación digital en la institución educativa. Las actividades creadas fueron desarrolladas pensando en las necesidades de las personas involucradas y acorde a los contenidos del área de inglés, además de ir de la mano con el currículo nacional de educación. La propuesta es una manera sencilla de abordar dichas necesidades y contempla la posibilidad de mejorar los aprendizajes, La aplicación cumple con lo que se estipula en el problema y a su vez esta ha tenido buena respuesta por parte del docente como los estudiantes, de esta manera ha sido beneficiosa para los niños y niñas del quinto año EGB, ya que les ha facilitado el proceso de enseñanza-aprendizaje. La interfaz se torna amigable y entretenida, esto ayudó a tener continuidad en los contenidos antes impartidos por la profesora, de modo que los niños no sufrieron ningún cambio violento en el uso de la nueva herramienta tecnológica educativa, más bien se continuó con

normalidad el proceso de aprendizaje retomando los conceptos que ya se habían adquirido anteriormente.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación* . Madrid .
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Asia.
- James, M. A. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *magazine de las ciencias* , 40.
- Merino, C. T. (2012). Scratch. *Midwest Academy* , 7.
- Meza, C. K. (2020). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA MOTIVADORA. *revista cognosis*, 20.
- Pajuelo, L. (2022). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?* Quito.
- PAÑELLA, O. G. (03 de 11 de 2022). *IEBS*. Recuperado el 14 de 12 de 2022, de IEBS: <https://www.iebschool.com/blog/gamification-innovacion/>
- Rodríguez, J. (2022). *¿Qué es la gamificación? Y herramientas para llevarla a la práctica en el aula*. Bogota.
- Universidades, S. (02 de 03 de 2022). *SANTANDER BECAS* . Recuperado el 14 de 12 de 2022, de SANTANDER BECAS : <https://www.becas-santander.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html>
https://www.redalyc.org/journal/816/81668400013/html/#redalyc_81668400013_ref6
https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/87420/1/TG02880.pdf

11. ANEXOS

Anexo 1

Anteproyecto

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.**

**“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS, EN
NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA DE LA ESCUELA MANUEL DE ECHEANDIA, EN
LOS MESES DE NOVIEMBRE, DICIEMBRE 2022 Y ENERO
2023”**

AUTORES:

**BUENAÑO CHILLOALEXANDRA DEL PILAR
PUNINA PÉREZJEFFERSON STALIN**

TUTOR:

JONATHAN CÁRDENAS

**PROPUESTA TECNOLÓGICA PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN, MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA.**

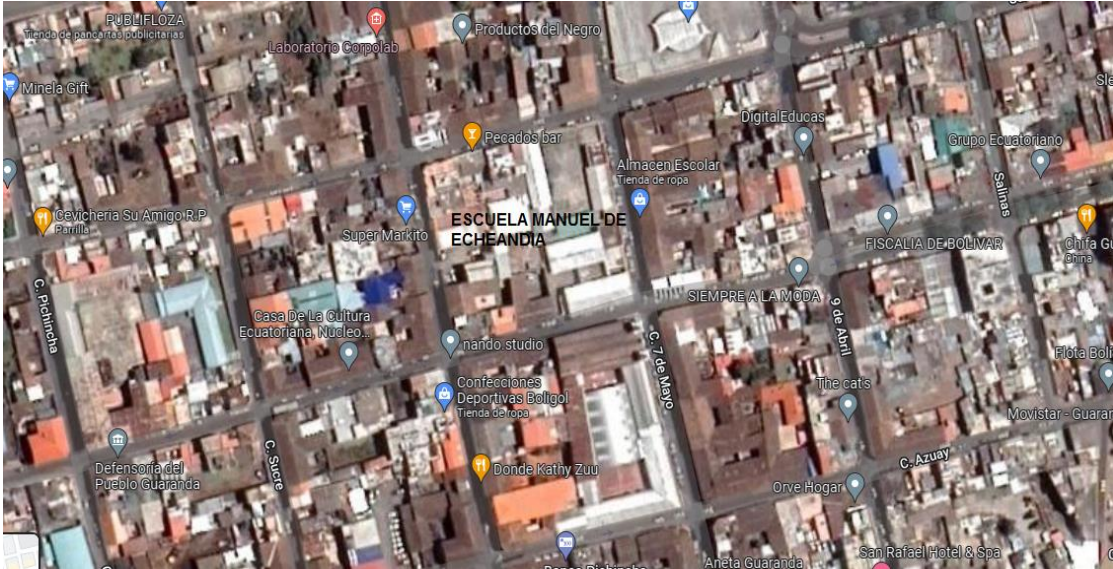
2023

1. NOMBRE DEL PROYECTO

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS, EN NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA MANUEL DE ECHEANDÍA EN LOS MESES DE NOVIEMBRE, DICIEMBRE DE 2022 Y ENERO DE 2023.

2. LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA

Guaranda, Calle 7 de mayo



3. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

Cabe mencionar que la Unidad Educativa Manuel de Echeandía en los últimos años ha pasado por una serie de cambios, todo esto debido a los diferentes acontecimientos que se han dado dentro del país, como fue el apareamiento de la pandemia por Covid 19, lo que obligo a que se implemente nuevas modalidades de estudio, se pasó de una educación presencial, a una enseñanza virtual, en la que se mantenía una comunicación sincrónica y asincrónica.

El idioma inglés, al ser introducido en el país como una asignatura en la educación, en todos los niveles, siempre ha presentado un grado de dificultad al momento de su enseñanza, en la actualidad, el dominio de otro idioma (especialmente del inglés) es una necesidad para los niños y jóvenes por las muchas oportunidades de mejora en el proceso de aprendizaje, es por esta razón que es fundamental que se utilice nuevas estrategias de enseñar esta asignatura, pues es de vital importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje del educando.

En la actualidad a medida que el tiempo pasa, también la tecnología ha evolucionado a pasos agigantados, lo cual representa una gran ventaja si se la implementa de manera correcta dentro de la educación, es por ello que se pretende que dentro de la Unidad Educativa Manuel de Echeandía se utilice la gamificación como estrategia de apoyo, en la enseñanza del idioma inglés, facilitando la comprensión y a la vez despertando el interés y habilidades de los estudiantes al momento captar todo los conocimientos, que el docente imparte, logrando que las clases dejen de ser tan tradicionales y sean más atrayentes e interesantes.

3.1. ENTREVISTA A LA DOCENTE DE INGLES

Para entender de mejor manera el grado de conocimiento que posee la docente acerca de la propuesta de la implementación de una nueva manera de enseñar a los estudiantes la materia de inglés hemos hecho esta pequeña encuesta que nos ayuda a tener más en claro la interacción entre docente y estudiantes durante la clase.

¿Qué metodologías ha implementado usted como docente dentro de sus horas clases para un mejor desempeño en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés?

Por el momento contamos con proyector y sala de computación donde podamos hacer más dinámicas y entretenidas las clases dentro de nuestras posibilidades ya que durante mucho tiempo hemos trabajado de manera tradicional

¿Conoce el uso de las nuevas tecnologías de educación?

Con la aparición de la pandemia nos obligó a todos a prender algo nuevo, ahí pudimos utilizar herramientas como el zoom, Teams, que nos permitían impartir nuestras clases en línea, además de investigar algunas otras aplicaciones o programas que nos permitían tomar exámenes en línea.

¿Sabe lo que es la gamificación en la educación?

La verdad no he escuchado ese término

¿Le gustaría implementar herramientas tecnológicas que ayuden en el proceso de enseñanza del idioma inglés?

Por supuesto que sí, ya que cada día la tecnología avanza y debe hacerlo a la par de la educación, para ello las autoridades y ministerio de educación, son los que deben dotarnos de material y herramientas necesarias que ayuden, a los docentes para impartir nuestras clases, así mismo para que los estudiantes puedan aprender y captar los conocimientos de mejor manera y puedan desarrollar mejor sus capacidades.

¿Cree que a través de juego se puede aprender o lograr un aprendizaje significativo?

Claro a través del juego desarrollamos nuevas capacidades, tanto motrices como intelectuales y de alguna manera se nos hace más fácil, dinámico y entretenido brindar una clase a los estudiantes.

4. ANTECEDENTES

La enseñanza obligatoria del idioma inglés en establecimientos educativos públicos y privados de Ecuador se estableció en 1992 por medio de un convenio entre el Ministerio de Educación y el British Council, un instituto cultural público del Reino Unido que difunde el conocimiento de dicha lengua. Así, se busca mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes desde temprana edad.

Desde que el inglés se convirtió en una materia obligatoria del pensum en 1992, son varios los aspectos que han cambiado en el proceso de enseñanza hasta la actualidad. Por ejemplo, hoy en día predomina el uso de la tecnología con la existencia de aplicaciones y redes sociales que involucran al estudiante en redes de amistad; todo ello contribuye a crear ambientes de aprendizaje que fortalecen las destrezas de los alumnos.

El Ecuador actualmente se enfrenta a uno de los desafíos más icónicos para minimizar el impacto de la brecha digital en el sistema educativo, esto sin duda, es un desafío no solo para las autoridades del Ministerio de Educación sino también para todos los actores del sistema educativo como son: los docentes, estudiantes y padres de familia. En este artículo se muestra la implementación de la Gamificación como metodología lúdica para llevar a cabo el proceso de enseñanza /aprendizaje en el uso de la tecnología. Esta metodología aprovecha todos los recursos posibles, combina tecnología, juego educativo y estrategias de refuerzo positivo, con el fin de motivar a los estudiantes en el aprendizaje.

En la actualidad se pueden innovar y crear diferentes estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje. De acuerdo al contexto en el que se desarrolla nuestra sociedad y los diversos ambientes de aprendizaje permiten a los docentes aplicar estrategias como la Gamificación en el aula de clases.

La gamificación como estrategia metodológica motivacional, tiene su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite al docente captar la atención e incentivar a los estudiantes a desarrollar habilidades y destrezas que le permiten asimilar conocimientos de forma fácil, y a su vez se tornen verdaderamente significativos. Considerando que la utilización de las tecnologías está en auge, la investigación es imprescindible porque aporta teórica y

prácticamente al docente, nuevas alternativas para enseñar a los estudiantes, los mismos contenidos planteados en el currículo educativo, pero con otros recursos que son óptimos y de fácil manejo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La puesta en práctica de la gamificación se la efectúa para obtener mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes, hacer que ellos se tornen más participativos, desarrollen habilidades y destrezas como la atención, memoria, coordinación, motivación para que los conocimientos se tornen duraderos y significativos, lo cual figura como un reto para los docentes al momento de trasladar la tecnología, creatividad y entusiasmo al aula de clases.

5. Justificación

El presente proyecto es de gran importancia, pues lo que se busca es brindar tanto a los docentes como estudiantes de la Unidad Educativa Manuel de Echeandía, nuevas estrategias y metodologías informáticas de enseñanza para mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés, y de esta manera lograr resultados positivos y satisfactorios dentro de toda la institución educativa, además esta propuesta puede servir de base para que otras escuelas o colegios realicen innovaciones dentro de todos sus procesos de enseñanza, es decir dejen un lado los métodos tradicionales y utilicen instrumentos novedosos y que a su vez den mejores resultados.

La propuesta presentada es novedosa y llamativa, ya que por lo general en todas las escuelas de educación general básica utilizan métodos tradicionales para la enseñanza del idioma inglés, lo que se busca con esta propuesta es que el aprendizaje cada vez sea más sólido y significativo, todo esto con el fin de contribuir de manera pertinente y adecuada en el desarrollo de la innovación dentro de la educación.

Dentro de los mismos trataremos temas acordes a su nivel de estudio como por ejemplo nombre de los animales, partes del cuerpo humano, reconocimiento de las frutas, prendas de vestir más comunes, profesiones, la familia, partes de una casa, etc. Que aplicaremos mediante esta nueva estrategia metodológica para lograr que los estudiantes sean más participativos y de este modo las clases se tornen más llamativas y así lograremos un aprendizaje eficiente.

Cabe mencionar que el hecho de implementar esta propuesta no significa que la Unidad Educativa Manuel de Echeandía tenga que incurrir en gastos económicos, pues se trata de una estrategia tecnológica que se encuentra en la red y es totalmente gratuita, por lo que tan solo se deberá realizar las modificaciones y los ajustes necesarios para satisfacer las necesidades de enseñanza que se tengan en ese momento, todo esto se lo hace con la finalidad de que conforme avanza la tecnología también se transformen las estrategias dentro de las unidades educativas e implementarlas en las demás asignaturas, en beneficio de docentes y estudiantes, para lograr un aprendizaje significativo dentro de dicha institución.

6. BENEFICIARIOS

Los beneficiarios directos de esta aplicación serán los niños de quinto año de educación básica de la escuela Manuel De Echeandía, además que esta estrategia servirá de apoyo para que los docentes del área puedan impartir sus clases, con una metodología diferente a la tradicional, para de este modo facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, así serían los beneficiarios tanto los docentes como los estudiantes, además de autoridades y todo el círculo de quienes conforman el proceso educativo.

7. OBJETIVOS

General

Fomentar el uso de la gamificación como estrategia metodológica de instrucción en el área del idioma inglés, mediante el uso de herramientas informáticas, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Específicos

- Detectar la importancia de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Indagar sobre las estrategias que emplean los docentes para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.
- Implementar la gamificación como estrategia metodológica dentro de la enseñanza del idioma inglés.

8. METAS

- Orientar a los docentes para que utilicen las Tics dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje.
- Ofrecer nuevas metodologías de enseñanza del idioma inglés mediante la gamificación.
- Conseguir que los estudiantes sean más interactivos dentro de sus horas clase.

9. MARCO TEÓRICO

Enseñanza

Es un proceso en el cual se transmiten diversos conocimientos, para comprenderlos se utilizan varios métodos que faciliten la comprensión de los estudiantes de cada técnica y habilidad.

Objetivo de la enseñanza.

Es lograr que todos los estudiantes tengan un aprendizaje significativo por lo cual el docente debe de implementar una serie de estrategias y técnicas, que ayuden a obtener mejores resultados la cual es llevada a cabo con disciplina mediante el cual se forma una relación personal entre docente y estudiante.

Métodos de enseñanza.

Estos demuestran diferentes acciones, comportamientos en el proceso de enseñanza, por ello mencionaremos los más conocidos dentro de este proceso.

Método pasivo. El profesor da el conocimiento, pero los estudiantes se mantienen pasivos, es una enseñanza de dar y recibir.

Método activo. El profesor como orientados motiva a sus estudiantes a participaren clases, el cual es una enseñanza activo o participativo.

Método globalizado. Este se desarrolla en temas variados de interés del estudiante.

Método especializado. Se emplean ante asignaturas independientes.

Método dogmático. El profesor impone su conocimiento asiendo que los estudiantes den como verdad la respuesta que le muestran en clases.

Método Heurístico. No se impone el conocimiento, pues el profesor solo muestra elementos para que el alumno descubra su respuesta.

Postura correcta del docente durante la hora clase.

Esta es muy importante ya que ayuda al correcto desarrollo de una sección de clase de manera satisfactoria, por ello mencionare algunas de las posturas más utilizadas hoy en día.

Al lado de la pizarra digital.

Es una de las más utilizadas ya que los contenidos desarrollados requieren de herramientas tecnológicas para impartir la hora clase, de esta manera se logra un control total del aula.

Los pasillos entre las mesas de los alumnos.

Este tiene varias ventajas ya que le permite controlar algún conflicto o dar solución alguna duda suscitada en la hora clase.

Al final de la clase.

Me sirve para reflexionar sobre cómo se ha desarrollado la clase y qué aspectos son mejorables para lograr aprendizajes significativos.

Postura de los estudiantes en el proceso de enseñanza.

Una buena postura ayuda a que los estudiantes no tengan dolores musculares que afecten su salud los cuales ayudan a tener una buena concentración, para ello detallaremos algunas técnicas de postura correcta en el aula.

Posición. Es importante que te puedas sentar con los pies en el suelo y los brazos descansando cómodamente en el escritorio sin tener que inclinarte ni estirarte

Descansos de movimiento. El movimiento es esencial para promover una buena postura en el aula. Inquietarse y moverse en la silla hace que se pierda una buena postura, así como la atención.

Espalda recta. Lo ideal es que pongas tu espalda contra el respaldo de la silla. Recuerda que tus rodillas deben formar un ángulo recto y que no es nada recomendable que cruces las piernas.

Estiramiento y relajación de músculos. Para conseguir una buena postura en lapsos de tiempo prolongados se recomienda también inclinarse hacia atrás varias veces para estirar los músculos y ayudarlos a relajarse. (Buhaira Sevilla, s.f.)

Estilos de aprendizaje

Los más importantes dentro del aprendizaje tenemos los siguientes

Técnicas de enseñanza

Estas técnicas ayudan a los profesores a tener buenos resultados en cada método aplicado, por ello mencionaremos los siguientes.

Visual	Auditivo	Kinestésico	Significativo
Se Fija de manera visual el conocimiento y deben ser anotadas sus estrategias.	Para lograr un conocimiento implica el escuchar y el hablar.	La memoria física y muscular, los gestos y el juego son excelentes puntos de aprendizaje.	El estudiante asocia un nuevo conocimiento con el que ya tenía previamente, mediante el cual tiene un aprendizaje significativo.

Autoaprendizaje: El alumno aprende por sí mismo algún tema o curso de su interés.

Aula invertida: Los estudiantes investigan sobre el tema que se tocará en clase. Así tendrán conocimiento previo.

Ludificación: Es un aprendizaje mediante juegos. Esta técnica es didáctica y facilita el captar conocimiento al estudiante

Retroalimentación: En esta técnica, el profesor y los estudiantes manejan una comunicación entre todos.

Debates: Se permite al estudiante analizar y armar conocimientos sobre un tema. Aparte de ello, al debatir, se cambian diferentes informaciones, aprendiendo de ellas.

Resúmenes: Esta técnica de enseñanza se utiliza con el fin de lograr una mejor captación del conocimiento. (Educalink, 2021)

Aprendizaje.

Es el proceso en el cual se van adquiriendo una serie de conocimientos y habilidades tras haber vivido u observado una serie experiencias previas dentro de los establecimientos educativos o en el entorno que lo rodea.

Objetivo del aprendizaje

Abarca el logro de la adquisición de conocimientos, aquellos valores, habilidades, conductas las cuales forman parte del aprendizaje.

Proceso de enseñanza aprendizaje.

En este proceso intervienen muchos factores que están involucrados, Sirven para diferentes propósitos dentro de la educación, el profesor utiliza diferentes metodologías para lograr aprendizajes significativos y es un proceso para todas las edades.

Importancia del proceso enseñanza aprendizaje

Son procesos significativos ya que nos permite la construcción de modelos oportunos creados por los estudiantes y docente ya que desarrollan competencias complejas de acuerdo a su entorno.

Ventajas de los procesos de enseñanza aprendizaje.

- ❖ Aprenden de manera más rápida
- ❖ Les parece atractivo
- ❖ Tienen acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje
- ❖ Personalización de los procesos de enseñanza aprendizaje
- ❖ Autoevaluación
- ❖ Mayor proximidad del profesor
- ❖ Flexibilidad en los estudios
- ❖ Instrumento para el proceso de la información
- ❖ Ayuda para la educación especial
- ❖ Más compañerismo y colaboración (El proyecto met, 2014)

Ventajas de los procesos de enseñanza aprendizaje dentro de la hora clase.

- Distracciones
- Dispersión

- Pérdida de tiempo
- Informaciones no fiables
- Aprendizajes incompletos y superficiales
- Diálogos muy rígidos
- Visión parcial de la realidad
- Ansiedad
- Dependencia de los demás

Tics en la educación.

En 2020, luego de la crisis provocada por la pandemia del coronavirus, los sistemas educativos latinoamericanos respondieron para garantizar la continuidad de la educación.

¿cómo pueden los sistemas educativos responder a esta emergencia educativa a través de las Tics?

En general, se pueden identificar tres formas principales de respuesta a partir de la política digital:

- Cree una plataforma de Tics donde el acceso y la conectividad importen.
- Utilizar los medios tradicionales (radio y televisión) desde los que se emiten los programas para asegurar la continuidad del proceso educativo.
- Apoyo al aprendizaje para el aprendizaje a distancia.

Facilitan la emisión, el acceso y el tratamiento de la información de manera innovadora. Así su integración impacta los procesos de enseñanza aprendizaje, con entornos mucho más efectivo ya que podemos investigar acerca de un tema de educación y resolver nuestras incógnitas dentro del proceso educativo, y lograr así un autoeducación muy satisfactorio.

Importancia de las Tics en la Educación.

Apoyan no solo el acceso a la educación, sino también la enseñanza de calidad, la formación de docentes y la gestión eficaz de todo el sistema educativo.

En una cultura donde las Tics son ampliamente utilizadas en todos los ámbitos, es responsabilidad de toda institución educativa implementar tecnologías que faciliten el aprendizaje de los estudiantes y dinamicen el proceso de aprendizaje.

Permiten aprender de una manera positiva, dinámica, motivadora, atractiva y entretenida.	Disfrutan de la creación de redes porque promueve el aprendizaje colaborativo y la comunicación efectiva.
Buscan información a través de diversos canales para promover la autonomía y el autoaprendizaje.	Fomentan la comprensión y el interés de los alumnos ofreciendo diversos recursos (multimedia, animación, gráficos, audiovisuales, interactivos).
Eliminan las barreras espaciales y temporales entre docentes y alumnos, lo que también permite el aprendizaje fuera del aula.	

Beneficios de las Tics en la educación.

- Mejoran el proceso de aprendizaje y ofrecen mayores oportunidades en el mercado laboral.
- Permiten la interacción sin barreras geográficas. De esta forma, los alumnos pueden seguir aprendiendo independientemente de la distancia y el horario.
- Facilitan el aprendizaje continuo, el aprendizaje a distancia y la conciliación de la vida laboral y familiar.
- Conducen a un ritmo a su propio ritmo que tiene en cuenta diferentes inteligencias y estilos de aprendizaje.
- Garantizan la diversidad y la información que gana temas sin limitar el conocimiento. Por lo tanto, se aumenta la oportunidad de enseñar material. Y su calidad y la consulta de investigadores y estudiantes sobre los mismos.
- Permite nuevas formas de enseñanza, simplifica la enseñanza y mejora la satisfacción de los estudiantes.
- Simplifican, sistematizan y agilizan el proceso de evaluación a través de un sistema de retroalimentación instantánea.
- Ayudan a crear un entorno virtual que crea fuertes lazos entre profesores y estudiantes.

Ventajas de las tics en la educación.

- No es necesaria la presencia física:
- Información al alcance de todos:
- Fácil acceso:
- El alumno puede aprender a su ritmo:
- Ayuda a desarrollar capacidades cognitivas:

- Prepara al estudiante para la era tecnológica:
- Algunas plataformas son muy sencillas:
- Mejor calidad de aprendizaje:
- El alumno puede probar, equivocarse y volver a probar:
- Algunas plataformas permiten el aprendizaje grupal

Desventajas de las tics en la educación.

- ✓ Sustituye la interacción social
- ✓ No permite la independencia educativa del estudiante
- ✓ Se reprimen algunas capacidades:
- ✓ Los estudiantes pueden volverse enviciarse:
- ✓ Causan distracción:
- ✓ Facilita erróneamente el aprendizaje:
- ✓ Información en exceso y de baja calidad:
- ✓ Datos personales expuestos:
- ✓ Algunas plataformas son costosas:
- ✓ Algunas veces es difícil de aprender (Blog, 2020)

Dónde puedes aprender inglés.

Hay muchas aplicaciones para aprender inglés que pueden ayudarte a seguir practicando el idioma, pero si el curso que buscas ofrece contenido de calidad y fácil de aprender, una academia en línea es tu mejor opción.

Por ello cada docente dependiendo de sus necesidades debe elegir una nueva estrategia como el de utilizar plataformas que estén acorde a cada necesidad y mejorar los niveles de aprendizaje del mismo en los estudiantes.




Beneficios de hablar inglés

Puedes estudiar en el extranjero	sin importar donde se encuentre tu universidad, puedes concursar para programas de intercambio con universidades de habla inglesa.
Mejoras tus oportunidades laborales	Si ya que requieren en otros países para interactuar con personas.
Te da acceso a miles de documentos	La mayor parte de los contenidos en internet son en inglés
Tienes más opciones de turismo	Ya que te ayuda a viajar por el mundo y dar a conocer lugares turísticos que enriquece tus conocimientos.

Estrategias al aprender inglés implementadas por el docente.

1. Consideración de las características generales de los aprendices, tales como nivel de desarrollo cognitivo, factores emocionales, conocimientos previos.
2. Tipo de dominio del conocimiento general y del contenido curricular en particular.
3. La intencionalidad o meta que se desea lograr y las actividades cognitivas y pedagógicas
4. que debe realizar el alumno para conseguirla.
5. Vigilancia constante del proceso de enseñanza, así como el progreso y aprendizaje de los alumnos.
6. Determinación del contexto intersubjetivo (ejemplo, el conocimiento ya compartido) creado con los alumnos hasta ese moment (Wilian M., 2016)

Ventajas de aprender inglés.

-  Mejora tus habilidades cognitivas
-  Aumenta tu confianza
-  Acceso a más conocimiento

- ✚ Mejores oportunidades de empleo
- ✚ Mayores opciones de entretenimiento
- ✚ Conocer nuevas culturas
- ✚ Facilita el conseguir trabajo
- ✚ Expande las opciones de viajes
- ✚ Te ayuda a mantenerte motivado
- ✚ Facilita el aprendizaje de más idiomas

El inglés se ha convertido en un requisito básico en estos días y es cada vez más importante en los negocios, la comunicación y nuestras relaciones personales, por ello como docentes debemos de implementar nuevas técnicas que ayuden en el aprendizaje del mismo de manera satisfactoria.

Que es la gamificación

La gamificación es una de las claves principales que se debería aplicarla con la finalidad de que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las dinámicas de juego que se llevarán a cabo. Todas ellas tienen por objeto implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad y a la vez alcanza más conocimientos.

Se modifica y crea actividades en función de la dinámica que el profesor quiera alcanzar y de esta manera deberá explotar unas actividades más que otras. Por ejemplo, si el maestro busca despertar el interés por el juego en el alumno deberá aplicar la dinámica de la recompensa es decir ofrecer puntos extras. Si, por otra parte, busca atraer el interés sobre la actividad, el maestro puede aplicar la dinámica de la competitividad, que, aunque este no es muy común es muy fundamental que se tome en cuenta durante las horas clases.

¿Por qué Gamificar?

- Activa la motivación por el aprendizaje
- Retroalimentación constante
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos)

- Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente
- Aprendices más autónomos
- Generan competitividad a la vez que colaboración
- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online

Importancia de la gamificación en la Educación

mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, todo esto se lo hace con el fin de conseguir mejores resultados en cuanto a la adquisición de conocimientos, ya sea para absorber mejor algunos datos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en los estudiantes y de esta manera evita que las clases sean aburridas debido al uso de metodologías tradicionales.

El hecho de utilizar el mundo de los juegos realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de los diferentes temas, de la misma manera es una manera de ir incentivando el ánimo de superación, Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más comfortable, obteniendo mejores resultados.

Ventajas de desarrollar la gamificación en el aula

El éxito de esta metodología se puede comprobar atendiendo al crecimiento de sus inclusiones en diversos ámbitos, pero ¿cuáles son las ventajas que aporta a quienes la ponen en práctica? A continuación, te presentamos algunos de sus beneficios:

Motivación: una de las características principales del juego es la competitividad, y es evidente que se trata de un aspecto motivador para cualquier persona.

Rendimiento: cuando la motivación está servida, el rendimiento aumenta de manera indiscutible. Y es que somos mucho más productivos cuando algo nos gusta y nos divierte.

Cooperación: la unión hace la fuerza y el trabajo en común multiplica las capacidades y aptitudes de las personas. Si bien algunos de los juegos que se llevan a cabo en la gamificación en el aula no tienen en cuenta este factor, existe una gran cantidad de prácticas que requieren de la cooperación de sus participantes para desarrollarse.

Mayor aprovechamiento de las TICs: las tecnologías de la información y de la comunicación son un recurso fundamental para la gamificación. Sin duda, aprovechar todas estas innovaciones en el aprendizaje supone un notable crecimiento para la formación. Como señala Kevin Werbach, profesor de la escuela de negocios de la Universidad de Pensilvania: “No es necesario que los juegos sean digitales, pero las plataformas online para compartir información hacen que la interacción sea mucho más fácil. La generación que trabaja ahora está familiarizada con sus sistemas de puntos y recompensas y eso ha ayudado a su expansión.”

¿Qué herramientas se pueden emplear en la gamificación?

Ardora

Es una aplicación informática para docentes, que les permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web, se pueden crear más de 35 tipos distintos de actividades, crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, simetrías, esquemas, el empaquetamiento bajo el estándar SCORM se ha mejorado y ampliado sus funcionalidades, ofreciendo ahora distintas posibilidades al docente en el momento de la evaluación, es muy aconsejable la consulta del manual sobre este tema en el apartado de ayuda.

Duolingo

Duolingo es uno de los ejemplos más exitosos de gamificación. Los creadores se dieron cuenta de que aprender un idioma completamente nuevo podía ser una tarea desafiante, por lo que asoció las clases de idiomas con tareas similares a juegos para ayudar a los usuarios a retener realmente la información.

Así, Duolingo ha cambiado la forma en que las personas abordan el aprendizaje de un nuevo idioma por un enfoque integral para hacer que aprender un idioma sea fácil y divertido.

La aplicación gamifica toda la experiencia de aprendizaje con puntos, insignias, rachas de aprendizaje, funciones sociales, recompensas y más, haciendo que los usuarios se sientan motivados mientras aprenden.

Atendiendo al mencionado avance de las tecnologías y a la imparable irrupción del e-learning como recurso formativo, se crean cada vez más herramientas enfocadas a la educación. Algunas de ellas ya se están utilizando en instituciones educativas de todo el mundo con excelentes resultados:

Edmodo: se trata de una plataforma gratuita en la que se permite la creación de aulas privadas a las que únicamente se puede acceder mediante invitación. En ellas se puede impartir una clase con contenidos en tiempo real, evaluaciones y cuestionarios que pueden convertirse en juego para incentivar al alumnado. Además, está disponible en varios idiomas.

Kahoot: es una de las herramientas de gamificación por excelencia, donde es posible crear juegos competitivos de manera muy intuitiva para fomentar el aprendizaje: desde el típico trivial hasta juegos de recompensa. Kahoot se ha convertido en uno de los recursos online más utilizados con fines educativos.

Habitica: es la demostración de que la gamificación en el aula no tiene límites. Consiste en un juego de rol en el que se consiguen o se pierden recompensas por el cumplimiento o no de las obligaciones diarias. Esta herramienta puede llevar la

gamificación a tantos ámbitos como se te ocurra, ¿qué tareas te quedan hoy por cumplir?

Quizizz: anteriormente hemos mencionado que la competitividad es una de las ventajas de esta metodología, y Quizizz le saca todo el partido a este concepto. En esta aplicación es posible crear juegos de preguntas competitivas y aquí se pueden desarrollar en numerosos formatos.

Socrative: las preguntas con varias opciones de respuesta vuelven a protagonizar la ludificación. En este caso, con el valor añadido de que pueden llevarse a cabo en tiempo real, lo cual parece incluso más interesante en su modo Space Race, una carrera espacial en la que los participantes compiten por obtener los mejores resultados.

uLearn Play: de nuevo, se trata de aprender jugando, pero en este caso hablamos de la gamificación en el mundo empresarial. Cada vez más, los empleados necesitan formarse de manera constante y no siempre están motivados para hacerlo, pero, con rivales y recompensas, todo parece más atractivo (Universidades, 2022)

Scratch: scratch es un entorno de programación desarrollado por un grupo de investigadores del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) que aprovecha los avances en el diseño de interfaces para hacer que la programación sea atractiva y accesible para todo aquel que se enfrente por primera vez a programar.

Programando con Scratch se pueden crear historias interactivas, juegos, animaciones, música y producciones artísticas. La página web del MIT también permite compartir creaciones e ideas con otros jóvenes con intereses similares. Desde su lanzamiento al público en mayo de 2007, la Web de Scratch se ha convertido en una gran comunidad en línea, donde se aprende, se intercambian ideas y se mezclan programas propios con los de otros. Cada día, los scratchers de todo el mundo, suben al sitio más de 1.500 proyectos nuevos con el código de acceso libre (cualquiera que esté registrado puede ver cómo se ha creado el proyecto, bajárselo, modificarlo, etc). La edad de la mayoría de visitantes del sitio

web se ubica entre los 8 y los 16 años (con un pico en los 12 años) aunque un grupo considerable de adultos participa también.

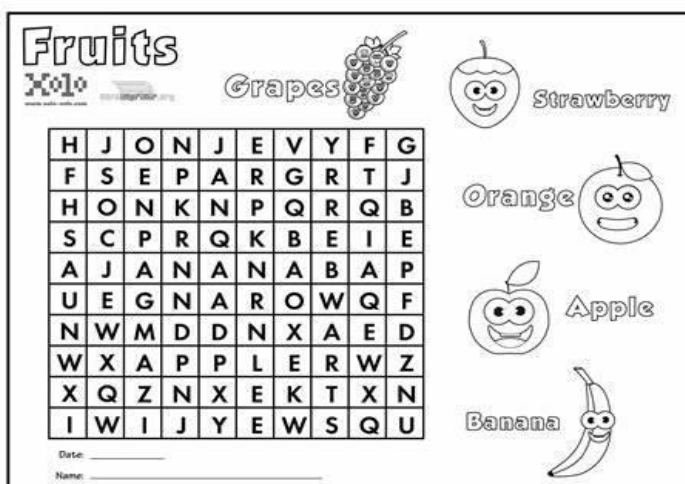
PROGRAMA	DESCRIPCIÓN	CARACTERÍSTICAS	FUNCIONALIDADES
Ardora	Permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.	El empaquetamiento bajo el estándar SCORM se ha mejorado y ampliado sus funcionalidades, ofreciendo ahora distintas posibilidades al docente en el momento de la evaluación, es muy aconsejable la consulta del manual sobre este tema en el apartado de ayuda.	Permite el acceso a la actividad guardada con extensión ard. Guarda la actividad creada y las modificaciones realizadas. Guardar las actividades creadas en formato HTML, lo cual se mostrará como página web a los alumnos. Permite ver la actividad en un navegador web.
uLearn Play:	Está basada en la plataforma LMS Moodle, sobre la cual hemos desarrollado una serie de funcionalidades adicionales, diseñadas y adaptadas en base a las necesidades reales de nuestros clientes.	Flexibilidad Corporativo Movilidad Ahorro Compatibilidad Engagement	Itinerarios formativos Aprendizaje por competencias Historificación Creación de contenidos App: Los usuarios de uLearn pueden descargar e instalar gratuitamente su app
Socrative:	Socrative nació en el 2010 en Estados Unidos es una excelente herramienta con la que podemos crear cuestionarios online y tanto las respuestas como la calificación se puede ver al instante en la sesión	Crear cuestionario Importar informes Mis cuestionarios informes	Podemos usarla desde la web o descargarla en el ordenador, en la Tablet o en el Smartphone. Esta herramienta tiene una versión gratuita

	del profesor una vez que los alumnos vayan acabando.		
Quizizz:	Esta plataforma resulta útil para evaluar a los estudiantes a través de cuestionarios personalizables, que se pueden crear desde cero o con preguntas ya existentes en la herramienta.	Personalización Edición Tiempo de respuesta Multimedia Informes Guardado Organización	Es una web/app gratuita y puedes registrarte con tu usuario de Google Registrarse en la herramienta es muy sencillo. Lo más rápido es a través de una cuenta de Google.
Habitica:	Es un video juego que te ayuda a mejorar hábitos de la vida real mediante una plataforma que convierte todas tus metas diarias en un desafío fantástico. Cuanto mejor te desempeñes en el cumplimiento de los hábitos y tareas pendientes, mejor será el progreso en el juego.	Privacidad de tus tareas Unirse a equipos comunitarios Numerosos niveles para alcanzar	Realizar tareas diarias Recompensas Juegos en equipo Desafíos App gratuita
Kahoot:	Es el nombre que recibe este servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor	Permite realizar preguntas incluyendo fotos y vídeos. El profesor puede controlar el ritmo de la prueba o encuesta y cada respuesta se le puede asignar una valoración y al finalizar los estudiantes	Juegos de aprendizaje, o elegir entre los ya creados, para comenzar a trabajar un tema, revisar y reforzar contenidos e incluso realizar evaluaciones. La motivación de nuestros alumnos aumenta con el uso de esta herramienta.

	puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking.	pueden ver su puntuación.	App gratuita
Scratch:	Su principal característica consiste en que permite el desarrollo de habilidades mentales mediante el aprendizaje de la programación sin tener conocimientos profundos sobre el código.	Pensamiento crítico y solución de problemas Expresión y comprensión oral y escrita Creatividad y autonomía Regulación de las emociones	permite desarrollar el pensamiento computacional Permite el desarrollo de los procesos de pensamientos y habilidades mentales en los educados. Ayuda a introducirse en la programación. Los programas se ejecutan en el propio PC o sobre el navegador de internet.

Dentro de estas múltiples opciones para realizar gamificación, hemos optado por la aplicación llamada.

Ardora: Debido a que esta nos permite el desarrollo de las habilidades mentales mediante plataformas que vamos adaptando a nuestro material de estudio en este caso el aprender inglés en la escuela Manuel De Echeandia con los niños de quinto año de educación general básica, de manera más eficiente e interactiva mediante objetos de aprendizaje como la gamificación, la cual pretendemos sacar provecho al máximo, con el fin de desarrollar una aplicación interactiva, estéticamente amigable y confiable para facilitar el aprendizaje y enseñanza del idioma inglés.



10. ACTIVIDADES

Las actividades para desarrollarse se detallan a continuación:

- Inscripción formal a la modalidad de Titulación “Propuesta Tecnológica Educativa” por parte de los estudiantes.
- Revisión de material bibliográfico para tutorías. Reglamentos, Guías para la elaboración de temas de titulación.
- Reformulación del tema si es necesario junto a nuestro tutor Jonathan Cárdenas e información al Señor Decano de dichos cambios.
- Elaboración de la propuesta, y entrega del tema.
- Envío de solicitud con el fin de ejecutar el proyecto en la Institución asignada.
- Análisis de las diferentes herramientas informáticas para realizar gamificación.
- Justificación y objetivos.
- Introducción
- Marco teórico o base teórica acorde a nuestro tema y metodología.
- Instalación del lenguaje de programación Ardora en nuestras computadoras de trabajo.
- Simulacro de la utilización de la gamificación dentro de la Unidad Educativa “Manuel de Echeandía”
- Realizar correcciones y mejoras dentro de la aplicación a utilizarse en compañía la persona delegada en impartir clases de inglés dentro de la institución.
- Desarrollo del informe final.
- Presentación del informe final.
- Realizar la defensa del proyecto

11. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

HORARIO DE TRABAJO DE TUTORÍAS:

N°	ACTIVIDADES	PERIODO ACADÉMICO SEPTIEMBRE 2022-MARZO 2023																	% DE AVANCES	Número de horas	
		SEM. 1	SEM. 2	SEM. 3	SEM. 4	SEM. 5	SEM. 6	SEM. 7	SEM. 8	SEM. 9	SEM. 10	SEM. 11	SEM. 12	SEM. 13	SEM. 14	SEM. 15	SEM. 16	SEM. 17			
1	Revisión de material bibliográfico para tutorías. Reglamentos, Guías para la elaboración de temas de titulación.	X																		5%	2
2	Reformulación del tema si es necesario junto a nuestro tutor Jonathan Cárdenas e información al Señor Decano de dichos cambios.		X																	10%	4
3	Elaboración del tema/ problema/formulación del problema			X																15%	15
	Envío de solicitud a la institución asignada.				X															5%	5
	Análisis de las diferentes herramientas informáticas para realizar gamificación.					X														10%	5
3	Justificación/ objetivos.						X													20%	15
4	Introducción							X												25%	20
5	Marco teórico. – Base teórica acorde a nuestro tema y metodología.								X											30%	30
6	Instalación del lenguaje de programación ardora en muestra computadora de trabajo									X										40%	10
	Elaboración de actividades en la aplicación acorde al nivel de estudio de los estudiantes.										X									50%	80
	Revisión teoría del informe y ventanas del programa ardora.											X								60%	40
7	Simulacro de la utilización de la gamificación dentro de la Unidad Educativa "Mamuel de Echeandía"												X							50%	10
8	Realizar correcciones y mejoras dentro de la aplicación a utilizarse en compañía la docente delegada en impartir clases de inglés dentro de la institución.													X						60%	20
9	Ejecución del programa en la unidad educativa.														X					80%	133
10	Revisión Final															X				90%	10
11	Revisión en el sistema anti plagio URKU/ND																X			100%	1
12	Total de horas trabajadas																	X			400

12. DURACIÓN DEL PROYECTO Y VIDA ÚTIL

La duración del proyecto y vida útil del mismo se determina de acuerdo a la utilización y actualización del mismo, de tal manera dependerá de la actualización del currículum por parte de la institución educativa o del ministerio de educación, ya que con el avance de la tecnología, podremos ir adecuando nuevas opciones de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, así mismo podría quedar obsoleto, ya que en el futuro saldrán diversas aplicaciones, mejoradas y más completas, donde esta aplicación que es programada para que su rendimiento con el paso del tiempo se vea afectado causando lentitudes de software, hardware no compatible o no permitiendo actualizaciones, averías y desgastes de componentes, teniéndolo que someterlo a reparaciones y en la mayoría de los casos la sustitución del programa por uno más actualizado, sería lo adecuado.

13. INDICADORES DE LOS RESULTADOS

OBJETIVOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
Implementar herramientas que ayuden a que el aprendizaje del idioma inglés sea más significativo.	Scratch instalado para mejorar la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.	Simulacro en cuanto a la utilización de scratch, en el laboratorio de una Unidad Educativa.
Indagar sobre los beneficios de utilizar las herramientas de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Búsqueda en la web sobre los diferentes tipos de herramientas utilizadas para la gamificación.	Libros Internet Revistas científicas Artículos académicos
Capacitar a la persona encargada de impartir clases del idioma inglés dentro de una institución educativa.	Conocimientos que le permitan a la docente impartir sus clases de mejor manera.	Presentaciones en Power Point Fotografías

14. BIBLIOGRAFÍA

- Buhaira Sevilla. (s.f.). Obtenido de Residencia Universitaria. Educalink. (28 de 09 de 2021). *Educalink*. Obtenido de https://www.educalinkapp.com/blog/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/#Que_es_la_ensenanza
- (19 de 08 de 2022). Obtenido de Melanie: <https://blog.comparasoftware.com/objetos-de-aprendizaje/>
- Blog. (9 de 05 de 2020). *TÉCNICAS PARA DOCENTES*. Obtenido de <https://tecnicasparadocentes.com/articulos/ventajas-y-desventajas-de-las-tics-en-la-educacion/>
- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid.
- Celeste Marquez. (05 de 10 de 2021). *Blog Comunidad escolar*. Obtenido de <https://aulicum.com/blog/tics-en-la-educacion/>
- El proyecto met. (9 de 10 de 2014). Obtenido de Educacion de avanzada: <https://medium.com/@educdeavanzada/ventajas-y-desventajas-de-la-tecnologia-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-ade67164a547>
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Asia.
- Greelane. (29 de 01 de 2020). *Kenneally, Christine*. Obtenido de <https://www.greelane.com/es/humanidades/ingl%C3%A9s/what-is-the-english-language-1690652/>
- James, M. A. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *magazine de las ciencias*, 40.
- Jorge G. Ruiz; Michael J. Mintzer; S. Barry Issenberg. (2006). OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN. *RESUMEN BIBLIOGRAFICO*, 4.
- Merino, C. T. (2012). Scratch. *Midwest Academy*, 7.
- Meza, C. K. (2020). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA MOTIVADORA. *revista cognosis*, 20.
- Pajuelo, L. (2022). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?* Quito.
- PAÑELLA, O. G. (03 de 11 de 2022). *IEBS*. Recuperado el 14 de 12 de 2022, de IEBS: <https://www.iebschool.com/blog/gamification-innovacion/>
- Rodríguez, J. (2022). *¿Qué es la gamificación? Y herramientas para llevarla a la práctica en el aula*. Bogota.
- Universidades, S. (02 de 03 de 2022). *SANTANDER BECAS*. Recuperado el 14 de 12 de 2022, de SANTANDER BECAS : <https://www.becas-santander.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html>
- UTPL. (13 de 08 de 2020). *UTPL*. Recuperado el 21 de 12 de 2022, de UTPL: <https://noticias.utpl.edu.ec/como-mejorar-la-pedagogia-en-la-ensenanza-del-ingles>
- Wilian M. (09 de 06 de 2016). Obtenido de Estrategias de enseñanza aprendizaje del ingles.: <https://vinculando.org/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/estrategias-ensenanza-aprendizaje-del-ingles-lengua-extranjera.pdf>

Anexo 2

Evidencias fotográficas de la ejecución del proyecto







Anexo 3


Certificación emitida por la escuela Manuel De Echeandia

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACION BASICA
"MANUEL DE ECHEANDIA"

CODIGO AMIE: 02H00035 CÓDIGO DISTRITO: 02D01 CÓDIGO CIRCUITO: 02D01C02

Provincia Bolívar, Cantón Guaranda, Parroquia Veintimilla



Guaranda, 23 de febrero del 2023

A petición verbal de la parte interesada.

CERTIFICO

Que los estudiantes; **Alexandra Del Pilar Buenaño Chillo y Jefferson Stalin Punina Pérez**, egresados de la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, han ejecutado satisfactoriamente su Proyecto Tecnológico Educativo de titulación, denominado **"La gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, en niños de quinto año de educación general básica de la escuela Manuel de Echeandia en el cantón Guaranda provincia Bolívar los meses de noviembre, diciembre 2022 y enero de 2023"**, el cual ha tenido una duración de 400 horas desde su planeación y producción, hasta su ejecución en nuestra institución, con los niños del quinto año de educación general básica, en el área de Inglés.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Atentamente,


Lic. Washington Camacho
DIRECTOR



Anexo 3

Resolucion de consejo directivo



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 18 de noviembre del 2022
RCD-FCESFH-UEB-473 – 2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (15), realizada el 17 de noviembre de 2022.

EN RELACION AL DÉCIMO OCTAVO PUNTO.- Análisis y resolución de los temas propuestos por los estudiantes inscritos al proceso de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos 2022 para las carreras de Inglés, Educación Física, Bellas Artes, Educación Básica, Informática Educativa, Educación Parvularia y Básica Inicial y Diseño de Modas, presentado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, Msc, Coordinador de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior, en su artículo. 17: “ Reconocimiento de la autonomía responsable.- El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República”...(...);

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Titulación de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, TÍTULO II, ORGANIZACIÓN DEL PROCESO DE TITULACIÓN, en su Art. 3.- Modalidades de Titulación.- que dice textualmente: Se establece para la titulación de los estudiantes de las diferentes carreras de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas como modalidades de graduación las siguientes opciones:

CARRERAS	TIPO
<ul style="list-style-type: none">• Informática Educativa	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Propuestas Tecnológicas Educativas
<ul style="list-style-type: none">• Inglés	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Propuestas Metodológicas
<ul style="list-style-type: none">• Física y Matemática• Educación Básica• Parvularia y Básica Inicial• Educación Física Deportes y Recreación	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Proyecto de Intervención Educativa.
<ul style="list-style-type: none">• Bellas Artes• Diseño de Modas• Educación Musical	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Productos o presentaciones artísticas

Art. 4.- De los requisitos:

- a) Certificado de culminación de estudios emitido por la Facultad.
- b) Solicitud dirigida al decano/a, denunciando la modalidad de titulación.
- c) Certificación del Vicerrectorado Administrativo Financiero de no adeudar bienes a la Universidad.
- d) Copia a color de la cédula de ciudadanía y certificado de votación.

Art. 5.- La modalidad de titulación elegida, se realizará en forma individual o en equipos de dos estudiantes dentro de una misma carrera. En casos excepcionales y dependiendo del campo de conocimiento, podrán parti-

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

CONSEJO DIRECTIVO

cipar hasta tres estudiantes, siempre y cuando provengan de diversas carreras sean de la misma o de diferente IES.

Art. 6.- El tiempo para el desarrollo del trabajo de titulación será de 400 horas pudiendo extenderse hasta un 10% más, dependiendo de la complejidad o profundidad del trabajo que se realice.

QUE, en oficio 002- UTAC22-FCE-2022, firmado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, MSc, Coordinador de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos, en el que hace llegar los 18 temas propuestos por los estudiantes inscritos al proceso de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos 2022 para las carreras de Inglés, Educación Física, Bellas Artes, Educación Básica, Informática Educativa, Educación Parvularia y Básica Inicial y Diseño de Modas.

RESUELVE: “Aprobar la asignación de tutores de los temas propuestos por los estudiantes inscriptos al proceso de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos 2022 para las carreras de Inglés, Educación Física, Bellas Artes, Educación Básica, Informática Educativa, Educación Parvularia y Básica Inicial y Diseño de Modas, presentado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, MSc, Coordinador de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos”.

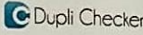
Notifíquese. –



Atentamente,


Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO
FMDDP/Marcela N.



Anexo 4 Certificación de plagio


PLAGIARISM SCAN REPORT

 9% Plagiarised	 91% Unique	Date 2023-06-23
		Words 11.465
		Characters 80.255

Content Checked For Plagiarism

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

PROPUESTA TECNOLÓGICA EDUCATIVA

"LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS, EN NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA MANUEL DE ECHEANDÍA, EN LOS MESES DE NOVIEMBRE, DICIEMBRE 2022 Y ENERO 2023"

AUTORES:

JEFFERSON STALIN PUNINA PÉREZ
ALEXANDRA DEL PILAR BUENAÑO CHILLO

TUTOR:

ING. JONATJAN CÁRDENAS

GUARANDA - 2022 - 2023
Nombre del proyecto

"La gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, en niños de quinto año de educación general básica de la escuela Manuel de Echeandía en los meses de noviembre, diciembre 2022 y enero de 2023"

Localización geográfica

Guaranda, Calle 7 de mayo

Page 1 of 3

Análisis de la situación actual

Cabe mencionar que la Unidad Educativa Manuel de Echeandía en los últimos años ha pasado por una serie de cambios, todo esto debido a los diferentes acontecimientos que se han dado dentro del país, como fue el apareamiento de la pandemia por Covid 19, lo que obligo a que se implemente nuevas modalidades de estudio, se pasó de una educación presencial a una enseñanza virtual en la que se mantenía una comunicación asincrónica.

El idioma inglés, al ser introducido en el país como una asignatura en la educación, en todos los niveles, siempre ha presentado un grado de dificultad al momento de su enseñanza, en la actualidad, el dominio de otro idioma (especialmente del inglés) es una necesidad para los niños y jóvenes por las muchas oportunidades de mejora laboral que esta brinda, es por esta razón que es fundamental que se utilice nuevas maneras de enseñar esta asignatura, pues es de vital importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje del educando.

En la actualidad a medida que el tiempo pasa, también la tecnología ha evolucionado a pasos agigantados, lo cual representa una gran ventaja si se la implementa de manera correcta dentro de la educación, es por ello que se pretende que dentro de la Unidad Educativa Manuel de Echeandía se utilice la gamificación como herramienta de apoyo en la enseñanza del idioma inglés, facilitando la comprensión y a la vez despertando el interés y habilidades de los estudiantes al momento captar todo los conocimientos que el docente imparte, logrando que las clases dejen de ser tan aburridas y sean más atrayentes e interesantes.

Entrevista a la docente de ingles

¿Cuenta con alguna herramienta tecnológica dentro del aula que permita un mejor desempeño en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés?

Por el momento no contamos con proyector o una sala de computación donde podamos hacer más dinámicas y entretenidas las clases.

¿Conoce el uso de las nuevas tecnologías de educación?

Con la aparición de la pandemia nos obligó a todos a prender algo nuevo, ahí pudimos utilizar herramientas como el zoom, Teams, que nos permitían impartir nuestras clases en línea, además de investigar algunas otras aplicaciones o programas que nos permitían tomar exámenes en línea.

¿Sabe lo que es la gamificación en la educación?

La verdad no he escuchado ese término

¿Le gustaría implementar herramientas tecnológicas que ayuden en el proceso de enseñanza del idioma inglés?

Por supuesto que sí, ya que cada día la tecnología avanza y debe hacerlo a la par de la educación, para ello las autoridades y ministerio de educación, son los que deben dotarnos de material y herramientas necesarias que ayuden, a los docentes para impartir nuestras clases, así mismo para que los estudiantes puedan aprender y captar los conocimientos de mejor manera y puedan desarrollar mejor sus capacidades.

¿Cree que a través de juego se puede aprender o lograr un aprendizaje significativo?

Claro, ya que, a través del juego, desarrollamos nuevas capacidades tanto motrices como intelectuales, y de alguna manera se nos hace más fácil, dinámico y entretenido brindar una clase a los estudiantes.

Matched Source

Similarity 34%

Title:Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y ...

Información sobre Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar y las carreras a distancia ...

<https://www.universidades.com.ec/universidad-estatal-de-bolivar/facultad-de-ciencias-de-la-educacion-sociales-filosoficas-y-humanisticas>

Similarity 34%

Title: La Gamificación como Estrategia Didáctica para el ... - Dialnet
by DKL Alcívar · 2021 · Cited by 4 — El objetivo de este estudio fue analizar la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Para el logro de este cometido se ...
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926829>

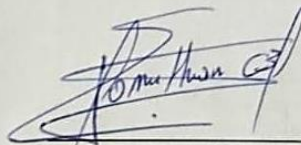
Similarity 34%

Title: La gamificación como estrategia didáctica para el ... La Gamificación como Estrategia Didáctica para el ... - Dialnet
by PFM García · 2021 · Cited by 32 — Los resultados indican que la gamificación es una estrategia que potencia el aprendizaje del inglés usando el juego para captar el interés del ... by DKL Alcívar · 2021 · Cited by 4 — El objetivo de este estudio fue analizar la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Para el logro de este cometido se ...
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231651.pdf>

Similarity 5%

Title: TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN N ... PORTADA TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA ...
FECYT TEMA: TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA MENCIÓN
MATEMÁTICAS. FECYT TEMA: TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE PERÍODO ACADÉMICO PORTADA TRABAJO
DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA AUTORA: GLENDA
MARÍA RODRÍGUEZ ...
<https://docplayer.es/77193820-Trabajo-de-titulacion-previo-a-la-obtencion-n-del-titulo-de-licenciada-en-informatica-educativa.html>

Check By:  Dupli Checker



Ing. Jonathan Cárdenas
DIRECTOR