



**La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del
Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales.**

Tesis presentada en opción al Grado de
DOCTOR EN EDUCACIÓN – Ed. D

Presentada y realizada por: Edward Antonio Céspedes Amparo

Asesor: José Orlando Gómez Post Doctor en Investigación

Octubre, 2022

Miami, Florida - USA

Página de Aprobación

Esta disertación aplicada fue presentada por

DocuSigned by:
Edward Céspedes
B424551E0BE995C...

Edward Antonio Céspedes Amparo

Ante el Tribunal formado por las personas cuyos nombres y firmas aparecen a continuación:

DocuSigned by:
Javier García
F7E2BDEFCD7C4B9...

Dr. Javier García

Presidente del comité

DocuSigned by:
Manuel Prieto
36B1AA15A4424D0...

Dr. Manuel Prieto

Secretario, miembro del comité

DocuSigned by:
José Orlando Gómez
E97414B61F32440...

Dr. José Orlando Gómez, Asesor de Tesis

DocuSigned by:
Sandra Verde
77X6F68B77F1B8E...

Dra. Sandra Verde

Evaluadora de Tesis

© Copyright by: Edward Antonio Céspedes Amparo (2022).

Todos los derechos reservados.

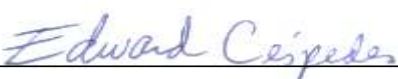
Declaración de originalidad de la obra

Yo, Edward Antonio Céspedes Amparo, declaro lo siguiente:

He leído y garantizo que en la realización de esta disertación se cumple lo establecido en el Código de Conducta y Responsabilidad Académica, como se describe, en el Manual del Estudiante de la Humboldt International University.

En lo que respecta al investigador y al proyecto que respalda este documento, se respetan las Leyes y Normas Federales, del Estado de La Florida, así como de los Estados locales sobre Códigos y Buenas Prácticas, los cuales se espera sea aprobado por el Comité Institucional de Revisión (IRB).

Este proyecto representa un trabajo original, excepto cuando se han reconocido explícitamente las ideas, las palabras, o material de otros autores que han sido utilizados para su enriquecimiento y sustentación.



Edward Antonio Céspedes Amparo

Octubre 2022

Dedicatoria

En primer lugar, te dedico este trabajo de investigación a ti mi Santísima trinidad, Dios Padre, Dios Hijo, Dios Espíritu Santo, a ti el honor, la honra y la gloria por todos los siglos. Gloria a ti mi amado Dios.

A mi amada esposa Arlenny Parra, por todas tus oraciones, por tu valiosísima entrega, dedicación y acompañamiento, sobre todo, el amor y la comprensión que ha debido tener en un proyecto tan demandante como este. ¡Te amo con todo mi ser mi amor!

A mis hijos Brian Gabriel, Leslie Mariam y Elienai, ustedes han sido la chispa y la gran motivación para que me haya mantenido a flote en este gran proyecto. Gracias especiales a ti mi querido hijo Brian, por todo el apoyo he me brindaste en esta investigación. Te motivo a seguir adelante y dar lo mejor de ti siempre. ¡Los amo con todo mi corazón!

A ti madre de mi alma y mi corazón, Dulce María Amparo, por sus tantas oraciones, por todos los valores que me has transmitido, apoyo, amor, tu comprensión de mucho tiempo que no le dediqué por estar dedicado a este gran proyecto. Mujer de tanta entrega, amor y sacrificio. ¡Mujer de Dios! Te amo mi querida Doña Dulce.

A mi fenecido padre Leonidas Antonio Céspedes, de quien heredé tantos valores. El amor a sus hijos, el amor al trabajo, la dedicación, entrega, responsabilidad. Te amo mi viejo. Dios te bendiga y te tenga en su morada eterna.

Agradecimientos

A mi Dios todopoderoso por todo lo que has permitido en mi vida. A mi amado y buen Jesús. Te amo con toda mi alma, mente y corazón.

A mi amigo y hermano Claudio Brazobán. Sin ti no habría conocido a las personas en Humboldt que me abrieron las puertas para realizar este doctorado. Muchas gracias del alma, estimado amigo. Eternamente agradecido estaré de ti.

Al Dr. Javier García. Gracias por darme la oportunidad de estudiar en Humboldt International University, por toda su confianza, apoyo y consejos de siempre. Es usted un gran ser humano. ¡Bendiciones!

Al Dr. Manuel Prieto, por todo su apoyo, entrega, por siempre estar ahí cada vez que le he requerido. Muchas gracias del alma. Es usted una gran persona. Dios le bendiga grandemente.

A todos mis profesores por haber estado ahí y compartir sus competencias, tiempo y entrega en cada uno de los cursos impartidos.

A mi estimada amiga y hermana la Dra. Luz Rodríguez, agradecido del alma por todas sus orientaciones, apoyo y siempre estar ahí para lo que se necesitara. Bendiciones amiga y hermana.

A mi director de tesis el Dr. José Orlando Gómez por toda su dedicación, entrega, trabajo de horas y horas sin verificar tiempo. Siempre disponible para orientar, colaborar. Todo un fajador. Dios le bendiga grandemente.

A los directores de los centros educativos y a los profesores de inglés, que abrieron sus puertas y sus corazones para que esta investigación pudiera realizarse. A los expertos en Gamificación, que tan amablemente accedieron a colaborar. ¡Bendiciones!

Resumen

La presente investigación de tesis doctoral aborda como objeto de estudio, La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales en la República Dominicana. El propósito de este estudio es Comprender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés desde la motivación de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas públicas objeto de este estudio. La población escolar es de 1700 estudiantes. El tamaño de la muestra fue de 10 profesores licenciados en lenguas modernas mención inglés y 150 estudiantes de secundaria de 5 escuelas del sector público del gran Santo Domingo. El muestreo es no probabilístico. La matriz epistémica de la investigación es Multimetódica de enfoque mixto. Dónde por un lado se utilizaron los elementos de la investigación de Diseño no experimental, de Campo, de nivel Descriptivo, dónde se recabó información a través de encuestas de tipo cuestionario en el modelo cuantitativo y por otro lado se desarrolló un guion de entrevista semiestructurada para un grupo de informantes claves para la elaboración de una matriz categorial, dónde se desarrolló un proceso de categorización, triangulación y teorización bajo el método de recolección netnográfico. A través de estudio, se evidenció que el uso de la Gamificación en el aula incide directamente en los aspectos motivacional, emocional, actitudinal, afectivo, así como también en lo cognoscitivo. Además de esto incide de forma directa en los aspectos sociales tales como el trabajo colaborativo, y el fomento a los valores en los estudiantes.

Palabras claves: Gamificación, aprendizaje, idioma inglés, profesores, estudiantes, escuelas públicas.

Abstract

The present doctoral thesis research addresses as an object of study Gamification applied to English language learning, a look from digital platforms in the Dominican Republic. The purpose of this study is to understand the relationship between the use of Gamification in the classroom and English language learning in high school students at the public schools under study. The school population is 1700 students. The sample size was 10 teachers with a degree in modern languages, mention in English, and 150 high school students from 5 schools in the public sector of Greater Santo Domingo. The sampling is non-probabilistic. The epistemic matrix of the research is Multimethodical of mixed approach. Where on the one hand the elements of the research of non-experimental design, field, descriptive level was used, where information was collected through questionnaire surveys in the quantitative model and on the other hand a script of semi-structured interview was developed for a group of key informants for the elaboration of a categorical matrix, where a process of categorization, triangulation and theorization was developed under the netnographic collection method. Through the study, it became evident that the use of Gamification in the classroom has a direct impact on the motivational, emotional, attitudinal, affective, and cognitive aspects. In addition, it has a direct impact on social aspects such as collaborative work and the promotion of values in students.

Keywords: Gamification, learning, English language, teachers, students, public schools.

Tabla de contenidos

	Página
Capítulo 1: Introducción.....	1
Planteamiento del problema.....	2
Escenario del estudio	12
Propósito de la investigación	13
Definición de términos.....	15
Capítulo 2: Revisión de Literatura	18
Teorías del Aprendizaje	19
La investigación con métodos mixtos.....	23
Aprendizaje mixto o combinado.....	24
Aprendizaje del Idioma Inglés	27
Nociones generales de Gamificación.....	29
Teorías Sobre la Gamificación	33
Aproximación de Teoría Emergente Producto de Esta Investigación	38
Gamificación aplicada a la educación	40
Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés	44
Preguntas de la investigación.....	51
Capítulo 3: Metodología.....	52
Participantes.....	53
Instrumentos.....	54
Procedimientos.....	57
Limitaciones.....	59
Capítulo 4: Interpretación y análisis de la data recolectada	60
Momento Cuantitativo	60
Momento Cualitativo del estudio.....	121
Estructuras visuales de las categorías generales	138
Proceso de Contrastación Categorical de la Información.....	142
Matriz de Triangulación de Saberes	146
Capítulo V. Reflexiones de los Momentos Metodológicos.....	150
Reflexión final	171
¿Que se propone a través de esta investigación?	176
Recomendaciones	182
Referencias	184
Anexos y	192

Apéndices	192
-----------------	-----

Índice de tablas	Página
Tabla 1. ¿Conoce usted la Gamificación?	62
Tabla 2. ¿Ha utilizado la Gamificación en el aula de clases?.....	63
Tabla 3. ¿Qué le parece la Gamificación como herramienta metodológica?	64
Tabla 4. ¿Con que frecuencia utiliza la Gamificación en sus clases?	66
Tabla 5. Aspecto de frecuencia, tiempo y uso frente a la gamificación.	67
Tabla 6. ¿De las siguientes plataformas de Gamificación, cuál o cuáles ha utilizado?.	68
Tabla 7. Según su experiencia docente los beneficios de la Gamificación para los estudiantes y para los profesores son:.....	70
Tabla 8. ¿La Gamificación ayuda en el aprendizaje del idioma inglés en sus estudiantes?.....	71
Tabla 9. ¿Recomienda usted el uso de la Gamificación a otros profesores?.....	72
Tabla 10. ¿Cree usted que es importante que en el currículo del sistema educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación para las Escuelas Públicas?.....	73
Tabla 11. El uso de la Gamificación me ayuda a identificar mis debilidades en el idioma inglés.	76
Tabla 12. El uso de la Gamificación en el aula me ayudó a entender el contenido de la asignatura de inglés.	77
Tabla 13. Aprendí de mis compañeros/as durante la actividad de Gamificación.....	78
Tabla 14. Este formato de actividad Gamificada ha sido apropiado para comprobar mis conocimientos de la asignatura.....	79
Tabla 15. A través de utilizar la Gamificación siento que puedo relacionarme con mis compañeros/as de clases y practicar con ellos el idioma inglés.	81
Tabla 16. Con el uso de la Gamificación me sentí capaz de realizar las actividades propuestas.	82
Tabla 17. Con el uso de la Gamificación siento que es más fácil aprender inglés.....	83
Tabla 18. Los elementos de juego me han parecido divertidos.....	86
Tabla 19. Las actividades de Gamificación me parecieron reconfortantes y valiosos para mí.	87
Tabla 20. Mientras jugaba no era consciente de lo que sucedía a mi alrededor.....	88
Tabla 21. He disfrutado de esta actividad de Gamificación.	90
Tabla 22. Me he sentido motivado/a.	91
Tabla 23. El uso de la Gamificación mejoró mis conocimientos sobre el idioma inglés.	92
Tabla 24. Utilizar la Gamificación ha incrementado mi interés en aprender el idioma inglés.....	93
Tabla 25. Con este tipo de actividades aprendo más que en clases tradicionales.	94
Tabla 26. Jane, Sean, and I play tennis every day. ___ love it.....	96
Tabla 27. Where are my glasses? I can't find ____	97
Tabla 28. My best friend is Emma. ___'s ten years old.	98
Tabla 29. That car is great! Look at____!	99
Tabla 30. Please phone_____tonight.....	100

Tabla 31. Philip and Rob are brothers. ___'re students.	101
Tabla 32. My name__ John.	102
Tabla 33. ___ in the park?	103
Tabla 34. There __a banana in the fridge.	104
Tabla 35. There __two cats in the room.	105
Tabla 36. "Are you English?" "Yes, ___."	106
Tabla 37. My mom__ a teacher.	107
Tabla 38. I __ a small house.	108
Tabla 39. ___ a dog?.....	109
Tabla 40. "Has she got a dog?" "Yes, ___."	110
Tabla 41. Mr Smith __ got a new car.	111
Tabla 42. "Is this your phone?" "Not, it's ___."	112
Tabla 43. Sue always does __ homework after dinner.	113
Tabla 44. These are my cousins, Anna and Bert and that's __ dad.	114
Tabla 45. The __ bikes are in the yard.	115
Tabla 46. We're students and Mrs Brown is __ teacher.	116
Tabla 47. The __ shoes are big.	117
Tabla 48. "___ is Sam?" "He's in the yard."	118
Tabla 49. ___ is your favorite food?" "Ice cream."	119
Tabla 50. "___ is it?" "\$10.00."	120
Tabla 51. Proceso para la categorización de los hallazgos del momento cualitativo... ..	123
Tabla 52. Proceso de Contrastación Categorical de la Información	142
Tabla 53. Matriz de Triangulación de Saberes	146
Tabla 54. Tabla de operacionalización de variables para el cuestionario de los estudiantes	193
Tabla 55. Tabla de operacionalización de variables para el cuestionario de los profesores	197

Índice de gráficos

Página

Gráfico 1. ¿Conoce usted la Gamificación?	62
Gráfico 2. ¿Ha utilizado la Gamificación en el aula de clases?	63
Gráfico 3. ¿Qué le parece la Gamificación como herramienta metodológica?	64
Gráfico 4. ¿Con que frecuencia utiliza la Gamificación en sus clases?	66
Gráfico 5. ¿Cuánto tiempo lleva utilizando la Gamificación?	67
Gráfico 6. ¿De las siguientes plataformas de Gamificación, cuál o cuáles ha utilizado?	68
Gráfico 7. Según su experiencia docente los beneficios de la Gamificación para los estudiantes y para los profesores son:.....	70
Gráfico 8. ¿La Gamificación ayuda en el aprendizaje del idioma inglés en sus estudiantes?.....	71
Gráfico 9. ¿Recomienda usted el uso de la Gamificación a otros profesores?.....	72
Gráfico 10. ¿Cree usted que es importante que en el currículo del sistema educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación para las Escuelas Públicas?.....	73
Gráfico 11. El uso de la Gamificación me ayuda a identificar mis debilidades en el idioma inglés.	76

Gráfico 12. El uso de la Gamificación en el aula me ayudó a entender el contenido de la asignatura de inglés.	77
Gráfico 13. Aprendí de mis compañeros/as durante la actividad de Gamificación.	78
Gráfico 14. Este formato de actividad Gamificada ha sido apropiado para comprobar mis conocimientos de la asignatura.	79
Gráfico 15. A través de utilizar la Gamificación siento que puedo relacionarme con mis compañeros/as de clases y practicar con ellos el idioma inglés.	81
Gráfico 16. Con el uso de la Gamificación me sentí capaz de realizar las actividades propuestas.	82
Gráfico 17. Con el uso de la Gamificación siento que es más fácil aprender inglés.	83
Gráfico 18. Los elementos de juego me han parecido divertidos.	86
Gráfico 19. Las actividades de Gamificación me parecieron reconfortantes y valiosos para mí.	87
Gráfico 20. Mientras jugaba no era consciente de lo que sucedía a mi alrededor.	88
Gráfico 21. He disfrutado de esta actividad de Gamificación.	90
Gráfico 22. Me he sentido motivado/a.	91
Gráfico 23. El uso de la Gamificación mejoró mis conocimientos sobre el idioma inglés.	92
Gráfico 24. Utilizar la Gamificación ha incrementado mi interés en aprender el idioma inglés.	93
Gráfico 25. Con este tipo de actividades aprendo más que en clases tradicionales.	94
Gráfico 26. Jane, Sean, and I play tennis every day. ___ love it.	96
Gráfico 27. Where are my glasses? I can't find ___.	97
Gráfico 28. My best friend is Emma. ___'s ten years old.	98
Gráfico 29. That car is great! Look at ____!	99
Gráfico 30. Please phone _____ tonight.	100
Gráfico 31. Philip and Rob are brothers. ___'re students.	101
Gráfico 32. My name___ John.	102
Gráfico 33. ___ in the park?	103
Gráfico 34. There ___a banana in the fridge.	104
Gráfico 35. There ___two cats in the room.	105
Gráfico 36. "Are you English?" "Yes, ___."	106
Gráfico 37. My mom___ a teacher.	107
Gráfico 38. I ___ a small house.	108
Gráfico 39. ___ a dog?	109
Gráfico 40. "Has she got a dog?" "Yes, ___."	110
Gráfico 41. Mr Smith ___ got a new car.	111
Gráfico 42. "Is this your phone?" "Not, it's ___."	112
Gráfico 43. Sue always does ___ homework after dinner.	113
Gráfico 44. These are my cousins, Anna and Bert and that's ___ dad.	114
Gráfico 45. The ___ bikes are in the yard.	115
Gráfico 46. We're students and Mrs Brown is ___ teacher.	116
Gráfico 47. The ___ shoes are big.	117
Gráfico 48. "___ is Sam?" "He's in the yard."	118
Gráfico 49. ___ is your favorite food?" "Ice cream."	119
Gráfico 50. "___ is it?" "\$10.00."	120
Gráfico 51 .Estructura visual del Informante clave 1 (J.A).	138

Gráfico 52. Estructura visual del Informante clave 2 (J.H).....	139
Gráfico 53. Estructura visual del Informante clave 3 (N.S)	140
Gráfico 54. Estructura visual del Informante clave 4 (W.H).....	141
Gráfico 55. Estructura visual del Proceso de Contrastación Categorical de la Información	160
Gráfico 56. Estructura Visual del Proceso de Contrastación Categorical de la Información	161
Gráfico 57. Estructura Visual de la Matriz de Triangulación de Saberes	162
Gráfico 58. Aprendizaje del Idioma Inglés. Síntesis de Saberes.....	163
Gráfico 59. Matriz de Triangulación de Saberes.....	164
Gráfico 60. Categoría: Aprendizaje del Idioma Inglés.....	165
Gráfico 61. Postura del Investigador. Categoría: Gamificación.....	166
Gráfico 62. Postura del Investigador. Categoría: Aprendizaje del Idioma Inglés	167
Gráfico 63. Estructura Visual de los Hallazgos. Categoría: Gamificación	168
Gráfico 64. Estructura Visual de los Hallazgos. Categoría: Aprendizaje del Idioma Inglés	169
Gráfico 65. .Entramado general de los procesos multi metódicos	170
Gráfico 66. Reflexión final de la investigación en forma de estructura visual.	180

Capítulo 1: Introducción

La presente propuesta de tesis doctoral aborda como objeto de estudio La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales, en la República Dominicana. En el primer capítulo denominado introducción se presentan el problema de investigación, los antecedentes y la justificación de la investigación, de igual forma, se describe el objetivo general de la misma. Se incluyen también las deficiencias en las evidencias y la audiencia.

En primer lugar, el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, es considerado de mucha importancia en el aspecto cultural, de igual forma para las actividades de comunicación en sentido general y las asignaciones grupales en las aulas internacionales. Es por ello por lo que, con el avance de las nuevas tecnologías digitales, se ha producido una rápida escalada en cuanto a la necesidad de aprender inglés para adquirir las competencias comunicativas para poder intercambiar conocimientos y poder comunicarse con estudiantes a nivel global.

En segundo lugar, el uso de la gamificación ha sido considerado una de las técnicas de instrucción más destacadas y valoradas, para motivar a los estudiantes a adquirir nuevos aprendizajes y de esta forma aumentar su compromiso con el proceso de adquirir nuevos conocimientos. La gamificación es considerada como una de las metodologías más divertidas, atractivas y eficaces en lo que respecta al aprendizaje de lenguas extranjeras. Como resultado, es que varios elementos (tanto dinámicos como mecánicos) incrustados en los entornos gamificados pueden aumentar la motivación y el interés de los alumnos por aprender inglés.

Planteamiento del problema

Tema de investigación

El tema de esta tesis doctoral es, La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales. Esta investigación está alineada al propósito número cuatro de Desarrollo Sostenible de la Organización de las Naciones Unidas hasta el 2030, el cual establece: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

Agregando a lo anterior, esta investigación está también alineada con la meta del propósito número cuatro, la cual dice: De aquí a 2030, asegurar el acceso igualitario de todos los hombres y las mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria. Así como también la meta del propósito número cuatro, la cual dice: De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

Por otra parte, respecto de la República Dominicana sobre este tema. En el Pacto Nacional para la Reforma Educativa en la República Dominicana (2014-2030) Palacio Nacional, Santo Domingo, 1 de abril de 2014. De acuerdo con el pacto educativo 2014-2030, se establece lo siguiente:

- Garantizar la calidad educativa a través de la apropiación y aplicación del currículo vigente por parte de los docentes en los diferentes contextos socioculturales, el desarrollo de estrategias de aprendizaje innovadoras y creativas, la ejecución de los planes de estudio, los programas de las áreas del conocimiento, la evaluación sistemática y objetiva; todo esto

con el propósito de asegurar el desarrollo de competencias fundamentales. Dicha calidad será medida, esencialmente, por los resultados de los aprendizajes.

- Propiciar que estudiantes y docentes en todos los niveles educativos integren las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Problema de investigación

Con respecto al problema observado, lo es la baja motivación para aprender inglés de los estudiantes objeto de esta investigación. El reconocimiento del problema en cuestión ha sido avalado mediante encuesta de tipo cuestionario a 10 profesores licenciados en lenguas modernas mención inglés de escuelas públicas del gran Santo Domingo. Ha sido evidente que los estudiantes al finalizar la secundaria necesitan adquirir las competencias que lo califican como bilingües. Dichas competencias son muy requeridas en un mundo digital y globalizado.

Para *PTS - Professional Training Systems* (2016), en su “Estudio sobre la realidad del Programa de Enseñanza-Aprendizaje del idioma inglés del MINERD en el nivel medio, desde el 2008 hasta el 2012”, nos comparte datos los cuales tienen como fuente de investigación los siguientes informes:

Los informes mensuales y anuales del programa de enseñanza del inglés para el nivel medio *Bachilleres Bilingües Productivos*, desde el año 2009 hasta el año 2012. Los informes finales anuales del programa avanzado de perfeccionamiento para docentes del idioma inglés del INAFOCAM, en las regionales 04,05,10,12 y 15, desde el año 2008 hasta el año 2012. Los informes semanales de los procesos de acompañamiento pedagógico realizados durante tres años de trabajo,

en 134 liceos del nivel medio, con 204 maestros de inglés, y 187,000 estudiantes de la regional 10 de educación en las tandas matutina, vespertina y nocturna. En dichos informes se encontraron los siguientes resultados:

En lo que respecta al desarrollo cognitivo de los estudiantes se encontraron las siguientes características: a) Los estudiantes expresaron que las clases de inglés resultaban generalmente aburridas, b) Las clases tradicionales no incorporan el uso de medios digitales, c) El currículo tradicional parte de premisas erradas, d) Los jóvenes sienten que tienen poca posibilidad de incorporarse a una vida productiva.

El contexto actual de Enseñanza-Aprendizaje del idioma inglés en las Escuelas Públicas.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) en el año 2008, dijo lo siguiente: «Los únicos materiales didácticos con los que, a veces, cuentan los maestros de inglés dominicanos, son el libro de texto y el uso de una pizarra, casi nunca se cuenta con equipo de audio, acceso a video, o sesiones de idiomas en el centro de cómputos de las escuelas, y que haya electricidad para usarlos.»

En este mismo orden de ideas, El currículo del nivel medio presupone que:

«Al llegar a primer ciclo del nivel medio, los/las estudiantes han cursado ya varios años de Lenguas Extranjeras, es decir, que deben estar en posesión de múltiples competencias de comunicación, fundamentalmente orales y en menor grado escritas.»

Sin embargo, es ampliamente conocido que desde el 5to hasta el 8vo grado, la gran mayoría de los maestros que imparten inglés no son del área, no dominan el

idioma, no cuentan con un programa específico a desarrollar, y no reciben los materiales para impartir la materia.

Como se puede verificar en dicho informe, todo lo anterior expresado incide de forma directa en la baja motivación que han tenido los estudiantes de las escuelas públicas de la república dominicana por décadas. Esta situación es la que aun predomina en la actualidad.

En este mismo orden de ideas, para Cabrera (2020), en su artículo, Factores asociados al inglés como lengua extranjera, proceso de aprendizaje. Este autor nos comparte que en el nivel preuniversitario el idioma inglés es una de las nueve asignaturas que se imparten en las escuelas públicas desde el 5to grado de primaria, lo que evidencia es un objetivo plasmado en el currículo para su aplicación a desde los primeros años de escolaridad.

No obstante, a esto, la mayoría de las escuelas públicas inician el primer contacto con el idioma inglés entre los nueve y diez años de los estudiantes, lo que se afirma el estudio, “se traduce en un cierto retraso en el contacto con este idioma”.

Según lo publicado el 11 de febrero de 2013 por el Ministerio de Educación de la República Dominicana titulado: "Identificación de los avances en las disciplinas científicas y literarias asociadas al área de Lenguas Extranjeras que deben ser tomadas en cuenta para la revisión y actualización del currículo. ", Producto Final, se plantea que el aprendizaje de lenguas extranjeras responde a una necesidad fundamental en la formación del ciudadano de estos tiempos, ya que desarrolla la competencia comunicativa de los alumnos para que puedan comprender y expresarse eficazmente, de forma oral y escrita, con miembros de

otras sociedades en diferentes contextos. Asimismo, se expresa en el estudio que, el aprendizaje de una lengua extranjera contribuye al desarrollo personal de los alumnos porque: Facilita la búsqueda y el tratamiento de la información y un uso más eficiente de las Tecnologías de la Información y la Comunicación
Tecnologías de la Información y la Comunicación. (p.1).

Así pues, se entiende es de gran importancia determinar qué causa la baja motivación en adquirir el aprendizaje del idioma inglés por parte de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas de la educación pública en la República Dominicana. Se considera también de mucha importancia comprender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés desde la motivación de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas públicas objeto de este estudio. De igual manera se considera de mucha importancia la iniciativa de implementación de una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje propuesta en esta investigación, como solución a dicha problemática.

En resumen, luego de reflexionar sobre el problema, algunos profesores refieren algunas causas relacionado con el mismo:

- La falta de una política educativa a nivel de estado en dirección a la formación, capacitación del cuerpo docente en el área de las nuevas tecnologías.
- La falta de inserción en el currículo el uso de innovadoras metodologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La baja motivación para capacitarse en las áreas de tecnología educativa por parte de los profesores.
- Temor a lo desconocido por parte de los profesores.
- Percepción de falta de relevancia en el manejo y uso de la tecnología.

En pocas palabras, se entiende que, la solución a la problemática es, establecer una política de estado en donde se estipule la necesidad y obligatoriedad de crear y ejecutar programas de formación y capacitación a todos los profesores del sistema educativo público, de forma continua. Todo ello garantizará que haya mejor calidad educativa en las escuelas objeto de esta investigación.

Antecedentes y justificación

Con relación a esta investigación, se presentan aspectos claves para llevar a cabo una propuesta de disertación doctoral. Es por ello por lo que los antecedentes, constituyen elementos vitales respecto del problema de investigación. Dichos antecedentes van desde el ámbito internacional, regional, así como nacional. Los mismos se relacionan de forma directa con el tema de investigación. Más adelante se presenta una sección que aborda la definición de términos relacionadas a este estudio. Dicha sección ayudará al lector o investigador, a tener comprensión y dominio de los términos y conceptos técnicos contenidos en este estudio.

Por otra parte, en la República Dominicana no se evidencia cultura de uso de la Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés. Se puede decir que su uso es muy limitado en las escuelas públicas. En tal sentido, cabe destacar que en búsquedas realizadas en bases de datos de las diferentes universidades incluida la Base de datos referencial de Investigaciones Educativas de la República Dominicana del IDEICE, INERED, no se evidencia literatura del área de Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés.

No obstante, en la República Dominicana no existe evidencia de literatura respecto del tema de investigación, el cual es La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés como herramienta de motivación, Una Mirada Desde Plataformas Digitales, existe

una amplia literatura a nivel regional e internacional que sustenta esta investigación. A continuación, presentamos dicha literatura.

Primeramente, en un estudio realizado en Indonesia por Rahmani, (2020), titulado: *The Benefits of Gamification in the English Learning Context*. Dicho estudio mostró los resultados de la revisión de artículos basados en la investigación sobre la gamificación en el contexto del aprendizaje del inglés, el escritor recopiló y analizó trece artículos relevantes de revistas y sitios web.

Los resultados indicaron que la gamificación aportaba efectivamente beneficios a los estudiantes. Los resultados más importantes fueron la mejora de la motivación, la promoción de actitudes positivas y un mejor rendimiento, el fomento de las habilidades del siglo XXI y la mejora de los logros cognitivos, el fomento de la interacción social y la independencia, y la mejora de la competitividad entre los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

En segundo lugar, en un estudio realizado en Malasya por los autores Pazilaha, Hashimb y Yunusc (2019), titulado: *Benefits of gamification towards different learning styles in language learning*. Nos dicen: La gamificación es una de las formas más eficaces de aprender un idioma, ya que también se adapta a todos los tipos de alumnos. El objetivo de este trabajo fue estudiar los beneficios de la gamificación para los diferentes estilos de aprendizaje de idiomas. Este estudio implicó que la implementación de la gamificación en la educación puede ayudar a los estudiantes a alcanzar sus objetivos en el aprendizaje de idiomas y facilitar la enseñanza a los profesores. En futuros estudios se podrán investigar los retos de la gamificación en el aprendizaje.

En el mismo orden de ideas, en un estudio realizado en Irán por Dehghanzadeh y Dehghanzadeh (2020), titulado: Investigating effects of digital gamification-based language learning: a systematic review. El propósito de este estudio fue investigar y sintetizar las tendencias y los principales resultados de los estudios relacionados con la gamificación como nuevo método en el campo del aprendizaje de una lengua extranjera (LFL) durante los últimos 11 años. Para ello, se realizaron búsquedas en bases de datos como Web of Science, ERIC y Scopus, analizando un total de 28 artículos. La metodología de investigación de este estudio fue una revisión sistemática.

Se utilizó un método de análisis de contenido para analizar los artículos seleccionados. En los hallazgos se encontraron que después de 2015, el uso de la gamificación en LFL se hizo popular entre los investigadores, y el número de estudios de campo aumentó rápidamente en los últimos dos años (2017-2018). Además, se encontró que los métodos cuantitativos son los métodos de investigación más utilizados en relación con la gamificación en los estudios de LFL. En los estudios analizados, las habilidades de vocabulario y gramática fueron las habilidades lingüísticas básicas más investigadas.

Para Dehghanzadeh et al. (2021), en su estudio cualitativo, uso de la gamificación para apoyar el aprendizaje del inglés como segunda lengua: una revisión sistemática, nos comparten que, la Gamificación digital es un método divertido que sirve de apoyo al aprendizaje del inglés como segunda lengua (LESL) y además reduce la brecha entre el aprendizaje de los estudiantes y la práctica educativa. En esta revisión sistemática se presenta una panorámica general del estado del arte acerca del uso de la Gamificación para el LESL en entornos digitales.

Igualmente, afirman que, aunque estos estudios informaron de los efectos altamente positivos sobre el uso de la Gamificación en las experiencias de aprendizaje de los

alumnos y sus resultados de aprendizaje obtenido, no se informó de los elementos específicos de Gamificación asociados a las experiencias y resultados de aprendizaje. Dichas experiencias de aprendizaje positivas de los entornos de aprendizaje lúdico son consideradas: agradables, atractivas, motivadoras y divertidas.

De su lado, Mustiarini (2021), en su estudio cualitativo “Investigación de la gamificación en el aprendizaje de vocabulario”. En dicha investigación sobre el vocabulario tuvo como objetivo obtener información confiable sobre el efecto del uso de la gamificación en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés y la percepción del estudiante hacia el uso del juego en el aprendizaje de vocabulario de dicho idioma. Este estudio fue realizado mediante el uso de la gamificación, el aprendizaje de vocabulario a través de los juegos "guessing picture" (adivinar imágenes). El método que se utilizó fue la observación y las entrevistas como instrumentos. Dicha observación tuvo que ver con las entrevistas de las actividades de los estudiantes sobre el aprendizaje de utilizar los juegos de adivinar imágenes para obtener buenos resultados. A través de este estudio se reveló que los estudiantes con el uso de este juego de adivinar imágenes aumentaron su nuevo vocabulario, así como también aumentó el entusiasmo de estos por aprender el idioma inglés. Reveló además que a través de esta actividad de adivinar imágenes los estudiantes se mantuvieron activos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Deficiencias en las evidencias

Con respecto a este tema, se puede destacar que en búsquedas realizadas en bases de Datos de las diferentes universidades incluida la Base de datos referencial de Investigaciones Educativas de la República Dominicana del IDEICE, no se evidencia literatura del área de Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés. Es por

ello, por lo que la presente investigación es de suma importancia para la comunidad científica y académica.

Audiencias

Con relación a este estudio, se pretende mostrar los resultados adquiridos en torno al tema de investigación La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés como herramienta de motivación, una mirada desde plataformas digitales. En tal sentido, el mismo puede mostrar a través de los hallazgos, las fortalezas y debilidades encontrados. A través de este estudio tanto la República Dominicana, así como otros países a nivel internacional, estarán en la capacidad de poner en práctica las sugerencias y recomendaciones dadas. Se puede decir entonces que esta investigación tiene varios actores principales los cuales se beneficiarán de forma directa de la misma. Estos son los siguientes:

- Para los estudiantes es de gran importancia lograr estar motivado para adquirir nuevos aprendizajes y es importante lograr dicha motivación a través de las nuevas tecnologías y de técnicas actualizadas y así poder adquirir y desarrollar las competencias que demanda la sociedad actual.
- Para los profesores del área de lenguas extranjeras, especialmente para los profesores de inglés, es de gran importancia esta investigación ya que les proporciona herramientas actualizadas para poder mejorar sus prácticas pedagógicas y a la vez de empoderarse el manejo y uso de nuevas tecnologías y metodologías no solo para realizar sus labores, sino también para mantener motivados a sus estudiantes y puedan estos adquirir las competencias requeridas.

- Para el gobierno dominicano es de gran importancia tener este tipo de estudios los cuales marcan la ruta a seguir en términos de implementación de políticas públicas, para los niveles preuniversitario y universitario.
- Se entiende que esta investigación es de gran importancia para el ministerio de educación ya que le sirve de guía para conocer la problemática que trata este estudio y además tener a mano las posibles soluciones a la misma. De tal forma que este estudio les apoye en las políticas educativas que se desarrollan y puedan hacerla parte del currículo educativo.
- Se entiende que este estudio es de alta relevancia para la comunidad científica internacional toda vez que fortalece las literaturas existentes en esta área de investigación, debido a que hoy es un tema nuevo y por ende en proceso de desarrollo y consolidación. En términos locales, para la comunidad científica del área de educación de la Republica Dominicana, sienta las bases para seguir desarrollando y profundizando esta área de investigación para el bienestar colectivo en el sector educativo.

Escenario del estudio

En esta investigación se debe indicar que la misma se llevó a cabo en cinco escuelas públicas del gran Santo Domingo de la República Dominicana.

En este mismo orden de ideas, en cuanto a los profesores, en este grupo de centros educativos públicos, se entrevistaron a través de un cuestionario en línea a 10 profesores del área de Lenguas Extranjeras, inglés, todos con titulación en su área profesional.

Respecto de los estudiantes, se entrevistaron a través de cuestionarios en línea a 150.

Dichos estudiantes pertenecen al segundo ciclo de secundaria del sistema público. Estos provienen de comunidades de escasos recursos económicos y algunos de clase media.

En la Comunidad, dichos centros educativos están ubicados en un área comercial activa, diversa y de mucho tránsito, lo cual implica contaminación sónica. En los sectores alrededor de estas escuelas, hay una mezcla de barrios los cuales pertenecen a familias de escasos recursos, así como también residenciales, pertenecientes a la clase media, socialmente hablando.

Propósito de la investigación

El propósito de esta investigación fue comprender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés desde la motivación de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas públicas objeto de este estudio. Este estudio se realizó en el contexto del año escolar 2021-2022.

La matriz epistémica de la investigación es Multimetódica de enfoque mixto. Dónde por un lado se utilizan los elementos de la investigación de Diseño no experimental, de Campo, de nivel Descriptivo, dónde se recabó información a través de encuestas de tipo cuestionario en el modelo cuantitativo y por otro lado se desarrolló un guion didáctico de entrevista semiestructurada para un grupo de informantes clave para la elaboración de una matriz categorial dónde se desarrolló un proceso de Categorización, triangulación y teorización bajo el método de recolección netnográfico. En este estudio, además, se indagó la valoración de los profesores de inglés y expertos en gamificación, respecto del uso de esta en el aula, sus experiencias al respecto, así como la frecuencia en la implementación de esta.

En esta investigación se obtuvieron resultados importantes en cuanto a una aproximación de teoría de la gamificación, así como la propuesta de una nueva metodología de enseñanza, la cual fue puesta en marcha como plan piloto durante el desarrollo de esta investigación, y la cual arrojó resultados muy positivos en cuanto a los aspectos, actitudinal, motivacional, cognitivos y de valores. Ambos aportes

fueron el fruto de este estudio. En tal sentido se entiende que dichos resultados pueden aportar a la solución de la problemática de la investigación, al sistema educativo, así como también para futuras investigaciones sobre este tema.

Factibilidad del estudio

Esta investigación es factible debido a que como se trabajó un multimétodo, fue posible la indagación tanto cuantitativa como cualitativa ya que se tuvo a mano la población a la cual se le realizó la investigación y los gastos a los cuales se incurrió fueron cubiertos por el investigador. En tal sentido, la investigación estuvo garantizada y fue factible ya que el grupo de investigación al cual se le aplicó los instrumentos se contaba con él y las técnicas de recolección de la data fueron de manera en línea con el uso del Internet, a través de la netnografía y esto facilitó y abarató los costos.

Se entiende que este es un proyecto viable que beneficia a la comunidad educativa en general. En tal sentido, para Rodríguez Puerta (2021), la viabilidad de la investigación es el aspecto de un proyecto científico que está relacionado con el hecho de que este se puede llevar a cabo en la vida real o no. Así pues, esta tiene mucho que ver con los recursos que se encuentran disponibles para poder llevarla a cabo. Existen distintos tipos de recursos que se pueden necesitar para realizar con éxito un experimento o investigación científica dentro de los cuales se destacan: los materiales, los humanos, así como los económicos.

Esta investigación se considera de mucha importancia para toda la comunidad educativa, en especial para los propios estudiantes, sus familiares, así como también a los profesores. Con las respuestas recolectadas sobre la problemática en cuestión se estará en la capacidad de buscar las soluciones pertinentes a la problemática en cuestión.

Definición de términos

Los conceptos que se definen a continuación son parte del referente teórico de esta propuesta de disertación.

Gamificación

Hamari (2019), citado por Klock et al. (2020) La gamificación se refiere a la transformación de actividades, sistemas, servicios, productos o estructuras organizativas para ofrecer experiencias de juego.

Gamificación Digital

Dehghanzadeh et al. (2021), Se ha argumentado que la gamificación digital es un método divertido y ameno para apoyar el aprendizaje del inglés como segunda lengua (LESL) y para reducir la brecha entre el aprendizaje de los estudiantes y la práctica educativa.

Aprendizaje del idioma inglés

Pratolo (2017); Hasan and Fatimah (2014); Shams (2008), citado por Zulfikar, Dahliana y Sari (2019), estos autores indican que, el inglés sigue siendo una asignatura difícil para muchos. Se considera que hay varios factores que influyen en el proceso de aprendizaje como la motivación, las actitudes, la ansiedad, los logros de aprendizaje, las aptitudes la inteligencia, la edad y las personalidades. Dichos factores son vitales para el aprendizaje del idioma inglés.

Motivación

Schunk y DiBenedetto (2020), La motivación se refiere a los procesos que instigan y mantienen las actividades dirigidas a un objetivo. Los procesos motivacionales son influencias personales/internas que conducen a resultados como la elección, el esfuerzo, la persistencia, el logro y la regulación ambiental. La motivación ha sido una característica destacada de la teoría cognitiva social desde las primeras investigaciones sobre el modelado hasta la concepción actual que implica la agencia.

Políticas educativas para el aprendizaje del idioma inglés

Haidar y Fang (2019), La lengua inglesa se utiliza como lengua global que facilita la comunicación entre personas cuyas lenguas maternas (L1, lengua materna) no son el inglés, con fines de comunicación internacional. En la sociedad contemporánea, con el dominio y el poder del inglés, éste no sólo debe considerarse como una lengua en sí misma, sino como una lengua situada en diferentes contextos socioculturales y sociopolíticos e impregnado de diversas ideologías.

Tecnología educativa

Huang, Spector y Yang (2019), La tecnología educativa es el estudio y la práctica ética de facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento mediante la creación, el uso y la gestión de procesos y recursos tecnológicos adecuados. Desde la perspectiva de la tecnología utilizada en la educación la tecnología educativa podría entenderse como el uso de tecnologías emergentes y existentes tecnologías emergentes y existentes para mejorar las experiencias de aprendizaje en una variedad de entornos de instrucción, como el aprendizaje formal, el aprendizaje informal, el aprendizaje no formal, el aprendizaje permanente, el aprendizaje a la carta y el aprendizaje justo a tiempo.

Así pues, los enfoques de la tecnología educativa han evolucionado desde los primeros usos de las ayudas audiovisuales hasta los ordenadores individuales y en red, y ahora han evolucionado hasta y en red, y ahora han evolucionado para incluir diversas tecnologías móviles e inteligentes, así como realidades virtuales y aumentadas, entornos inmersivos basados en avatares, computación en la nube y dispositivos vestibles y de localización.

Currículo educativo

Margerison y Ravenscroft (2020), El Objetivo de Desarrollo Sostenible cuatro de las Naciones Unidas, "Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos" (ODS cuatro), destaca el desarrollo socioemocional y el aprendizaje como un área específica de importancia educativa. Las metas e indicadores del ODS cuatro "promueven el desarrollo sostenible [...] mediante [...] la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible". Las Naciones Unidas sugieren que esto puede lograrse mediante la "educación para la ciudadanía mundial" (Naciones Unidas, 2019a).

Capítulo 2: Revisión de Literatura

En el presente capítulo el investigador realizó una extensa revisión documental consistente en investigaciones de tesis doctorales, artículos científicos sobre el problema de investigación el cual es, la baja motivación para aprender inglés de los estudiantes objeto de este estudio, así como el propósito de este estudio lo fue comprender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés desde la motivación de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas públicas objeto de este estudio..

De acuerdo con Cabrera (2020), en su artículo, Factores asociados al inglés como lengua extranjera, proceso de aprendizaje. Este autor nos comparte que en el nivel preuniversitario el idioma inglés es una de las nueve asignaturas que se imparten en las escuelas públicas desde el 5to grado de primaria, lo que evidencia es un objetivo plasmado en el currículo para su aplicación a desde los primeros años de escolaridad.

No obstante, a esto, la mayoría de las escuelas públicas inician el primer contacto con el idioma inglés entre los nueve y diez años de los estudiantes, lo que se afirma el estudio, “se traduce en un cierto retraso en el contacto con este idioma”.

Según lo publicado el 11 de febrero de 2013 por el Ministerio de Educación de la República Dominicana titulado: "Identificación de los avances en las disciplinas científicas y literarias asociadas al área de Lenguas Extranjeras que deben ser tomadas en cuenta para la revisión y actualización del currículo. ", Producto Final, se plantea que el aprendizaje de lenguas extranjeras responde a una necesidad fundamental en la formación del ciudadano de estos tiempos, ya que desarrolla la competencia comunicativa de los alumnos para que puedan comprender y expresarse eficazmente, de forma oral y escrita, con miembros de

otras sociedades en diferentes contextos. Asimismo, se expresa en el estudio que, el aprendizaje de una lengua extranjera contribuye al desarrollo personal de los alumnos porque: Facilita la búsqueda y el tratamiento de la información y un uso más eficiente de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. (p.1).

Por consiguiente, en el mismo se presenta la revisión de la literatura, la cual guarda relación con el marco teórico, conceptual y operacional. En este capítulo, además, se desarrollan los siguientes temas: Aprendizaje mixto, Teorías del Aprendizaje, Aprendizaje del Idioma Inglés, la Gamificación: Aspectos Generales, Teorías sobre la Gamificación, Gamificación Aplicada a la Educación, Gamificación Aplicada al Idioma Inglés. Así como también, la aproximación de teoría emergente sobre la Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, fruto de este estudio.

Teorías del Aprendizaje

En este apartado como podremos constatar, además de las teorías clásicas o tradicionales, el área del aprendizaje ya cuenta con teorías que tienen que ver con las nuevas tecnologías, enriqueciendo de esta forma todo el quehacer académico y científico. Es el caso de la teoría del conectivismo de George Siemens.

Teoría del aprendizaje conductista

Para VanPatten et al. (2020), “El conductismo era una teoría psicológica del aprendizaje que se centraba en las conductas, como su nombre indica. Para los conductistas, todas las acciones son el resultado de algún tipo de respuesta condicionada”. (p.1).

En tal sentido, VanPatten et al. (2020), indican que la recompensa por hacer algo bien con el lenguaje refuerza ese comportamiento lingüístico. Estos indican que, por ejemplo, una teoría del aprendizaje en la que también está incluida una teoría del

aprendizaje del lenguaje, afirma que los seres humanos son sensibles a la frecuencia de los acontecimientos y las experiencias que en tal sentido esta sensibilidad da forma a su aprendizaje. Dichos autores nos indican, además, que la lengua está formada por una serie de componentes que interactúan de diferentes maneras. Los resultados del estudio revelan que el uso de objetivos conductuales influye positivamente en el rendimiento de los alumnos.

Teoría del aprendizaje cognoscitiva

Por otro lado, de acuerdo con Yang et al. (2020), “El aprendizaje de idiomas mediante juegos digitales fomenta la motivación y permite a los alumnos sumergirse en el aprendizaje”. Aun así, estos autores indican que:

Algunos elementos del juego (por ejemplo, la competición y el desafío) o el contenido de aprendizaje (por ejemplo, los niveles de dificultad) pueden tener diferentes influencias en los distintos alumnos, especialmente en aquellos con baja autoeficacia o rendimiento académico, ya que los juegos competitivos pueden provocar frustración. (p.1).

Así pues, Yang et al. (2020), concluyeron que el análisis del comportamiento en dicho estudio mostró que los estudiantes que aprendieron con el enfoque propuesto pudieron realizar las asignaciones de forma más rápida, debido a que el sistema podía tener en cuenta el rendimiento de aprendizaje de los jugadores involucrados y de esta manera ajustar la complejidad cognitiva de las siguientes tareas a través de la subida o bajada de los niveles de juego de los estudiantes, para garantizar que cada uno de ellos aprendiera con asignaciones de niveles adecuados para ellos.

Teoría del aprendizaje constructivista

Con respecto a este tema, a continuación, les compartiremos las más significativas en lo relativo a esta investigación. Teoría del aprendizaje constructivista: Un paradigma para la enseñanza y el aprendizaje. De acuerdo con Bada y lusegun (2015),

El constructivismo representa una de las grandes ideas de la educación. Sus implicaciones para la forma en que los profesores enseñan y aprenden a enseñar son enormes. Si queremos que nuestros esfuerzos por reformar la educación para todos los estudiantes tengan éxito, debemos centrarnos en los estudiantes. Hasta la fecha, el enfoque en el aprendizaje centrado en el estudiante puede ser la contribución más importante del constructivismo. Por lo tanto, se analiza la teoría del aprendizaje del constructivismo como paradigma de la enseñanza y el aprendizaje.

El constructivismo es una teoría del aprendizaje que se encuentra en la psicología y que explica cómo las personas pueden adquirir conocimientos y aprender. Por lo tanto, tiene una aplicación directa a la educación. La teoría sugiere que los seres humanos construyen el conocimiento y el significado a partir de sus experiencias. El estudio, por tanto, concluyó que los profesores necesitan reflexionar sobre su práctica para aplicar estas ideas a su trabajo y que los profesores constructivistas animan a los alumnos a evaluar constantemente cómo la actividad les está ayudando a ganar comprensión. (p.1).

Teorías del aprendizaje mediadas por la tecnología

Respecto de este tema, y yéndonos de lo tradicional a lo actual, nos encontramos con las Teorías del aprendizaje mediadas por la tecnología, las cuales plantean un interesante paradigma para la educación del siglo XXI. Es en tal sentido que Bower (2019), afirma que la investigación acerca del aprendizaje potenciado por la tecnología,

así como la que está relacionada con el uso de las nuevas tecnologías en línea, en las cuales con regularidad ha sido muy criticada por contar con pocas teorías. Es por lo que se hace recomendación de profundizar en la temática.

A continuación, se explican estas áreas en relación con la forma en que pueden ser utilizadas para así comprender de forma holística el aprendizaje, en contextos en los que la tecnología media el mismo. Las implicaciones de los conceptos teóricos se discuten en términos de la futura conducción de la investigación sobre el aprendizaje mediado por la tecnología, así como el alcance y las condiciones bajo las cuales se aplican las teorizaciones.

Teoría del aprendizaje del conectivismo

Igualmente, otra importante teoría de este siglo lo es la teoría del aprendizaje del conectivismo a las aulas de hoy. De acuerdo con Utecht y Keller (2019),

En un documento en el cual se verifican los ocho principios de la Teoría del Aprendizaje del Conectivismo y en el cual se dan diversos ejemplos de cómo las instituciones de aprendizaje preuniversitarias, así como también la educación superior, tienen la opción de aplicarlos. Es por lo que se entiende que la realización de este estudio permitirá a las instituciones educativas aprovechar las plataformas tecnológicas que ya existen en la actualidad, así como también las que habrá en el futuro.

Así pues, es conocido que el Internet ha traído consigo potencialidad de brindar un contexto de aprendizaje conectado, colaborativo y participativo, aun así, es evidente de que en muchas aulas e instituciones académicas no están aprovechando de forma plena el valor que esta conexión puede brindar a sus estudiantes. Es por lo que se cree que, utilizando los ocho mencionados principios como marco en este estudio, se está en la capacidad de ofrecer técnicas concretas a través de las cuales, las instituciones de

educación primaria y secundaria puedan involucrar a sus estudiantes en entornos de aprendizajes colaborativos, con los que cuenta el panorama tecnológico actual.

De su lado el conectivismo como teoría del aprendizaje y su relación con la educación abierta a distancia de Hendricks (2019), nos plantea que, este en la actualidad desafía las teorías del aprendizaje existentes y se diferencia del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, que sitúan el aprendizaje en el centro del desarrollo cognitivo del alumno. Igualmente, el conectivismo hace énfasis que el aprendizaje se sitúa en diferentes redes y que, por tal razón, la construcción social del conocimiento hace que el alumno sea clave en el proceso de creación de conocimiento.

Así pues, dicho autor continúa expresando que el conectivismo es la tesis de que el conocimiento está distribuido en una red de conexiones y es por ello por lo que, el aprendizaje consiste en la capacidad de construir y recorrer esas redes. Entonces se trata de un ambiente de aprendizaje en el cual los estudiantes sencillamente se conectan a la red y crean su propio aprendizaje.

Por otro lado, Hendricks (2019) plantea, que el aprendizaje a través de la web 2.0 en los últimos años ha influido de manera decisiva en la forma de enseñar en las aulas tradicionales y en la manera de difundir y compartir el conocimiento en un ambiente de aprendizaje en línea. La teoría del conectivismo de Siemens propone un cambio de paradigma de las teorías tradicionales de aprendizaje, a las nuevas formas de aprender a través de redes, bases de datos y aprendizaje en la web en diferentes plataformas virtuales. Esta disertación de tesis doctoral se encuentra sustentada en esta teoría.

La investigación con métodos mixtos

Para Creswell (2013), en su estudio, “pasos para realizar un estudio académico de métodos mixtos”, es una metodología en rápida expansión en las ciencias sociales y

humanas en Estados Unidos y en todo el mundo. En dicho estudio, el autor nos invita a utilizar los datos cuantitativos y cualitativos (o la investigación cuantitativa y la investigación cualitativa) juntos de forma tal que se pueda obtener una comprensión más amplia de nuestras preguntas de investigación. El autor continúa expresando que los métodos mixtos son un enfoque de investigación, muy popular en las ciencias sociales, del comportamiento y de la salud, en el que los investigadores recopilan, analizan e integran datos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio o en un programa sostenido a largo plazo en el que se utilizan datos cualitativos.

Razones básicas para utilizar los métodos mixtos

Para Creswell (2013), las razones son las siguientes:

a) Necesidad de perspectivas diferentes y múltiples, o de una Comprensión, b) Necesidad de confirmar nuestras medidas cuantitativas con las cualitativas experiencias cualitativas, c) Necesidad de explicar los resultados cuantitativos, d) Necesidad de instrumentos, medidas o intervenciones mejor contextualizadas intervenciones para llegar a determinadas poblaciones, e) Necesidad de mejorar nuestros experimentos, f) Necesidad de recopilar datos de tendencias y perspectivas individuales de miembros de la comunidad, g) Necesidad de evaluar el éxito de un programa mediante una necesidad y una prueba del éxito del programa.

Aprendizaje mixto o combinado.

Definiciones y conceptualizaciones

Con respecto a este tema, de acuerdo con Hrastinski (2019), el término “Blended learning” ha sido utilizado con mucha frecuencia, pero entiende que ha habido mucha ambigüedad en su significado. Las definiciones y conceptualizaciones al respecto significan en esencia que los tipos de educación que incluyen aspectos de la

presencialidad y del aprendizaje en línea se estipulan como aprendizaje combinado, el cual se ha convertido en un término general. Este tipo de aprendizaje es utilizado también para referirse a la descripción de otras mezclas tales como: diversos métodos de instrucción, tecnologías, así como enfoques pedagógicos.

En este mismo orden de ideas para Hockly (2018), respecto del aprendizaje híbrido o combinado entiende que: el referido término de “aprendizaje mixto” ha sido usado de manera amplia en lo que respecta a la enseñanza del idioma inglés desde el año 2007. Esto ocurrió, cuando Sharma y Barrett publicaron su libro de “recursos para profesores” del mismo nombre. A pesar de todo ello Hockly entiende que dicho término ha resultado difícil de definir, debido a las diferentes interpretaciones y las diversas terminologías que han sido propuestas por investigadores, así como profesionales.

Por otro lado, un aspecto muy relevante en este tema del aprendizaje híbrido, mixto o combinado lo es, en lo que se refiere a las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje combinado en el contexto de la enseñanza de idiomas. Es por lo que le compartimos una interesante investigación de: Akbarov et al. (2018), en la cual dicho estudio reveló que los estudiantes prefieren el aprendizaje mixto o híbrido, por encima del aula tradicional en lo que respecta a la enseñanza del idioma inglés. A los estudiantes les gustaba realizar los exámenes de inglés utilizando lápiz y papel para ello, pero respecto a las entregas de los trabajos asignados, estaban divididas las opiniones de los participantes. En dicha investigación los resultados que se obtuvieron fueron discutidos en línea utilizando enfoques contemporáneos de las ciencias de la educación.

En este mismo orden de ideas, es de gran importancia compartir una interesante investigación respecto del efecto del aprendizaje híbrido, mixto o combinado en lo que tiene que ver con el rendimiento y las actitudes gramaticales de los estudiantes del idioma inglés como lengua extranjera de: Al Bataineh, et al. (2019). La misma

corresponde a una investigación sobre Moodle como plataforma tecnológica de aprendizaje en la cual muchos investigadores han realizado estudios recientes en diversos contextos, con la intención de que las futuras generaciones de estudiantes puedan utilizar la tecnología a través de un enfoque mixto, para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

En pocas palabras, en dicho estudio los resultados del análisis cualitativo arrojaron que el aprendizaje mixto o combinado, tuvo un impacto positivo en el rendimiento gramatical de los estudiantes en inglés, a la vez mostraron su satisfacción y motivación de continuar el aprendizaje del idioma inglés a través de una metodología similar. El estudio concluyó indicando que el aprendizaje mixto puede utilizarse como un método muy eficaz de enseñanza de la gramática inglesa, en los entornos del idioma inglés como lengua extranjera.

Por otro lado, en este importante tema sobre el uso del enfoque de aprendizaje combinado en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la Educación, de acuerdo con Rahim (2019), el siglo XXI ha traído consigo una gran revolución para lo que es la educación a través de las TIC, ya que estas han servido como una excelente herramienta de ayuda al contexto de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. En tal sentido, se determinó a través de su estudio que, en el aprendizaje mixto de dicho idioma, las nuevas tecnologías desplazaron a la metodología tradicional. Se establece además que con el aprendizaje mixto los educadores pueden contar con una gran variedad de actividades lingüísticas que generan mucha interacción para los estudiantes.

Aprendizaje del Idioma Inglés

Aprendizaje de inglés basado en juegos móviles en entornos de realidad virtual

Por otro lado, uno de los aspectos claves en torno a los nuevos paradigmas de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés lo es el que tiene que ver con el aprendizaje de inglés basado en juegos móviles autorregulados en un entorno de realidad virtual. De acuerdo con Chen y Hsu (2020), varios estudios realizados en las últimas décadas han explorado las ventajas y el potencial educativo de la realidad virtual (RV) y la idea de que los estudiantes se sienten más comprometidos a utilizar sus materiales e instrumentos para aprender.

En resumen, en este estudio se utilizó una aplicación móvil de aprendizaje de inglés basada en un juego de RV a través de la cual se determinó que los estudiantes se sienten más comprometidos con su aprendizaje por la motivación que le genera el juego. Se evidenció que la característica de interacción de la aplicación de Realidad Virtual y los retos del diseño que se basan en el juego, ayudan a los estudiantes a motivarse más para aprender.

La motivación para aprender inglés

Por otro lado, compartimos un interesante estudio sobre la motivación para aprender inglés el cual utiliza la siguiente pregunta: ¿Puede la motivación para el aprendizaje predecir los resultados de este? Se trata de un estudio de caso de un enfoque de aprendizaje de inglés basado en juegos móviles. De acuerdo con Tsai et al. (2017), en dicho estudio se aplicó un diseño cuasiexperimental con la intención de investigar la influencia y el poder predictivo de la motivación del estudiante para el rendimiento, utilizando un enfoque de aprendizaje de inglés basado en juegos móviles. El experimento se realizó a través de la construcción de un sistema denominado sistema de

aprendizaje del idioma inglés alegre (Happy English Learning System), el cual integró material de aprendizaje en un contexto de juego, y se instaló en dispositivos móviles.

En definitiva, a través de los resultados se pudo verificar lo eficaz que fue el enfoque utilizado el cual logro promover en los estudiantes un mayor rendimiento y motivación. De gran importancia fue además el hecho de que se evidenció la necesidad de contar con un periodo mayor de estimulación externa en los estudiantes de modo tal que pueda mejorar la eficacia en estos.

Aprendizaje de inglés basado en juegos

Con respecto a este importante tema, para Lin (2020), en su investigación Aprendizaje de inglés basado en juegos, afirma lo siguiente:

En una universidad de preparación de profesores del oeste de Taiwán, los investigadores habían recopilado datos para explorar la eficacia del aprendizaje de idiomas de los estudiantes y las mejoras en la presentación oral. Se buscaron casos dignos de mención y datos cualitativos y numéricos persuasivos a partir de las notas de rendimiento académico, lo que implica que el aprendizaje asistido por ordenador mediante juegos contribuye a mejorar las competencias lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de las carreras de ciencias y arte y de humanidad en la universidad de preparación de profesores. (p.1).

Por consiguiente, de acuerdo con Lin (2020), se deben promover los juegos como materiales de aprendizaje para el desarrollo de los estudiantes y que estas herramientas puedan ser utilizadas tanto en los centros educativos como en los hogares de estos. Este autor sugiere a su vez la aprobación de los juegos en dispositivos electrónicos como materiales de aprendizaje del idioma inglés de forma tal de que los estudiantes adquieran con mayor rapidez las competencias lingüísticas propuestas.

Uso de la tecnología en el aprendizaje de la lengua inglesa

Con relación a el uso de la tecnología en el aprendizaje de la lengua inglesa: Una revisión de la literatura de Ahmadi y Reza (2018), afirman lo siguiente:

El uso de la tecnología se ha convertido en una parte importante del proceso de aprendizaje dentro y fuera de la clase. Todas las clases de idiomas suelen utilizar algún tipo de tecnología. La tecnología se ha utilizado tanto para ayudar como para mejorar el aprendizaje de idiomas. La tecnología permite a los profesores adaptar las actividades del aula, mejorando así el proceso de aprendizaje de idiomas. La tecnología sigue creciendo en importancia como herramienta para ayudar a los profesores a facilitar el aprendizaje de idiomas a sus alumnos.

En este trabajo, el investigador definió el término tecnología y la integración de la tecnología, explicó el uso de la tecnología en el aula de idiomas, revisó estudios anteriores sobre el uso de las tecnologías en la mejora de las habilidades de aprendizaje de idiomas, y estableció ciertas recomendaciones para el mejor uso de estas tecnologías, que ayudan a los estudiantes a mejorar sus habilidades de aprendizaje. (p.1).

Nociones generales de Gamificación

Principales conceptos de gamificación

Con relación a este tema, de acuerdo con Rodríguez et al. (2019), en su estudio sobre los principales conceptos de gamificación, nos plantea que, la Gamificación consiste en incorporar elementos de los juegos en línea, tales como los puntos, las tablas de clasificación y las insignias, en contextos no relacionados con los juegos, los cuales ayudan a mejorar el compromiso tanto de los empleados como de los consumidores, en este caso estudiantes. Se hace énfasis además que en dicho estudio se concluyó que los

investigadores identificaron ocho temas (gamificación; juego; uso; usuarios; negocio; puntos; compromiso; aprendizaje) y veintiocho conceptos relacionados.

Para Dehghanzadeh et al. (2021), en su estudio, uso de la gamificación para apoyar el aprendizaje del inglés como segunda lengua: una revisión sistemática, nos comparten que, la Gamificación digital es un método divertido que sirve de apoyo al aprendizaje del inglés como segunda lengua (LESL) y además reduce la brecha entre el aprendizaje de los estudiantes y la práctica educativa. En esta revisión sistemática se presenta una panorámica general del estado del arte acerca del uso de la Gamificación para el LESL en entornos digitales.

Igualmente, afirman que, aunque estos estudios informaron de los efectos altamente positivos sobre el uso de la Gamificación en las experiencias de aprendizaje de los alumnos y sus resultados de aprendizaje obtenido, no se informó de los elementos específicos de Gamificación asociados a las experiencias y resultados de aprendizaje. Dichas experiencias de aprendizaje positivas de los entornos de aprendizaje lúdico son consideradas: agradables, atractivas, motivadoras y divertidas.

En conclusión, los resultados de aprendizaje objetivo del LESL Gamificados lo fueron: el aprendizaje de contenidos lingüísticos, el compromiso, la motivación y la satisfacción. Dichos resultados proporcionan magnificas sugerencias acerca de cómo diseñar la Gamificación digital para el LESL de los estudiantes, así como sus correspondientes experiencias y resultados de aprendizaje.

Impacto de la gamificación en entornos educativos

Con relación a este tema, Huang et al. (2020), presentan el impacto de la gamificación en entornos educativos en los resultados de aprendizaje de los estudiantes: un metaanálisis, nos comparte que, la investigación sobre la gamificación en el contexto

educativo ha arrojado resultados dispares en cuanto a los resultados del aprendizaje de los estudiantes. Por consiguiente, es por ello por lo que diversos investigadores, así como los profesionales de la educación luchan por identificar cuándo, dónde y cómo utilizar los conceptos de diseño de la gamificación. En resumen, en dicho estudio se examinaron 14 elementos de diseño de gamificación distintos y se demostró que cada uno de ellos produce efectos diferentes en los resultados de aprendizaje de los estudiantes.

Percepción de los futuros profesores sobre la Gamificación educativa

Con relación a este contexto se entiende de suma importancia saber ¿Qué piensan los futuros profesores sobre la gamificación educativa? Pektas y Kepceoglu (2019), nos comparten sobre lo que piensan los futuros profesores de ciencias sobre el uso de la gamificación en la educación. En el mismo se pidió a 44 futuros profesores de ciencias que aportaran su opinión acerca del uso de la Gamificación en la educación, luego de una implementación de 4 semanas. Los hallazgos revelaron acerca de los participantes que los beneficios de la gamificación, se verificaron los siguientes aspectos: el aumento de la motivación, el ahorro de tiempo y la prevención de las trampas, así como las limitaciones, como la dificultad en la gestión del aula y los problemas tecnológicos.

En conclusión, además de lo anterior, según los participantes, las aplicaciones de Gamificación podrían utilizarse en la evaluación de la instrucción. Dicho estudio se realizó con respecto a las prácticas de juego en el período de formación del profesorado, lo que revela que sería beneficioso estudiar diferentes niveles de enseñanza y aplicar las prácticas en diferentes cursos para diversificar los resultados.

Los beneficios de la gamificación en el contexto del aprendizaje del idioma inglés

Por otra parte, Rahmani (2020), nos comparte su estudio los beneficios de la gamificación en el contexto del aprendizaje del inglés, en el cual se mostró los resultados de la revisión de artículos basados en la investigación sobre la Gamificación en el ámbito del aprendizaje del idioma inglés. En resumen, en dicho estudio se determinó que el concepto que se tenía de los juegos educativos pasó de ser un auto entretenimiento a un eduentretenimiento.

Por otro lado, de acuerdo con Rothwell y Shaffer (2019), citado por Rahmani (2020), “Esta noción es adaptada por profesores de grandes países como Polonia, China y Estados Unidos para mejorar su clase de inglés con resultados sorprendentemente positivos”. En la misma el escritor recopiló y analizó trece artículos de sitios Web y revistas de gran relevancia en los cuales los resultados indicaron que la gamificación aportaba grandes beneficios a los estudiantes. En pocas palabras, los resultados más importantes incluían la mejora de la motivación, la promoción de actitudes positivas y un mejor rendimiento, el fomento de las habilidades del siglo XXI y mejores logros cognitivos, el fomento de la interacción social y la independencia, y la mejora de la competitividad entre los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

Por su parte, Zainuddin et al. (2020), nos indican en su estudio el impacto de la gamificación en el aprendizaje y la instrucción: Una revisión sistemática de las pruebas empíricas, que la adopción de la gamificación en el aprendizaje y la instrucción se percibe como un atractivo amplio y de gran interés entre los alumnos para estimular la motivación, el compromiso del alumno y la influencia social”. En suma, dichos autores informan que, las últimas pruebas de investigación científica acerca de las tendencias emergentes de las tecnologías de aprendizaje y los complementos de Gamificación

amplían las posibilidades de futuras direcciones de investigación para revolucionar el aprendizaje y la instrucción a través de la gamificación.

Teorías Sobre la Gamificación

Teoría en la investigación sobre gamificación

Por otra parte, de acuerdo con Krath et al. (2021), revelando las bases teóricas de la gamificación: Una revisión sistemática y análisis de la teoría en la investigación sobre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos, no dicen que el gran aumento en el interés por parte de la comunidad científica en querer explicar el cómo la gamificación favorece los siguientes aspectos: el afecto positivo y la motivación, el cambio de comportamiento y el aprendizaje, no obstante hace falta una visión general de la comprensión teórica del presente, respecto de los mecanismos psicológicos de la gamificación. Se ha evidenciado que las investigaciones anteriores han adoptado varios ángulos diferentes y siguen estando fragmentadas.

En efecto, en este estudio se examinan las bases teóricas utilizadas en la investigación sobre la Gamificación, los juegos serios y el aprendizaje basado en el juego a través sistematizar la revisión literaria en la que luego se discutió los puntos comunes de los denominados supuestos básicos. Dicha revisión muestra que los científicos utilizaron una variedad de 118 teorías diferentes en las cuales se comparten formulaciones explícitas o conexiones conceptuales.

En conclusión, de acuerdo con dichos autores, la mecánica de la gamificación permite a los usuarios, en este caso estudiantes, perseguir objetivos individuales y seleccionar entre diferentes alternativas de progreso, a su vez, el sistema puede adaptar la complejidad a las capacidades de cada estudiante. Se revela además que los

elementos de Gamificación social permiten la comparación social y conectar a los estudiantes para que se apoyen mutuamente y trabajen hacia un objetivo común.

Teoría para la gamificación de aplicaciones no relacionadas con el juego

En cuanto a este tema, para Treiblmaier et al. (2018), en su estudio: Establecer una definición, un contexto y una agenda de investigación basada en la teoría para la gamificación de aplicaciones no relacionadas con el juego, nos comparte que, algunos consideran como área de estudio incipiente, aun así, la gamificación ha atraído el interés de investigadores de diversas áreas del conocimiento. Sin embargo, se entiende que no ha habido mucho enfoque en lo que es la creación de una gran base teórica que sustente la investigación acerca de la Gamificación. En pocas palabras, dichos autores entienden que la idea básica de la Gamificación es usar características con similitud a las de un juego en ambientes no lúdicos para así motivar a los estudiantes y mejorar los resultados del rendimiento de estos.

Del mismo modo, se considera importante definir el alcance del dominio y desarrollar una agenda investigativa que considere de forma explícita la importancia de la teoría. Además, se desarrollaron preguntas de investigación como ejemplos de forma tal que se ayude a crear una agenda de investigación para la gamificación. Se llegó a la conclusión de que el uso de un enfoque multi teórico en el desarrollo de una agenda de investigación en la cual se anime a los investigadores a asumir un papel de liderazgo en esta área emergente y tan prometedora.

Gamificación basada en la teoría en cursos invertidos de educación superior

Con respecto a este interesante tema, Huang y Hew (2018), presentan la implementación de un modelo de gamificación basado en la teoría en cursos invertidos de educación superior: Efectos sobre la realización de actividades fuera de clase y la

calidad de los artefactos. Esta teoría basada en cursos invertidos ha sido de gran ayuda en estos tiempos de pandemia en la cual las diversas instituciones educativas se vieron en la necesidad de adoptar otros modelos de enseñanza-aprendizaje.

Para Huang y Hew (2018), “El aprendizaje invertido puede proporcionar más tiempo en el aula para que los estudiantes practiquen y apliquen los conocimientos y reciban comentarios de sus compañeros y profesores”. A pesar de lo dicho anteriormente estos autores revelan que, los estudios empíricos han dado cuenta de diversas situaciones que pueden emerger con las actividades de la clase invertida, como el hecho de que los estudiantes no puedan acceder a los materiales de aprendizaje requeridos fuera del ambiente escolar. En la presentación de dicho modelo se determinó que, los estudiantes que no completan el trabajo fuera de clase obtienen pocos beneficios de las actividades posteriores de discusión y resolución de problemas en clase.

En este mismo orden de ideas, acerca de las teorías de la gamificación, Huang y Hew (2018), revelan también que el estudio que realizaron ofrece una nueva contribución debido a que el mismo permite explorar si la gamificación pudiera ser utilizada como una estrategia para motivar a los estudiantes a participar en más actividades fuera de clase sin perder la calidad del trabajo. Es por ello por lo que en dicho estudio se aplicaron diversos aspectos cruciales de cinco teorías de la motivación de forma tal que se pueda proponer un modelo de diseño de gamificación objetivo-acceso-retroalimentación-reto-colaboración (GAFCC).

En definitiva, el estudio realizado por los citados autores reveló que, (a) la clase GAFCC completó de forma significativa muchas más actividades antes y después de la clase que la clase de control y (b) la clase GAFCC produjo un trabajo de mucho mayor calidad que la clase de control. Es importante destacar además que se recogieron las

percepciones de los estudiantes sobre el uso de la Gamificación, a través de entrevistas y se incluyeron en este estudio. En la conclusión de dicha prueba se entiende que existe la necesidad de seguir investigando el uso del modelo GAFCC en la implementación de la clase invertida.

Teoría de los sistemas de edu-gamificación centrados en el estudiante

Con relación a este tema, de acuerdo con Barber (2021), en su estudio: cuando los estudiantes son jugadores: Hacia una teoría de los sistemas de edu-gamificación centrados en el estudiante.

La idea de que los juegos influyen en el aprendizaje no es nueva en la pedagogía. En la última década, se ha incrementado el uso de juegos en la educación superior, la participación social, el marketing y la formación empresarial. Cuando se utiliza en un entorno de educación superior, un sistema de ludificación no funciona en el vacío, sino que está imbuido e integrado en el contenido de aprendizaje del curso. (p.1).

Por otro lado, Barber (2021), expresa que para comprender a fondo el impacto del sistema en los resultados del aprendizaje, se debe considerar cómo el contenido de aprendizaje dentro del sistema y los comportamientos del instructor pueden afectar a la motivación de los estudiantes al usar el sistema y, por ende, a los resultados del uso de este.

Por consiguiente, Barber (2021), continúa indicando que existe un vacío de conocimiento sobre el cómo incluir estos aspectos en el examen del fenómeno. Dicho vacío de conocimiento se aborda a través de la presentación de un modelo teórico de sistemas de edu-gamificación centrados en el estudiante. Es por lo que, se proporcionan

referencias de instrumentos empíricos ya establecidos, los cuales se pueden adaptar, de modo que se pueda operacionalizar el modelo propuesto.

Teoría del Aprendizaje Gamificado

En cuanto a este tema, de acuerdo con Zaric et al. (2021), en su Teoría del Aprendizaje Gamificado: El papel moderador de las tendencias de aprendizaje de los alumnos, nos comparten que, la teoría del aprendizaje gamificado implica que esta no afecta directamente al aprendizaje, sino que estimula un comportamiento que se relaciona con el aprendizaje en un proceso de mediación o moderación. Dicho comportamiento que se relaciona con el aprendizaje puede, de cierta forma, predecirse basándose en la forma en que los estudiantes perciben, comprenden y utilizan la información.

Así pues, se denomina tendencias del aprendizaje a las diferentes formas de aprender. En dicho estudio se investigó el papel que juega el moderador de las tendencias de aprendizaje en lo que ha sido el éxito de la Gamificación en relación con los siguientes factores: participación académica, el compromiso y la experiencia de los alumnos. Para ello, se utilizó el modelo de estilo de aprendizaje de Felder-Silverman para la identificación de las tendencias de los alumnos.

En resumen, en el presente estudio los resultados indican que el diseño de Gamificación contribuye de forma positiva en la participación académica, afecta al compromiso de los alumnos en entornos Gamificados y además que las tendencias de aprendizaje de los estudiantes moderan el compromiso de estos.

Teoría del flujo y diseño de experiencias de aprendizaje en entornos de aprendizaje gamificados

Con respecto a este tema, de acuerdo con la Teoría del flujo y diseño de experiencias de aprendizaje en entornos de aprendizaje gamificados de Vann y Tawfik (2020), Las tecnologías de aprendizaje deben diseñarse de forma que la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes se logra de forma sencilla. No obstante, gran parte de la bibliografía sobre tecnologías de aprendizaje muy a menudo se centra en la retención de contenidos. En tal sentido, dichos autores afirman que se sabe menos sobre las teorías y los modelos que influyen directamente en la forma en que los alumnos perciben la interfaz y reaccionan ante esta. En conclusión, dichos autores describen en este estudio los principios teóricos de la teoría del flujo y su aplicación para el diseño de experiencias de aprendizaje, de manera especial para los denominados entornos de aprendizaje gamificados.

Aproximación de Teoría Emergente Producto de Esta Investigación

En la presente investigación, la Gamificación aplicada al aprendizaje del inglés como herramienta de motivación, una mirada desde plataformas digitales, es un estudio multi metodico, mixto, en el cual se consultó a 10 profesores licenciados del área de inglés y encuestando a 150 de estudiantes de 5 centros educativos del sector público de la República Dominicana, además de lo anterior descrito, se consultó a 4 expertos en el área de Gamificación a través de una encuesta virtual, donde se pudo evidenciar las siguientes reflexiones:

En primer lugar, que la Gamificación en plataformas digitales es una herramienta tecnológica divertida y motivacional, la cual ayuda de forma positiva en los aspectos actitudinales, emocionales y motivacionales de los estudiantes durante las clases. Igualmente, es una herramienta que ayuda en gran medida de forma muy positiva en el

aspecto social de los estudiantes, ya que les permite interactuar entre ellos enriqueciendo de esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje, e igualmente aprenden de forma colaborativa y fomenta los valores en estos.

En segundo lugar, se consideró que esta metodología de aprendizaje es ideal como eje transversal para las diferentes áreas del saber y que debe ser incluida en el currículo educativo de la República Dominicana. Finalmente, todo lo anterior expuesto así queda evidenciado en los hallazgos plasmados de forma escrita y a través de estructuras visuales, presentados en el momento cuantitativo, así como cualitativo de este estudio.

En cuanto al Aprendizaje del Idioma Inglés.

Por otro lado, se pudo evidenciar en los hallazgos de este estudio, en este aspecto del idioma inglés, que el uso de la Gamificación digital en el aula es altamente positivo y que los estudiantes objeto de esta investigación aprendieron el idioma de forma divertida, motivados a seguir aprendiendo y algo muy importante, el hecho de compartir socialmente con sus compañeros de estudios durante las clases, lo que además enriquece la dinámica del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Además de lo anterior expuesto, cabe destacar que estas estrategias metodológicas de aprendizaje son por demás, útiles para lograr los objetivos educativos propuestos, de forma divertida, dinámica, eficiente y significativa en cuanto a los contenidos curriculares se refiere. Todo ello a través de impulsar las habilidades del saber en cuanto a la adquisición de una lengua extranjera, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia enriquecida, la cual ayuda en los aspectos cognitivos, en la comprensión, concentración, mejorando a su vez, lo concerniente a los aprendizajes de los estudiantes y lo que se entiende más significativo, permite desarrollar habilidades blandas en estos, tan importante en el desarrollo integral de las personas.

Gamificación aplicada a la educación

En lo que respecta a este importante apartado de la presente investigación, se presentan diversos conceptos de los principales autores e investigadores respecto de la Gamificación aplicada a la Educación. A continuación, se comparte lo siguiente:

Gamificación de la educación y el aprendizaje

Con relación a este tema, de acuerdo con Majuri et al. (2018), en su investigación Gamificación de la educación y el aprendizaje: Una revisión de la literatura empírica, nos comparte que, la Gamificación se ha convertido en uno de los grandes desarrollos tecnológicos para el compromiso humano. Es por ello por lo que, no causa sorpresa que la Gamificación se haya abordado e implementado de manera especial en el contexto de la educación, en donde ha sido un desafío constante para el sistema educativo. No obstante, el volumen de investigación sobre el tema se ha incrementado, el resumen del conocimiento logrado se considera que ha seguido siendo muy modesto y limitado.

En resumen, los resultados obtenidos indican que la Gamificación en la educación y el aprendizaje se enfocan más en señalar el logro y la progresión, mientras que las asequibilidades sociales y orientadas a la inmersión son mucho menos comunes. Dichos resultados reportados en los estudios revisados están muy orientados de forma positiva. Estos implican que la investigación futura sobre la Gamificación en la educación tendrá que enfatizar cada vez más, en la variación de las asequibilidades en las implementaciones y los objetivos perseguidos por las soluciones de gamificación.

Narrativa para la gamificación en la educación

Por otra parte, Palomino et al. (2019), en su estudio: Narrativa para la gamificación en la educación; ¿Por qué debería importarle? Comparten lo siguiente:

Los estudios de gamificación aplicada a la educación se centran en animar a los estudiantes a realizar tareas específicas, sin embargo, muchos de estos estudios aún no son concluyentes sobre el grado de influencia de la gamificación en el compromiso. Además, los marcos utilizados para aplicar la gamificación en esos sistemas son principalmente estructurales (por ejemplo, sistemas de puntuación y clasificación) en lugar de marcos de contenido (donde los elementos de juego se aplican al contenido). (p.1).

Así pues, en dicho estudio Palomino et al. (2019), desarrollaron una investigación empírica a partir de una revisión bibliográfica del concepto de narrativa en otros medios, como los juegos. Además, fueron mapeadas las definiciones en características y se cruzaron las similitudes y diferencias entre ellas, para encontrar una base común que pudiera aplicarse en los entornos de Gamificación. En resumen, se encontró además que el elemento narrativo en los entornos gamificados se distancia mucho más de la de los juegos.

Revisión sistemática de la literatura sobre la gamificación en la educación

En cuanto a este tema, para Manzano-León et al. (2021). En su estudio: Entre Level Up y Game Over: Una revisión sistemática de la literatura sobre la gamificación en la educación, la gamificación educativa trata el uso de elementos de juego y técnicas de diseño de juegos en el ámbito educativo, por lo que el punto central en el presente estudio fue el de verificar las evidencias existentes sobre lo que es el impacto de la Gamificación en la educación, así como su impacto en la motivación y el rendimiento académico en los alumnos en los últimos años de forma tal que se pueda analizar y verificar la distribución

En definitiva, para Manzano-León et al. (2021), El objetivo de este estudio fue examinar la evidencia existente sobre el impacto de la gamificación educativa en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en los últimos cinco años para analizar su distribución en el tiempo. Todo esto ayudó a verificar el nivel educativo, las variables y los elementos de juego más utilizados, y conocer las ventajas de su implementación en el aula. Se puede verificar que los resultados obtenidos apoyan la conclusión a que se arribó de que la gamificación educativa tiene un gran impacto positivo en el rendimiento académico, así como en el compromiso y la motivación de los estudiantes.

La planificación de la Gamificación en ambientes educativos

Con respecto a este tema, se incluye en esta investigación el tema de la planificación de la Gamificación, así como el de las redes sociales, debido a la importancia que reviste a nivel general en la sociedad, así como también para la educación en estos tiempos de era digital. Por lo tanto, se comparte el estudio; Un enfoque para la planificación y el despliegue de conceptos de gamificación con redes sociales en contextos educativos, de: Toda et al. (2019), quienes argumentan que, la planificación de la Gamificación ha sido debatida ampliamente en los últimos años, ya que puede utilizarse para aumentar el rendimiento, el compromiso y la motivación de los estudiantes. Afirman que cuando esta se aplica de forma correcta en entornos educativos, la gamificación lleva a un mejor aprendizaje, la cual da opción de ser potencializada cuando se vincula a las redes sociales.

No obstante a lo anterior expresado, se considera que según la literatura, hay tres preocupaciones principales en relación con este tema: (a) los instructores y profesores no tienen los recursos para planificar y desarrollar estrategias de gamificación en sus clases; (b) la Gamificación necesita ser enfocada de forma sistemática para obtener los

resultados positivos requeridos; y (c) existen enfoques sistemáticos que conecten y ayuden en el diseño de tareas de gamificación y redes sociales dentro de estos ambientes.

En conclusión, para Toda et al. (2019), este trabajo propone una solución de forma tal que pueda ayudar a los instructores y profesores a planificar y utilizar conceptos de gamificación con características de redes sociales en ambientes de aprendizaje en el sector educativo. Dicho estudio revela que, los resultados demostraron que nuestro enfoque es el primero que tiene en cuenta a las partes interesadas (es decir, instructores y profesores) como parte del proceso. Además, aunque todavía hay algunos obstáculos que superar, las estrategias gamificadas que se crearon lograron una aceptación positiva entre los estudiantes y el profesor.

Gamificación con fines educativos

Acerca de este tema, de acuerdo con Luo (2022), en su estudio: Gamificación con fines educativos; ¿Cuáles son los factores que contribuyen a una mayor o menor eficacia? Definen lo siguiente:

La gamificación se refiere al uso de elementos o mecanismos de diseño de juegos en contextos no lúdicos para promover los comportamientos esperados. Aunque teóricamente es prometedora, los estudios empíricos informan de resultados mixtos en cuanto a la eficacia de la gamificación en las prácticas educativas. En este estudio además se examinó tres cuestiones, incluyendo la eficacia de las implementaciones de la gamificación educativa en los estudios empíricos anteriores, cómo se ha medido la eficacia y qué factores contribuyen a los diferentes resultados de eficacia. (p.1).

En definitiva, para Luo (2022), se considera un resultado significativo del presente estudio la redefinición de los siguientes términos: los elementos de juego se refieren a "los elementos obvios parecidos a un juego que se utilizan frecuentemente en los juegos digitales o la gamificación, que son sustantivos concretos", y también que, los mecanismos de gamificación se refieren a "las directrices subyacentes que hacen que las actividades de gamificación sean atractivas, que son sustantivos abstractos que se relacionan con las necesidades psicológicas innatas de los seres humanos". Es por lo que, el análisis de contenido contribuyó a sintetizar un marco descriptor que hace que la gamificación sea más atractiva y que, a su vez, contenga los siguientes elementos: objetivo, visualización, retroalimentación inmediata, adaptación, desafío, competición, recompensa y fracaso por diversión.

Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés

Uso de la gamificación y los juegos serios para el aprendizaje del inglés

En este importante apartado tratamos el tema principal de la presente investigación, por lo cual compartimos conceptos de importantes investigadores. De acuerdo con Yanes y Bououd (2019), en su investigación: *Uso de la gamificación y los juegos serios para el aprendizaje del inglés*, afirman que, en su estudio se proporciona un catálogo de las oportunidades y los retos más importante que se derivan del uso de la Gamificación y los juegos serios para el aprendizaje de la lengua inglesa. Un aspecto de gran relevancia en este estudio fue que se produjo una lista ordenada de asuntos importantes de adopción y entrada a ser considerados a la hora de Gamificar la experiencia de aprendizaje del idioma inglés. En resumen, además de lo anterior se logró identificar factores adicionales a través de una discusión de los temas y sobre la base de los hallazgos, se trató la relevancia y las implicaciones de las oportunidades y los desafíos que están asociados con la Gamificación y los juegos serios.

Percepción de los estudiantes hacia la gamificación aplicada en el aula de inglés

Con respecto a este tema, en esta Investigación es de suma importancia saber la percepción que tienen los estudiantes, como los principales protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, respecto de la Gamificación en las aulas aplicadas al idioma inglés. Es por lo que se comparte el estudio realizado por Putra y Priyatmojo (2021), Percepción de los estudiantes hacia la gamificación aplicada en el aula de inglés en el que se informa que, el estudio se propone conocer qué perciben los estudiantes acerca de la Gamificación aplicada en el aula de inglés. En particular, para dichos autores, la gamificación surge como una innovación en la enseñanza en el aula en el cual el concepto básico es incorporar elementos de juego en la enseñanza, aprovechando el interés que se genera en los estudiantes a través de su uso. En suma, un aspecto clave en dicho estudio fue que se llevó a cabo debido a que todavía hay pocas investigaciones realizadas que analicen la percepción de los estudiantes hacia el uso de la gamificación.

Globalmente para Putra y Priyatmojo (2021), de la investigación realizada resultó que la percepción de los estudiantes respecto de la gamificación en las clases de inglés fue mayormente positiva. Dicho estudio reveló que para los estudiantes la gamificación fue eficaz y muy divertida para adquirir aprendizaje en el aula de clases. Por tanto, se entiende que esta metodología de enseñanza ayuda a que los estudiantes sean más activos y por ende participen más en las actividades de la clase, todo ello ayudando a su vez la reducción o eliminación del aburrimiento en clase debido a que dicha metodología crea una excelente atmósfera para el aprendizaje, a la vez de aumentar la motivación por aprender.

Gamificación para la enseñanza y el aprendizaje de idiomas mejorados por la tecnología

Acerca de este tema, para Pujolà y Appel (2020), en su estudio: Gamificación para la enseñanza y el aprendizaje de idiomas mejorados por la tecnología:

Dichos autores consideran a la gamificación como estrategia pedagógica innovadora en el aprendizaje de idiomas a través del uso de la tecnología. En su estudio se examina el constructo de la gamificación y se argumenta la necesidad de una definición más clara, debido a que muchos autores utilizan diversos términos de forma indistinta. En dicho estudio se presentan, además, las dinámicas, mecánicas y componentes para conformar una experiencia de aprendizaje gamificada.

También se describe la investigación y las experiencias docentes actuales sobre la gamificación y la enseñanza y el aprendizaje potenciado por la tecnología. Así como, se identifican dos enfoques: el uso o diseño de aplicaciones gamificadas y las experiencias de aprendizaje gamificadas diseñadas íntegramente por los profesores e implementadas con la ayuda de diferentes tecnologías. Además, se discuten algunas herramientas y plataformas para la gamificación y se ofrecen recomendaciones sobre cómo implementar una intervención de enseñanza gamificada exitosa.

También se proponen dos enfoques para investigar la gamificación. (p.1).

La Gamificación en plataforma digital para aprender lenguas extranjeras

Por otro lado, de acuerdo con Arce y Valdivia (2020), en su estudio: Adaptación de la competitividad y la gamificación a una plataforma digital para el aprendizaje de lenguas extranjeras comparten lo siguiente:

Debido al crecimiento de la globalización, el aprendizaje de una segunda lengua es una necesidad para desarrollarse en un entorno multicultural cada vez más exigente.

Sin embargo, en la actualidad todavía nos encontramos con que se siguen aplicando algunas metodologías tradicionales para la enseñanza, lo que supone un problema para los alumnos actuales, también llamados nativos digitales, ya que estas metodologías deberían adaptarse a esta era digital de la tecnología y el conocimiento. (p.1).

Así pues, para Arce y Valdivia (2020), como una forma de solucionar dicho problema, fue desarrollado un recurso digital para ser utilizado en el aprendizaje de lenguas extranjeras en que se tenga en cuenta la competitividad y la gamificación como bases fundamentales de motivación para con los estudiantes de forma tal que estos queden enganchados en las actividades curriculares. Otro gran objetivo de dicha herramienta lo fue, el mejorar la forma de procesar la información teórica con que se cuenta a través del uso de un ambiente virtual el cual contiene actividades competitivas y elementos de gamificación tales como: obtener medallas por realizar las tareas asignadas, mostrar la barra de progreso del usuario y el ranking según las puntuaciones adquiridas, de forma tal que los estudiantes se motiven y puedan mejorar sus aprendizajes.

En pocas palabras, en dicha investigación se pudo constatar el hecho de que los estudiantes están más dispuestos a usar las herramientas digitales de gamificación. Todo esto es debido a que los estudiantes se sienten más motivados para aprender una segunda lengua a través del uso de esta estrategia metodológica.

Efecto de la Gamificación en la motivación de los estudiantes y el rendimiento del aprendizaje en la adquisición de una segunda lengua.

Para Boudadi & Gutiérrez (2020), en su investigación mixta, Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within

higher education: a literature review, que la gamificación crea entornos dinámicos en los que, las personas, en este caso los estudiantes sienten la sensación de progreso mediante el ascenso y la complejidad en los niveles. Esta idea es denominada de progresión, definida como autoeficacia en la teoría de aprendizaje social de Bandura (2012), citado por Boudadi & Gutiérrez (2020).

Según el constructo de dicha teoría, la autoeficacia percibida refleja las creencias de las personas sobre sus capacidades de logro y las consecuencias de sus comportamientos. En este sentido, los resultados positivos como la autorrealización y el sentimiento de logro pueden impulsar y mantener la motivación intrínseca. La teoría del flujo también se refiere a la idea de que la motivación sostenida surge de una relación equilibrada entre un reto y el sentido de eficacia de las personas basado en sus habilidades. Según Csikszentmihalyi (1991), citado por Boudadi & Gutiérrez (2020), las personas alcanzan el estado de flujo cuando se aferran a una actividad sólo por su disfrute y gratificación. Esto es lo que Zichermann y Cunningham (2011), citado por Boudadi & Gutiérrez (2020), denominan "bucle de compromiso", un proceso en el que los jugadores buscan constantemente satisfacción a través de recompensas regulares.

En este mismo orden de ideas, para Kapp (2012), citado por Boudadi & Gutiérrez (2020), afirma que la gamificación de las actividades es una manera de integrar al aula estrategias de aprendizaje motivadoras, así como estrategias de aprendizaje basadas en juegos digitales en el aula, y a su vez, proporcionar a los jugadores (estudiantes) "la sensación de compromiso, la retroalimentación inmediata, la sensación de logro y el éxito de luchar contra un reto y superarlo". El autor revela que, para producir todas estas experiencias motivadoras, las actividades gamificadas se deben seguir un sistema progresivo con niveles por secuencias a través de los cuales los jugadores, en este caso estudiantes, puedan avanzar a su propio ritmo.

El efecto de la gamificación en la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

Para Anisa et. al (2020), en su estudio “El efecto de la gamificación en la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés”, revela que la motivación juega un papel muy importante la cual impulsa el aprendizaje. Los autores entienden que, la aplicación de juegos educativos puede aumentar la motivación de los alumnos. Se sabe que, en este tiempo, el juego utiliza tecnología, plataformas digitales, que permiten a los estudiantes vivenciar la diversión de una forma más accesible. Entienden, sin embargo, que algunos juegos no son adecuados para los estudiantes. Expresan que la gamificación, es decir, la implementación de elementos de juego en un contexto no lúdico sirva como solución para motivar a los estudiantes.

Gamificación para mejorar el aprendizaje del idioma inglés

En este apartado se comparte un aspecto de gran relevancia para la presente investigación, el cual es: Gamificación para mejorar el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, de Nikmah (2020), en el que dicho autor nos revela que el estudio pretendió revisar algunas teorías y estudios previos sobre la aplicación de plataformas de aprendizaje que se basan en juegos con la finalidad hacer más compromisarios a los estudiantes en lo que respecta al aprendizaje del idioma inglés. Esto es de suma importancia debido a que aprender inglés es de gran importancia en esta era de la tecnología y se considera que no es negociable en la era de la Industria 4.0 la cual utiliza dicho idioma en la comunicación y la colaboración a nivel global. A través de esta metodología resulta motivante y fácil aprender inglés.

Con respecto a este tema, para Nikmah (2020), nos revela que una de las soluciones para ayudar a resolver dicha problemática lo fue a través de la implementación de la gamificación, en la cual una de las principales herramientas de gamificación lo fue Kahoot. Se trata de una de las aplicaciones más utilizadas para mejorar de forma significativa, el compromiso de los estudiantes para aprender inglés. Dicha herramienta, es una plataforma gratuita de aprendizaje la cual está basada en juegos, que a su vez puede ser utilizada por profesores y alumnos.

Por su parte Díaz y Zajia (2020), en su estudio: El uso de la Gamificación para mejorar el inglés como lengua extranjera. Nos comparten que, el aprendizaje de un nuevo idioma es de suma importancia en la vida actual y representa una meta para profesores y estudiantes, porque el aprendizaje no siempre ha sido divertido y los estudiantes pueden perder la motivación para aprender. Es por ello por lo que se han proporcionado nuevas técnicas y estrategias para ayudar a motivar a los estudiantes de lenguas extranjeras, una de esas herramientas es el uso de la Gamificación, específicamente la plataforma "hot potatoes".

En particular, para Díaz y Zajia (2020), el objetivo principal de este proyecto fue utilizar dicha plataforma a fin de impactar y mejorar la motivación y el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes universitarios. Fue entonces que para lograr dicho objetivo se utilizó la plataforma "hot potatoes" a 20 estudiantes con diferentes niveles de conocimiento del idioma inglés. En resumen, se pudo constatar a través de este estudio que, la aplicación de juegos interactivos dentro de la plataforma "hot potatoes" mostró muy buenos resultados, los cuales fueron notorios y que a su vez dieron lugar a la conclusión de que esta es una herramienta muy dinámica y entretenida, la cual ayuda a mejorar la motivación y el aprendizaje del idioma inglés como una lengua extranjera en los estudiantes universitarios.

Globalmente, hemos podido apreciar en esta investigación, el uso de la Gamificación en Educación, así como también en el aprendizaje del idioma inglés, es de suma relevancia. Por lo que se considera importante seguir profundizando en el tema, tanto en lo que respecta al área de investigación científica, así como también a la práctica pedagógica en las aulas del sistema educativo de cada país.

En otro orden de ideas, el diseño de esta investigación es no experimental, de tipo descriptiva. Respecto de este tipo de investigación, de acuerdo con Siedlecki (2020). El propósito de los estudios descriptivos es describir individuos, eventos o condiciones estudiándolos tal y como son en la naturaleza. Los investigadores no manipulan ninguna de las variables, sino que se limitan a describir las muestras y/o las variables. Es el único diseño que también puede explorar una sola variable. Los estudios descriptivos examinan las características de una población: identifican los problemas que existen en una unidad, una organización o una población: o examinan las variaciones de características o prácticas entre instituciones o incluso países.

Preguntas de la investigación

Partiendo del propósito de este estudio y sobre la base de la revisión literaria del misma, se formulan las siguientes preguntas de investigación, a través de las cuales se busca obtener datos, así como informaciones que den respuestas a las preguntas:

1. ¿Cuál es la importancia de utilizar la gamificación en el aula?
2. ¿Qué valoración tienen los profesores sobre los beneficios del uso de la gamificación en el aula?
3. ¿En qué grado la gamificación ayuda a los estudiantes en su proceso de aprendizaje del idioma inglés?
4. ¿Cuál es el nivel de motivación de los estudiantes al utilizar la gamificación?

Capítulo 3: Metodología

El tema de esta disertación es La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales. El problema que hemos observado es la baja motivación que tienen los estudiantes para aprender inglés. Este problema ha sido reconocido y avalado mediante encuesta del tipo cuestionario, a 10 profesores de escuelas públicas. Ha sido evidente que los estudiantes al finalizar la secundaria necesitan adquirir las competencias que lo califican como bilingües.

Con relación a las competencias de ser bilingües, estas son muy requeridas en este siglo XXI globalizado y mediado por las nuevas tecnologías. Por lo que, es de alta prioridad comprender la relación entre el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés y determinar el nivel de motivación de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas del sector público objeto de esta investigación.

Por otro lado, en términos de las teorías del aprendizaje, esta disertación se fundamenta en la teoría del conectivismo. El conectivismo como teoría del aprendizaje y su relación con la educación abierta a distancia de Hendricks (2019), nos plantea que, el conectivismo en la actualidad desafía las teorías del aprendizaje existentes y se diferencia del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, que sitúan el aprendizaje en el centro del desarrollo cognitivo del alumno. El conectivismo hace énfasis que el aprendizaje se sitúa en diferentes redes y que, por tal razón, la construcción social del conocimiento hace que el alumno sea clave en el proceso de creación de conocimiento.

Dicho autor continúa expresando que el conectivismo es la tesis de que el conocimiento está distribuido en una red de conexiones y es por ello por lo que, el aprendizaje consiste en la capacidad de construir y recorrer esas redes. Entonces se trata de un ambiente de aprendizaje en el cual los estudiantes sencillamente se conectan a la red y crean su propio aprendizaje.

Igualmente, Hendricks (2019) plantea, que el aprendizaje a través de la web 2.0 en los últimos años ha influido de manera decisiva en la forma de enseñar en las aulas tradicionales y en la manera de difundir y compartir el conocimiento en un ambiente de aprendizaje en línea. La teoría del conectivismo de Siemens propone un cambio de paradigma de las teorías tradicionales de aprendizaje, a las nuevas formas de aprender a través de redes, bases de datos y aprendizaje en la web en diferentes plataformas virtuales.

Participantes

Con respecto a esta parte, la población de esta disertación está conformada por los profesores del área de inglés y sus estudiantes correspondientes a 5 escuelas públicas geográficamente ubicadas en el gran Santo domingo. Dichas escuelas acogen a estudiantes de distintas zonas geográficas del gran Santo Domingo, tanto de zonas urbanas, así como de zonas rurales. La población escolar consta de 1700 estudiantes. El tamaño de la muestra de esta investigación es de 10 profesores licenciados en lenguas modernas y 150 estudiantes del segundo ciclo de secundaria de la educación pública dominicana, correspondiente al año escolar 2021-2022, en la cual se solicitó la participación abierta de estos. El muestreo de este estudio es no probabilístico y el mismo se realizó con sujetos de fácil de estudio.

Así pues, de acuerdo con Lamm y Lamm (2019), es muy importante el poder reconocer que el muestreo no probabilístico no es aleatorio, que la gente tiene que estar

en disposición de inscribirse para formar parte de un grupo y así poder ser contactados cuando necesiten ser encuestados. Mientras que para Turban et al. (2022), en realidad, el muestreo no probabilístico ofrece grandes ventajas que hacen que dicho método sea muy valioso para la investigación.

Instrumentos

En relación con este tema, los instrumentos de recolección de la data pertenecen al enfoque multi metodicos con modalidad mixta. En tal sentido, para la recolección de la data cualitativa se utilizó una encuesta virtual de expertos denominado unidad de investigación, con una estructura de unidades hermenéuticas, la cual estuvo compuesta por 10 preguntas abiertas y que fueron respondidas de forma argumentativa por parte de los expertos en Gamificación.

Para Martínez (2004), la investigación cualitativa trata de identificar, básicamente, la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones. De aquí que lo *cualitativo* (que es el todo integrado) no se opone de ninguna forma a lo *cuantitativo* (que es solamente un aspecto), sino que lo implica e integra, especialmente donde sea importante.

Con relación a este tema, el enfoque cuantitativo establece un proceso para la recopilación de los datos requeridos. Es a través de la fase empírica donde se ejecuta el estudio investigativo. Algunas metodologías de recopilación de la información o instrumentos que se utilizan en este tipo de investigación son: la observación, la entrevista, la encuesta, el cuestionario, las pruebas, así como la recopilación documental, entre otros métodos. En tal sentido, para obtener los datos requeridos, es de suma importancia establecer el procedimiento para la recopilación de estos, esto incluye la ubicación de las fuentes de información y/o sujetos, el lugar donde se aplica la

investigación, el consentimiento informado a dichos participantes, así como también la forma de analizar dicha información.

En tal sentido, para realizar esta investigación se diseñaron dos cuestionarios que estuvieron compuestos por varias preguntas con la escala de Likert. Se diseñó un cuestionario para profesores y otro para estudiantes. A través de dichos cuestionarios se recolectaron los datos cuantitativos. Respecto del cuestionario que se utilizó para los estudiantes, este consta de 3 dimensiones. La primera dimensión tiene 10 preguntas con la escala de Likert, las cuales midieron los factores afectivos, emocionales y actitudinales, a través de la escala de Likert de importancia: uno = muy importante, dos = importante, tres = algo importante, cuatro = poco importante y cinco = no es importante.

La segunda dimensión del cuestionario consta de cinco preguntas las cuáles midieron la motivación de los estudiantes a través de la escala de Likert de motivación: uno = totalmente motivado/a, dos = motivado/a, tres = algo motivado/a, cuatro = no motivado y cinco = totalmente sin motivación. La tercera dimensión del cuestionario (evaluación diagnóstica), consta de 25 preguntas de selección múltiples con las letras: a, b y c. (es decir tres opciones de respuestas en cada ítem de pregunta, de las cuales una es correcta.) las siguientes áreas: pronombres sujetos y pronombres objeto, (subject and object pronouns), el verbo ser o estar en presente simples (to be), el uso de hay de cantidad/existir, (there is/are), el verbo tener (have got), adjetivos posesivos (possessive adjectives); posesivo y preguntas (possessive's y question words), las cuales mediarán el nivel de competencias en el idioma inglés que tienen los estudiantes al momento de ser encuestados. Dicha evaluación avalada por la Pearson Education Ltd.

Por otro lado, en cuanto al cuestionario para profesores se incluyó un conjunto de preguntas para recolectar los aspectos relativos al conocimiento, manejo, uso, frecuencia y experiencia de la Gamificación de los sujetos encuestados. Por razones de innovación se consideró el uso de la tecnología a través de plataformas digitales para la ejecución, administración y recopilación de la información. El enlace producido por el cuestionario en dicha plataforma digital se envió por correo electrónico a la dirección de los centros educativos y esta a su vez lo envió a los sujetos que aceptaron participar del estudio.

La matriz epistémica de la investigación es Multimetódica de enfoque mixto. Dónde por un lado se utilizan los elementos de la investigación de Diseño no experimental, de Campo, de nivel Descriptivo, dónde se recabó información a través de encuestas de tipo cuestionario en el modelo cuantitativo y por otro lado se desarrolló un guion de entrevista semiestructurada para un grupo de informantes clave para la elaboración de una matriz categorial dónde se desarrolló un proceso de categorización, triangulación y teorización, bajo el método de recolección netnográfico.

Dichos instrumentos fueron validados por 5 expertos doctores en educación, y a las encuestas de tipo cuestionario del modelo cuantitativo, se calculó la confiabilidad a través del coeficiente alfa de Lee Cronbach. Como se sabe, este coeficiente permite examinar los elementos de un instrumento desde el punto de vista de la consistencia interna. En tal sentido, Para Oviedo & Campo-Arias (2005), Establecer la consistencia interna de una escala es una aproximación a la validación del constructo, esta consiste en la cuantificación de la correlación que existe entre los ítems que la componen. En tal sentido, los valores de alfa de Cronbach entre 0,70 y 0,90 indican una buena consistencia interna. Podemos decir entonces que, la determinación del alfa de

Cronbach se indica para escalas unidimensionales entre tres y veinte ítems. Es importante informar este valor cada vez que se emplee la escala y es posible utilizarse como única medida de validez cuando es difícil una validación con un patrón de referencia. El presente instrumento de recolección de data cuantitativo fue elaborado mediante una tabla de operacionalización de variables. Ver anexos A y B.

Procedimientos

En cuanto a este tema, de acuerdo con Ha (2022). El uso de plataformas digitales para crear cuestionarios en línea se ha convertido en una de las técnicas de recopilación de información en línea más comunes en la actualidad debido a que es muy fácil de utilizar, además de que proporciona prácticamente todas las funcionalidades necesarias para un cuestionario en línea y, sobre todo, es libre de costo. Cabe destacar que la metodología o técnica para recopilar información de una investigación es un procedimiento a través del cual obtenemos los datos válidos y fiables requeridos con utilidad científica el cual ayuda al investigador a resolver las preguntas planteadas en la investigación.

Por otro lado, la técnica que se utilizó en esta investigación para la recopilación de la información fue el cuestionario con selección de repuestas a través de la escala de Likert. Así mismo, el procedimiento para la recopilación de la información tuvo dos fases que permitieron cumplir con el propósito del presente estudio y son las siguientes:

Fase 1. Solicitud de autorización a los directores/as de los centros educativos objeto del estudio: Se solicitó a la dirección de dichos centros de estudios públicos el permiso para poder realizar la investigación. Una vez obtenido el permiso de los centros educativos se procedió con la entrega de los instrumentos de recopilación de la información requerida para la investigación.

Fase 2. Las escuelas recibieron los instrumentos, los aplicaron y remitieron la información al investigador. Este procedimiento garantizó la confidencialidad en los informes que fueron suministrados por centros educativos, por lo tanto, el investigador no conoció a los sujetos que participaron completando los instrumentos.

Una vez se recopiló la información suministrada por las autoridades de los centros educativos a los docentes y a los estudiantes, el investigador procedió a elaborar una matriz de datos con el que se definieron las diferentes variables siguiendo fielmente la estructura y organización tal cual como fueron establecidas en los cuestionarios.

Tomando estos puntos como referencia, para realizar la presente investigación, se elaboró un esquema de trabajo que permitió la recolección de las informaciones requeridas para así determinar el propósito de esta disertación. Para llevar a cabo el proceso de investigación, se realizó el siguiente procedimiento:

1. Se diseñaron los cuestionarios que se aplicaron a diez (10) profesores de inglés y a ciento cincuenta (150) estudiantes de estos.
2. Se procedió a solicitar el permiso a los directores correspondientes a los centros educativos públicos objeto de este estudio. Dicho permiso se solicitó a partir de una carta de autorización.
3. Se elaboraron las cartas de consentimiento informando la participación voluntaria de los profesores y estudiantes, donde también se les garantizó una participación libre de riesgos para la salud física y emocional de estos.
4. Una vez sea autorizó la propuesta de disertación por parte del IRB, el investigador se aseguró de que los participantes del estudio reciban y

comprendan el propósito de la investigación y el rol que ellos juegan en la misma.

5. Se aplicaron los cuestionarios en línea a través de una plataforma digital para obtener la información requerida. Se procedió a realizar el análisis de la información para así redactar el informe que corresponde.

Limitaciones

En cuanto a este tema, la principal limitación que se tuvo en el uso de esta metodología para la recolección de la información en cuanto a la encuesta de tipo cuestionario en del modelo cuantitativo, fue la conectividad de los profesores y los estudiantes en las escuelas o en sus hogares para completar los cuestionarios en línea. Además de la disponibilidad de tiempo que tenían los profesores que fueron encuestados. En cuanto al desarrollo del guion de entrevista semiestructurada para un grupo de informantes clave para la elaboración de una matriz categorial dónde se desarrolló un proceso de Categorización, triangulación y teorización bajo el método de recolección netnográfico, la limitante fue el tiempo que tomó contactar a dichos expertos, luego el tiempo que les tomó a ellos dar las respuestas en la plataforma digital creada para tales fines. Se consideró como limitación para esta investigación, posibles surgimientos de fenómenos naturales o situaciones que atentaran contra la seguridad local o nacional en el que se pudo ver perjudicado el diario vivir. Otra limitante que se consideró fue el mismo proceso de pandemia que ha vivido el mundo desde hace varios años y al cual no escapó este proceso de investigación.

Capítulo 4: Interpretación y análisis de la data recolectada

Momento Cuantitativo

Con respecto a este tema, de acuerdo con Ochoa et. al (2020), la investigación puede señalarse como un proceso inherente a la vida misma de las personas; en el ámbito de la educación, investigar representa más allá del interés o necesidad del investigador, de forma holística, el conjunto de eventos perceptivos que le permiten investigar, registrar información y/o datos, de forma tal que pueda, intuir y comprender los fenómenos del sector educativo, desde el complejo de sus características. (p.14).

Se puede afirmar entonces que, el enfoque cuantitativo se basa en la inducción probabilística del positivismo lógico, la medición penetrante, controlada y objetiva, que le permite al investigador inferir más allá de los datos obtenidos, es a su vez, el proceso confirmatorio inferencial deductivo, orientado al resultado que utiliza, datos sólidos y repetibles. (p.16).

Así pues, compartiremos a continuación los resultados obtenidos fruto de los instrumentos aplicados en esta investigación: La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, una mirada desde plataformas digitales, de los profesores y estudiantes del segundo ciclo de secundaria de la educación pública de la República Dominicana, año 2021-2022. La presente investigación está bajo el paradigma investigativo multi método de enfoque mixto con técnicas de recolección de información netnográficas. Para la recolección de la data se utilizaron dos técnicas diferentes: Se recabó información a través de encuestas de tipo cuestionario en el modelo cuantitativo y por otro lado se desarrolló un guion de entrevista semiestructurada para un grupo de informantes clave para la elaboración de una matriz categorial dónde se desarrolló un proceso de Categorización, triangulación y

teorización, bajo el método de recolección netnográfico. Cabe destacar que la recolección y procesamiento de los datos fue a través de la red.

Por otro lado, la muestra que fue encuestada consta de 10 maestros en 5 centros educativos del gran Santo Domingo. A cada maestro se le facilitó a través de la dirección del centro educativo, un instrumento digital diseñado en línea, previa aprobación escrita y firmada por la dirección, para ser llenado de manera individual, de forma tal de poder verificar aspectos relativos al uso de la Gamificación en sus prácticas pedagógicas en las aulas. Para los estudiantes del segundo ciclo de secundaria la muestra fue de 150 y el instrumento digital y en línea aplicado, fue manejado, previa aprobación escrita y firmada, por la dirección de los centros educativos objeto de esta investigación. El instrumento aplicado a los estudiantes consta de una dimensión que midió aspectos, actitudinales, afectivos, emocionales, así como también motivacionales y una segunda dimensión cognoscitiva diagnóstica, para verificar el grado de conocimientos del idioma inglés al momento de ser aplicado el instrumento de evaluación.

A continuación, se presenta la información obtenida, tabulada y graficada con las respuestas de los maestros que participaron del estudio, de forma tal que se pueda realizar el aprovechamiento (análisis) de las variables involucradas en esta investigación y a su vez dar respuestas precisas respecto de los propósitos de esta investigación.

Indicador 1. Aspecto actitudinal frente a la gamificación.

Tabla 1.

¿Conoce usted la Gamificación?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	89
No	1	11
Total, de encuestados	9	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 1.

¿Conoce usted la Gamificación?



Gráfico 1. (Céspedes, 2022)

Como podemos observar en el grafico 1, el 89% de los encuestados respondió que sí conoce la Gamificación, mientras el 11%, respondió que no. En tal sentido el 89% de las personas encuestadas indican que conocen la Gamificación, aunque este aspecto no valida las competencias de estos, como tal. En este gráfico, además, se resalta y se valora la importancia de que la mayoría de los encuestados conoce la Gamificación.

Indicador 2. Aspecto actitudinal frente a la gamificación.

Tabla 2.

¿Ha utilizado la Gamificación en el aula de clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	1	11
Muy a menudo	5	56
Casi nunca	3	33
Nunca	0	0
Total, de encuestados	9	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 2.

¿Ha utilizado la Gamificación en el aula de clases?

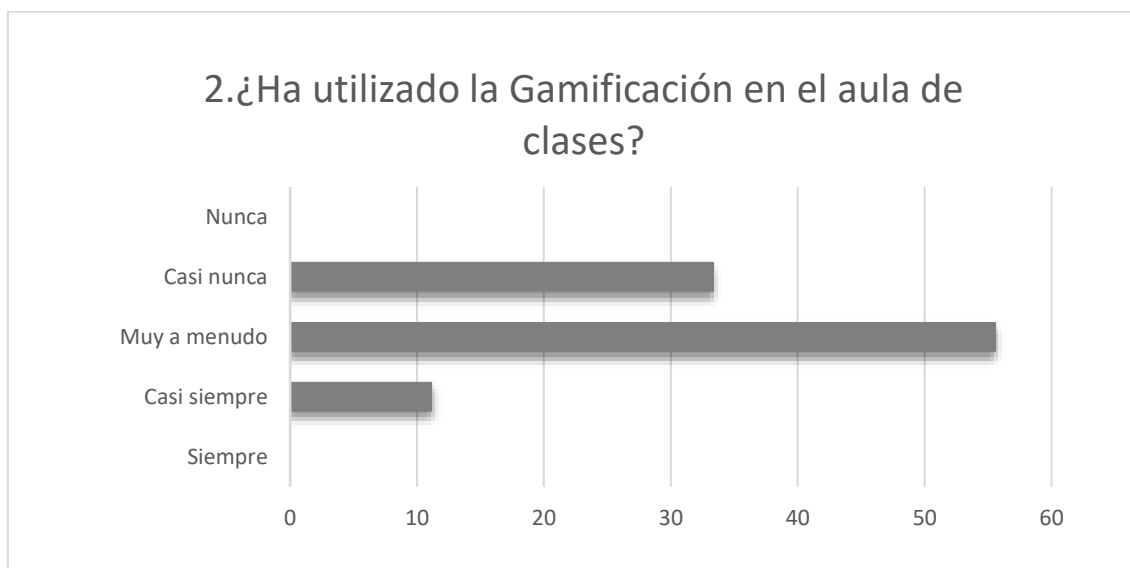


Gráfico 2. (Céspedes, 2022)

Como podemos apreciar en el gráfico, el 11% de los encuestados respondió que casi siempre ha utilizado la Gamificación, mientras que el 33% la ha utilizado casi nunca, por otro lado, el 56%, la ha utilizado muy a menudo. Cabe destacar que basado en el gráfico, el uso de la Gamificación en el aula de clases se puede categorizar como muy moderado o poco utilizado lo que podría acarrear debilidades en el aprendizaje de nuevos contenidos por parte de los estudiantes.

Indicador 3. Aspecto actitudinal frente a la gamificación.

Tabla 3.
¿Qué le parece la Gamificación como herramienta metodológica?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	5	56
Buena	4	44
Regular	0	0
Mala	0	0
Muy mala	0	0
Total, de encuestados	9	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 3.
¿Qué le parece la Gamificación como herramienta metodológica?

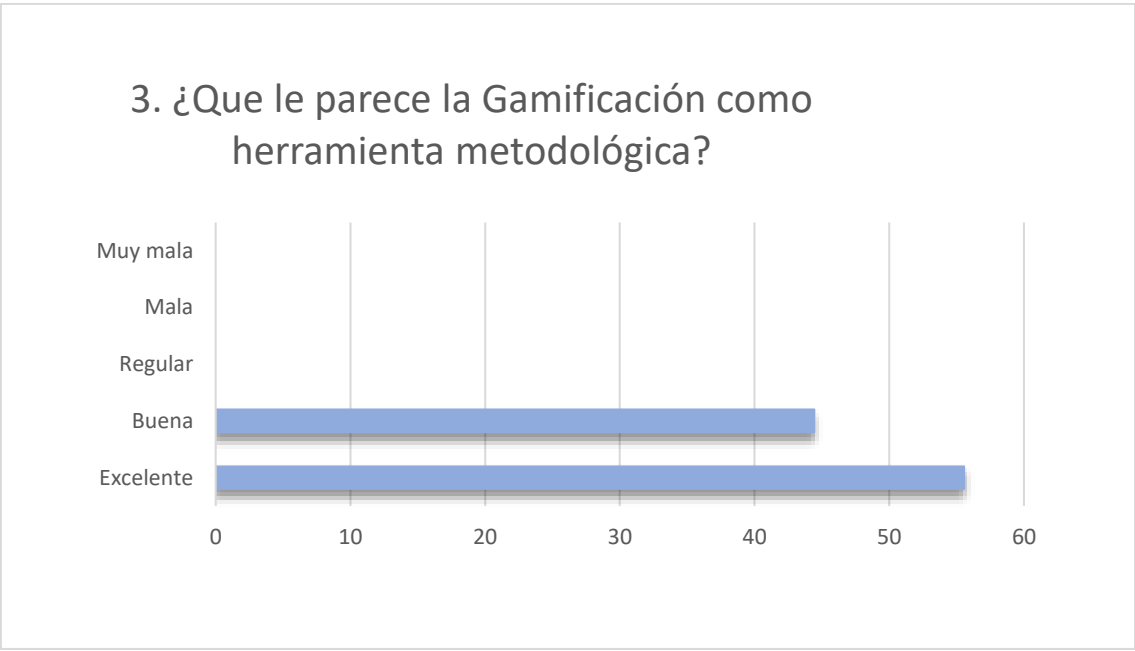


Gráfico 3. (Céspedes, 2022)

Como se puede verificar en el gráfico, el 44% de los encuestados considera que le parece buena la Gamificación como herramienta metodológica, mientras el 56% de estos, les parece excelente. Como se puede verificar en este gráfico los encuestados tienen alta valoración de la Gamificación como herramienta metodológica.

Se puede evidenciar en los gráficos 1, 2 y 3, primero, que es importante conocer la Gamificación para entonces poderla implementar en el aula de clases, en la cual se ha mostrado una actitud muy positiva en cuanto a los profesores encuestados. Por otro lado, podemos apreciar en estos gráficos que la valoración a lo que es el uso de la Gamificación como herramienta metodológica es alta, lo que significa y se traduce en un aspecto muy positivo para la ejecución de esta metodología en las prácticas pedagógicas de los profesores encuestados y lo más importante, el beneficio tangible que esto supone para la calidad de los aprendizajes de los estudiantes.

De acuerdo con Pektas y Kepceoglu (2019), nos comparten sobre lo que piensan los futuros profesores de ciencias sobre el uso de la gamificación en la educación. Los hallazgos revelaron acerca de los participantes que, de los beneficios de la gamificación, se verificaron los siguientes aspectos: el aumento de la motivación, el ahorro de tiempo y la prevención de las trampas, así como las limitaciones, como la dificultad en la gestión del aula y los problemas tecnológicos. Además de lo anterior, según los participantes, las aplicaciones de Gamificación podrían utilizarse en la evaluación de la instrucción.

Indicador 4. Aspecto de frecuencia, tiempo y uso frente a la gamificación.

Tabla 4.
¿Con que frecuencia utiliza la Gamificación en sus clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	0	0
Frecuentemente	4	44
Ocasionalmente	2	22
Raramente	3	33
Nunca	0	0
Total, de encuestados	9	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 4.
¿Con que frecuencia utiliza la Gamificación en sus clases?

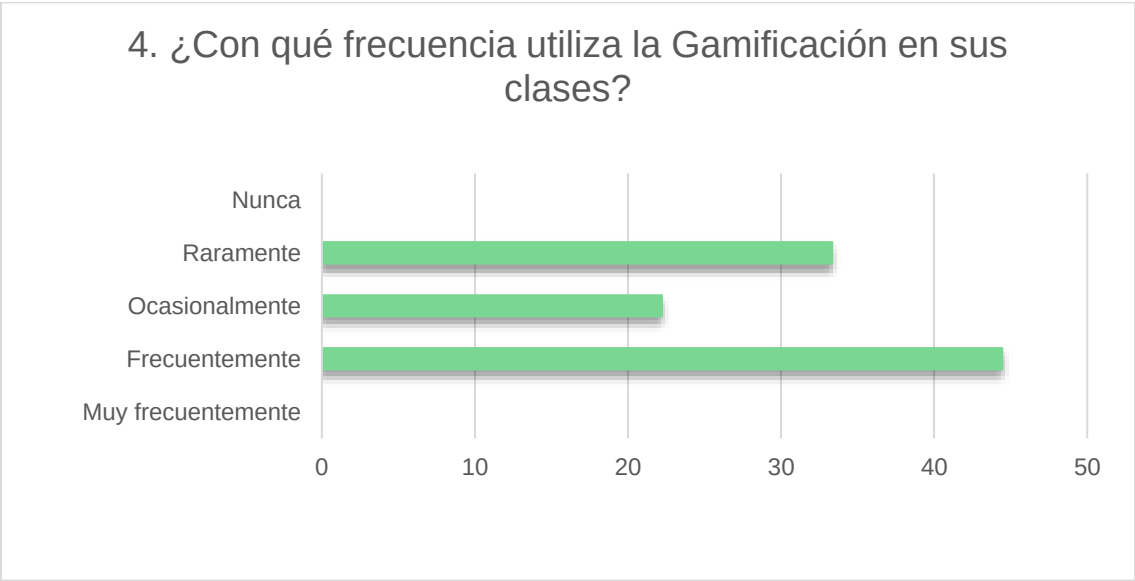


Gráfico 4. (Céspedes, 2022)

Como se puede observar en el gráfico, cuando se cuestiona a los profesores sobre la frecuencia de uso de la Gamificación en sus clases, el 33% responde que raramente, el 22% responde que ocasionalmente, mientras que el 44 de los encuestados la utiliza frecuentemente. Vale decir en este contexto y de acuerdo con el grafico que la frecuencia de uso se puede valorar como muy baja. El 56% está utilizando la Gamificación con poca frecuencia y esto afectará el rendimiento de los estudiantes.

Tabla 5.

Aspecto de frecuencia, tiempo y uso frente a la gamificación.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Un mes	0	0
Meses	1	11
Un año	1	11
Mas de un año	7	78
Otro	0	0
Total, de encuestados	9	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 5.

¿Cuánto tiempo lleva utilizando la Gamificación?

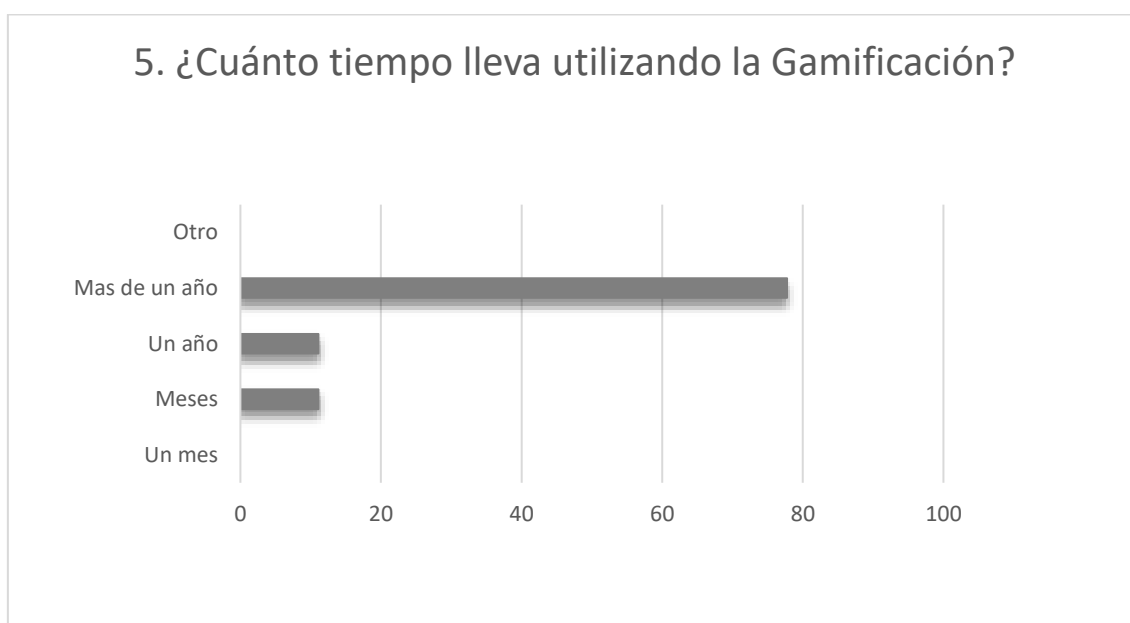


Gráfico 5. (Céspedes, 2022)

Como podemos apreciar en este gráfico el 78% de los encuestados lleva más de un año utilizando la Gamificación, mientras el 11% lleva un año, y el otro 11% lleva meses utilizando dicha herramienta tecnológica. De acuerdo con el gráfico se puede destacar que la mayoría de los encuestados lleva más de un año usando la Gamificación, lo cual es muy buen indicador en términos de experiencia y ejecución como práctica pedagógica en el aula.

Indicador 6. Aspecto de frecuencia, tiempo y uso frente a la gamificación.

Tabla 6.
De las siguientes plataformas de Gamificación, ¿cuál o cuáles ha utilizado?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Quizizz	6	29
Kahoot	5	24
Socrative	2	10
Learning App	1	5
Duolingo	5	24
Otras	2	10
Total, de encuestados: 9	21	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 6.
De las siguientes plataformas de Gamificación, ¿cuál o cuáles ha utilizado?

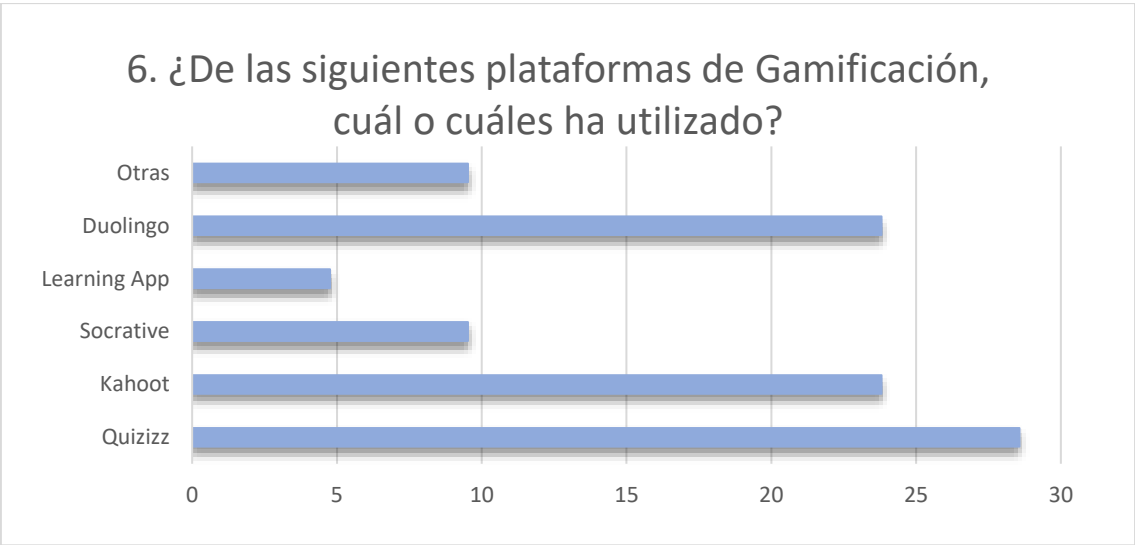


Gráfico 6. (Céspedes, 2022)

Como se puede observar en el gráfico el 29% de los encuestados ha utilizado Quizizz, el 24% ha utilizado Kahoot, otro 24% ha utilizado Duolingo, el 10% ha utilizado Socrative, mientras que el 5% ha utilizado Learning App, y el otro 10% a utilizado otras. De esta gráfica se evidencia que la mayoría de los encuestados manejan diversas plataformas de Gamificación y esto se considera muy positivo en la ejecución de las prácticas docentes.

Los resultados de los gráficos 4, 5 y 6 que miden el indicador frecuencia, tiempo y uso de la Gamificación nos revelan que en términos de frecuencia de uso se puede valorar como muy baja. El 56% está utilizando la Gamificación con poca frecuencia y esto afecta el rendimiento de los estudiantes.

Por otro lado, el tiempo que los encuestados llevan utilizando la Gamificación los cataloga y califica con experiencia para desarrollar práctica docente de calidad para sus estudiantes. De igual manera se evidencia el manejo de diversas plataformas y aplicaciones de Gamificación los cuales le da un plus, un extra a los profesores encuestados.

De acuerdo con Yanes y Bououd (2019), en su investigación: Uso de la gamificación y los juegos serios para el aprendizaje del inglés, afirman que, en su estudio se proporciona un catálogo de las oportunidades y los retos más importantes que se derivan del uso de la Gamificación y los juegos serios para el aprendizaje de la lengua inglesa.

En lo que respecta a la importancia del uso de la Gamificación como estrategia para lograr aprendizajes en los estudiantes, estamos muy de acuerdo con los citados autores. También podemos agregar en este sentido, que de acuerdo con los hallazgos en la presente investigación la poca frecuencia de uso de la Gamificación en el aula puede afectar la motivación del aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes encuestados.

Indicador 7. Aspecto de experiencia frente a la Gamificación.

Tabla 7.

Según su experiencia docente los beneficios de la Gamificación para los estudiantes y para los profesores son:

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	3	33
Muy bueno	4	44
Bueno	2	22
Regular	0	0
Malo	0	0
Total, de encuestados	9	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 7.

Según su experiencia docente los beneficios de la Gamificación para los estudiantes y para los profesores son:

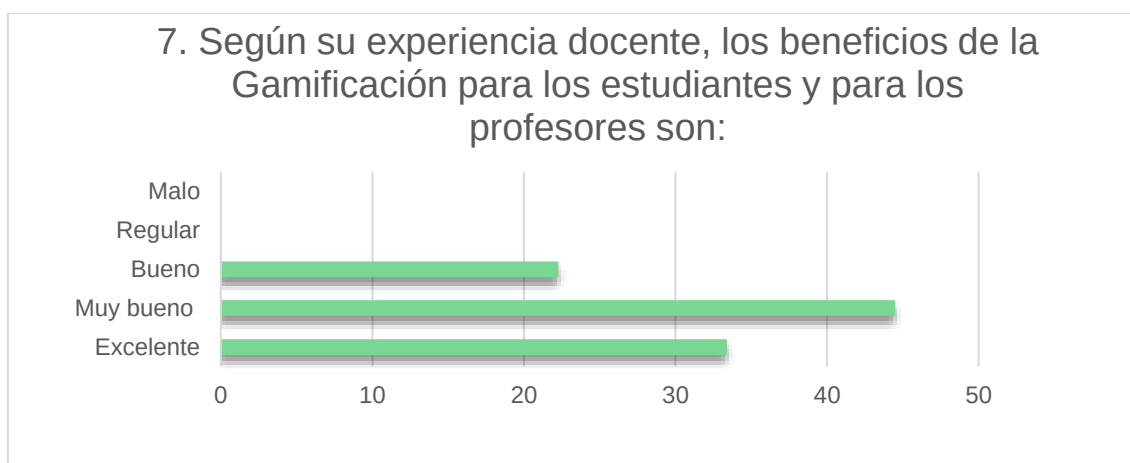


Gráfico 7. (Céspedes, 2022)

Como se aprecia en el gráfico más arriba, según la experiencia docente de los encuestados los beneficios de la Gamificación para los estudiantes y para los profesores son: para el 40% de los encuestados muy bueno, para el 30% es excelente, mientras que para el 20% es bueno. Estas respuestas indican que el factor experiencia es muy importante y determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente mediada por herramientas tecnológicas.

Indicador 8. Aspecto de experiencia frente a la Gamificación.

Tabla 8.

¿La Gamificación ayuda en el aprendizaje del idioma inglés en sus estudiantes?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	5	56
De acuerdo	4	44
Neutral	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
Total, de encuestados	9	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 8.

¿La Gamificación ayuda en el aprendizaje del idioma inglés en sus estudiantes?



Gráfico 8. (Céspedes, 2022)

Como se puede observar en el gráfico ante la pregunta de que, si la Gamificación ayuda en el aprendizaje del idioma inglés en sus estudiantes, el 44% está de acuerdo y el 56% está muy de acuerdo. Como podemos evidenciar en este gráfico los encuestados responden con alta valoración el hecho de que la Gamificación e ayuda en el aprendizaje del idioma inglés a los estudiantes.

Indicador 9. Aspecto de experiencia frente a la Gamificación.

Tabla 9.

¿Recomienda usted el uso de la Gamificación a otros profesores?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	4	44
De acuerdo	4	44
Neutral	1	11
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
Total, de encuestados	9	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 9.

¿Recomienda usted el uso de la Gamificación a otros profesores?

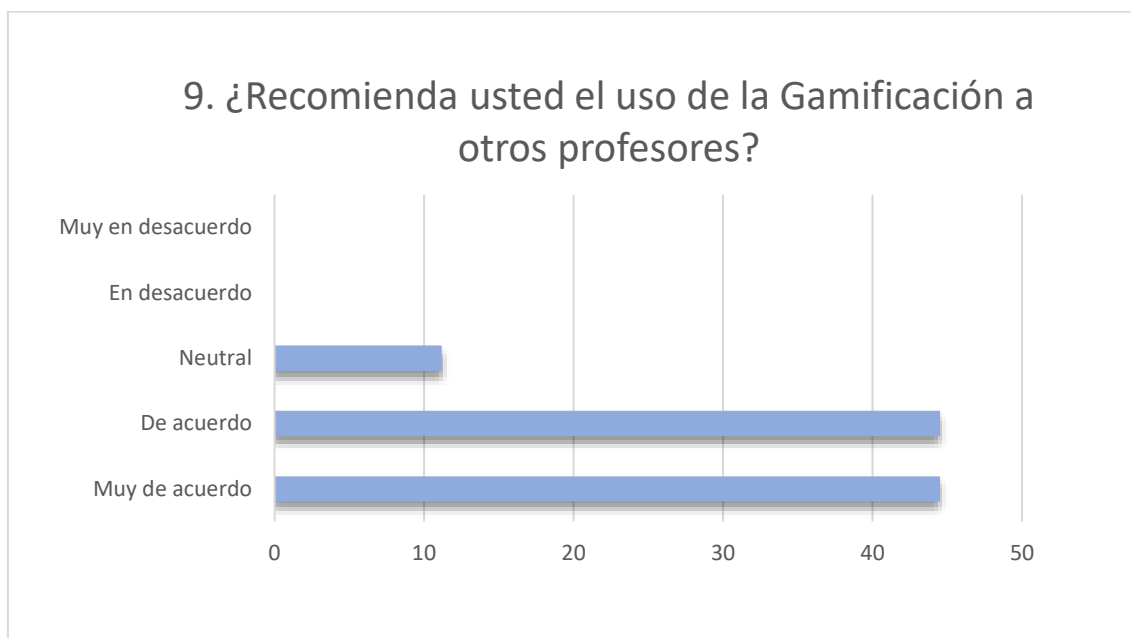


Gráfico 9. (Céspedes, 2022)

Como se puede observar en el gráfico, ante la pregunta, el 44% de los encuestados está de acuerdo, otro 44% está muy de acuerdo, mientras que un 11% de los encuestados esta neutral. Como podemos ver en este gráfico, los encuestados estiman con alta valoración el hecho de recomendar la Gamificación a otros colegas. De ahí se evidencia la importancia del uso de esta, en las aulas.

Indicador 10. Aspecto de experiencia frente a la Gamificación.

Tabla 10.

¿Cree usted que es importante que en el currículo del sistema educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación para las Escuelas Públicas?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	5	56
Importante	3	33
Moderadamente importante	1	11
De poca importancia	0	0
Sin importancia	0	0
Total, de encuestados	9	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 10.

¿Cree usted que es importante que en el currículo del sistema educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación para las Escuelas Públicas?

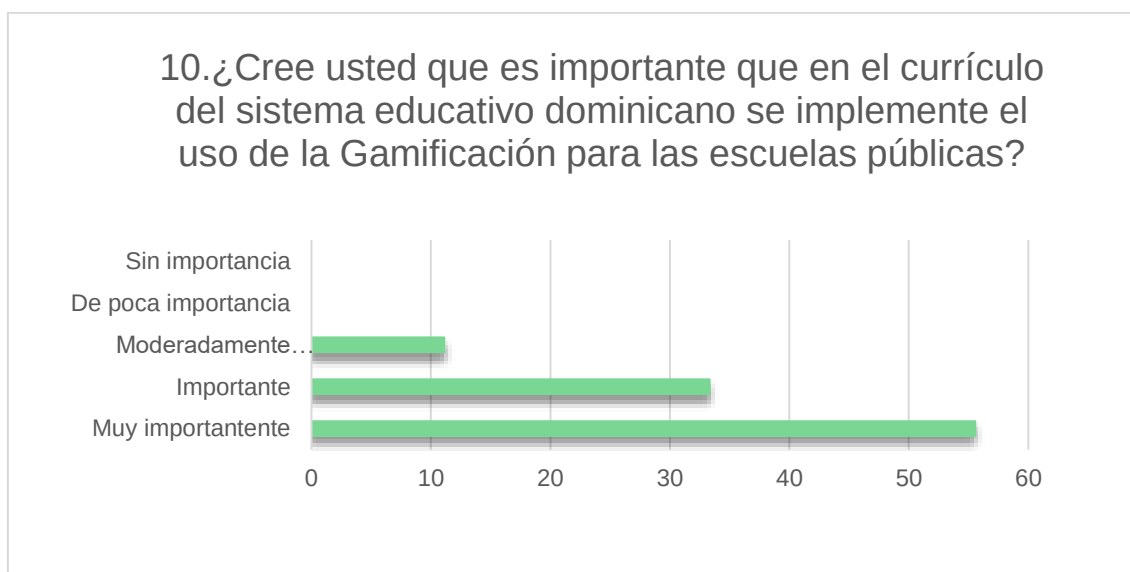


Gráfico 10. (Céspedes, 2022)

Como podemos apreciar en el gráfico ante la pregunta, el 56% de los encuestados lo encuentra muy importante, el 33% importante, mientras que el 11% lo considera moderadamente importante. Como se puede evidenciar en este gráfico la mayoría de los encuestados coinciden en que es importante que en el currículo educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación en las escuelas públicas de la República Dominicana.

Los gráficos 7,8,9 y 10 que miden el indicador de factor de experiencia frente a la Gamificación, podemos evidenciar que la experiencia docente en cuanto al uso de la Gamificación es un factor clave para que los estudiantes puedan a través de la implementación de esta por parte del profesor, recibir los beneficios que aporta esta metodología de enseñanza en términos de motivación, actitud y de aprendizajes significativos para los estudiantes involucrados.

De igual modo se evidencia en un alto porcentaje la valoración en cuanto a la ayuda que significa para los aprendizajes de los estudiantes, el uso de la Gamificación en el aula. Que de igual manera la valoración en términos de recomendar a otros profesores este método de enseñanza que dinamiza el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Se puede verificar además que la valoración es muy alta en cuanto a la importancia de que en el currículo dominicano se tome en cuenta el uso de la Gamificación en el aula de forma oficial en las escuelas públicas de la República Dominicana.

De acuerdo con Lin (2020), se deben promover los juegos como materiales de aprendizaje para el desarrollo de los estudiantes y que estas herramientas puedan ser utilizadas tanto en los centros educativos como en los hogares de estos. Este autor sugiere a su vez la aprobación de los juegos en dispositivos electrónicos como materiales de aprendizaje del idioma inglés de forma tal de que los estudiantes adquieran con mayor rapidez las competencias lingüísticas propuestas.

Mientras que para Ahmadi y Reza (2018), El uso de la tecnología se ha convertido en una parte importante del proceso de aprendizaje dentro y fuera de la clase. Todas las clases de idiomas suelen utilizar algún tipo de tecnología. La tecnología se ha utilizado tanto para ayudar como para mejorar el aprendizaje de idiomas. Además de lo anterior expuesto, la tecnología sigue creciendo en importancia como herramienta para ayudar a los profesores a facilitar el aprendizaje de idiomas a sus alumnos.

Los hallazgos en la presente investigación la sitúan en acuerdo con los autores Lin (2020) y Ahmadi y Reza (2018), en cuanto a que el uso de la Gamificación en el aula de clases aporta grandes beneficios en los aprendizajes de los estudiantes, así como también esta metodología es un factor clave para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, se presenta la información obtenida, tabulada y graficada con las respuestas de los estudiantes, de forma tal que se pueda realizar el aprovechamiento (análisis) de las variables involucradas en este estudio y a su vez dar respuestas precisas a las preguntas de investigación y a los propósitos de esta.

Indicador 1. Aspecto actitudinal frente a la gamificación.

Tabla 11.

El uso de la Gamificación me ayuda a identificar mis debilidades en el idioma inglés.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	81	54
Importante	58	39
Algo importante	8	5
Poco importante	2	1
No es importante	1	1
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 11.

El uso de la Gamificación me ayuda a identificar mis debilidades en el idioma inglés.

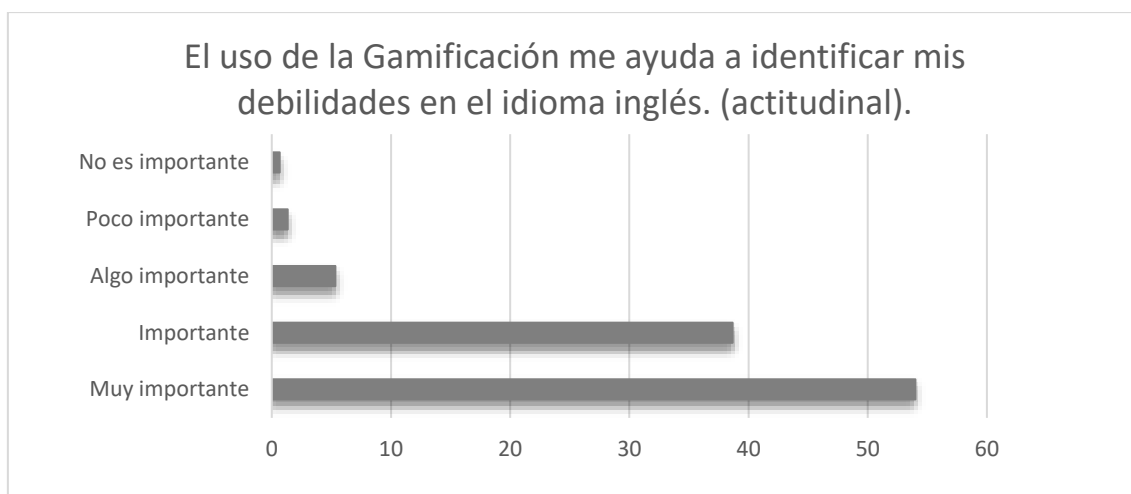


Gráfico 1. (Céspedes, 2022)

Como se puede observar en el gráfico ante la pregunta de que el uso de la Gamificación les ayuda a identificar sus debilidades en el idioma inglés, el 54% de los encuestados lo considera como muy importante, mientras que el 39% lo considera importante. Por otro lado, el 5% lo considera algo importante, mientras que el 1% lo considera poco importante y otro 1%, considera no es importante. Con estas respuestas podemos claramente evidenciar que la mayoría de los encuestados lo considera entre importante y muy importante, lo que evidencia que están conscientes de los beneficios que les brinda la Gamificación en ese aspecto.

Indicador 2. Aspecto actitudinal frente a la gamificación.

Tabla 12.

El uso de la Gamificación en el aula me ayudó a entender el contenido de la asignatura de inglés.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	78	52
Importante	54	36
Algo importante	16	11
Poco importante	1	1
No es importante	1	1
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 12.

El uso de la Gamificación en el aula me ayudó a entender el contenido de la asignatura de inglés.

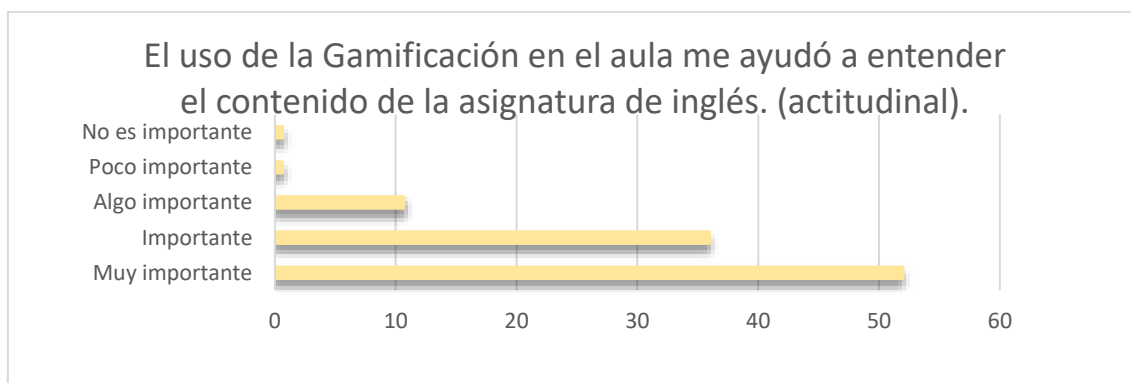


Gráfico 2. (Céspedes, 2022)

Como podemos apreciar en este gráfico sobre como el uso de la Gamificación les ayudó a entender el contenido del idioma inglés, el 52% de los encuestados lo consideró muy importante, mientras el 36% lo consideró importante, el 11% lo consideró algo importante, mientras que un 1% lo considero poco importante y nada importante. De esta lectura del gráfico podemos llegar a la conclusión de que la mayoría de los encuestados consideró que el uso de la Gamificación les ayudó con el contenido de la asignatura de inglés. Esto último valida el uso de la Gamificación en el aula como estrategia de aprendizaje para los estudiantes. De manera talque dichos aprendizajes sean motivantes y significativos.

Indicador 3. Aspecto actitudinal frente a la gamificación.

Tabla 13.

Aprendí de mis compañeros/as durante la actividad de Gamificación.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	52	35
Importante	60	40
Algo importante	27	18
Poco importante	6	4
No es importante	5	3
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 13.

Aprendí de mis compañeros/as durante la actividad de Gamificación.

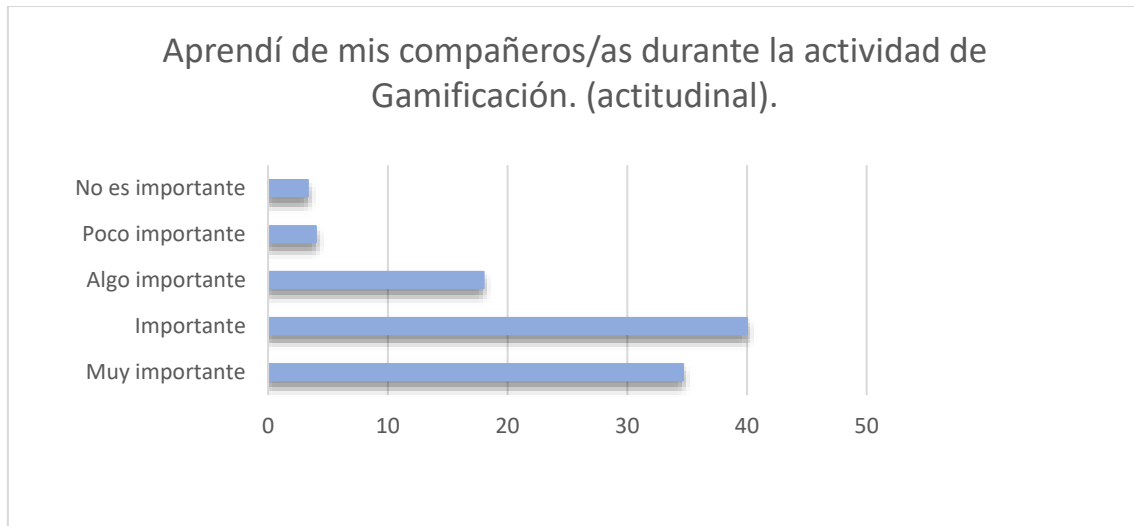


Gráfico 3. (Céspedes, 2022)

Se puede apreciar en este gráfico que el 35% de los encuestados ante la pregunta de que aprendió de sus compañeros durante la actividad de Gamificación, respondieron como muy importante, así mismo el 40% respondió como importante que el 18% lo consideró como algo importante, por otro lado, el 4% lo consideró como poco importante y el otro 3% lo consideró como que no es importante. Podemos entonces verificar en este gráfico, dadas las respuestas que, la mayoría de los encuestados considera importante que aprendieron de sus compañeros, siendo este aspecto actitudinal de gran importancia en el proceso de aprendizaje.

Indicador 4. Aspecto actitudinal frente a la gamificación.

Tabla 14.

Este formato de actividad Gamificada ha sido apropiado para comprobar mis conocimientos de la asignatura.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	68	45
Importante	56	37
Algo importante	19	13
Poco importante	6	4
No es importante	1	1
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 14.

Este formato de actividad Gamificada ha sido apropiado para comprobar mis conocimientos de la asignatura.

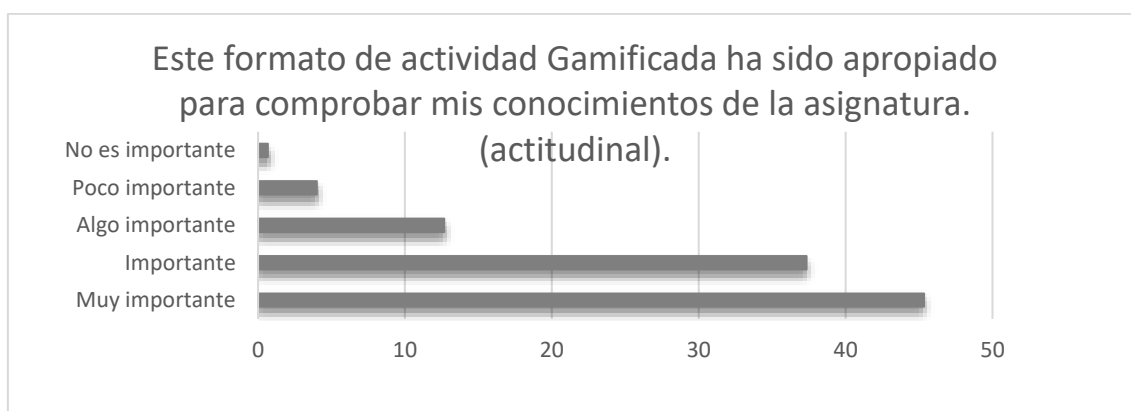


Gráfico 4. (Céspedes, 2022)

Como podemos evidenciar en este gráfico respecto de que el formato de actividad Gamificada ha sido apropiado para comprobar conocimientos adquiridos de la asignatura de inglés, el 45% de los encuestados lo considera muy importante, el 37% importante, el 13% algo importante, por otro lado, el 4% lo considera poco importante y el 1% considera que no es importante. Podemos verificar entonces, que de acuerdo con la lectura de este gráfico la mayoría de los encuestados considera este aspecto como importante. Lo que evidencia y confirma que el uso de la Gamificación en el aula es de gran importancia tanto en el aspecto del conocimiento, así como en los aspectos actitudinales.

Los gráficos 1,2,3 y 4 que miden el indicador de factor actitudinal frente a la Gamificación, se puede evidenciar que la mayoría de los encuestados lo considera entre importante y muy importante, lo que evidencia que están conscientes de los beneficios que les brinda la Gamificación en ese aspecto. Además de que la mayoría de los encuestados consideró que el uso de la Gamificación les ayudo con el contenido de la asignatura de inglés. Esto último valida el uso de la Gamificación en el aula como estrategia de aprendizaje para los estudiantes, de manera tal que dichos aprendizajes sean motivantes y significativos. Todo lo expresando anteriormente evidencia y confirma que el uso de la Gamificación en el aula es de gran importancia tanto en el aspecto del conocimiento, así como en el aspecto actitudinal.

En este mismo orden de ideas, Dehghanzadeh et. al (2021), en su estudio, uso de la gamificación para apoyar el aprendizaje del inglés como segunda lengua: una revisión sistemática, nos comparten que, la Gamificación digital es un método divertido que sirve de apoyo al aprendizaje del inglés como segunda lengua (LESL) y además reduce la brecha entre el aprendizaje de los estudiantes y la práctica educativa.

Los hallazgos en la presente investigación hacen estar de acuerdo con lo que plantean los autores Dehghanzadeh et al. (2021), en cuanto a que la Gamificación digital es un método divertido, que sirve de apoyo y que reduce la brecha de los aprendizajes. Lo anterior expresado, establece la relación que existe entre el uso de la gamificación en el aula, el aprendizaje del idioma inglés y la motivación para aprender este idioma. En tal sentido, en esta investigación se va más allá y se revela que el uso de la Gamificación en el aula impacta de forma positiva el aspecto social, en lo actitudinal y en los valores, además de los factores motivacional y cognitivo de los estudiantes objeto de este estudio. Dichos aspectos anteriormente mencionados, develan también la

relación que existe entre la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés y la motivación.

Indicador 5. Aspecto afectivo frente a la Gamificación

Tabla 15.

A través de utilizar la Gamificación siento que puedo relacionarme con mis compañeros/as de clases y practicar con ellos el idioma inglés.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	61	41
Importante	56	37
Algo importante	25	17
Poco importante	5	3
No es importante	3	2
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 15.

A través de utilizar la Gamificación siento que puedo relacionarme con mis compañeros/as de clases y practicar con ellos el idioma inglés.

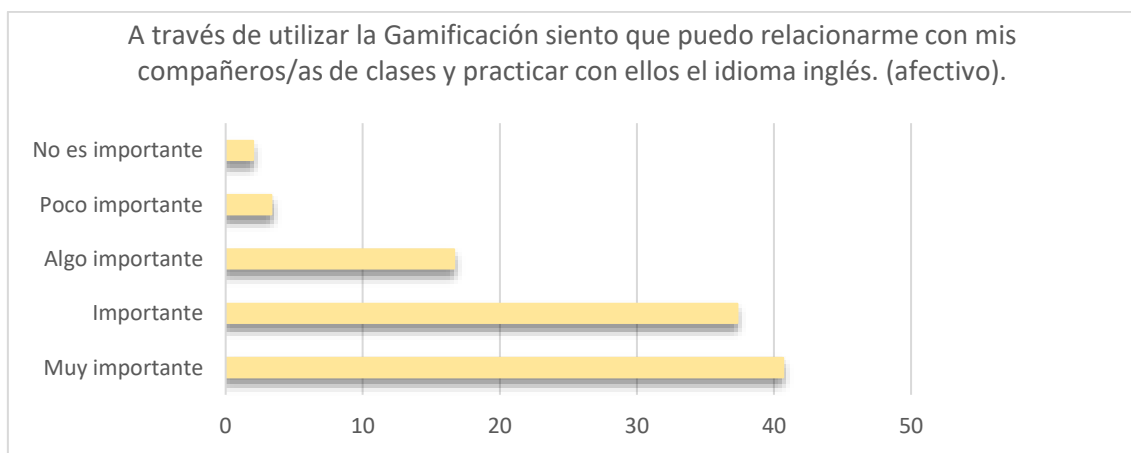


Gráfico 5. (Céspedes, 2022)

Como se puede ver en este gráfico en el aspecto social de relacionarse con sus compañeros/as el 41% de los encuestados consideran este aspecto como muy importante, seguido de un 37% los cuales lo consideran como importante, mientras que el 17% lo estima de algo importante, otro 3% lo considera de poco importante y un 2% lo considera de no importante. Podemos concluir entonces que la mayoría de los

encuestados estima de importante y muy importante este aspecto de relacionarse con los demás compañeros, un beneficio de la Gamificación en lo que respecta a lo social.

Indicador 6. Aspecto afectivo frente a la Gamificación.

Tabla 16.

Con el uso de la Gamificación me sentí capaz de realizar las actividades propuestas.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	73	49
Importante	55	37
Algo importante	18	12
Poco importante	3	2
No es importante	1	1
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 16.

Con el uso de la Gamificación me sentí capaz de realizar las actividades propuestas.

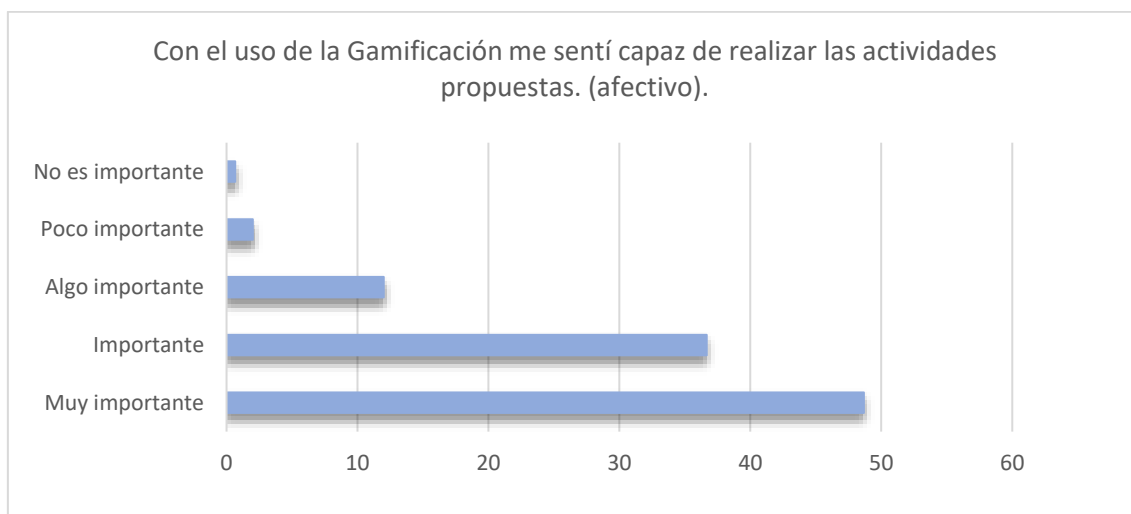


Gráfico 6. (Céspedes, 2022)

Como se puede apreciar en este gráfico los encuestados se sintieron capaces de realizar sus actividades propuestas en muy altos grados de porcentajes. El 49% lo considera como muy importante, el 37% lo considera como importante, mientras que un 12% lo consideran como algo importante, y por otro lado el 2% lo considera poco importante, y el 1% considera que no es importante. En esta lectura de gráfico se

evidencia la alta valoración dada por los encuestados en este aspecto afectivo del uso de la Gamificación, lo que consolida a su vez la importancia del uso de la Gamificación en el aula de clases.

Indicador 7. Aspecto afectivo frente a la Gamificación.

Tabla 17.

Con el uso de la Gamificación siento que es más fácil aprender inglés.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	80	53
Importante	51	34
Algo importante	15	10
Poco importante	3	2
No es importante	1	1
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 17.

Con el uso de la Gamificación siento que es más fácil aprender inglés.

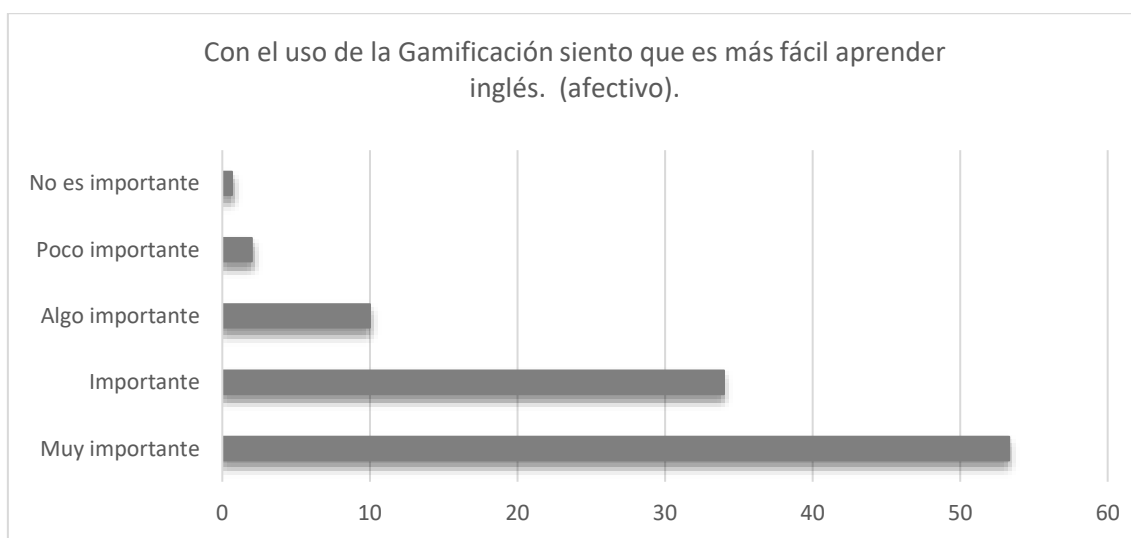


Gráfico 7. (Céspedes, 2022)

Se puede evidenciar en este gráfico que ante la pregunta propuesta que, el 53% lo considera muy importante y sienten que es más fácil aprender inglés a través del uso de la Gamificación, de igual manera, el 34% siente que es importante, por otro lado, el 10% lo considera algo importante, mientras que el 2% lo considera poco importante y el 1% lo considera no importante.

1% lo considera no importante. Con esta lectura de gráfico, se puede ver que la mayoría de los encuestados tiene alta valoración de la Gamificación, porque entienden que les ayuda aprender inglés de forma más fácil, lo que confirma la importancia de esta.

Los gráficos 5,6 y 7 que miden el indicador de aspecto afectivo frente a la Gamificación, se puede verificar que, la mayoría de los encuestados estima de importante y muy importante este aspecto de relacionarse con los demás compañeros, un beneficio de la Gamificación en lo que respecta a lo social. Además de lo anterior mencionado, se evidencia la alta valoración dada por los encuestados en este aspecto afectivo del uso de la Gamificación, lo que consolida a su vez la importancia del uso de esta metodología en el aula de clases. En este mismo orden de ideas, los encuestados entienden en este aspecto afectivo, que les ayuda aprender inglés de forma más fácil, lo que reafirma una vez más la importancia del uso de esta herramienta digital en el salón de clases.

Para Manzano-León et al. (2021), El objetivo de este estudio fue examinar la evidencia existente sobre el impacto de la gamificación educativa en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en los últimos cinco años para analizar su distribución en el tiempo. Se puede verificar que los resultados obtenidos apoyan la conclusión a que se arribó de que la gamificación educativa tiene un gran impacto positivo en el rendimiento académico, así como en el compromiso y la motivación de los estudiantes.

La presente investigación devela lo que expresan los autores Para Manzano-León et al. (2021), en cuanto al impacto positivo que genera la Gamificación Educativa en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes encuestados. Además de lo anterior expresado, los resultados indican que el uso de la Gamificación en el aula brinda beneficios a los estudiantes encuestados en términos afectivos, motivacionales y

actitudinales, dando un valor agregado de alto valor al aspecto social en lo que respecta a compartir y el desarrollo de valores en dichos estudiantes. Estos últimos aspectos de mucha importancia para el desarrollo integral de los estudiantes. Por todo lo anterior expresado, se está en pleno acuerdo con los autores ya mencionados.

Indicador 8. Aspecto emocional frente a la Gamificación.

Tabla 18.

Los elementos de juego me han parecido divertidos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	60	40
Importante	59	39
Algo importante	22	15
Poco importante	6	4
No es importante	3	2
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 18.

Los elementos de juego me han parecido divertidos.

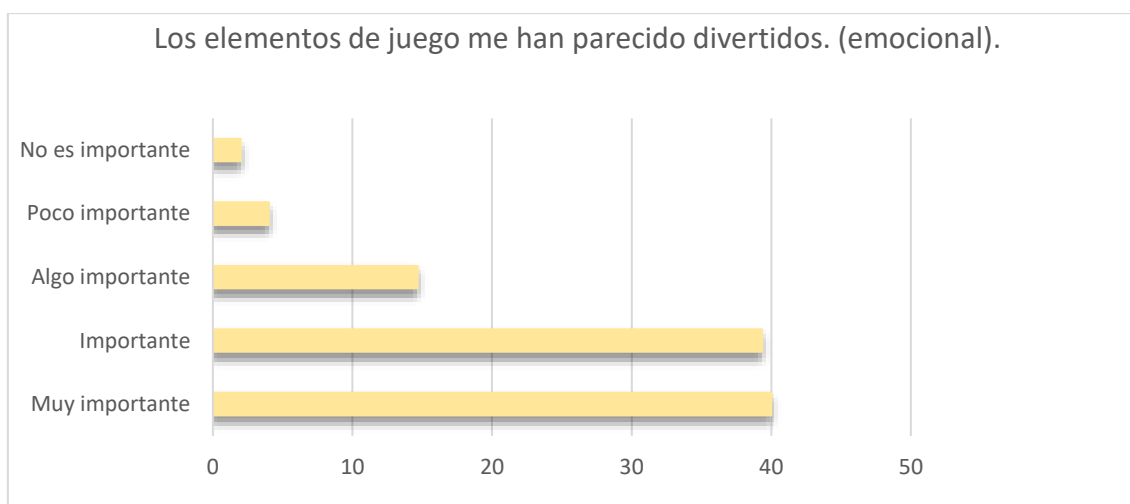


Gráfico 8. (Céspedes, 2022)

Como podemos apreciar en el gráfico en torno a las preguntas de lo divertido que pueden ser los elementos de juego para el proceso de aprendizaje, el 40% de los encuestados lo considera de muy importante, el 39% lo cataloga como importante, mientras que un 15% lo considera algo importante, por otro lado, el 4% lo considera poco importante y el 2% considera que no es importante. Se puede concluir entonces que los encuestados tienen una alta valoración respecto de lo que les causa en lo emocional para el aprendizaje, el uso de la Gamificación en el aula de clases. Lo anterior expresado sigue confirmando la importancia de esta metodología para el proceso de aprendizaje.

Indicador 9. Aspecto emocional frente a la Gamificación.

Tabla 19.
Las actividades de Gamificación me parecieron reconfortantes y valiosos para mí.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	64	43
Importante	60	40
Algo importante	20	13
Poco importante	4	3
No es importante	2	1
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 19.
Las actividades de Gamificación me parecieron reconfortantes y valiosos para mí.

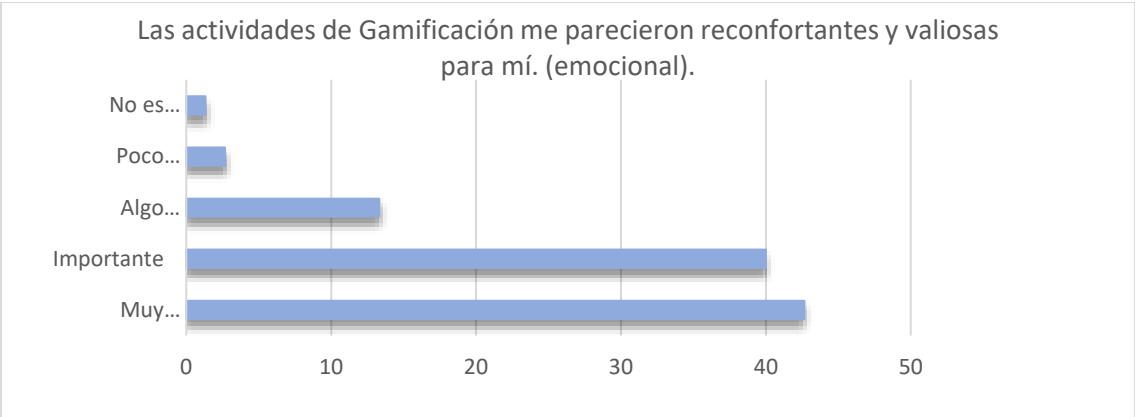


Gráfico 9. (Céspedes, 2022)

Como se puede apreciar en este gráfico en cuanto a la apreciación y la valía de las actividades de Gamificación para los encuestados se verifica que: el 43% las considera muy importante, también el 40% las considera importante, mientras que un 13% las considera algo importante, y su lado el 3% las considera poco importante y un 1% las considera no importantes. Se confirma una vez más que las actividades de Gamificación en el aula juegan un rol de mucha importancia en el aprendizaje de los estudiantes.

Indicador 10. Aspecto emocional frente a la Gamificación.

Tabla 20.
Mientras jugaba no era consciente de lo que sucedía a mi alrededor.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	42	28
Importante	41	27
Algo importante	33	22
Poco importante	20	13
No es importante	14	9
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 20.
Mientras jugaba no era consciente de lo que sucedía a mi alrededor.

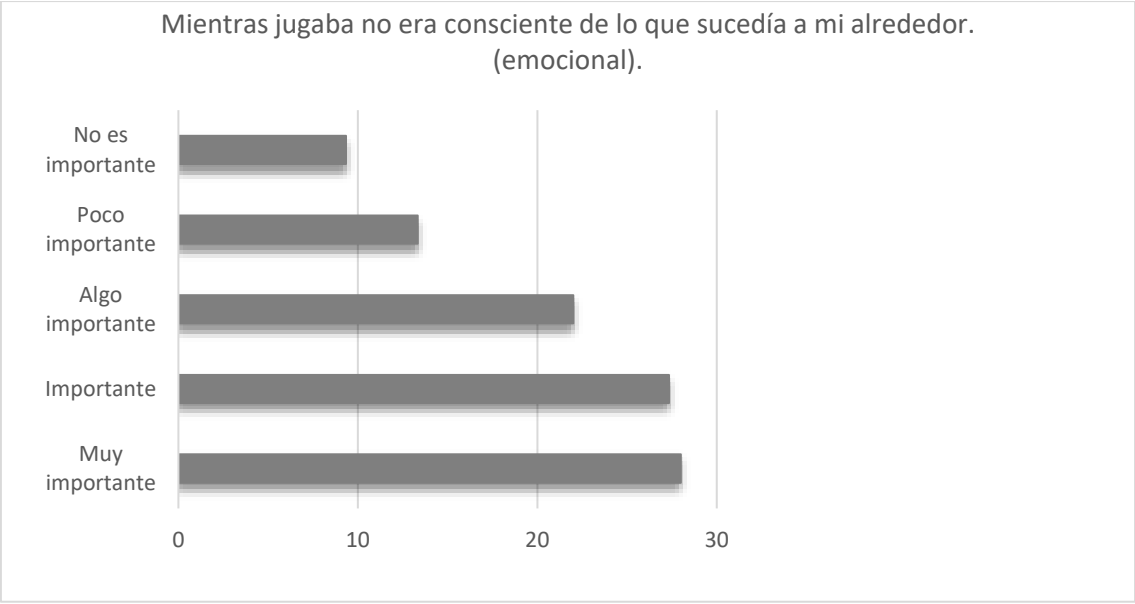


Gráfico 10. (Céspedes, 2022)

Como se puede apreciar en este gráfico que tiene que ver con el nivel de concentración y la cero distracción para el proceso de aprendizaje en los estudiantes encuestados el 28% considera este aspecto como muy importante, el 27% lo considera importante, el 22% algo importante, mientras que el 13% lo considera poco importante, así como el 9% de los encuestados considera que no es importante. Podemos concluir entonces que la mayoría de los encuestados consideran este aspecto para la concentración con mucha valoración para el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

En los gráficos 8,9 y 10 que miden el aspecto emocional frente a la Gamificación, se puede verificar lo siguiente: primero, se puede decir que los encuestados tienen una alta valoración respecto de lo que les causa en lo emocional para el aprendizaje, el uso de la Gamificación en el aula de clases. Lo anterior expresado sigue confirmando la importancia de esta metodología para el proceso de aprendizaje. Por otro lado, se puede verificar una vez más, que las actividades de Gamificación en el aula juegan un rol de mucha importancia en el aprendizaje y en el nivel de concentración que causa en los estudiantes.

Para Zainuddin et al. (2020), nos indican en su estudio el impacto de la gamificación en el aprendizaje y la instrucción: Una revisión sistemática de las pruebas empíricas, que la adopción de la gamificación en el aprendizaje y la instrucción se percibe como un atractivo amplio y de gran interés entre los alumnos para estimular la motivación, el compromiso del alumno y la influencia social”. Dichos autores informan que, las últimas pruebas de investigación científica acerca de las tendencias emergentes de las tecnologías de aprendizaje y los complementos de Gamificación amplían las posibilidades de futuras direcciones de investigación para revolucionar el aprendizaje y la instrucción a través de la gamificación. Como se puede verificar, esta investigación está de acuerdo con lo que expresan los autores Para Zainuddin et al. (2020).

3ra dimensión Motivación.

Indicador 1. Motivación frente a la Gamificación

Tabla 21.

He disfrutado de esta actividad de Gamificación.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente motivado/a	74	49
motivado/a	56	37
Algo motivado/a	17	11
Poco motivado	2	1
Totalmente sin motivación	1	1
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 21.

He disfrutado de esta actividad de Gamificación.

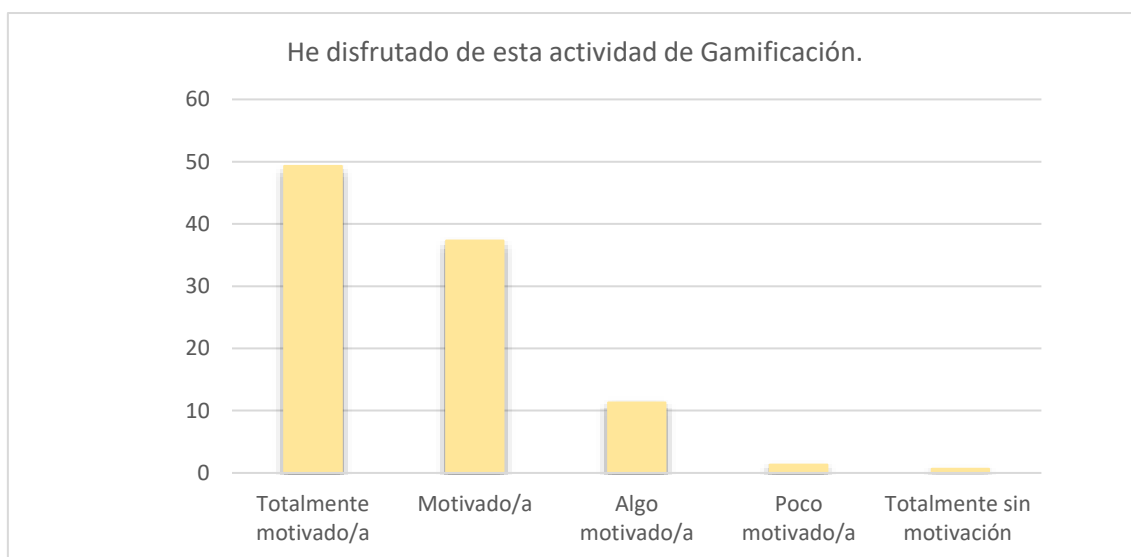


Gráfico 1. (Céspedes, 2022)

Como se puede verificar en el gráfico respecto de la satisfacción que genera el uso de la Gamificación en el aula de clases, han disfrutado la actividad, el 49% se siente totalmente satisfecho, el 37% satisfecho, mientras que el 11% se siente algo satisfecho, por otro lado, el 1% está insatisfecho y el otro 1%, dice estar totalmente insatisfecho. De acuerdo con esta lectura podemos concluir que la mayoría de los encuestados se siente en altamente satisfecho en términos de disfrutar la actividad de Gamificación.

Indicador 2. Motivación frente a la Gamificación.

Tabla 22.
Me he sentido motivado/a.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente motivado/a	70	47
motivado/a	62	41
Algo motivado/a	13	9
Poco motivado	2	1
Totalmente sin motivación	3	2
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 22.
Me he sentido motivado/a.



Gráfico 2. (Céspedes, 2022)

En este gráfico se puede apreciar la alta motivación de los encuestados cuando, el 47% expresa sentirse motivado, totalmente satisfecho, el 41% satisfecho con el uso de la Gamificación en el proceso de aprendizaje del idioma inglés. Mientras el 9% dice sentirse algo satisfecho, por otro lado, el 1% dice sentirse insatisfecho y el 2% totalmente insatisfecho. Podemos apreciar entonces la alta valoración de los encuestados a este indicador de sentirse motivado con el uso de la Gamificación para aprender inglés. Estas lecturas siguen confirmando la importancia que tiene la

Gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes objeto de esta investigación.

Indicador 3. Motivación frente a la Gamificación.

Tabla 23.

El uso de la Gamificación mejoró mis conocimientos sobre el idioma inglés.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente motivado/a	63	42
motivado/a	54	36
Algo motivado/a	29	19
Poco motivado	2	1
Totalmente sin motivación	2	1
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 23.

El uso de la Gamificación mejoró mis conocimientos sobre el idioma inglés.

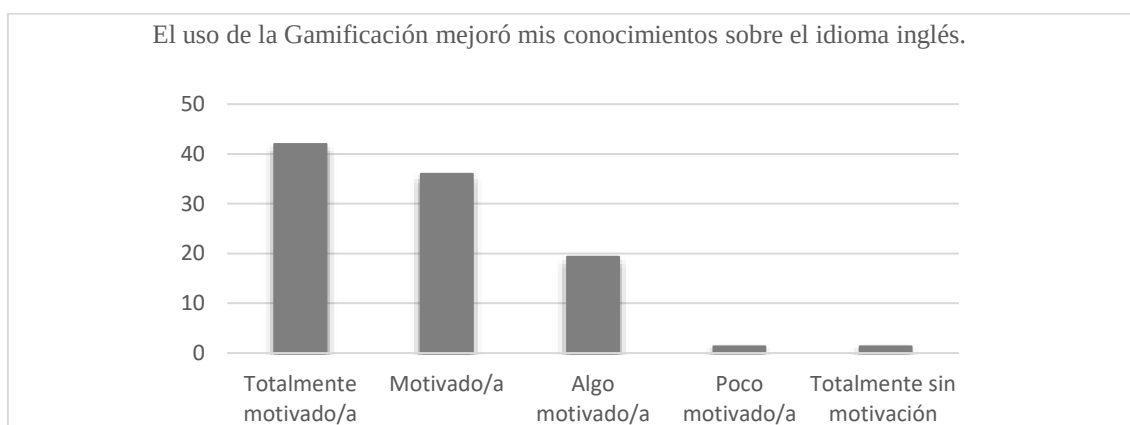


Gráfico 3. (Céspedes, 2022)

En este gráfico podemos apreciar la alta valoración en términos de satisfacción cuando expresan que el uso de la Gamificación mejoró sus conocimientos sobre el idioma inglés. En cuanto a lo anterior expresado, el 42% está totalmente satisfecho, el 36% está satisfecho, mientras que el 19% dice estar algo satisfecho. Por otro lado, el 1% expresa estar insatisfecho, y el otro 1% está totalmente insatisfecho. Se puede concluir que la mayoría de los encuestados se siente satisfecho y totalmente satisfecho con el

mejoramiento en el aprendizaje del idioma inglés que ha significado el uso de la Gamificación.

Indicador 4. Motivación frente a la Gamificación.

Tabla 24.
Utilizar la Gamificación ha incrementado mi interés en aprender el idioma inglés.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente motivado/a	71	47
Motivado/a	60	40
Algo motivado/a	14	9
Poco motivado	3	2
Totalmente sin motivación	2	1
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 24.
Utilizar la Gamificación ha incrementado mi interés en aprender el idioma inglés.

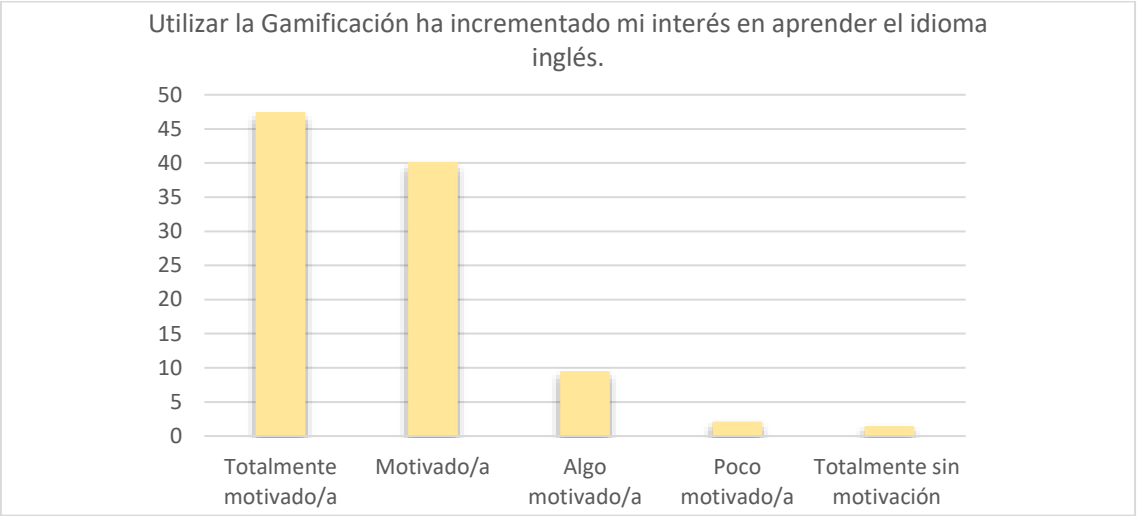


Gráfico 4. (Céspedes, 2022)

Como podemos leer en este gráfico en términos de satisfacción en cómo utilizar la Gamificación ha incrementado el interés para aprender inglés de los encuestados, el 40% y 47% se sienten satisfecho y totalmente satisfecho respectivamente, mientras el 9% se siente algo satisfecho, el 2% insatisfecho y el 1% totalmente insatisfecho. Lo

anterior confirma una vez más la importancia de la Gamificación en el proceso de aprendizaje.

Indicador 5. Motivación frente a la Gamificación.

Tabla 25.

Con este tipo de actividades aprendo más que en clases tradicionales.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente motivado/a	75	50
motivado/a	48	32
Algo motivado/a	23	15
Poco motivado	2	1
Totalmente sin motivación	2	1
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 25.

Con este tipo de actividades aprendo más que en clases tradicionales.

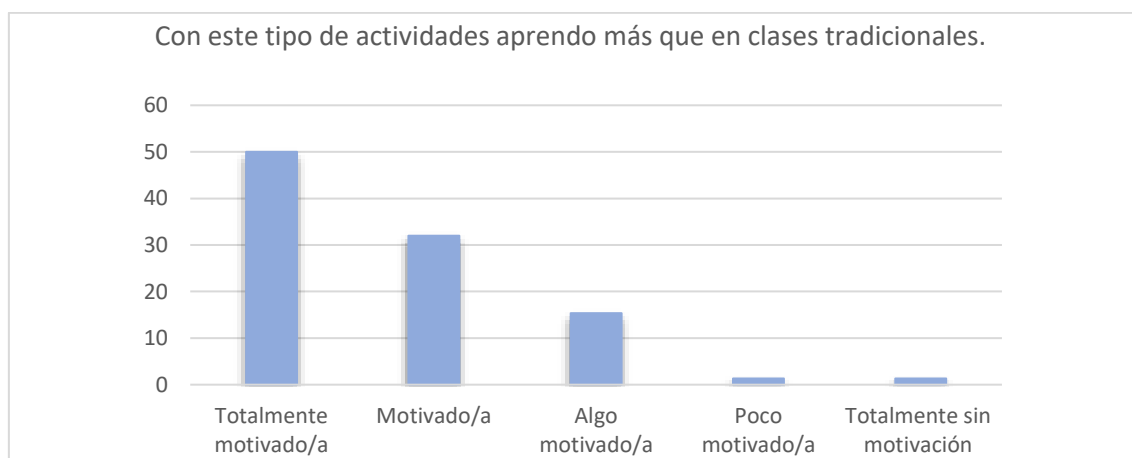


Gráfico 5. (Céspedes, 2022)

Como se puede apreciar en este gráfico el 50% y el 32% de los encuestados está satisfecho y totalmente satisfecho respectivamente en cuanto a que la Gamificación como metodología les ayuda aprender más del idioma inglés que cuando toman clases tradicionales. Esta lectura nos indica la alta valoración que tienen los encuestados del uso de la Gamificación como metodología para aprender inglés de forma dinámica y divertida.

De acuerdo con Rothwell y Shaffer (2019), citado por Rahmani (2020), el escritor recopiló y analizó trece artículos de sitios Web y revistas de gran relevancia en los cuales los resultados indicaron que la Gamificación aportaba grandes beneficios a los estudiantes. Los resultados más importantes incluían la mejora de la motivación, la promoción de actitudes positivas y un mejor rendimiento, el fomento de las habilidades del siglo XXI y mejores logros cognitivos, el fomento de la interacción social y la independencia, y la mejora de la competitividad entre los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

A continuación, compartimos los gráficos con los datos obtenidos de la evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes objeto de esta investigación, para verificar las competencias del idioma inglés de estos, al momento de realizar el estudio. Dicha evaluación diagnóstica fue tomada del libro *Move it* nivel básico, de la casa editora internacional Pearson Education Ltd. 2015. La misma consta de 25 ítems con tres opciones múltiples (a, b, c) y valor de 4 puntos cada pregunta. La escala de evaluación es de cero a cien.

Los aspectos tratados son los siguientes, traducidos al español: pronombres sujetos y pronombres objetos, el verbo ser o estar (to be), el uso de (hay), de existencia y de cantidad, (there is, are), el uso del verbo tener (have got), el uso de adjetivos posesivos y del posesivo (Possessive adjectives; Possessive 's).

Indicador 1. Pronombres sujetos y Pronombres objetos (Subject and object pronouns).

Tabla 26.

Jane, Sean, and I play tennis every day. ___ love it.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
He	20	13
She	30	20
We (correcta)	100	67
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 26.

Jane, Sean, and I play tennis every day. ___ love it.

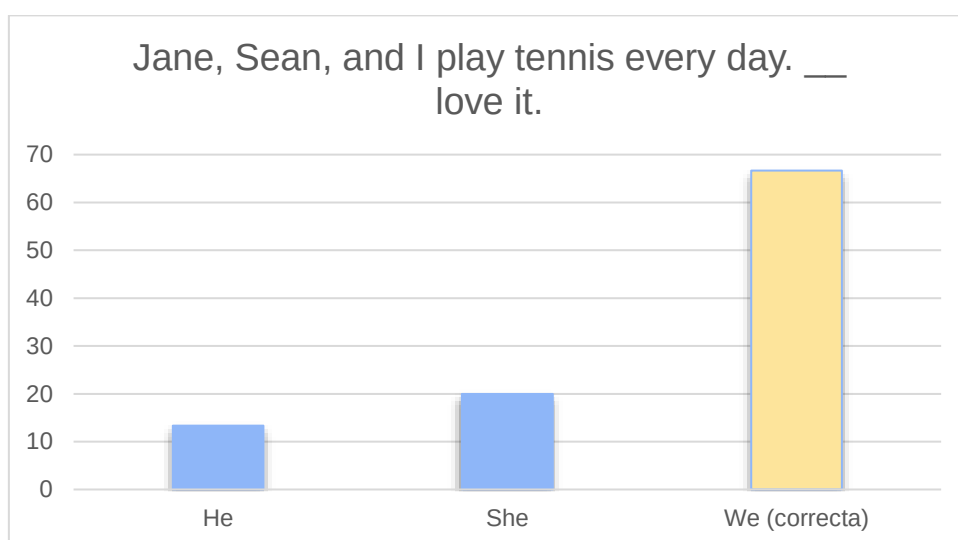


Gráfico 1. (Céspedes, 2022)

En este gráfico podemos visualizar que el 67% de los encuestados respondió a la pregunta de forma correcta, mientras el 33% restante lo hizo de forma incorrecta. Con esta prueba se evidencia que la mayoría de los encuestados tenía dominio de este aspecto del idioma inglés al momento de aplicársele la evaluación diagnóstica. Con la anterior lectura se puede evidenciar de que hay un porcentaje de estudiantes, aunque en menor proporción, que deben seguir profundizando en este aspecto, aplicando con más frecuencia las herramientas de Gamificación existentes.

Indicador 2. Pronombres sujetos y Pronombres objetos (Subject and object pronouns).

Tabla 27.

Where are my glasses? I can't find ____.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
They	30	20
Them (correcta)	63	42
It	57	38
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 27.

Where are my glasses? I can't find ____.



Gráfico 2. (Céspedes, 2022)

Como podemos ver en este gráfico el 42% de los encuestados respondió a la pregunta sobre los pronombres sujetos y pronombres objetos, de forma correcta, sin embargo, el 58% respondió de forma incorrecta. Esta lectura evidencia la falta de dominio de esta estructura del idioma inglés, al momento de aplicársele la prueba diagnóstica. Con lo anterior se evidencia de que hay un porcentaje de estudiantes, en alta proporción, que deben seguir profundizando en este aspecto, aplicando con más frecuencia las herramientas de Gamificación existentes.

Indicador 3. Pronombres sujetos y Pronombres objetos (Subject and object pronouns).

Tabla 28.

My best friend is Emma. ___'s ten years old.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
I	17	11
She (correcta)	124	83
He	9	6
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 28.

My best friend is Emma. ___'s ten years old.

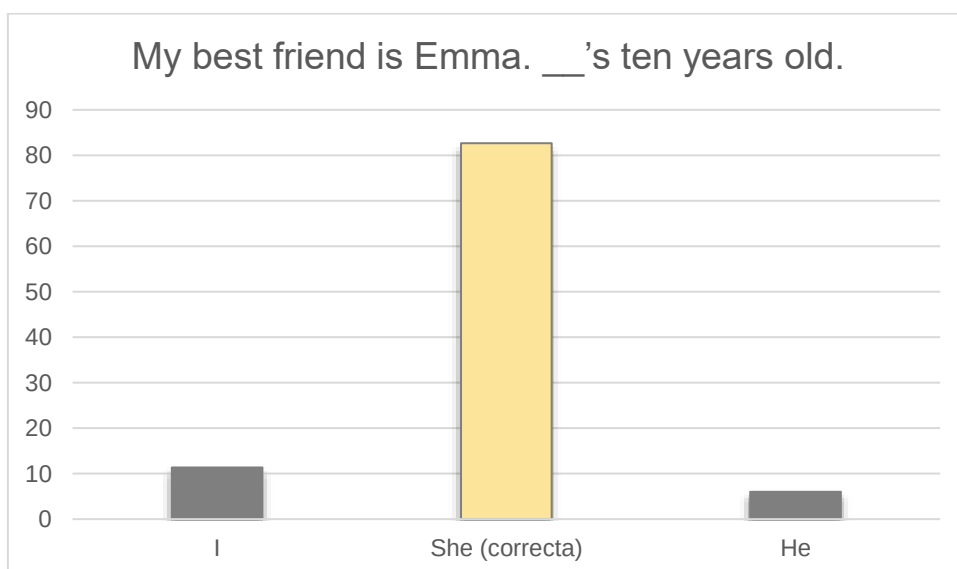


Gráfico 3. (Céspedes, 2022)

Como se puede apreciar en este gráfico el 83% de los encuestados respondió de forma correcta a la pregunta en cuestión, mientras que el 17% de los encuestados respondió de forma incorrecta, al momento de aplicársele la evaluación diagnóstica. Con esto se evidencia de que hay un porcentaje de estudiantes, aunque en menor proporción, que deben seguir profundizando en este aspecto, aplicando con más frecuencia las herramientas de Gamificación existentes.

Indicador 4. Pronombres sujetos y Pronombres objetos (Subject and object pronouns).

Tabla 29.

That car is great! Look at ____!

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Him	32	21
Her	27	18
It (correcta)	91	61
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 29.

That car is great! Look at ____!

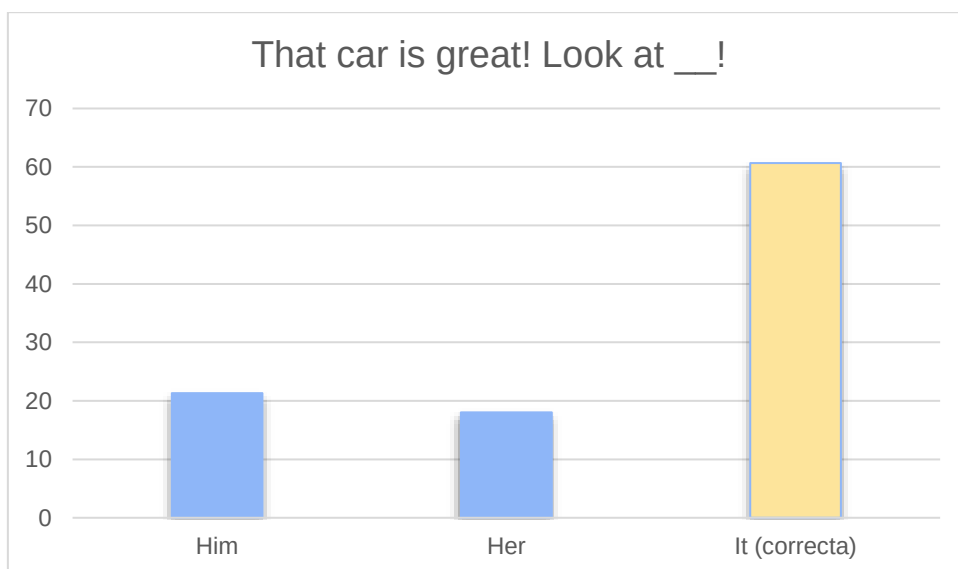


Gráfico 4. (Céspedes, 2022)

Como se puede ver en el gráfico el 61% de los encuestados respondió de forma correcta a la pregunta en cuestión, mientras que el 39% no respondió acertadamente. Esto evidencia además que los encuestados deben profundizar y aprender mejor esta estructura del idioma inglés.

Indicador 5. Pronombres sujetos y Pronombres objetos (Subject and object pronouns).

Tabla 30.

Please phone_____tonight.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
us (correcta)	87	58
I	34	23
He	29	19
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 30.

Please phone_____tonight.

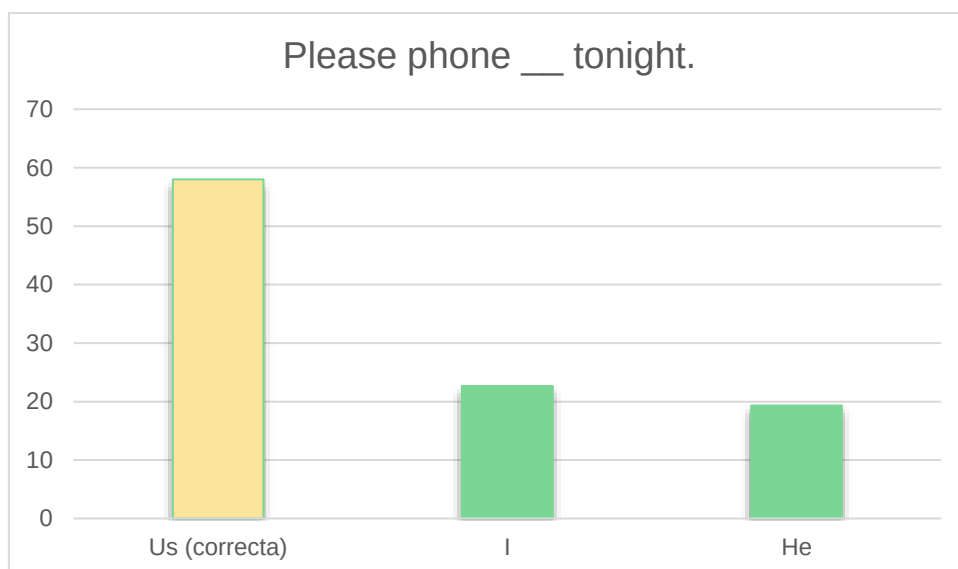


Gráfico 5. (Céspedes, 2022)

Como se puede observar en el gráfico el 58% de los encuestados respondió de forma correcta a la pregunta, mientras el 42% respondió de forma errónea. A pesar de ser una cantidad menor, esto indica que los estudiantes encuestados deben de profundizar más en esta estructura del idioma inglés.

Indicador 6. Pronombres sujetos y Pronombres objetos (Subject and object pronouns).

Tabla 31.

Philip and Rob are brothers. ___'re students.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
He	13	9
We	31	21
They (correcta)	106	71
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 31.

Philip and Rob are brothers. ___'re students.

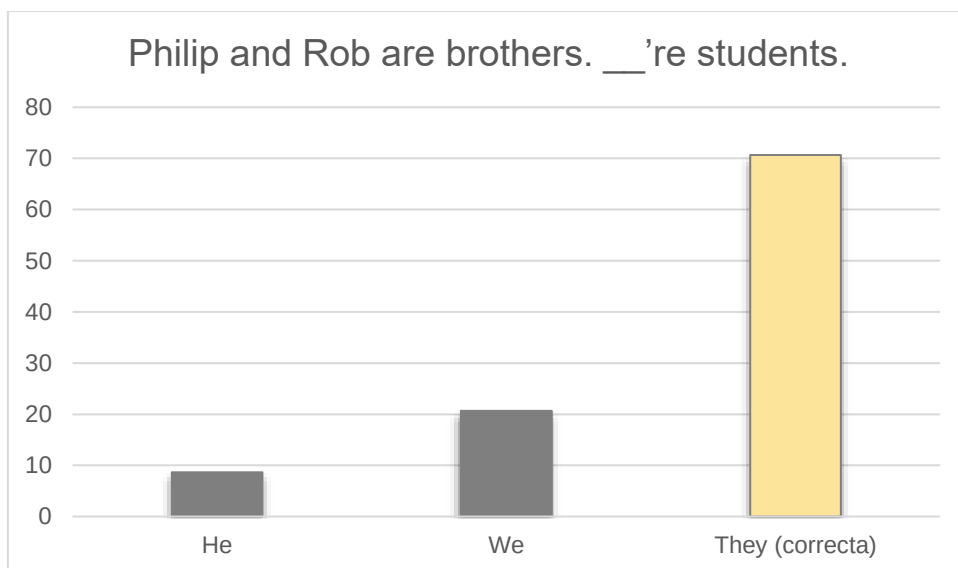


Gráfico 6. (Céspedes, 2022)

En este gráfico se puede observar que el 71% de los encuestados respondieron de forma correcta, mientras que el 29%, no lo hizo. Se puede decir que el menor porcentaje no respondió de forma acertada, aun así, estos estudiantes encuestados se les sugiere seguir trabajando el tema de los pronombres para superar las debilidades en tal sentido.

Indicador 7. El verbo ser o estar (to be).

Tabla 32.

My name__ John.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Is (correcta)	143	95
Are	5	3
Have	2	1
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 32.

My name__ John.

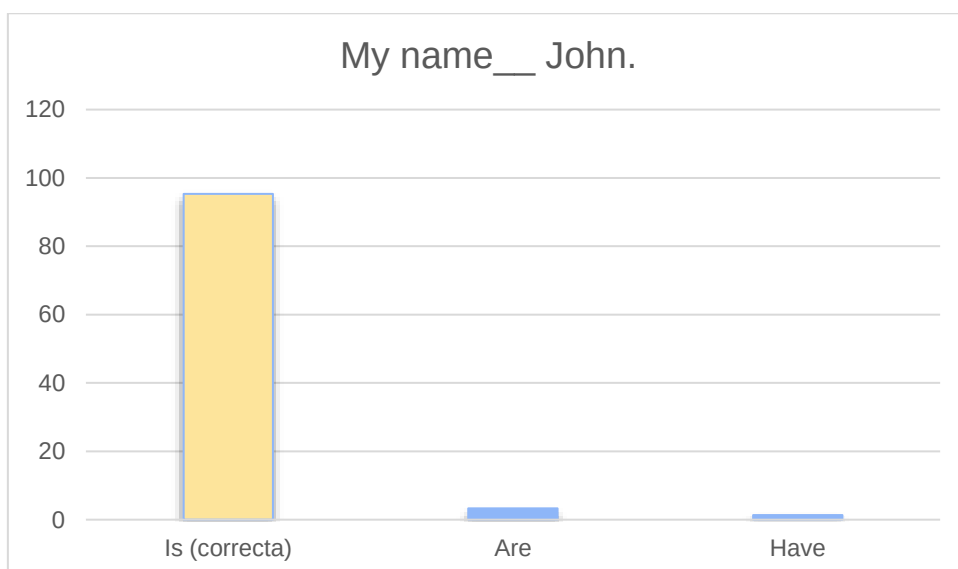


Gráfico 7. (Céspedes, 2022)

Podemos apreciar en este gráfico que el 95% de los estudiantes encuestados tiene excelente dominio de esta estructura del idioma inglés, mientras que el 5% de los encuestados no evidencio dicho dominio al no responder de forma correcta. A pesar de que el número de estudiantes que no respondieron correctamente es bajo, se requiere que ellos también puedan tener dominio de esta estructura básica del idioma inglés.

Indicador 8. El verbo ser o estar (to be).

Tabla 33.

___ in the park?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Brian and Pam are	70	47
Brian and Pam are they	47	31
Are Brian and Pam (correcta)	33	22
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 33.

___ in the park?

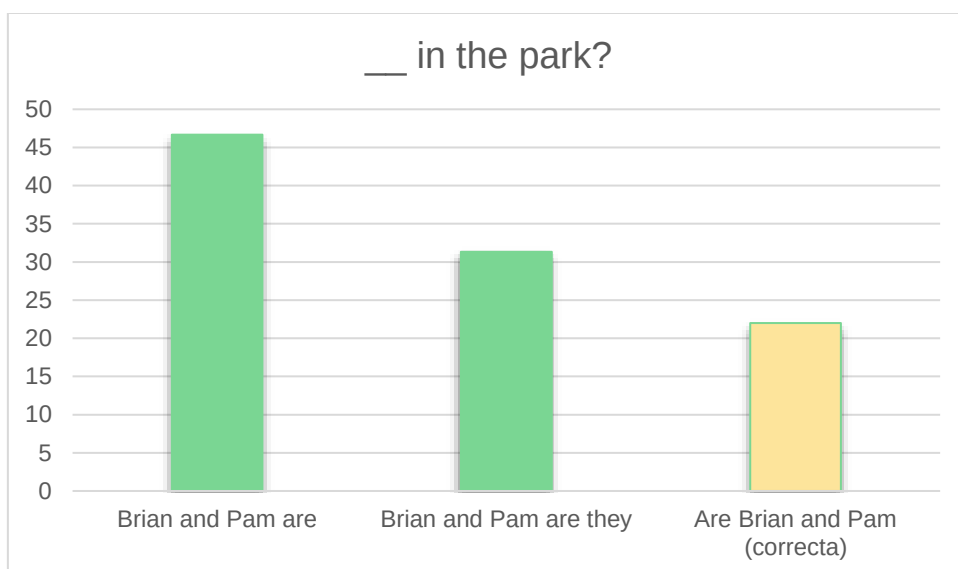


Gráfico 8. (Céspedes, 2022)

Podemos ver en este gráfico que la mayoría de los encuestados 78% respondió de forma incorrecta a esta estructura del idioma inglés, solo el 22% respondió de forma correcta. Se hace evidente que deben mejorar mucho en este contenido del idioma inglés.

Indicador 9. El verbo ser o estar (to be).

Tabla 34.

There __a banana in the fridge.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Is (correcta)	94	63
Are	45	30
Am	11	7
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 34.

There __a banana in the fridge.

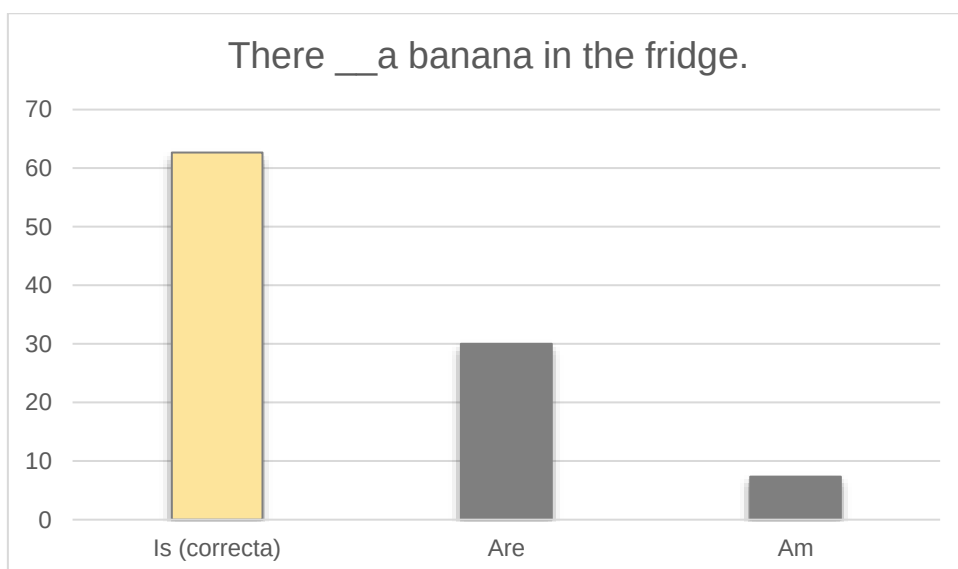


Gráfico 9. (Céspedes, 2022)

Se puede ver en la presentación de este gráfico que el 63% de los encuestados respondieron de forma correcta, lo que es un buen indicio del dominio del tema por parte de la mayoría de los encuestados, a pesar de que el 37% del resto de los encuestados evidenció falta de dominio de este tema del idioma inglés. Se les sugiere seguir estudiando y profundizando en el tema. Utilizando la Gamificación con herramienta de práctica.

Indicador 10. El verbo ser o estar (to be).

Tabla 35.

There __two cats in the room.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Isn't	32	21
Aren't (correcta)	86	57
Haven't	32	21
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 35.

There __two cats in the room.

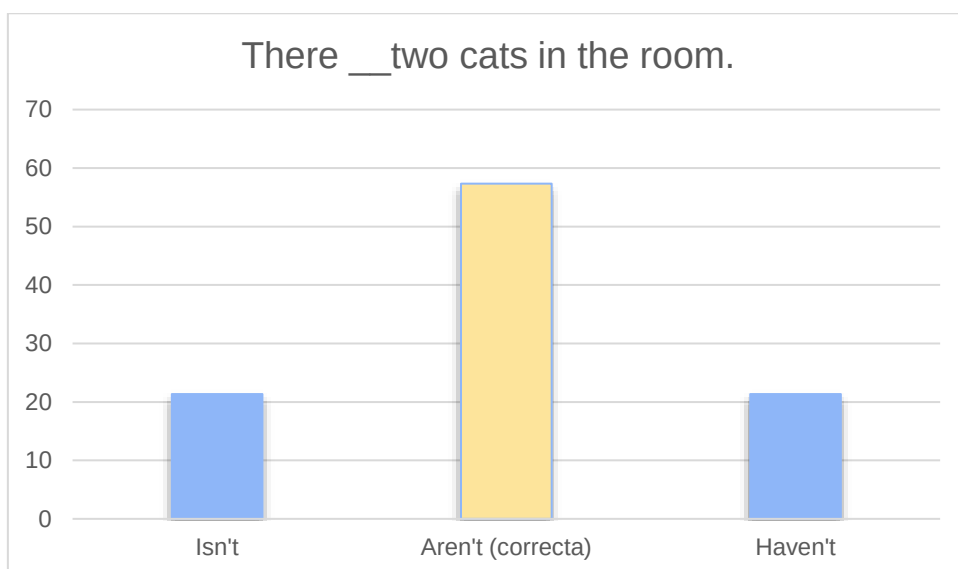


Gráfico 10. (Céspedes, 2022)

Se puede ver en este gráfico que el 57% de los encuestados respondió de forma correcta a esta estructura del verbo ser y estar, mientras que el 43% lo hizo de forma incorrecta. Se considera alto el porcentaje de encuestados que no respondieron de forma correcta, por lo cual se les sugiere seguir estudiando esta estructura. A pesar de que esta es la estructura más común, más utilizada en el idioma inglés, se evidencia mucho los errores cometidos por los estudiantes.

Indicador 11. El verbo ser o estar (to be).

Tabla 36.

“Are you English?” “Yes, __.”

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Am	14	9
I am (correcta)	101	67
I English	35	23
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 36.

“Are you English?” “Yes, __.”

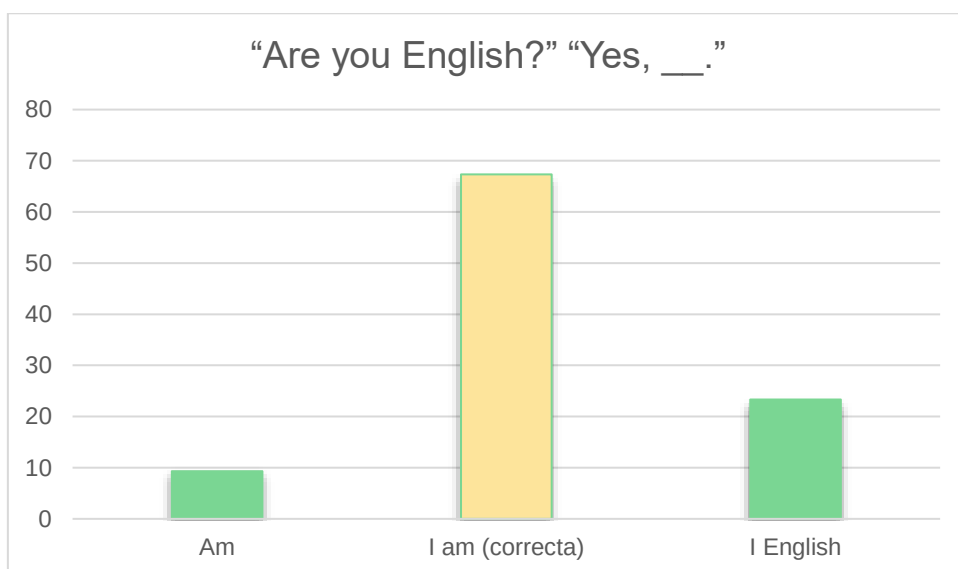


Gráfico 11. (Céspedes, 2022)

Como se puede verificar en el gráfico el 67% de los encuestados respondió de manera correcta a la pregunta de esta estructura del idioma inglés, mostrando el dominio sobre la misma, no así el 33%, quienes respondieron de forma incorrecta. Sugerimos a este importante número de estudiantes que no respondió de forma correcta, a seguir practicando para superar esas debilidades. La Gamificación es perfecta aliada en tal sentido.

Indicador 12. El verbo ser o estar (to be).

Tabla 37.

My mom__ a teacher.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Is (correcta)	129	86
Are	16	11
Am	5	3
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 37.

My mom__ a teacher.

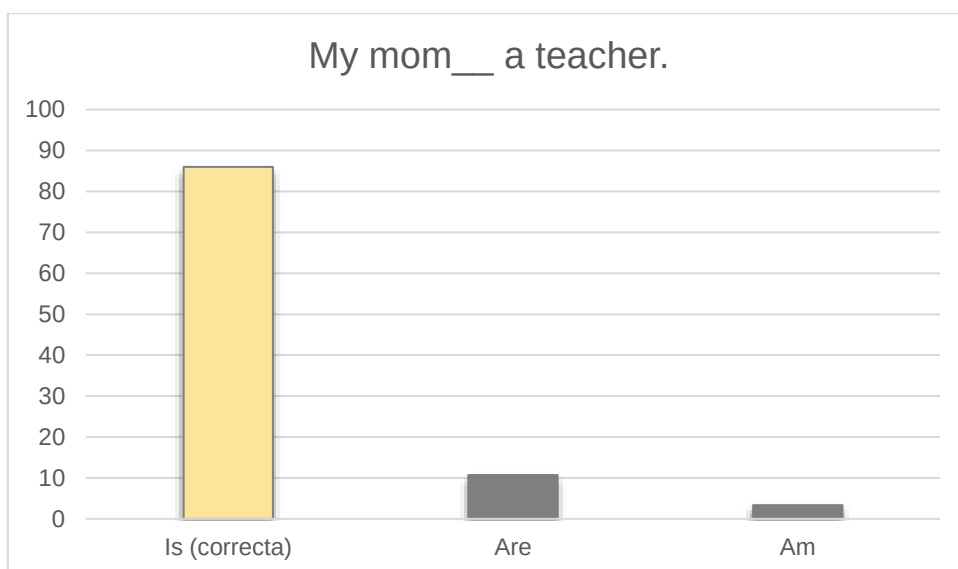


Gráfico 12. (Céspedes, 2022)

Se puede ver en este gráfico claramente que la mayoría de los encuestados, el 86% respondió de forma correcta, mientras el 14% no lo hizo correctamente. Es muy buena evidencia esta lectura en este caso. Aun así, es muy importante que el 14% que no lo hizo correctamente pueda hacerlo. Se les sugiere seguir practicando a través de la Gamificación para que superen esas debilidades y lo hagan de forma divertida y significativa para ellos.

Indicador 13. El uso del verbo tener (have got).

Tabla 38

I __ a small house.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Got (correcta)	73	49
Have got	63	42
Has got	14	9
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 38.

I __ a small house.

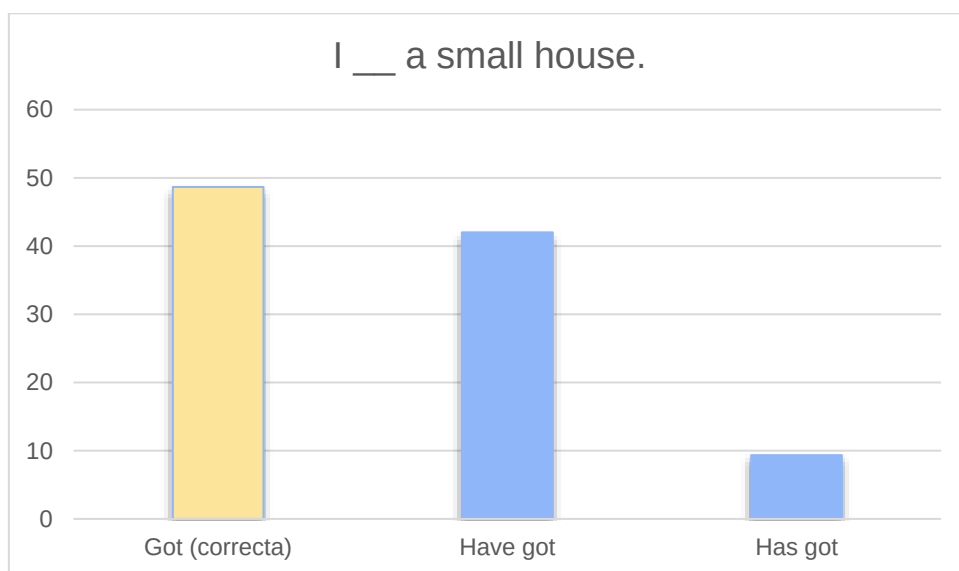


Gráfico 13. (Céspedes, 2022)

En este gráfico se puede evidenciar que el 49% de los encuestados respondió de forma correcta, no obstante, el restante 51% no lo hizo. Lo que evidencia gran debilidad en el dominio de esta estructura del idioma inglés. Se les sugiere a los estudiantes encuestados seguir estudiando y avanzando en este tema del idioma inglés.

Indicador 14. El uso del verbo tener (have got).

Tabla 39.

___ a dog?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
You have	81	54
You have got	18	12
Have you got (correcta)	51	34
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 39.

___ a dog?

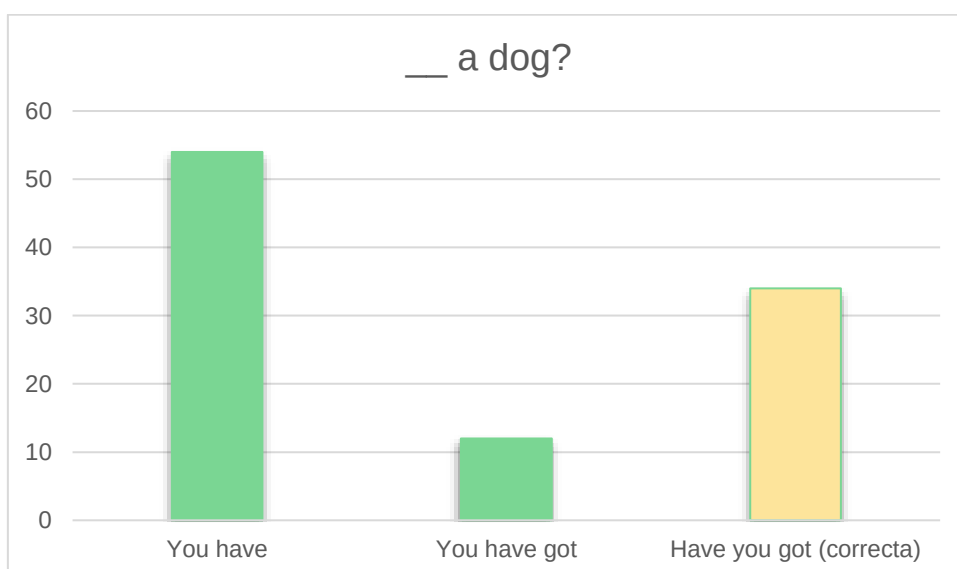


Gráfico 14. (Céspedes, 2022)

Como se puede verificar en este gráfico el 54% de los encuestados respondió de forma correcta a la pregunta, sin embargo, es restante 46%, cifra que consideramos alta, no respondió de manera acertada a la pregunta en cuestión, lo que evidencia gran debilidad en esta estructura del idioma inglés. Se les sugiere que deben profundizar en este tema a fin de superar dicha debilidad.

Indicador 15. El uso del verbo tener (have got).

Tabla 40.

“Has she got a dog?” “Yes, __.”

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
She has got	61	41
She has (correcta)	71	47
She is	18	12
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 40.

“Has she got a dog?” “Yes, __.”

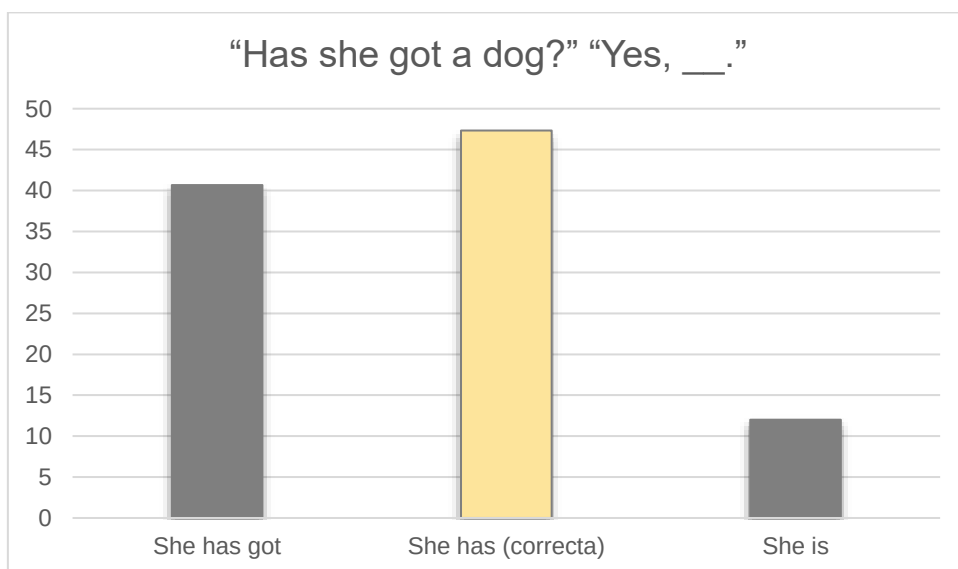


Gráfico 15. (Céspedes, 2022)

Como podemos apreciar en este gráfico el 47% de los encuestados respondió de manera acertada, mientras que el 53% lo hizo de forma incorrecta. Se entiende que esta es una cifra muy alta y por ende es altamente recomendado hacer mayor énfasis en esta estructura del idioma inglés en la cual se evidencian estas debilidades del momento.

Indicador 16. El uso del verbo tener (have got).

Tabla 41.

Mr Smith ___ got a new car.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Not	54	36
Hasn't (correcta)	65	43
Haven't	31	21
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 41.

Mr Smith ___ got a new car.

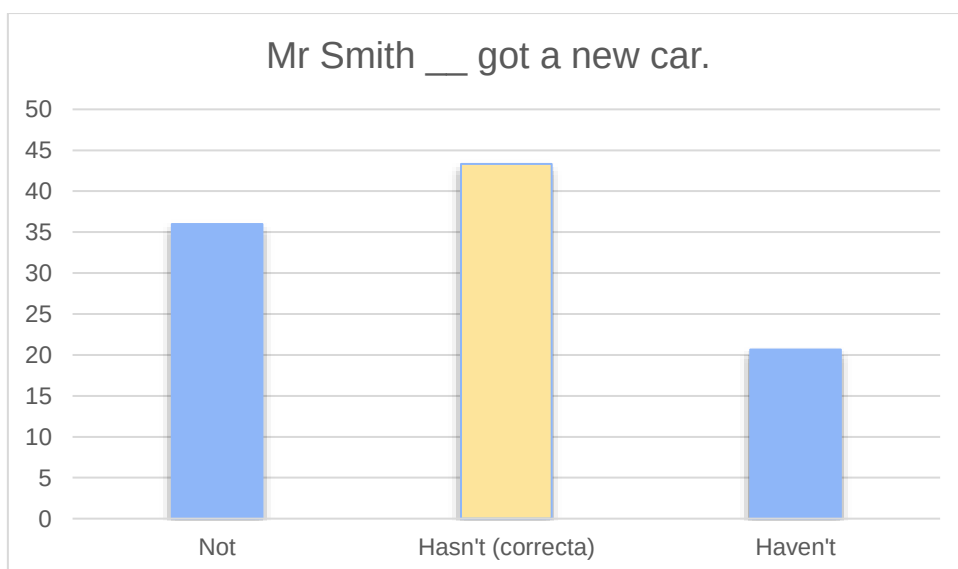


Gráfico 16. (Céspedes, 2022)

Como se puede verificar en el 43% de los estudiantes encuestados respondió de forma correcta, sin embargo, la mayoría que corresponde al 57% lo hizo de forma incorrecta. Vale decir entonces que deben profundizar en el estudio de este tema del idioma inglés y en la Gamificación tienen un gran aliado a la hora de practicar con motivación.

Indicador 17. Adjetivos posesivos y del posesivo (Possessive adjectives; Possessive 's).

Tabla 42.

“Is this your phone?” “Not, it’s ___.”

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Dave (correcta)	57	38
Dave's	72	48
Daves	21	14
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 42.

“Is this your phone?” “Not, it’s ___.”

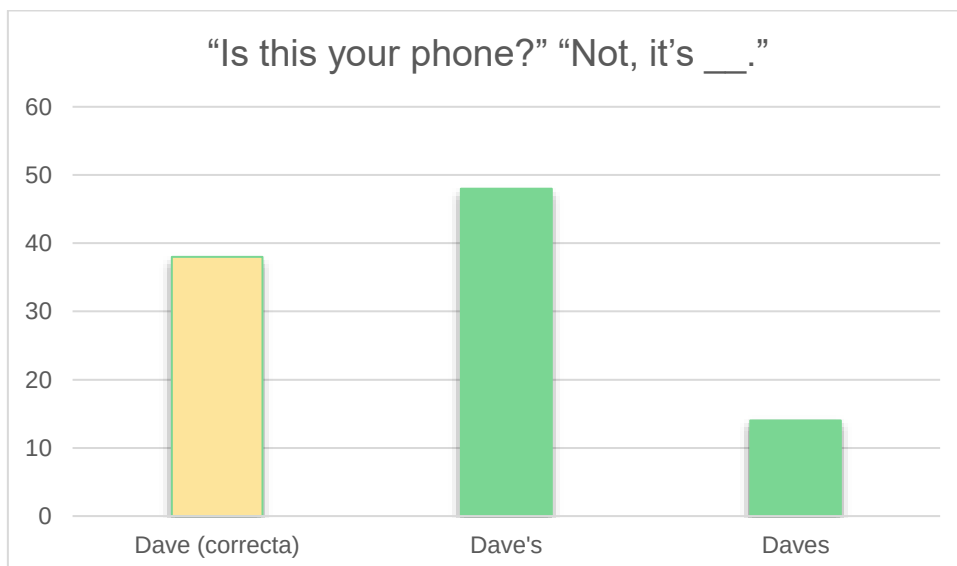


Gráfico 17. (Céspedes, 2022)

Se puede ver en este gráfico que el 48% de los encuestados respondió de forma certera, sin embargo, el 52% de estos, lo hicieron de forma incorrecta. Esto evidencia que estos encuestados deben profundizar en el estudio de este tema, el cual sugerimos hacerlo así. Se considera importante convertir las debilidades en fortalezas y la práctica de este tema a través de la Gamificación les facilita el aprendizaje a los estudiantes.

Indicador 18. Adjetivos posesivos y del posesivo (Possessive adjectives; Possessive 's).

Tabla 43.

Sue always does ___ homework after dinner.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
She	60	40
Her (correcta)	75	50
She's	15	10
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 43.

Sue always does ___ homework after dinner.

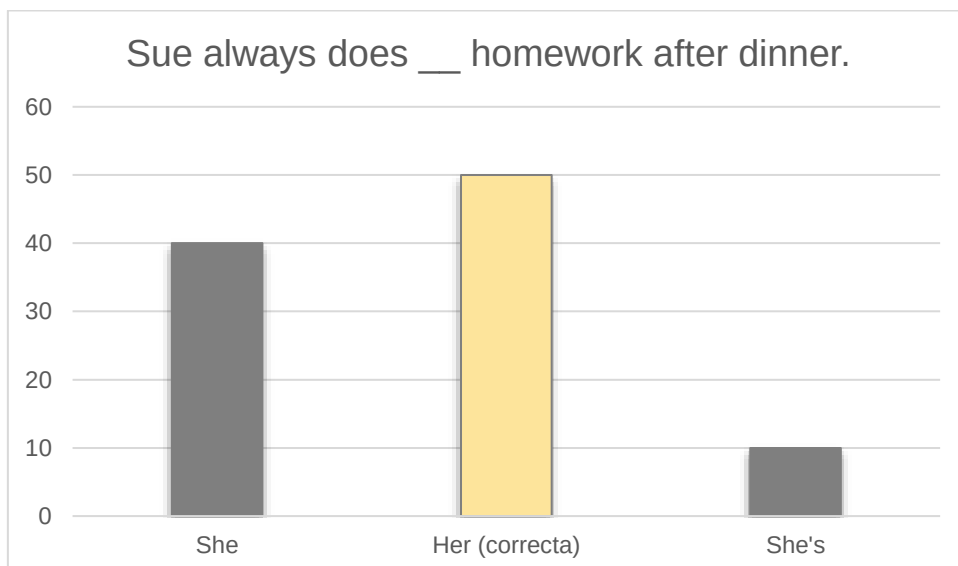


Gráfico 18. (Céspedes, 2022)

Como se puede evidenciar en el gráfico el 50% de los encuestados respondieron de forma acertada, mientras el restante 50% no lo hizo. Evidenciando con esto la debilidad en este tema de una gran cantidad de encuestados. Se les sugiere seguir practicando y profundizando en el tema y para ello que apliquen el uso de la Gamificación para que así refuercen este tema de forma divertida y puedan adquirir aprendizajes significativos.

Indicador 19. Adjetivos posesivos y del posesivo (Possessive adjectives; Possessive 's).

Tabla 44.

These are my cousins Anna, and Bert and that's ___ dad.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
You	57	38
His	40	27
Their (correcta)	53	35
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 44.

These are my cousins Anna, and Bert and that's ___ dad.

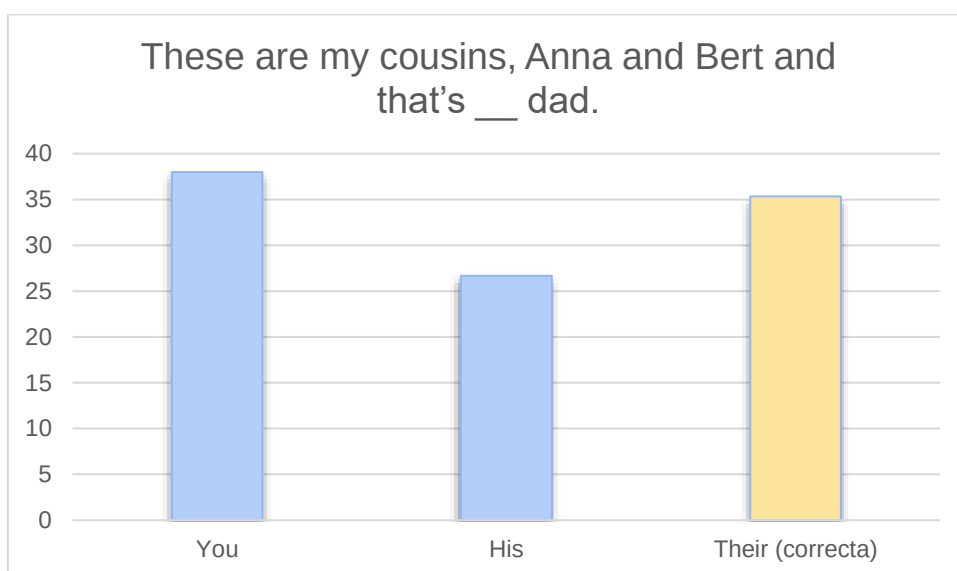


Gráfico 19. (Céspedes, 2022)

En este gráfico podemos constatar que el 35% de los encuestados respondieron de forma correcta a la pregunta en cuestión, sin embargo, la mayoría de los encuestados, el 65% no respondió de forma acertada. Lo que evidencia una gran debilidad en este tema el cual sugerimos que se pueda convertir en fortaleza a través de la práctica continua y la realización de ejercicios prácticos a través del uso de la Gamificación, la cual les ayudará a fortalecer los aprendizajes en este tema con motivación y de forma divertida.

Indicador 20. Adjetivos posesivos y del posesivo (Possessive adjectives; Possessive 's).

Tabla 45.

The ___ bikes are in the yard.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Boy	32	21
Boys	68	45
Boys' (correcta)	50	33
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 45.

The ___ bikes are in the yard.

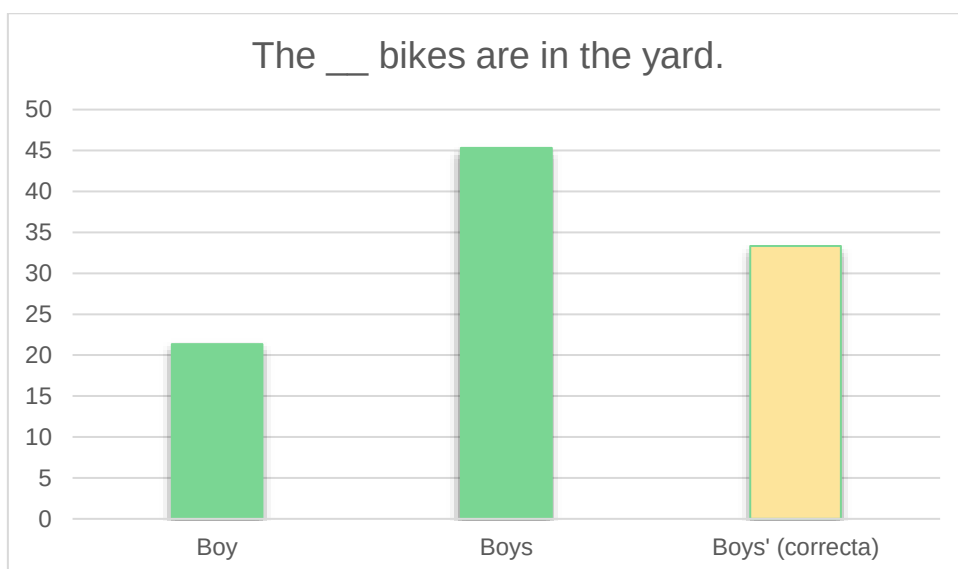


Gráfico 20. (Céspedes, 2022)

Como se muestra en este gráfico el 33% de los encuestados respondieron a la pregunta de forma acertada, mientras que la mayoría, el 67% respondió de forma incorrecta. Esto evidencia que necesitan profundizar más en el tema. Se les sugiere que se sigan formando en este tema hasta lograr fortalecer esta área del idioma inglés.

Indicador 21. Adjetivos posesivos y del posesivo (Possessive adjectives; Possessive 's).

Tabla 46.

We're students and Mrs. Brown is ___ teacher.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Our (correcta)	92	61
Us	28	19
We	30	20
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 46.

We're students and Mrs Brown is ___ teacher.

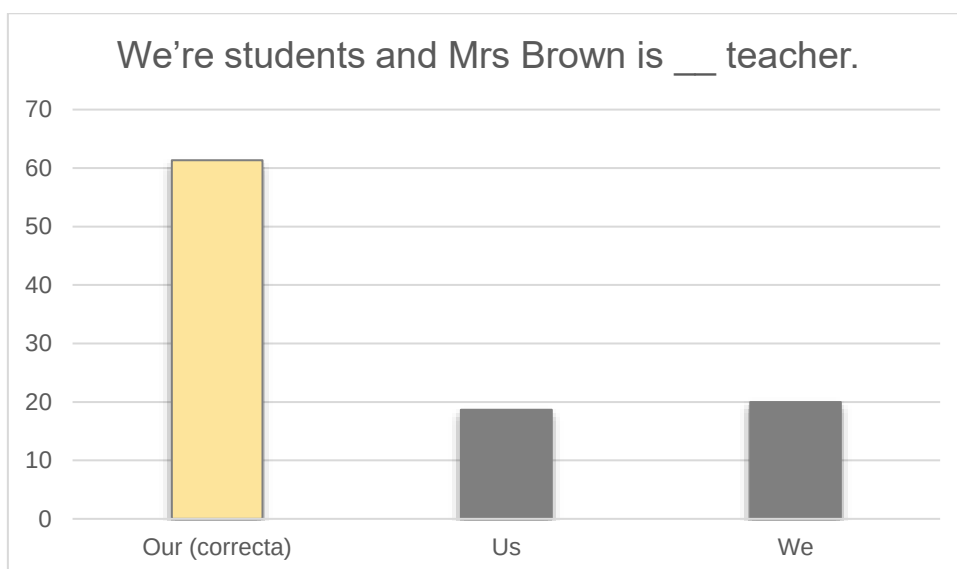


Gráfico 21. (Céspedes, 2022)

Se puede verificar en este gráfico que el 61% de los estudiantes encuestados respondieron a la pregunta de forma acertada, lo que evidencia un gran dominio por parte de estos, en este tema. Sin embargo, el 39% de los encuestados no respondió de forma acertada. En tal sentido se sugiere la continua práctica en este tema para que estos logren fortalecer sus competencias en el mismo. La práctica a través de la Gamificación es una herramienta que sugerimos grandemente.

Indicador 22. Adjetivos posesivos y del posesivo (Possessive adjectives; Possessive 's).

Tabla 47.

The __ shoes are big.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Men	52	35
Men's (correcta)	82	55
Mens'	16	11
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 47.

The __ shoes are big.

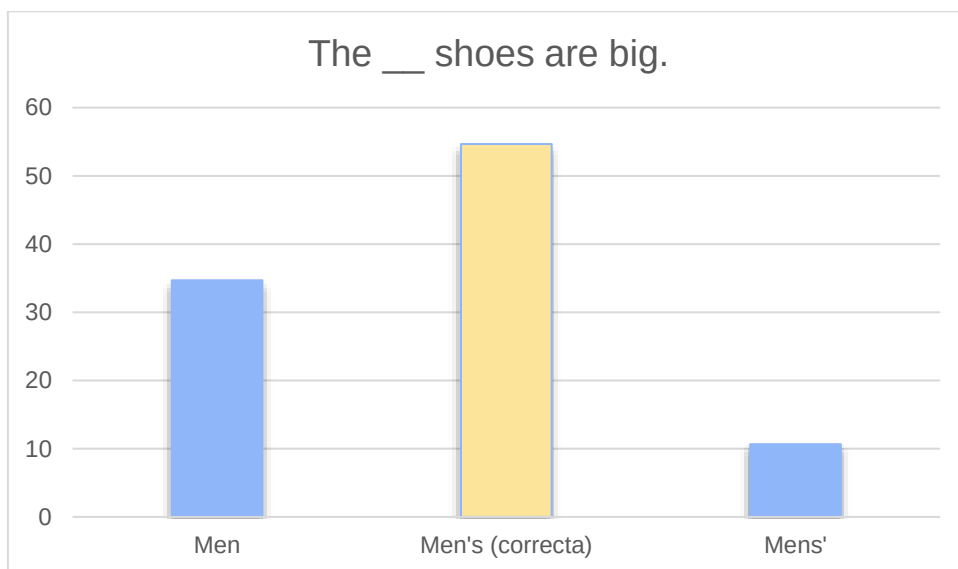


Gráfico 22. (Céspedes, 2022)

Se puede observar en este gráfico que respondieron de forma acertada el 55% de los encuestados, aun así, el 45% de estos lo hicieron de forma no acertada, lo que pone evidencia que este tema debe ser más trabajado por parte de los estudiantes objeto de este estudio. Sugerimos seguir practicando y utilizar de forma más frecuente herramientas activas como lo es la Gamificación.

Indicador 23. Preguntas, con las denominadas palabras preguntas o (Question words).

Tabla 48.

“__ is Sam?” “He’s in the yard.”

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Who	44	29
Where (correcta)	98	65
How	8	5
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 48.

“__ is Sam?” “He’s in the yard.”

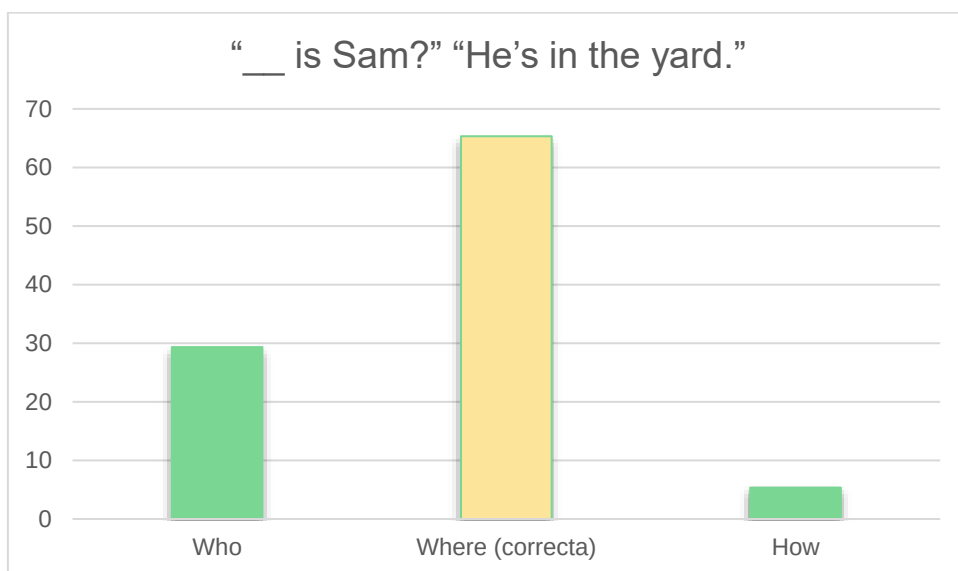


Gráfico 23. (Céspedes, 2022)

Se puede ver en este gráfico que el 65% respondió de forma correcta a la pregunta en cuestión, sin embargo, un importante 35% no lo hizo. Es muy prudente que puedan convertir esas debilidades en fortalezas. Por lo que sugerimos seguir practicando y profundizando en este tema. sugerimos utilizar la Gamificación como herramienta motivacional y de práctica para ayudarse en tal sentido.

Indicador 24. Preguntas, con las denominadas palabras preguntas o (Question words).

Tabla 49.

___ is your favorite food?" "Ice cream."

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
What (correcta)	121	81
How	18	12
Where	11	7
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 49.

___ is your favorite food?" "Ice cream."

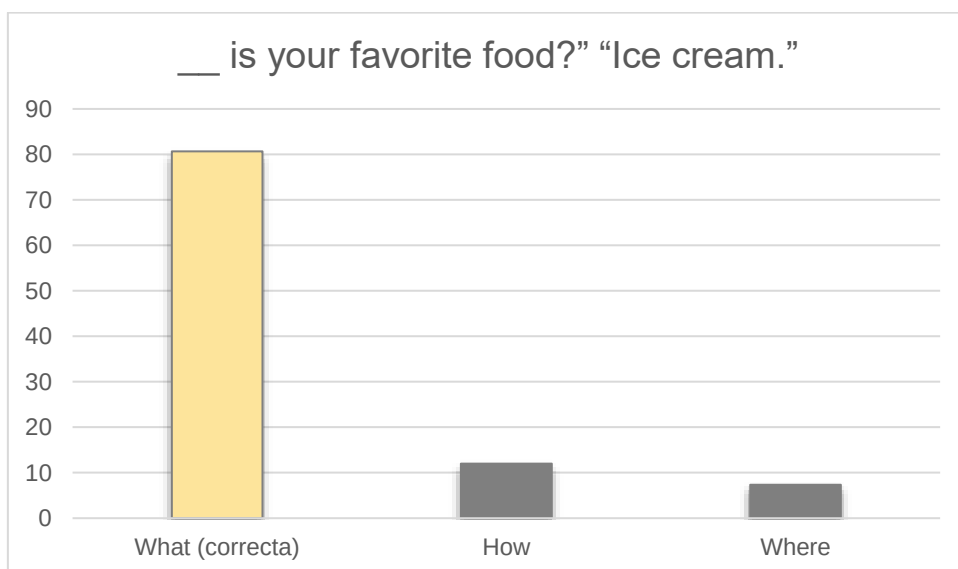


Gráfico 24. (Céspedes, 2022)

Como podemos apreciar en este gráfico un alto número de estudiantes encuestados, el 81% respondió de forma correcta a la pregunta, evidenciando de esta forma sus fortalezas en esta área del idioma inglés. Por otro lado, tenemos al 19% de los encuestados no respondió de forma acertada, lo que amerita que se siga trabajando con ellos este aspecto del idioma inglés.

Indicador 25. Preguntas, con las denominadas palabras preguntas o (Question words).

Tabla 50.

“__ is it?” “\$10.00.”

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
What	39	26
How many	45	30
How much (correcta)	66	44
Total, encuestados	150	100

Fuente: (Céspedes, 2022)

Gráfico 50.

“__ is it?” “\$10.00.”

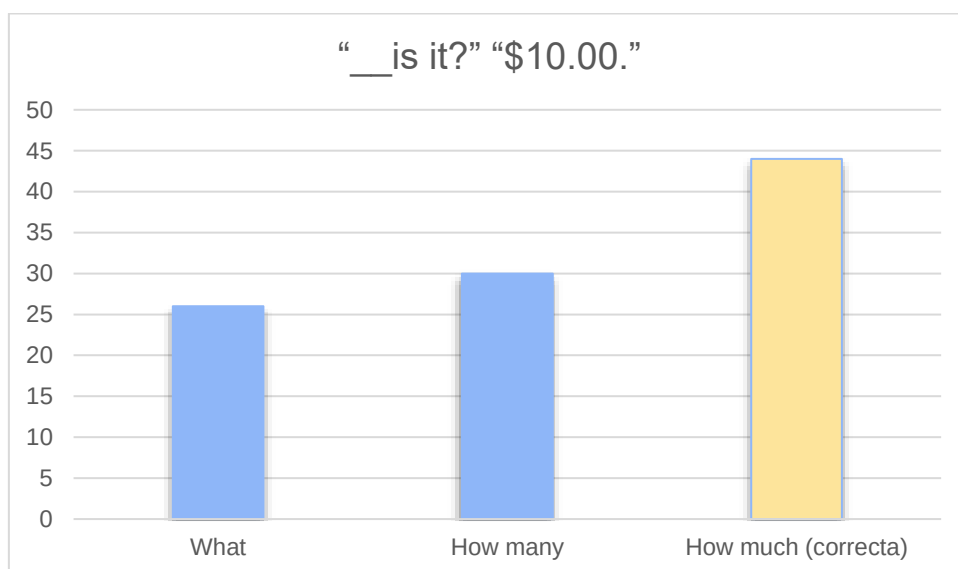


Gráfico 25. (Céspedes, 2022)

Como podemos verificar en este gráfico, el 44% respondió de forma correcta a la pregunta, podemos evidenciar entonces la fortaleza de estos encuestados en este tema. Sin embargo, la mayoría que corresponde al 56% de los encuestados no respondió de forma correcta, lo que evidencia gran debilidad por parte estos en este tema al momento de ser diagnosticados. Se les recomienda seguir estudiando y profundizando en este importante tema del idioma inglés.

Momento Cualitativo del estudio

Unidad de investigación encuesta virtual a expertos en Gamificación

De acuerdo con Martínez Miguélez (2004), La investigación cualitativa trata de identificar, básicamente, la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones. De aquí que lo cualitativo (que es el todo integrado) no se torne de ninguna forma a lo cuantitativo (que es solamente un aspecto), sino que lo implica e integra, especialmente donde sea importante.

Toda investigación, de cualquier enfoque que se trate (cualitativo o cuantitativo), tiene dos centros básicos de actividad. Partiendo del hecho que el investigador desea alcanzar unos objetivos que, en ciertas ocasiones, están orientados hacia la solución de un problema, los dos centros fundamentales de actividad consisten en:

1. Recoger toda la información necesaria y suficiente para alcanzar esos objetivos, o solucionar ese problema,
 2. Estructurar esa información en un todo coherente y lógico, es decir, ideando una estructura lógica, un modelo o una teoría que integre esa información.
- (p.67).

Por otro lado, Martínez Miguélez (2004), señala que la entrevista, en la investigación cualitativa, es un instrumento técnico que tiene gran sintonía epistemológica con este enfoque y también con su teoría metodológica. Agrega que esta entrevista adopta la forma de un dialogo coloquial o entrevista semiestructurada, complementada, posiblemente, con algunas otras técnicas

escogidas entre las señaladas y de acuerdo con la naturaleza específica y peculiar de la investigación que se va a realizar. (p.93).

En tal sentido a continuación presentamos la data recolectada a través de un guion de entrevista semiestructurada, para un grupo de informantes clave para la elaboración de una matriz categorial, dónde se desarrolló un proceso de Categorización, triangulación y teorización, bajo el método de recolección netnográfico. Dicha data fue tabulada y graficada para su correcto aprovechamiento e interpretación.

Para Cisterna (2005), respecto del proceso de categorización y triangulación como proceso del conocimiento en la investigación cualitativa, las conclusiones estamentales les permiten conocer la opinión de los diferentes sectores poblacionales en relación con los principales tópicos de una investigación, los cuales desde esa perspectiva representan información fundamental que permiten validar epistemológicamente la acción del investigador que a su vez sostiene su acción en una racionalidad hermenéutica, expresada operacionalmente en los llamados “métodos cualitativos”.

En este tipo de estudios se proponen criterios para la elaboración de tipologías que permitan recopilar organizadamente la información de campo, mediante la construcción de categorías apriorísticas, procedimientos para analizar la información obtenida a partir de una acción de triangulación ascendente y dialéctica, y criterios para interpretar la información, con la finalidad de proporcionar una herramienta oportuna a quienes trabajan en educación bajo esta perspectiva paradigmática.

Proceso para la categorización de los hallazgos del momento cualitativo.

Entrevistador: Doctorante Edward Céspedes, en fecha: 29 de julio 2022.

Tabla 51.

Proceso para la categorización de los hallazgos del momento cualitativo.

Preguntas de investigación	Informante clave 1 (J.A)	Informante clave 2 (J.H)	Informante clave 3 (N.S)	Informante clave 4 (W.H)	Número	Categorías
P1 ¿Qué conoce sobre la Gamificación?	La gamificación es incorporar las mecánicas y las dinámicas de los juegos en el ámbito educativo y en el empresarial con el fin de obtener objetivos. Existen distintas formas de implementar la gamificación, una de ellas es solo utilizando herramientas tecnológicas para mantener motivados a los estudiante	Saludos. La Gamificación es una herramienta tecnológica donde los estudiantes aprenden divirtiéndose ya que la estructura de esta es precisamente con elementos en forma de juegos. Es importante que los docentes utilicen gamificación en sus actividades de clases, pues con esta técnica los	Es una forma de aprendizaje donde las evaluaciones son implementadas de manera divertida , con el fin de obtener los resultados precisos sobre los conocimientos de un área del saber .	Conozco bastante sobre esta metodología ya que tengo varios años estudiándola e implementándola en mis sesiones de clases con estudiantes de distintas edades y en ambientes silícicos con características muy marcadas .	1	Aprendizaje
					2	
					3	
					4	Herramienta tecnológica
					5	
					6	
					7	Aprendizaje divertido
					8	
					9	
					10	Conocimientos
					11	
					12	
					13	Dinámicas de juego
					14	
					15	
					16	Herramienta tecnológica
					17	
					18	
					19	Aprendizaje efectivo
					20	
					21	
					22	
					23	
					24	
					25	
					26	
					27	
					28	
					29	
					30	
					31	
					32	
					33	
					34	
					35	
					36	

	s o empleado s y la otra que es lo que verdadera mente puede considerar se gamificaci ón, que es creando una narrativa para sumergir a los involucra dos en una experienc ia completa mente gamificad a, incorpora ndo misiones, recompen sas, avatares y puntos xp.	alumnos adquieren aprendiza je más efectivo.			37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55	
P2 ¿Cuál ha sido su experienc ia con el uso de la Gamifica ción en el aula de clases?	He tenido mucha experienci a tanto investigan do como implemen tando la gamificac ión en el salón de clases. Realicé un proyecto de	Saludos. En tiempo de la pandemia uno de los recursos o herramie ntas tecnológic as que más me resultó al momento de trabajar	Mi experienci a a nivel de implemen tación de la gamificaci ón en mis clases de inglés ha sido satisfactori a en cuanto al	Ha sido una experiencia muy rica ya que aparte de enseñar esta metodologí a a otros docentes, también la utilizo como docente en mis sesiones de clases y esto	56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70	Implement ación de la Gamificaci ón. Recursos o herramient as. Metodolog ía. Proceso de enseñanza- aprendizaj e

	una				121	
	insignia				122	
	por el				123	
	valor en el				124	
	que más				125	
	se				126	
	destacó.				127	
	En cuarto				128	
	grado de				128	
	primaria				130	
	se utilizó				131	
	la misma				132	
	herramie				133	
	nta				134	
	ClassDoj				135	
	o para				136	Herramien
	realizar				137	tas
	una				138	
	gamificaci				139	
	ón con la				140	
	temática				141	
	de los				142	
	piratas.				143	
	En esta				144	
	los				145	Motivació
	estudiante				146	n
	s se				147	
	convirtier				148	
	on en				149	Herramien
	piratas				150	tas
	creando				151	
	sus				152	
	atuendos,				153	
	dibujando				154	
	su barco y				155	
	colocándo				156	
	se				157	
	nombres				158	
	de piratas,				159	
	así como				160	
	su barco.				161	
	En esta				162	
	primera				163	
	misión se				164	
	fomentó				165	
	el trabajo				166	
	colaborat				167	
	ivo donde				168	
	cada				169	
	grupo				170	

	diseñó su				171	
	barco. El				172	
	objetivo				173	
	de la				174	
	gamificaci				175	
	ón fue				176	
	completa				177	
	r				178	
	misiones				179	
	para				180	
	ayudar a				181	
	Mojo a				182	
	encontrar				183	
	su tesoro				184	
	y la				185	
	invitación				186	
	a los				187	
	niños fue				188	
	realizada				189	
	mediante				190	
	un video.				191	
	Cada una				192	
	de las				193	
	misiones				194	
	fue				195	
	ambientad				196	
	a en				197	
	papiro				197	
	antiguo y				199	
	los niños				200	
	la				201	
	escogían				202	
	de una					
	caja					
	misteriosa					
	. Al					
	finalizar					
	todas las					
	misiones,					
	Mojo					
	compartió					
	su tesoro					
	con los					
	niños.					
	También					
	he					
	utilizado					
	todo tipo					
	de					
	herramie					

	ntas que fomentan la gamificación, como Educaplay, Learning App, Kahoot, Quizizz, Nearpod, Wordwall, entre otras. Aunque se logra mantener a los niños interesados y contentos, el uso de estas herramientas solo es un componente de lo que es la gamificación en toda su amplitud.					
P3 ¿Qué le parece la Gamificación como herramienta metodológica?	Las herramientas de gamificación son recursos asombrosos para apoyar las estrategias de aprendizaje, porque	Saludos. La Gamificación es una herramienta muy buena para presentar contenido dinámico a los estudiantes, pero	Me parece excelente, la experiencia en la aplicación de herramientas de gamificación me ha dado esa perspectiva, ya que aumenta	Me parece una forma muy eficaz de alcanzar nuestros objetivos de clases planteados, pero de manera muy eficiente.	203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217	Herramientas Recursos Contenido dinámico Estrategias de aprendizaje Motivación Motivación

	mantiene a los estudiantes motivados y a la expectativa, también fomenta la iniciativa de que el estudiante quiera por si mismo repetir una actividad con el fin de obtener más puntos, a diferencia de actividades tradicionales.	hay que tener cuidado porque puede convertirse en un vicio si se sobre utiliza, por eso debe ser aplicada como un medio para lograr aprender je significativo en los alumnos y no como un fin.	la motivación de los participantes en este tipo de entorno, y el proceso de enseñanza del idioma inglés se hace más productivo en este tipo de ambiente virtual.	218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235	Proceso de enseñanza del idioma inglés. Aprendizaje significativo Ambiente virtual
P4 ¿Con qué frecuencia la utiliza la Gamificación en sus clases? Argumente su respuesta.	La gamificación como tal, puedo utilizar una o dos veces al año por grado. Sin embargo, las herramientas de gamificación las utilizo casi en todas mis sesiones de clases.	Saludos. La utilizo en ciertas ocasiones (una o 2 veces al mes), pues me gusta diversificar para evitar caer en la rutina y que los estudiantes se desmotiven a la hora de tomar mis	Casi siempre utilizo la gamificación, en todas mis planificaciones del primer ciclo de secundaria está presente, ya que me ha dado buenos resultados.	Siempre debo utilizar gamificación pues soy docente de herramientas digitales. 236 237 238 139 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255	Planificar Diversificar Herramientas digitales Herramientas de Gamificación. Incorporación de herramientas

	La incorporación de estas herramientas me ha dado mucho resultado sobre todo en las clases virtuales donde los participantes tienden a distraerse con más facilidad.	clases. como decía en otro comentario, la utilizo como un medio para lograr aprendizajes eficientes en mis alumnos.			256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266	aprendizaje eficiente clases virtuales
P5 ¿Cuánto tiempo lleva utilizar o la Gamificación y cómo le ha beneficiado como docente?	Llevo alrededor de 8 años utilizando herramientas como Kahoot en mis clases, pero las clases gamificadas tengo dos años utilizándola y me ha dado muy buenos resultados, sobre todo en las experiencias de clases gamificadas con narrativa porque los estudiantes	saludos. Tengo utilizando Gamificación más o menos cuatro años. Como docente me ha beneficiado bastante ya que con ella logro mayor atención e interés por parte de mis alumnos, de igual manera se me facilita a la hora de presentar mis pruebas,	Tengo alrededor de 5 años implementando gamificación en mis clases tanto de inglés y francés, y me ha beneficiado de gran manera, ya que tengo una mejor visión en cuanto a la adquisición de una lengua extranjera, por cada uno de mis estudiantes, y me ayuda a tener una	5 años utilizando esta metodología y ha sido un proceso en el cual he sido testigo del gran aporte que esto ha significado en la práctica pedagógica de mis compañeros docentes en sus clases y más aún si son virtuales.	267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296	Herramientas Metodología Implementación de Gamificación Clases Gamificadas Práctica pedagógica Atención e interés Adquisición de una lengua extranjera. Clases Gamificadas Mejora de los contenidos

	s se sienten que están dentro de una aventura en lugar de un salón de clases.	pues los chicos las toman con menos tensión por tratarse de una herramienta de contenido dinámico y divertido.	visión general de cuáles son los aspectos de mejora en cuanto a los contenidos.		297 298 299 300 301 302	
P6 ¿Cuáles plataformas y/o aplicaciones de Gamificación ha utilizado?	He utilizado ClassDojo, Kahoot, Socrative, Quizizz, Learning App, Educaplay, WordWall, SplashLearn, Eduten, Matific, Nearpod, entre otras.	Saludos. He utilizado kahoot, Quizizz, Mobbyt, Educaplay y y Mentimeter,	Kahoot, Quizizz, Socrative, entre otros.	Brainscape Educaplay Quizlet Peardeck	303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315	Kahoot, Quizizz, Socrative, Educaplay
P7 ¿Según su experiencia docente, cuáles son los beneficios de la Gamificación para los estudiantes?	La gamificación tiene muchos beneficios como que aumenta la motivación de los estudiantes, fomenta el trabajo colaborativo,	Saludos. Con la Gamificación los estudiantes se sienten relajados al momento de tomar contenidos de las diferentes asignaturas, ya que	1- Les ayuda a tener una mejor visualización de los contenidos s. 2. favorece el desarrollo y la capacidad cognitiva del estudiante.	Desde mi experiencia he notado que la gamificación aumenta la motivación por el aprendizaje , como uno les va aumentando el nivel de dificultad pues ellos	316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331	Aumenta motivación Deseo de aprender Trabajo colaborativo Nivel de comprensión

	incrementa la competitividad sana, brinda a los estudiantes estímulos que permiten que en las evaluaciones no se sometan a muchos niveles de estrés, entre otros.	se sale de lo común, es decir, las presentaciones de los docentes son interactivas, dinámicas y divertidas, simulando juegos con diferentes retos y bajo el seguimiento de reglas, como si se tratara de juegos, con la diferencia de que aquí se persiguen fines educativos al momento de implementar la Gamificación.	3- aumenta el deseo de aprendizaje. 4- impulsa al estudiante a explotar esas habilidades en el área del saber en cual se aplique.	van aumentando su nivel de comprensión, las actividades de clases son más divertidas, aumente la atención y la concentración y mejora el rendimiento académico.	332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360	Presentaciones interactivas y dinámicas. Clases dinámicas Atención y concentración Rendimiento académico Retos Seguimiento de reglas Fines educativos
P8 ¿Cómo ayuda la Gamificación a los estudiantes en los aspectos actitudinales	La gamificación mantiene a los estudiantes motivados porque a	Saludos. En el aspecto actitudinal, los alumnos prestan mayor atención a	Les ayuda a poner más interés en los contenidos impartidos en el	Los ayuda significativamente ya que también desarrolla las habilidades blandas. A través del	361 362 363 364 365 366 367 368 369	Mantiene la motivación Mas interés Aspecto actitudinal

al y motivacio nal? Argumen te su respuesta .	todos los seres humanos nos encanta jugar, sin embargo, no podemos utilizar las mismas herramien tas siempre para no cansarlos. En el aspecto actitudin al fomenta el trabajo en equipo, dependien do de las actividade s que realicemo s en clase y en mi experienci a podemos utilizarla para promover los valores en clase, de esta forma los estudiant es pueden autorreg ularse y comporta rse mejor.	la hora de integrarse a sus diferentes clases, en cuanto a lo motivacio nal, la Gamifica ción con su estructura a manera de simulació n de juegos crea en el estudiant e un nivel de interés más elevado a la hora de realizar los diferentes trabajos o tareas de las asignatura s.	aula, es lo principal desde mi punto de vista.	juego los alumnos (ya sean adultos o meros estudiantes de matemáticas) permanece n en un estado mental positivo, que no sería posible con los métodos tradicionale s. Estas metodologí as nos ayudan a trabajar y desarrollar nuestra memoria, capacidad de atención, planificació n, capacidad de resolver conflictos, etc. El GBL se expone como un enfoque de enseñanza donde los estudiantes desarrollan los aspectos relevantes de los juegos, desde la incorporaci ón de un contexto de aprendizaje	370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419	Mayor atención Desarrolla habilidade s blandas Aspecto actitudinal Mayor nivel de interés Trabajan y desarrollan la memoria. Capacidad de atención Trabajo en equipo Promoción de valores Autorregul ación y mejor comporta miento. Contexto de aprendizaj e Trabajo en equipo Profundida d, perspectiv
--	---	--	---	---	--	---

				diseñado por los educadores. Profesorado y alumnado trabajan en equipo con el fin de añadir profundida d y perspectiva a la experiencia de interacción con el juego.	420 421 422 423	a e interacción .
P9 ¿Recomienda el uso de la Gamificación a otros profesores? Argumente su respuesta .	Por supuesto que sí, no solo lo recomiendo, mi trabajo consiste principalmente en capacitarlos, orientarlos y acompañarlos en la incorporación de la misma dentro de la clase. La gamificación debe estar integrada en todas las clases porque nuestros estudiante	Saludos. Por supuesto que la recomiendo, siempre y cuando se haga como un medio para lograr en los alumnos una mayor atención a las clases, que ellos se sientan motivados al trabajo. Nunca debe utilizarse como una única herramienta, ya que los	Claro que la recomiendo, este tipo de herramienta es como un eje transversal, que permea de manera sistemática a todas las áreas del currículo dominicano, ya que facilita de manera general y precisa los conocimientos que deben adquirir los estudiantes, en cada	Si lo recomiendo, a través de los años en mi práctica docente he notado el progreso de mis estudiantes al incorporar distintos recursos de gamificación en las actividades propuestas en mis acciones formativas. El GBL se expone como un enfoque de enseñanza donde los estudiantes desarrollan los aspectos relevantes de los	424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455	Tipo de herramientas Práctica docente Eje transversal Incorporación de recursos. Mayor atención Motivación para trabajar Facilita y precisa los conocimientos Enfoque de enseñanza Desarrollo de aspectos relevantes Ramas del conocimiento

	s actuales no son los mismos del pasado y debemos mantener los siempre interesados y atentos a los nuevos contenidos para obtener los objetivos propuestos .	estudiantes pueden pensar que cada vez que el docente vaya a dar clases se va a jugar perdiendo el enfoque de aprendizaje de los contenidos .	una de las ramas del conocimiento .	juegos, desde la incorporación de un contexto de aprendizaje diseñado por los educadores. Profesorado y alumnado trabajan en equipo con el fin de añadir profundidad y perspectiva a la experiencia de interacción con el juego. Estos avances han formado una nueva concepción de lo que son las experiencias educativas, permitiendo la construcción del aprendizaje mediado por los juegos y aportando así cierto grado de interactividad que pueda repercutir en un mejor	456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488	Contexto de aprendizaje Enfoque de aprendizaje de los contenidos Mayor interés y atención Atento a nuevos contenidos Trabajo en equipo Obtención de objetivos propuestos Concepción de experiencias educativas Construcción de aprendizaje Interactividad Mejor aprendizaje
--	--	--	--	--	---	--

				aprendizaje		
P10 ¿Cree usted que es importante que en el currículo del sistema educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación para las escuelas públicas? Argumente su respuesta .	Por supuesto que sí, todos los estudiantes tienen derecho a una educación inclusiva y actualizada , incorporando metodologías activas y herramientas tecnológicas . No solo la gamificación debe ser incorporada, sino todas las estrategias de aprendizaje del siglo XXI	Saludos. Pienso que es importante e integrar en el Currículo Dominicano esta importante herramienta , pues con ella se pueden lograr aprendizajes más efectivos, más significativos , siendo precisamente lo que apuesta lograr el currículo a la hora de ejecutarse con nuestros estudiantes.	Totalmente importante en currículo educativo dominicano, Ya que la gamificación desde mi punto de vista es el método por excelencia para la formación de las áreas curriculares, con un sentido novedoso y fresco , saliendo de los esquemas tradicionales de evaluación , ya que aumenta de manera sistemática los procesos en cuanto a los aprendizajes .	Entiendo que si puede estar presente como eje transversal en las distintas asignaturas . El Game-based learning (GLB) es una metodología de formación más efectiva que el e-learning según estudios del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF (2018). A través del juego logramos mejorar nuestro rendimiento, incrementar nuestro esfuerzo y aumentar nuestro conocimiento gracias a la práctica. En concreto, esto dicen las cifras: El game based learning en	489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536	Eje transversal Integración al currículo educación inclusiva Metodología de formación efectiva. Aprendizajes efectivos, significativos Metodologías activas Herramientas tecnológicas Rendimiento Estrategias de aprendizaje Aumentar el conocimiento Aumentar los aprendizajes Incrementar la

				comparación con la formación tradicional ... Incrementa hasta un 20% la autoconfianza del estudiante. Mejora un 11% el conocimiento conceptual. Aumenta un 90% más la retención de lo aprendido. Logra un 20% más de conocimiento práctico. Consigue hasta un 300% más de tareas completadas.	537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567	autoconfianza Conocimiento conceptual Retención de lo aprendido Conocimiento práctico
--	--	--	--	--	---	--

Fuente: Proceso para la categorización de los hallazgos del momento cualitativo. Autor: Céspedes (2022)

Estructuras visuales de las categorías generales

Gráfico 51

Estructura visual del Informante clave 1 (J.A) (familia de categorías).



Estructura visual categorial 1, (Céspedes, 2022)

Esta estructura visual corresponde a la relación de las palabras de contenido o categorías, extraídas del discurso escrito aportado por el informante clave 1, respecto de las variables Gamificación y Aprendizaje del Idioma Inglés respectivamente. Es importante destacar que estos informantes son expertos en Gamificación con muchos años de experiencia en el área.

Gráfico 52.

Estructura visual del Informante clave 2 (J.H). (familia de categorías).



Estructura visual categorial 2, (Céspedes, 2022)

La estructura visual presentada, corresponde a la relación de las palabras de contenido o categorías, extraídas del discurso escrito aportado por el informante clave 2, respecto de las variables Gamificación y Aprendizaje del Idioma Inglés respectivamente. En tal sentido, es de sumo interés puntualizar que estos informantes son expertos en Gamificación con una vasta experiencia en el área.

Gráfico 53.

Estructura visual del Informante clave 3 (N.S). (familia de categorías).



Estructura visual categorial 3, (Céspedes, 2022)

La presente estructura visual corresponde a la relación de las palabras de contenido o categorías, extraídas del discurso escrito aportado por el informante clave 3, de las variables Gamificación y Aprendizaje del Idioma Inglés sucesivamente. Es de mucha importancia destacar que estos informantes son expertos en Gamificación con una vasta experiencia e implementación de esta en las aulas de clases.

Gráfico 54.

Estructura visual del Informante clave 4 (W.H). (familia de categorías).



Estructura visual categorial 4, (Céspedes, 2022)

Como se puede observar, esta estructura visual corresponde a la relación de las palabras de contenido o categorías, que han sido extraídas del discurso escrito aportado por el informante clave 4, respecto de las variables Gamificación y Aprendizaje del Idioma Inglés respectivamente. Es importante destacar que estos informantes son expertos en Gamificación con muchos años de experiencia en el área.

Proceso de Contrastación Categorical de la Información

Tabla 52.

Proceso de Contrastación Categorical de la Información

Categoría	Informante clave 1	Informante clave 2	Informante clave 3	Informante clave 4	Concentrado de saberes
Gamificación	Se puede verificar que desde la noción y experiencia del informante clave 1, concibe la Gamificación como una herramienta a través de la cual se incorporan mecánicas y dinámicas de juegos los cuales son utilizados para obtener objetivos, en este caso educativos. Que esta a su vez es muy útil porque a través de su uso se promueven valores que se consiguen con esta	Desde la óptica del informante clave 2, la Gamificación es una técnica o Herramienta Tecnológica motivacional, que utiliza elementos de juego a través de la cual se presenta un contenido dinámico y divertido, donde los profesores pueden hacer presentaciones dinámicas e interactivas con juegos que suponen retos y que tienen reglas. Dichos juegos tienen fines educativos. Este considera que se debe tener cuidado con	El concepto del informante clave 3 respecto de la Gamificación es que lo concibe como una forma de aprendizaje a través de la cual se evalúa de forma divertida. Que es además una herramienta o metodología motivadora que se experimenta a través de un ambiente virtual que es utilizada además para planificar y que a su vez es un eje transversal considerado como método por excelencia para el currículo educativo	En su expertise el informante clave 4 concibe la Gamificación como una metodología, además de una herramienta digital, así como un enfoque de enseñanza, el cual sirve para evaluar. Lo considera además como una metodología, herramienta digital a través de la cual, de forma eficaz se pueden alcanzar objetivos educativos en la clase. Nos expresa además que la Gamificación	Es evidente que la Gamificación es una herramienta o método de enseñanza-aprendizaje que además de permitir el aprendizaje de forma divertida y motivante, así como desafiante, es además un medio a través del cual podemos fomentar en los estudiantes, valores sociales. Mientras que para los profesores además de ser una herramienta activa que les permite evaluar los aprendizajes de sus estudiantes de forma divertida y

	dinámica de juego que cataloga de útil y divertidos. La informante clave destaca además que esta metodología a activa promueve el trabajo en equipo. Y que lo más importante de esta metodología es cuando se utiliza como herramienta gamificada a través de narrativas que envuelven a los estudiantes en especies de aventuras muy divertidas a través de las cuales el aprendizaje es más motivador y por ende significativo.	el tema de la frecuencia de uso de esta técnica, a los fines de no saturar el proceso de enseñanza-aprendizaje únicamente con esta técnica.	dominicano. Que especialmente los estudiantes de lenguas extranjeras son muy beneficiados con este tipo de proceso de aprendizaje en el aula de clases.	ón es una metodología para la práctica pedagógica la cuál fomenta el trabajo en equipo. Que su experiencia ha sido muy gratificante a la hora de utilizarla en jóvenes estudiantes, así como en estudiantes adultos que a su vez son profesores de otras áreas del saber.	motivante, les ayuda a dinamizar sus clases, ya que les permite a estos además preparar presentaciones interactivas y dinámicas para beneficio de sus estudiantes. Esta metodología permite además preparar clases dinámicas en vivos, momentos sincrónicos, así como asignar tareas para las casas de los estudiantes o momentos asincrónicos. Los expertos coinciden en que recomendarían su uso en el aula de clases a otros profesores y que además la consideran como una herramienta
--	--	--	--	--	---

					eje transversal que debe estar integrada en el currículo educativo dominicano.
Aprendizaje del idioma inglés	La informante clave 1 expresa que, en este contexto, se apoyan las estrategias de aprendizaje a través del logro de los objetivos propuestos. Los que a su vez considera como estrategias de aprendizaje del siglo XXI.	Se aprecia que en este proceso el informante clave 2 tiene el concepto de que el aprendizaje del idioma inglés se logra de forma divertida, eficiente y significativa en lo que respecta al aprendizaje de los contenidos.	El informante clave 3 considera este aspecto como un proceso de enseñanza-aprendizaje que aumenta el conocimiento o un área del saber, que mejora en cuanto a los contenidos y aumenta el deseo por aprender, el cual favorece el desarrollo de la capacidad cognitiva, precisa los conocimientos, impulsa habilidades en el área del saber en lo concerniente a la adquisición de una lengua extranjera.	En cuanto a este aspecto el informante 4, lo concibe como una experiencia rica que aumenta la atención y la comprensión, así como la motivación por aprender a través de clases divertidas que mejoran el rendimiento académico y que a su vez desarrollan habilidades blandas, que son claves para el desarrollo integral de las personas.	En lo que respecta al aprendizaje del idioma inglés se llega a la reflexión de que estas estrategias de aprendizaje son muy útiles para lograr los objetivos educativos propuestos, de forma divertida, eficiente y significativa en cuanto a los contenidos curriculares, a través de impulsar las habilidades del saber en cuanto a la adquisición de una lengua extranjera, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia rica a través de la cual se ayuda en los

					aspectos cognitivos, en la comprensión, concentración, mejorando a su vez el rendimiento académico de los estudiantes y lo mejor, desarrollando habilidades blandas en estos.
--	--	--	--	--	---

Fuente: Proceso de Contrastación Categorical de la Información. Autor: Céspedes, (2022)

Matriz de Triangulación de Saberes

Tabla 53.

Matriz de Triangulación de Saberes

Categoría	Síntesis de saberes	Procesamiento ajeno	Postura del investigador	Hallazgos encontrados
Gamificación	La investigación nos devela que la Gamificación es una herramienta tecnológica que más allá de brindar un aprendizaje de forma divertida y motivante, a la vez desafiante en lo que concierne a su profundización, es además un medio a través del cual se puede fomentar en los estudiantes, valores sociales. Por otro lado, para los profesores igualmente, al ser una herramienta activa que les permite evaluar los aprendizajes de sus estudiantes de forma divertida, les ayuda a dinamizar sus clases, ya que esta, les permite a	Teoría en la investigación sobre gamificación De acuerdo con Krath et al. (2021), revelando las bases teóricas de la gamificación: Una revisión sistemática y análisis de la teoría en la investigación sobre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos, no dicen que el gran aumento en el interés por parte de la comunidad científica en querer explicar el cómo la gamificación favorece los siguientes aspectos: el afecto positivo y la motivación, el cambio de comportamiento y el aprendiz.	Por más de una década el uso de la Gamificación como herramienta tecnológica motivacional, ha venido impactando el sector educativo en todos los niveles y a nivel global. Es evidente entonces que esta metodología o herramienta digital, la cual se ha podido constatar que es altamente motivante y divertida, que impacta de forma positiva en el aspecto cognitivo del aprendiz y que además influye en los aspectos sociales de los usuarios, estudiantes, especialmente el de los valores, es considerada como una herramienta de gran	Se puede constatar que a partir de las reflexiones realizadas respecto de las respuestas de los informantes claves, manejan que la Gamificación en plataformas digitales es una herramienta tecnológica, divertida y motivacional la cual impacta de forma positiva en los aspectos actitudinales, emocionales y motivacionales de los estudiantes durante las clases. Que además es una herramienta que ayuda en gran medida de forma muy positiva en el aspecto social de los estudiantes ya que les permite interactuar

	demás preparar presentaciones interactivas y dinámicas para beneficio de sus estudiantes. Esta metodología también brinda la posibilidad de preparar clases dinámicas en vivos, denominados momentos sincrónicos, así como asignar tareas para las casas de los estudiantes o momentos asincrónicos. Es considerada también como un eje transversal que permea todas las áreas del saber y que se considera como de gran importancia su inclusión en el currículo educativo dominicano a fin de implementarse en el día a día de las ejecuciones de las prácticas docentes.		importancia para la educación en sentido general, en especial para la educación preuniversitaria . Podemos entonces destacar que los hallazgos encontrados en esta investigación, respecto de los aspectos, emocionales, actitudinales y motivacionales, del uso de la Gamificación en el aula, ha causado gran impacto en las experiencias de aprendizajes de los estudiantes del idioma inglés objeto de esta investigación.	entre ellos enriqueciendo de esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que aprenden de forma colaborativa y que a su vez fomenta los valores en estos. Se considera que esta metodología de aprendizaje digital es ideal como eje transversal para las diferentes áreas del saber y que debe ser incluida en el currículo educativo de la República Dominicana. Todo lo anterior expuesto queda evidenciado en los hallazgos plasmados de forma escrita y a través de estructuras visuales, presentados en el momento cuantitativo, así como cualitativo de este estudio.
Aprendizaje del Idioma Inglés	En lo que respecta al aprendizaje del	De acuerdo con Yanes y Bououd (2019),	Se puede constatar que ha sido de gran	Se puede evidenciar en los hallazgos

	idioma inglés es que estas estrategias metodológicas de aprendizaje son por demás, útiles para lograr los objetivos educativos propuestos, de forma divertida, dinámica, eficiente y significativa en cuanto a los contenidos curriculares se refiere. Todo ello a través de impulsar las habilidades del saber en cuanto a la adquisición de una lengua extranjera, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia rica el cual ayuda en los aspectos cognitivos, en la comprensión, concentración, mejorando a su vez el rendimiento académico de los estudiantes y lo que se entiende más significativo, permite desarrollar habilidades	en su investigación: Uso de la gamificación y los juegos serios para el aprendizaje del inglés, afirman que, en su estudio se proporciona un catálogo de las oportunidades y los retos más importante que se derivan del uso de la Gamificación y los juegos serios para el aprendizaje de la lengua inglesa. Un aspecto de gran relevancia en este estudio fue que se produjo una lista ordenada de asuntos importantes de adopción y entrada a ser considerados a la hora de Gamificar la experiencia de aprendizaje del idioma inglés. Además de lo anterior se logró identificar factores adicionales a través de una discusión de los temas y sobre la base de los hallazgos, se trató la	relevancia para la experiencia de aprendizaje de los estudiantes objeto de esta investigación, el uso de la Gamificación en el aula. Dicha herramienta ha sido de gran valor en términos cognoscitivo, actitudinal y motivacional para los estudiantes objeto de esta investigación, ayudándolos a adquirir de forma motivante, aprendizajes significativos en el área del idioma inglés. Esta contribuye además a aprender de los errores y hacerlo con entusiasmo, en una plataforma que los va llevando a través de diferentes niveles de complejidad en el aprendizaje y que a la vez los evalúa de forma dinámica y divertida para constatar las	de este estudio, en este aspecto del idioma inglés, que el uso de la Gamificación digital en el aula es altamente positivo y que los estudiantes objeto de esta investigación aprendieron el idioma de forma divertida, motivados a seguir aprendiendo y algo muy importante, el hecho de compartir socialmente con sus compañeros de estudios durante las clases, lo que además enriquece la dinámica del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Además de lo anterior expuesto, cabe destacar además que estas estrategias metodológicas de aprendizaje son por demás, útiles para lograr los
--	--	---	---	--

	blandas en estos, tan importante en el desarrollo integral de las personas.	relevancia y las implicaciones de las oportunidades y los desafíos que están asociados con la Gamificación y los juegos serios.	competencias adquiridas. Podemos catalogar este estudio como altamente positivo para los estudiantes, así como para los profesores objeto de esta investigación.	objetivos educativos propuestos, de forma divertida, dinámica, eficiente y significativa en cuanto a los contenidos curriculares se refiere. Todo ello a través de impulsar las habilidades del saber en cuanto a la adquisición de una lengua extranjera, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia rica la cual ayuda en los aspectos cognitivos, en la comprensión, concentración, mejorando a su vez el rendimiento académico de los estudiantes y lo que se entiende más significativo, permite desarrollar habilidades blandas en estos, tan importante en el desarrollo integral de las personas.
--	--	--	--	--

Fuente: Matriz de Triangulación de Saberes. Autor: Céspedes, (2022)

Capítulo V. Reflexiones de los Momentos Metodológicos

Desarrollo del trabajo de investigación

En la presente investigación llevada a cabo en cinco centros educativos del gran Santo Domingo, en donde se tomaron como referencia a los docentes y sus estudiantes del área de Lenguas Extranjeras, específicamente el área de inglés. En tal sentido se realizaron diversas actividades que dieron como resultado las respuestas obtenidas a través de los instrumentos de recopilación de la data de forma digital y de plataformas en línea. Dichos procesos fueron el soporte para obtener las informaciones requeridas y así dar respuesta a las preguntas de investigación y al propósito general y específicos de esta.

Luego del propósito general de la investigación planteado, fueron estructuradas las preguntas las cuales dieron respuestas a la problemática del presente estudio. Cabe destacar que para realizar este estudio se planteó el propósito de comprender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés desde la motivación de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas públicas objeto de este estudio. De esta forma, de acuerdo a los resultados obtenidos, se hagan propuestas y se diseñen estrategias que ayuden en la dinamización de las prácticas docentes, y que dichas propuestas y estrategias puedan ser utilizadas como modelo en el currículo del sistema educativo dominicano, de forma tal que propicie en los docentes del sistema de educación público, las competencias para innovar y utilizar las nuevas tecnologías, propiciando entonces educación de alta calidad, tan necesaria en el sistema educativo Dominicano.

Es por todo lo expuesto anteriormente que, al arribar a este punto de la presente tesis doctoral, se considera de suma importancia plasmar las reflexiones a las cuales se llegaron fruto de los hallazgos respecto de la gamificación aplicada al aprendizaje del

idioma inglés como herramienta de motivación, una mirada desde plataformas digitales. Este recorrido se inició y trabajó con mucha entrega, entusiasmo y dedicación por la pertinencia e importancia del tema para el sector educativo de la República Dominicana.

Reflexiones Emergentes al Procesamiento de Datos Multi Metódicos bajo el Enfoque Mixto.

En el apartado que mide el aspecto actitudinal de los profesores frente a la Gamificación, en los hallazgos cuantitativos: Se logró evidenciar primero, que es importante conocer la Gamificación para entonces poderla implementar en el aula de clases, en la cual se ha mostrado una actitud muy positiva en cuanto a los profesores encuestados. Por otro lado, se puede apreciar a través de la interpretación de los gráficos, que la valoración a lo que es el uso de la Gamificación como herramienta metodológica, es alta, lo que significa y se traduce en un aspecto muy positivo para la ejecución de esta metodología en las prácticas pedagógicas de los profesores encuestados y lo más importante, el beneficio tangible que esto supone para la calidad de los aprendizajes de los estudiantes.

Por otra parte, en el hallazgo cualitativo desde la encuesta virtual para expertos en gamificación, desde la concepción de los expertos, la gamificación es una herramienta o método de enseñanza-aprendizaje que además de permitir el aprendizaje de forma divertida y motivante, así como desafiante, es también un medio a través del cual se puede fomentar en los estudiantes, valores sociales. Que además de lo anterior expresado, la gamificación es una metodología para la práctica pedagógica la cuál fomenta el trabajo en equipo.

Como se puede apreciar en estas reflexiones, hay cierta divergencia entre los profesores a los que se les aplicó el instrumento de medición y los encuestados a través de la encuesta virtual de expertos, en cuanto al aspecto actitudinal frente a la

Gamificación. Como se puede apreciar en la respuesta dada por los expertos se evidencia mayor profundidad respecto de lo conceptual, uso y beneficio de la implementación de la Gamificación. Toda esta dinámica se entiende que enriquece en gran medida esta investigación.

De acuerdo con Pektas y Kepceoglu (2019), nos comparten sobre lo que piensan los futuros profesores de ciencias sobre el uso de la gamificación en la educación. Los hallazgos revelaron acerca de los participantes que, de los beneficios de la gamificación, se verificaron los siguientes aspectos: el aumento de la motivación, el ahorro de tiempo y la prevención de las trampas, así como las limitaciones, como la dificultad en la gestión del aula y los problemas tecnológicos. Además de lo anterior, según los participantes, las aplicaciones de Gamificación podrían utilizarse en la evaluación de la instrucción.

En relación con el apartado que miden los indicadores frecuencia, tiempo y uso de los profesores frente a la gamificación, en los hallazgos cuantitativos, el investigador interpretó que, en términos de frecuencia de uso de esta metodología, es muy baja por parte de los profesores encuestados, lo que se entiende afecta de forma directa en la motivación para aprender y por ende en el rendimiento de dicho aprendizaje por parte de los estudiantes objeto de esta investigación.

Por otro lado, el tiempo que los encuestados llevan utilizando la Gamificación los califica de tener cierta experiencia para desarrollar práctica docente de calidad para sus estudiantes. De igual manera se evidencia el manejo de diversas plataformas y aplicaciones de Gamificación la cual le da un plus, un extra a los profesores encuestados. Se entiende pues que en la medida en que dicha experiencia se conjuga con frecuencia de uso de la Gamificación en el aula, esta relación concluye con resultados altamente positivos para los estudiantes.

En tal sentido en el hallazgo cualitativo desde la encuesta virtual para expertos en Gamificación: Para los profesores además de ser una herramienta activa que les permite evaluar los aprendizajes de sus estudiantes de forma divertida y motivante, les ayuda a dinamizar sus clases, ya que les permite a los profesores de igual forma, preparar presentaciones interactivas y dinámicas para beneficio de sus estudiantes. Permitiendo esta metodología preparar clases dinámicas en vivos, momentos sincrónicos, así como asignar tareas para las casas de los estudiantes o momentos asincrónicos.

Como se puede apreciar en el aspecto de la frecuencia de uso de la Gamificación en el aula, existe divergencia entre los profesores encuestados, momento cuantitativo y los expertos en Gamificación, momento cualitativo. Dicha divergencia consiste en que los profesores encuestados en su mayoría no usan frecuentemente la Gamificación en el aula y queda develado en los hallazgos de la investigación, mientras que los expertos desde la encuesta virtual realizada a estos recomiendan el uso frecuente de la Gamificación en el aula, toda vez que esto impacta de forma positiva en los aspectos, actitudinales, emocionales, motivacionales y cognitivos de los estudiantes. Ayudando además en los aspectos sociales a través del trabajo colaborativo o de equipo y también en promoción de los valores. En este apartado se puede observar, además, que a pesar de que los profesores encuestados conocen la Gamificación y tienen cierta experiencia en su uso, no obstante, la frecuencia de uso de esta herramienta en sus prácticas docentes diarias es muy baja.

De acuerdo con Yanes y Bououd (2019), en su investigación: Uso de la Gamificación y los juegos serios para el aprendizaje del inglés, afirman que, en su estudio se proporciona un catálogo de las oportunidades y los retos más importante que se derivan del uso de la Gamificación y los juegos serios para el aprendizaje de la lengua inglesa.

En lo que respecta a la importancia del uso de la Gamificación como estrategia para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, se está muy de acuerdo con lo que plantean los citados autores. También se puede agregar en este sentido, que de acuerdo con los hallazgos en la presente investigación la poca frecuencia de uso de la Gamificación en el aula puede afectar la motivación, así como el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes encuestados.

En el apartado que miden el indicador de factor de experiencia frente a la Gamificación en los hallazgos cuantitativos, se puede evidenciar que la experiencia docente en cuanto al uso de la Gamificación es un factor clave para que los estudiantes puedan, a través de la implementación de esta por parte del profesor, recibir los beneficios que aporta esta metodología de enseñanza en términos motivacional, actitudinal y de aprendizajes significativos para los estudiantes involucrados.

De igual modo se evidencia en un alto porcentaje la valoración en cuanto a la ayuda que significa para los aprendizajes de los estudiantes, el uso de la Gamificación en el aula. Que de igual manera la valoración es muy alta, en términos de recomendar a otros profesores este método de enseñanza que dinamiza el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Se puede verificar además que la valoración es muy alta en cuanto a la importancia de que en el currículo dominicano se tome en cuenta el uso de la Gamificación en el aula de forma oficial en las escuelas públicas de la República Dominicana.

En tal sentido en el hallazgo cualitativo desde la encuesta virtual para expertos en Gamificación: En las respuestas dadas por dichos expertos en Gamificación, coinciden con los profesores encuestados en el momento cuantitativo, en que recomendarían su uso en el aula de clases a otros profesores por todos los beneficios que les aporta a los profesores en términos de dinamismo de sus prácticas docentes, pero también y más

importante, por todos los beneficios que reciben los estudiantes y que se han demostrado en esta investigación. Cabe resaltar además que dichos expertos, en cuanto a la Gamificación, la consideran como una herramienta eje transversal que debe estar integrada en el currículo educativo dominicano.

De acuerdo con Lin (2020), se deben promover los juegos como materiales de aprendizaje para el desarrollo de los estudiantes y que estas herramientas puedan ser utilizadas tanto en los centros educativos como en los hogares de estos. Este autor sugiere a su vez la aprobación de los juegos en dispositivos electrónicos como materiales de aprendizaje del idioma inglés de forma tal de que los estudiantes adquieran con mayor rapidez las competencias lingüísticas propuestas.

Mientras que para Ahmadi y Reza (2018), El uso de la tecnología se ha convertido en una parte importante del proceso de aprendizaje dentro y fuera de la clase. Que además todas las clases de idiomas suelen utilizar algún tipo de tecnología. En este mismo sentido, expresan que la tecnología se ha utilizado tanto para ayudar como para mejorar el aprendizaje de idiomas. Además de lo anterior expuesto, la tecnología sigue creciendo en importancia como herramienta para ayudar a los profesores a facilitar el aprendizaje de idiomas a sus alumnos.

Los hallazgos en la presente investigación la sitúan en acuerdo con los autores Lin (2020) y Ahmadi y Reza (2018), en cuanto a que el uso de la Gamificación en el aula de clases aporta grandes beneficios en los aprendizajes de los estudiantes, así como también esta metodología es un factor clave para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En el apartado que mide el indicador de factor actitudinal frente a la Gamificación, en los hallazgos cuantitativos, se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes

encuestados lo considera entre importante y muy importante, lo que evidencia que están conscientes de los beneficios que les brinda la Gamificación en ese aspecto. Además de que la mayoría de los encuestados consideró que el uso de la Gamificación les ayudo con el contenido de la asignatura de inglés. Esto último valida el uso de la Gamificación en el aula como estrategia de aprendizaje para los estudiantes, de manera tal que dichos aprendizajes sean motivantes y significativos. Todo lo expresando anteriormente evidencia y confirma que el uso de la Gamificación en el aula es de gran importancia tanto en el aspecto del conocimiento, así como en el aspecto actitudinal.

Para Dehghanzadeh et. al (2021), en su estudio, uso de la gamificación para apoyar el aprendizaje del inglés como segunda lengua: una revisión sistemática, nos comparten que, la Gamificación digital es un método divertido que sirve de apoyo al aprendizaje del inglés como segunda lengua (LESL) y además reduce la brecha entre el aprendizaje de los estudiantes y la práctica educativa.

Los hallazgos en la presente investigación hacen estar de acuerdo con lo que plantean los autores Dehghanzadeh et al., en cuanto a que la Gamificación digital es un método divertido y que sirve de apoyo a los aprendizajes. En esta investigación se va más allá y se revela que el uso de la Gamificación en el aula logra motivar el trabajo en equipo, el aspecto social, en lo actitudinal y en los valores, además de los factores motivacional y cognitivo de los estudiantes objeto de este estudio.

En el apartado que mide el indicador de aspecto afectivo frente a la Gamificación, en los hallazgos cuantitativos, se puede verificar que, la mayoría de los encuestados estima de importante y muy importante este aspecto de relacionarse con los demás compañeros, un beneficio de la Gamificación en lo que respecta a lo social. Además, se evidencia la alta valoración dada por los encuestados en este aspecto afectivo del uso de la Gamificación, lo que consolida a su vez la importancia del uso de esta metodología

en el aula de clases. Los encuestados entienden en este aspecto afectivo, que les ayuda aprender inglés de forma más fácil, lo que reafirma una vez más la importancia del uso de esta herramienta digital en el salón de clases.

Para Manzano-León et al. (2021), El objetivo de su estudio fue examinar la evidencia existente sobre como logra la gamificación educativa aumentar la motivación y mejorar el aprendizaje de los estudiantes en los últimos cinco años para así analizar su distribución en el tiempo. Se pudo verificar que los resultados obtenidos apoyan la conclusión a que se arribó de que la gamificación educativa tiene un gran valor en el aprendizaje, así como en el compromiso y la motivación de los estudiantes.

La presente investigación devela lo que expresan los autores Manzano-León et al. (2021), en cuanto al impacto positivo que genera la Gamificación Educativa en la motivación y el rendimiento en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes encuestados, es tal cual expresan dichos autores. Además de lo anterior expresado, los resultados indican que el uso de la Gamificación en el aula brinda beneficios a los estudiantes encuestados en términos afectivos, motivacionales y actitudinales, dando un valor agregado de alto nivel al aspecto social en lo que respecta a compartir y el desarrollo de valores en dichos estudiantes. Estos últimos aspectos de mucha importancia para el desarrollo integral de estos. Por todo lo anterior expresado, se está en pleno acuerdo con los autores ya mencionados.

En el apartado que mide el aspecto emocional frente a la Gamificación, en los hallazgos cuantitativos, se puede verificar lo siguiente: primero, se puede decir que los encuestados tienen una alta valoración respecto de lo que les causa en lo emocional para el aprendizaje, el uso de la Gamificación en el aula de clases. Lo anterior expresado sigue confirmando la importancia de esta metodología para el proceso de aprendizaje. Por otro lado, se puede verificar una vez más, que las actividades de Gamificación en el

aula juegan un rol de mucha importancia en el aprendizaje y en el nivel de concentración que causa en los estudiantes.

Para Zainuddin et al. (2020), nos indican en su estudio el impacto de la gamificación en el aprendizaje y la instrucción: Una revisión sistemática de las pruebas empíricas, que la adopción de la gamificación en el aprendizaje y la instrucción se percibe como un atractivo amplio y de gran interés entre los alumnos para estimular la motivación, el compromiso del alumno y la influencia social”. Dichos autores informan que, las últimas pruebas de investigación científica acerca de las tendencias emergentes de las tecnologías de aprendizaje y los complementos de Gamificación amplían las posibilidades de futuras direcciones de investigación para revolucionar el aprendizaje y la instrucción a través de la gamificación.

Al igual que para Zainuddin et al., esta investigación arrojó que el uso de la Gamificación aumenta de forma positiva el aspecto emocional en los estudiantes encuestados y que además el aumento positivo en dicho aspecto les ayudó a mejorar su rendimiento del aprendizaje, así como su nivel de concentración para aprender el idioma inglés.

En lo que concierne al aspecto cognitivo en los estudiantes objeto de esta investigación, cabe destacar que la evaluación diagnóstica aplicada a estos a través del método de inglés de la casa editora Pearson Education, para verificar las competencias que ya tenían del idioma los estudiantes, lo hallazgos de este estudio revelaron que eran muy bajos, ya que la mayoría de dichos estudiantes no aprobó la evaluación diagnóstica en los aspectos básicos tratados en dicha medición.

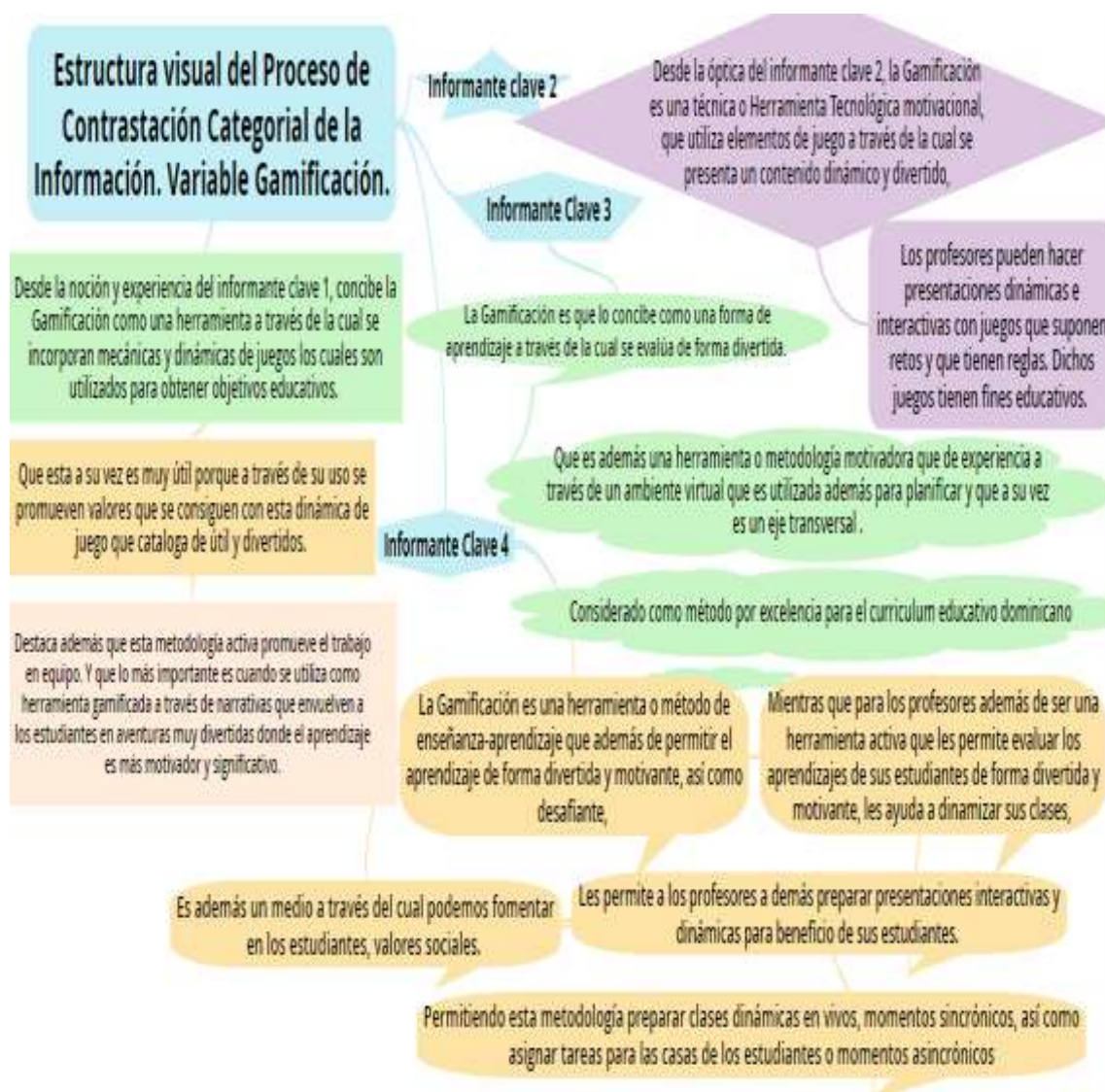


Con lo anterior expresado, podemos relacionar que la muy baja frecuencia de implementación de la Gamificación en el aula como metodología motivante e interactiva, por parte de los profesores objeto de esta investigación, incidió de forma directa, por un lado en la baja motivación para aprender el idioma inglés que han experimentado los estudiantes, debido a que el mayor porcentaje de práctica docente ha sido con la metodología tradicional de enseñanza-aprendizaje, y por otro lado incidió en el bajo rendimiento del aprendizaje de los estudiantes, lo cual se evidencia en los hallazgos de esta investigación.

Lo expresado anteriormente diverge totalmente con lo que han expresado los estudiantes objeto de esta investigación, respecto de su experiencia, su sentir en lo actitudinal, afectivo, emocional y motivacional cuando se ha utilizado la Gamificación en el aula como metodología o técnica de aprendizaje motivacional, dinámica, divertida y que les impacta en lo social, inclusive en el fomento de los valores.

Gráfico 55.

Estructura visual del Proceso de Contrastación Categorical de la Información. (red de categorías).

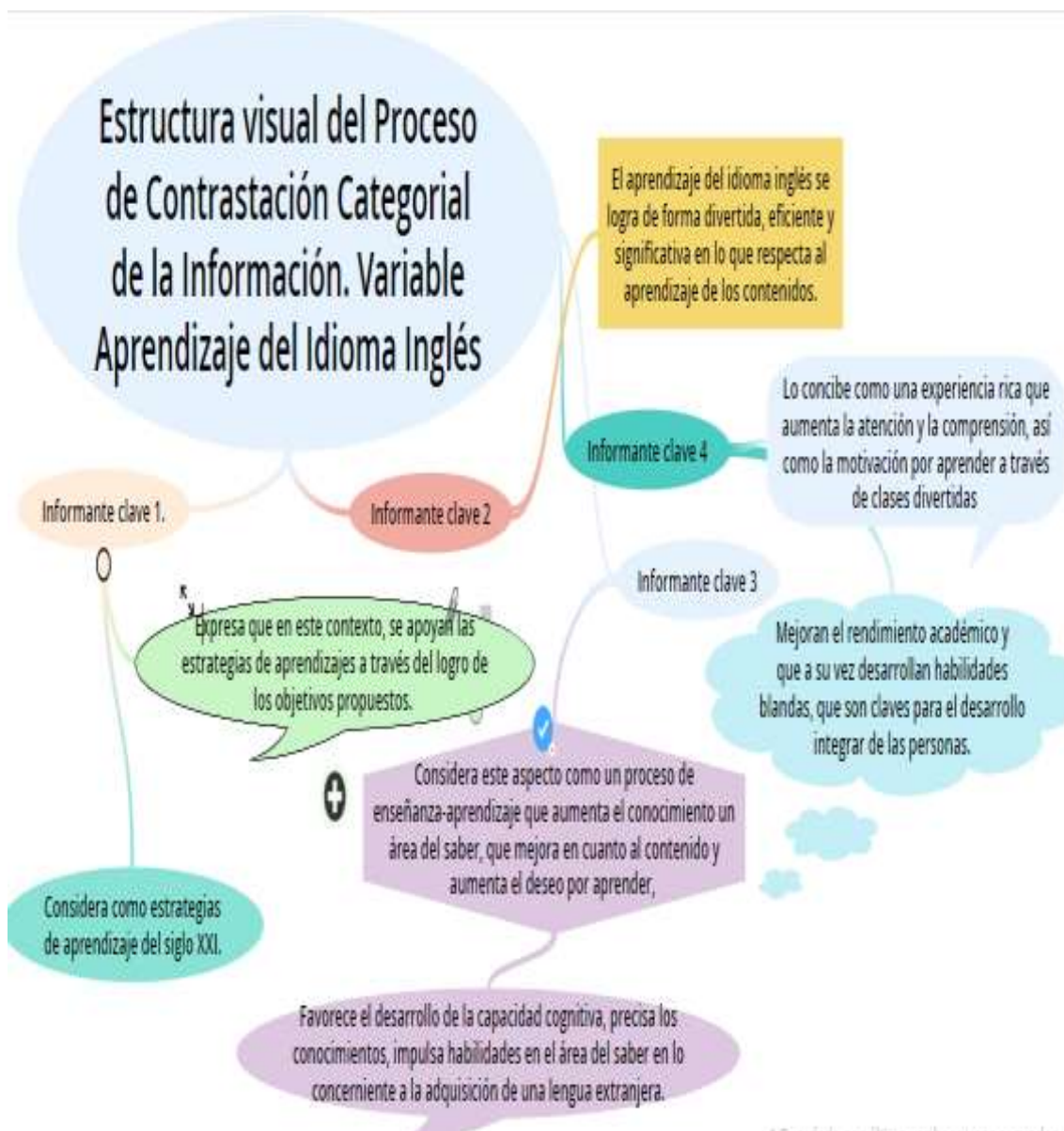


Estructura visual #1 del Proceso de Contrastación Categorical de la Información Céspedes, (2022).

La presente estructura visual del proceso de Contrastación Categorical de la Información representa el punto de vista del investigador obtenida a través de un proceso de conceptualización a partir de la concentración de saberes obtenida de cada informante clave y respecto del discurso escrito de estos. Se destaca en este aspecto la experiencia y madurez del investigador para poder realizar este aporte conceptual.

Gráfico 56.

Estructura Visual del Proceso de Contrastación Categorical de la Información. (red de categorías).



Estructura visual #1 del Proceso de Contrastación Categorical de la Información Céspedes, (2022).

La presente estructura visual del proceso de Contrastación Categorical de la Información representa el punto de vista del investigador obtenida a través de un proceso de conceptualización a partir de la concentración de saberes obtenida de cada informante clave y respecto del discurso escrito de estos. Se destaca en este aspecto la experiencia y madurez del investigador para poder realizar este aporte conceptual.

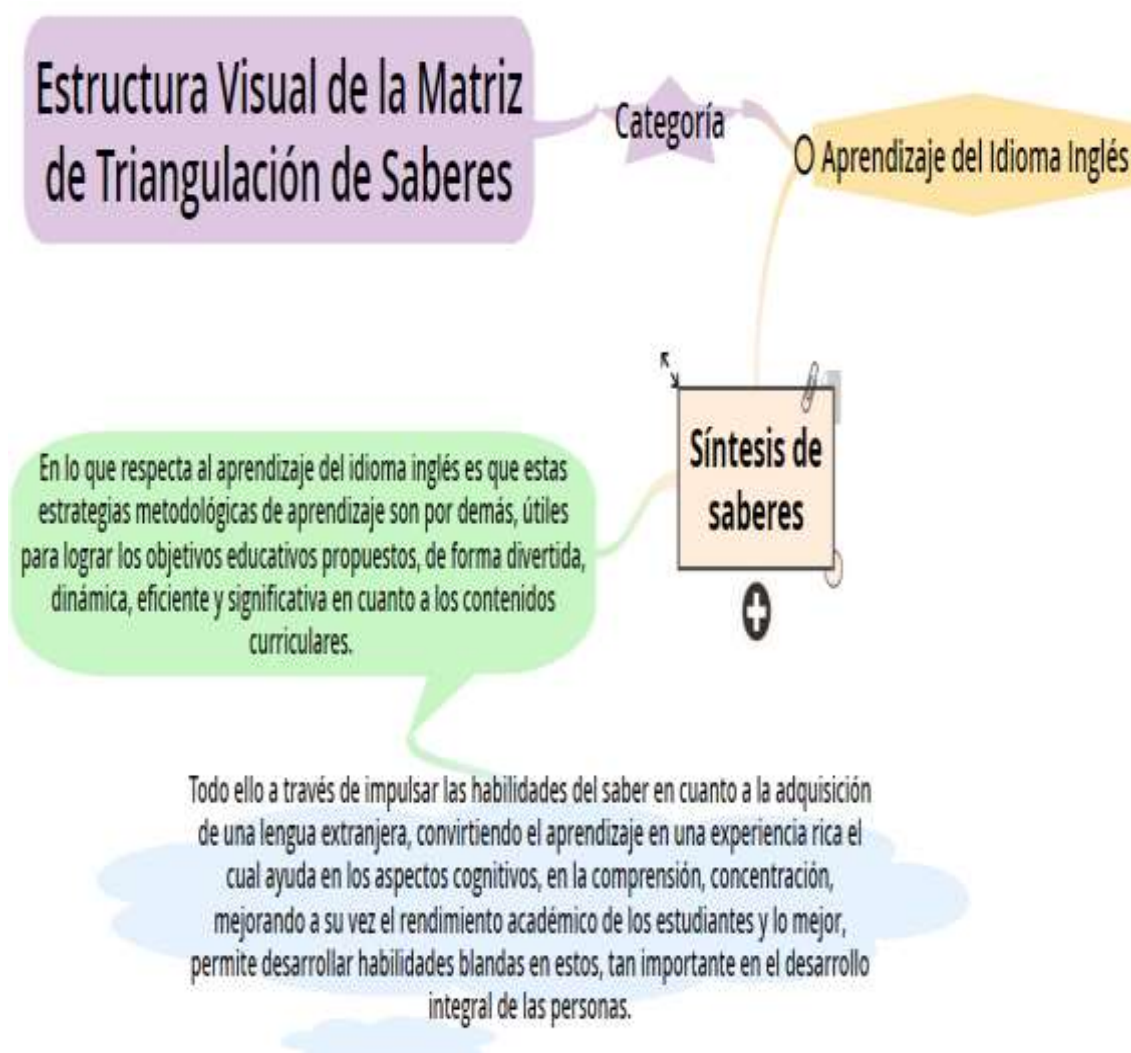
Gráfico 57.

Estructura Visual de la Matriz de Triangulación de Saberes

Estructura Visual de la Matriz de Triangulación de Saberes #1, Céspedes (2022)

Esta estructura visual denominada Matriz de Triangulación de Saberes corresponde a la síntesis de saberes, categoría Gamificación, elaborada por el investigador a partir del concentrado de saberes de las variables estudiadas, que a su vez corresponde al punto de vista del autor, respecto del discurso escrito dado por cada uno de los informantes claves de este proceso.

Gráfico 58.

Aprendizaje del Idioma Inglés. Síntesis de Saberes.

Estructura Visual de la Matriz de Triangulación de Saberes #2, Céspedes (2022)

Esta estructura visual denominada Matriz de Triangulación de Saberes corresponde a la síntesis de saberes, categoría Aprendizaje del Idioma Inglés, elaborada por el investigador a partir del concentrado de saberes de las variables estudiadas, que a su vez corresponde al punto de vista del autor, respecto del discurso escrito dado por cada uno de los informantes claves de este proceso.

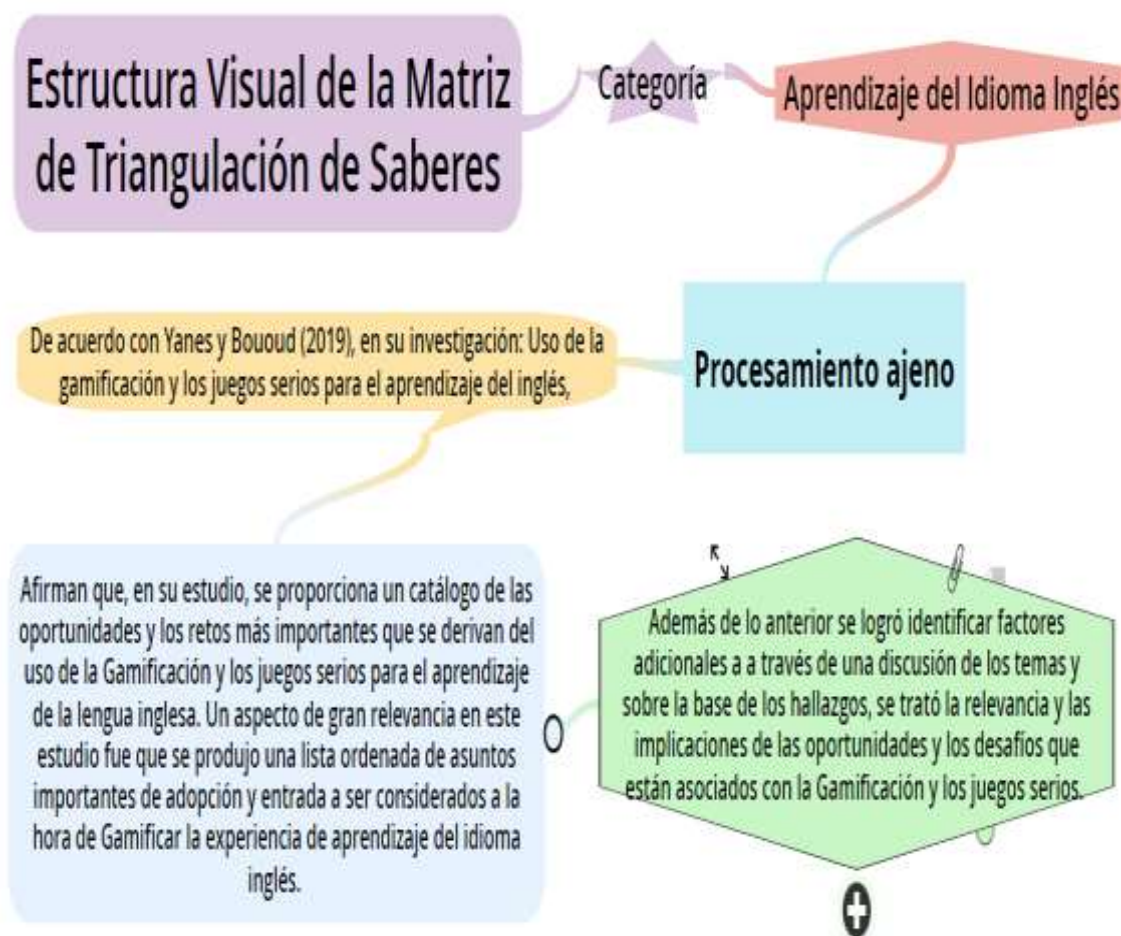
Gráfico 59.**Matriz de Triangulación de Saberes.**

Estructura Visual de la Matriz de Triangulación de Saberes #3, Céspedes (2022)

Esta estructura visual denominada Matriz de Triangulación de Saberes correspondiente al procesamiento ajeno, categoría Gamificación, elaborada por el investigador a partir del concentrado de saberes de las variables estudiadas, que a su vez corresponde al punto de vista del autor, respecto del discurso escrito dado por cada uno de los informantes claves de este proceso.

Gráfico 60.

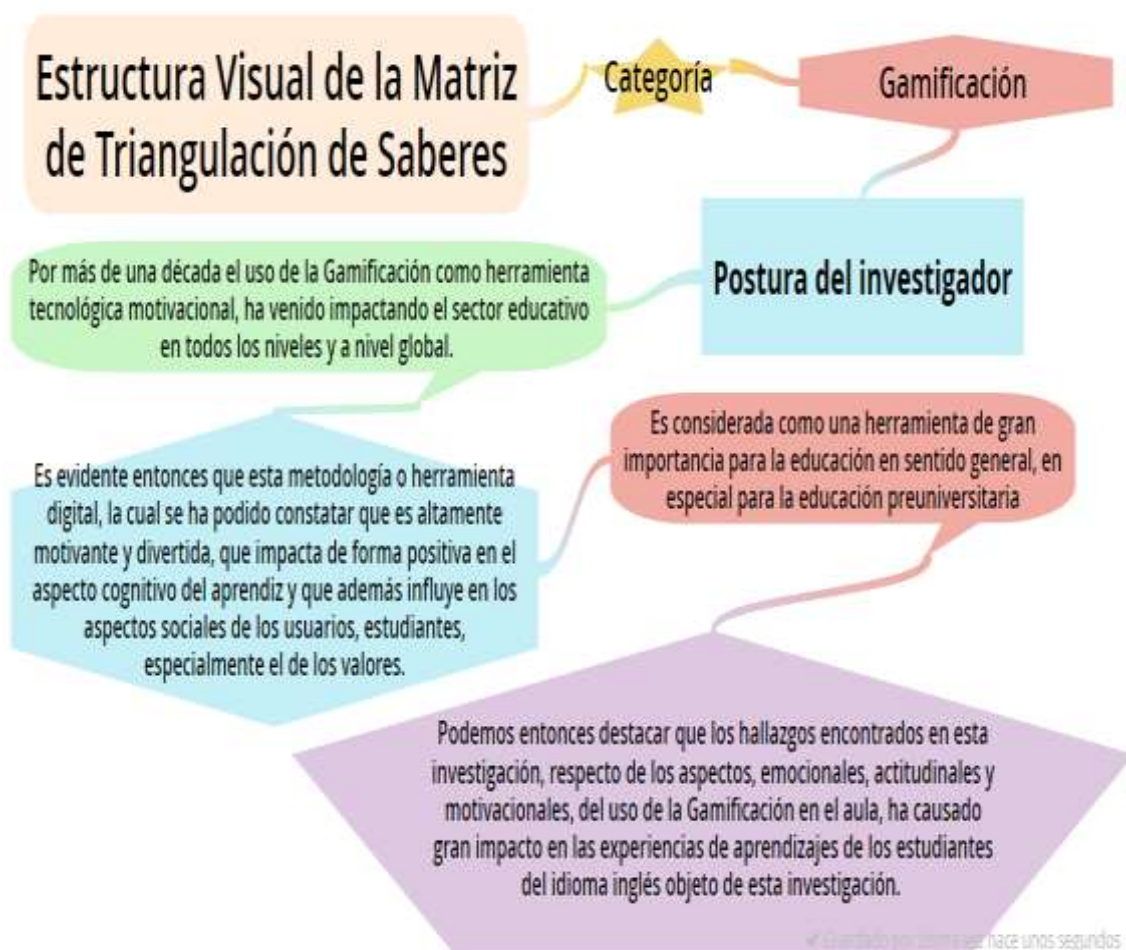
Categoría: Aprendizaje del Idioma Inglés.



Estructura Visual de la Matriz de Triangulación de Saberes #4, Céspedes (2022)

Esta estructura visual denominada Matriz de Triangulación de Saberes correspondiente al procesamiento ajeno, categoría Aprendizaje del Idioma Inglés, la cual ha sido elaborada por el investigador, a partir del concentrado de saberes de las variables estudiadas, que a su vez corresponde al punto de vista del autor, respecto del discurso escrito dado por cada uno de los informantes claves de este proceso.

Gráfico 61.

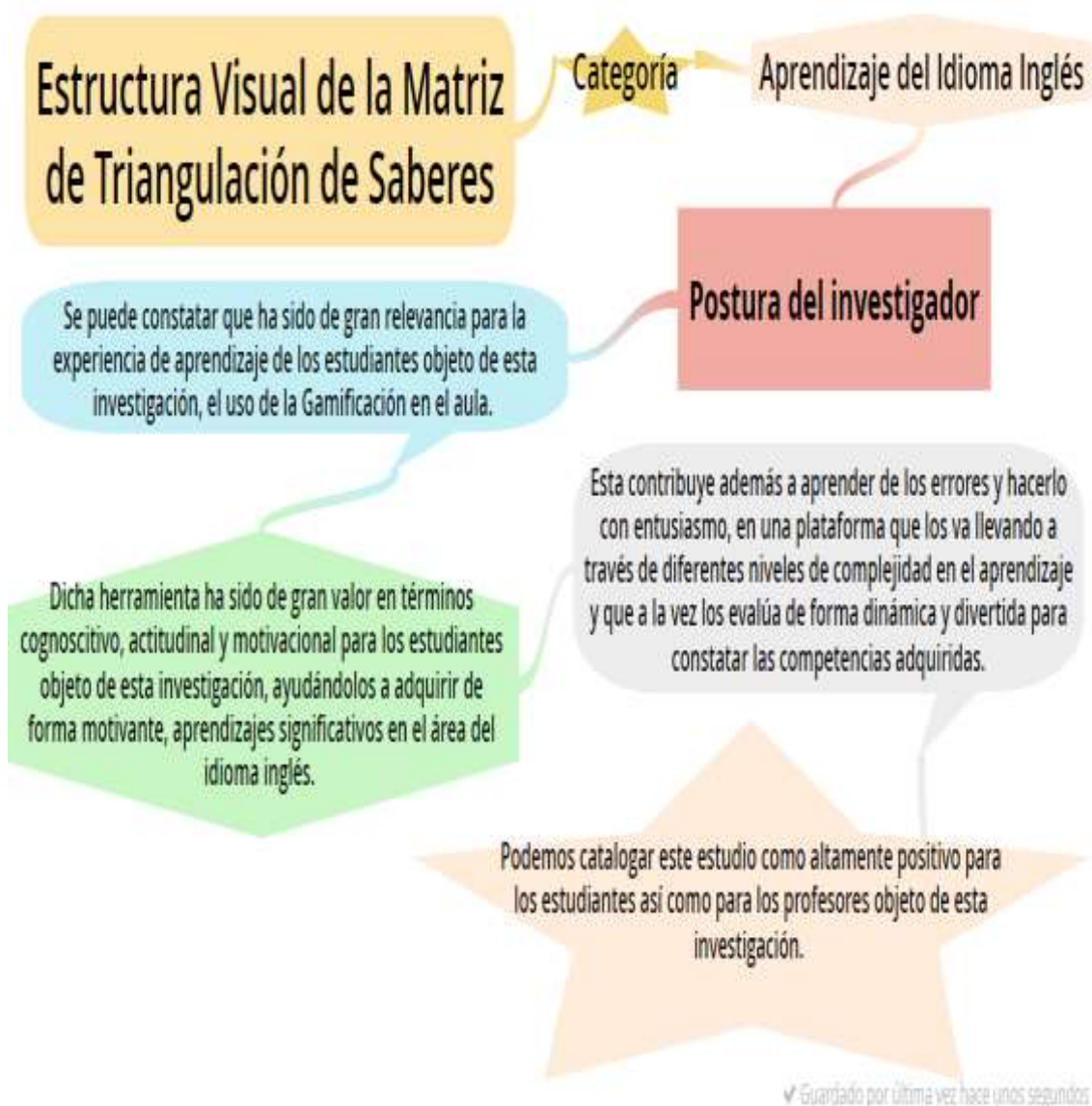
Postura del Investigador. Categoría: Gamificación

Estructura Visual de la Matriz de Triangulación de Saberes #5, Céspedes (2022)

Esta estructura visual denominada Matriz de Triangulación de Saberes correspondiente a la postura del investigador, categoría Gamificación, la cual ha sido elaborada por este, a partir del concentrado de saberes de las variables estudiadas, que a su vez corresponde al punto de vista del autor, respecto del discurso escrito dado por cada uno de los informantes claves de este proceso.

Gráfico 62.

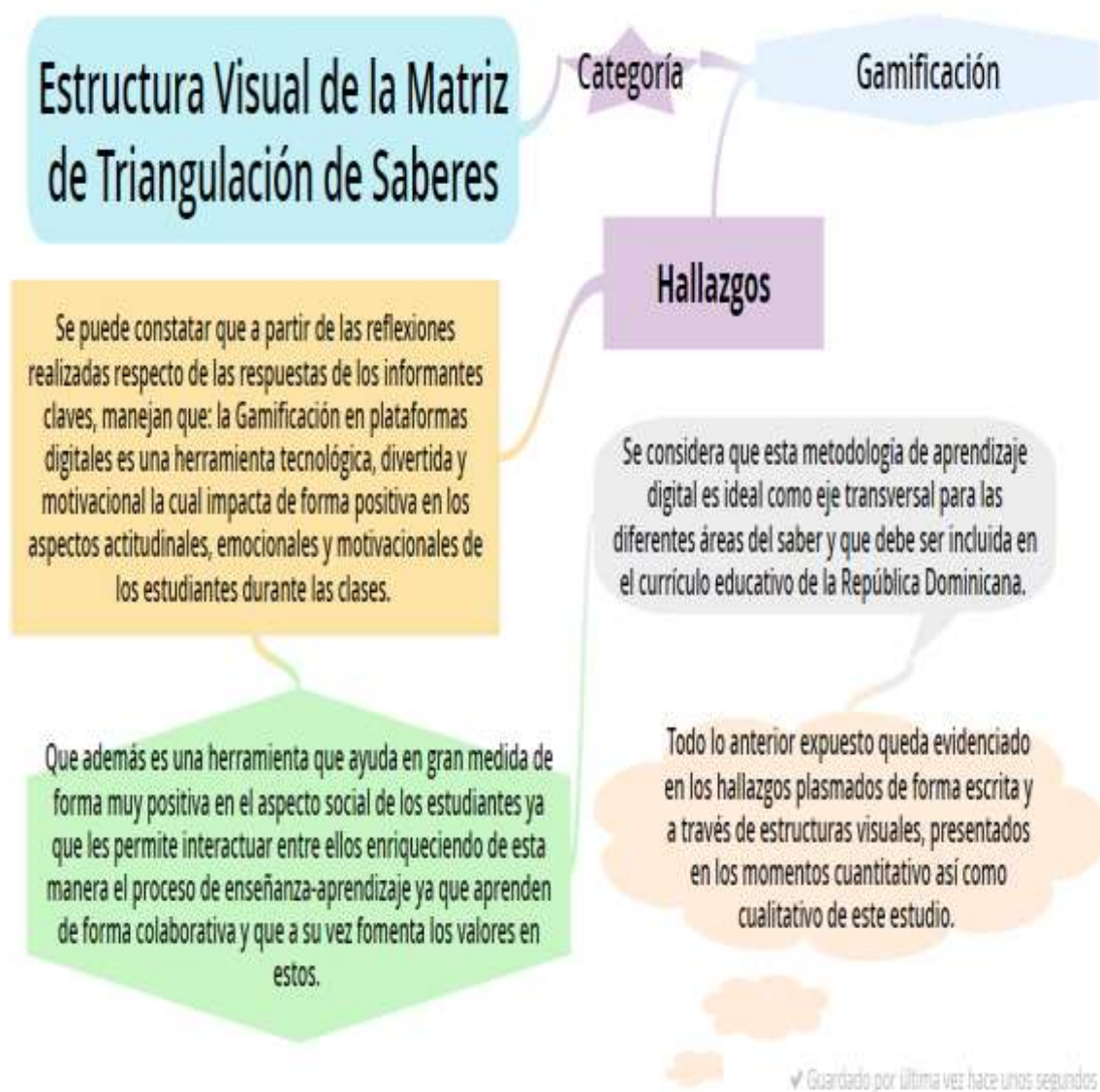
Postura del Investigador. Categoría: Aprendizaje del Idioma Inglés



Estructura Visual de la Matriz de Triangulación de Saberes #6, Céspedes (2022)

Se presenta la estructura visual denominada Matriz de Triangulación de Saberes correspondiente a la postura del investigador, categoría Aprendizaje del Idioma Inglés, la cual ha sido elaborada por este, a partir del concentrado de saberes de las variables estudiadas, que a su vez corresponde al punto de vista del autor, respecto del discurso escrito dado por cada uno de los informantes claves de este proceso.

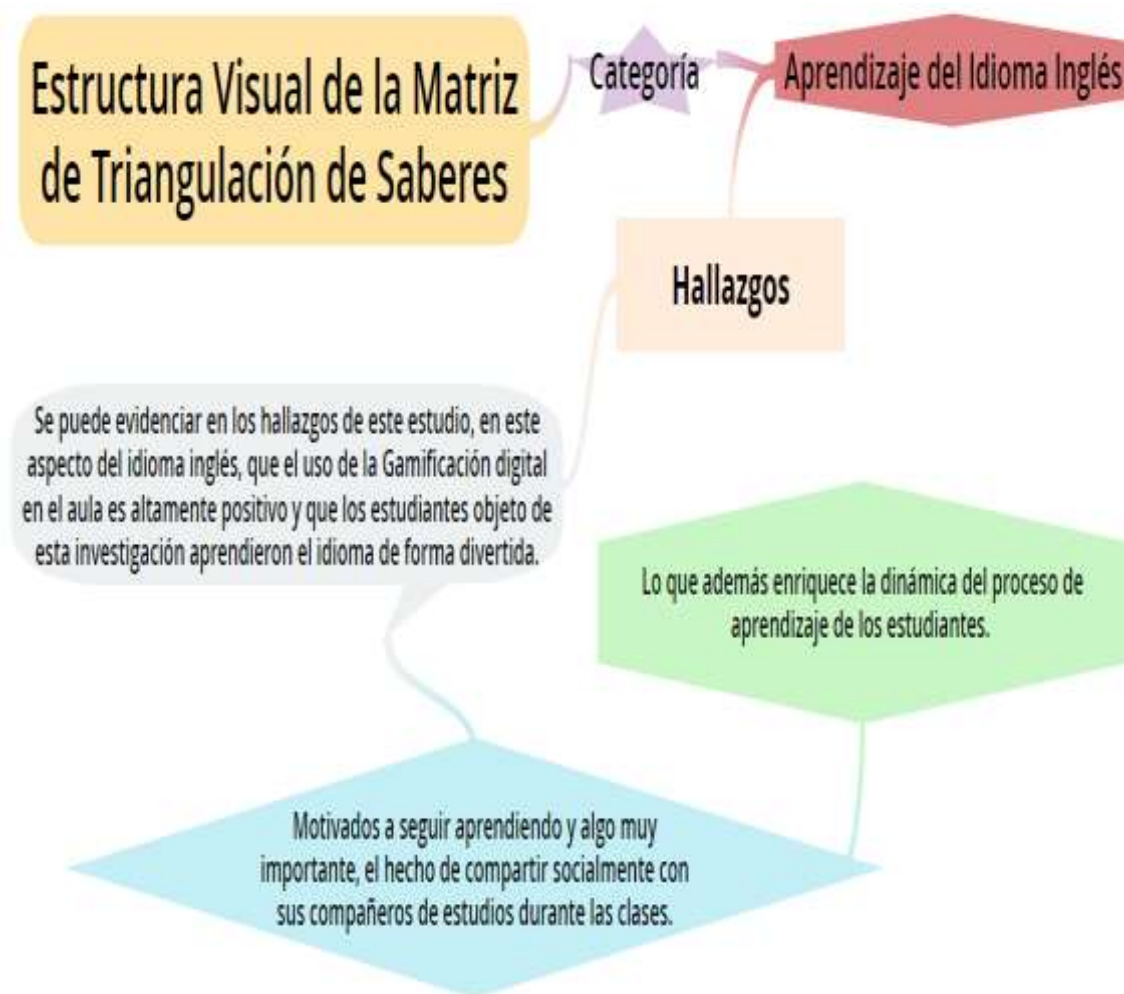
Gráfico 63.

Estructura Visual de los Hallazgos. Categoría: Gamificación

Estructura Visual de la Matriz de Triangulación de Saberes #7, Céspedes (2022)

Se presenta la estructura visual denominada Matriz de Triangulación de Saberes correspondiente a los hallazgos, con la visión del investigador, categoría Gamificación, la cual ha sido elaborada por este, a partir del concentrado de saberes de las variables estudiadas, que a su vez corresponde al punto de vista del autor, respecto del discurso escrito dado por cada uno de los informantes claves de este proceso.

Gráfico 64.

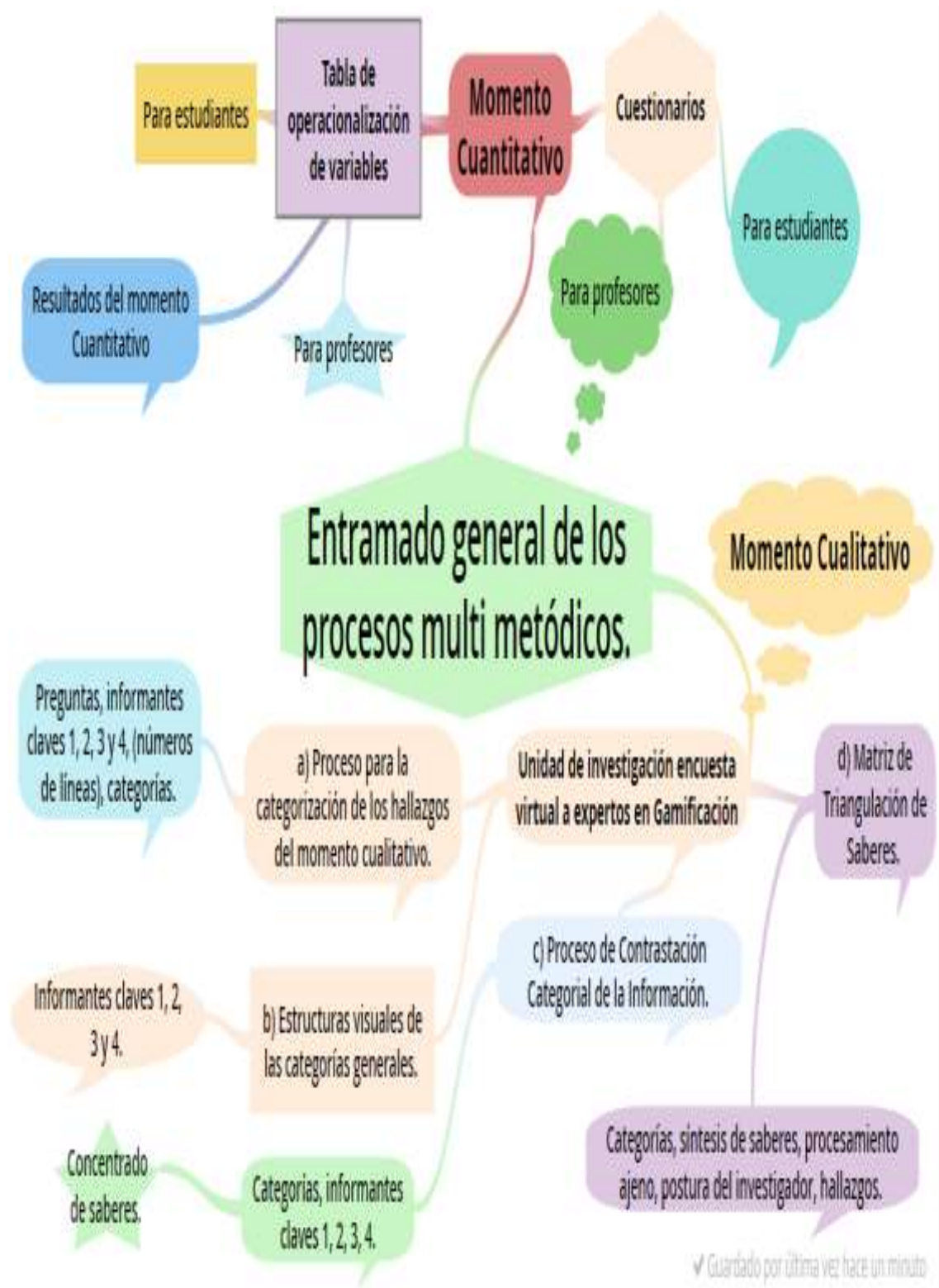
Estructura Visual de los Hallazgos. Categoría: Aprendizaje del Idioma Inglés

Estructura Visual de la Matriz de Triangulación de Saberes #8, Céspedes (2022)

Se presenta la estructura visual denominada Matriz de Triangulación de Saberes correspondiente a los hallazgos, con la visión del investigador, categoría Aprendizaje del Idioma Inglés, la cual ha sido elaborada por el investigador, a partir del concentrado de saberes de las variables estudiadas, que a su vez corresponde al punto de vista del autor, respecto del discurso escrito dado por cada uno de los informantes claves de este proceso.

Gráfico 65.

Entramado general de los procesos multi metódicos



Estructura Visual del entramado general de los procesos multi metódicos. Autor: Céspedes (2022)

Reflexión final

El juego es la forma más elevada de la investigación. **Albert Einstein**

Panorama actual de la educación

En esta era mediada por las nuevas tecnologías y el aprendizaje en redes planteado por la teoría del conectivismo, se entiende indispensable el hecho de que los docentes puedan manejar herramientas novedosas con las cuales puedan dinamizar e innovar en sus clases, acciones formativas, para beneficios del usuario protagonista de este entramado educativo, los estudiantes. Se hace necesario además y de forma principal que dichas herramientas tecnológicas puedan estar coordinadas, dirigidas desde las altas instancias educativas. De igual forma, que estas herramientas digitales, puedan estar incluidas dentro de lo que se denomina en educación, el currículo. Todo lo anterior expresado es debido a que el escenario global en términos de avances en el sector educativo ha cambiado drásticamente. En términos de la ciencia en educación, el debate gira entorno a la adquisición de nuevas competencias, lo interdisciplinario y el aprendizaje en redes.

Se puede destacar, basado en esta investigación, que a pesar de que en el Ministerio de Educación de la República Dominicana el currículo actual está orientado a un enfoque por competencias, no se ha incluido aun, el uso de herramientas digitales novedosas que dinamicen los procesos de enseñanza-aprendizaje, como lo es el uso de la Gamificación, la cual está demostrado desde los antecedentes en la región, en América Latina y a nivel internacional, es una metodología dinámica, divertida que motiva a los estudiantes a adquirir nuevos aprendizajes y que los ayuda en los aspectos, sociales, cognitivos, afectivos, emocionales y actitudinales, así como también en la fomentación de los valores en los estudiantes.

A través de lo anterior expresado se persigue que los docentes, así como los estudiantes se apropien del manejo y uso de nuevas tecnologías que generen una nueva didáctica, una centrada en los estudiantes, que dicha didáctica les permita apropiarse de los nuevos aprendizajes de forma dinámica, divertida, motivante, y que a su vez los estudiantes puedan desarrollar las competencias propuestas en el currículo, y que los aprendizajes sean significativos y de calidad.

La situación que ha sido descrita con anterioridad, apertura una gran variedad de oportunidades para hacer un acercamiento y realizar investigaciones acerca de la falta de implementación de tecnologías activas y motivantes como lo es el uso de la Gamificación digital en el aula, que se pueda implementar en el currículo en sentido general y de manera especial en el área de inglés, la cual es una lengua de gran importancia en términos social, académico, cultural, intelectual, sobre todo en el aspecto económico de la República Dominicana.

En este mismo orden de ideas, la falta de implementación de metodologías activas expresada anteriormente, se muestra como una debilidad curricular la cual se debe convertir en una fortaleza, toda vez que esto impacta de forma directa y positiva en el perfil de los estudiantes que egresan del sistema educativo público de todas las áreas curriculares, de manera especial, los estudiantes del segundo ciclo de secundaria, los cuales deben evidenciar las competencias adquiridas, en sus últimos años escolares, en cuanto al dominio y manejo del idioma inglés, competencias que son requeridas actualmente en las sociedades de este siglo XXI.

Algunos hallazgos de este estudio

En esta investigación se ha podido evidenciar además, que a pesar de que los docentes objeto de este estudio en su totalidad, conocen la Gamificación como

herramienta digital que dinamiza los procesos de enseñanza-aprendizaje y que motiva a los estudiantes a querer aprender más, solo un porcentaje muy bajo de estos profesores la utiliza con cierta frecuencia, lo que se entiende incide directamente en la baja motivación por aprender de los estudiantes objeto de este estudio y que quedó evidenciado en los resultados de la evaluación diagnóstica que se les aplicó al momento de ser encuestados. Dicha evaluación diagnóstica arrojó resultados desfavorables, en términos de las calificaciones obtenidas por estos. Lo que evidencia, además, la relación que existe entre el uso de la Gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés, en este caso en términos cognoscitivos.

A pesar de los hallazgos desfavorables por parte de los estudiantes en términos cognoscitivos, en la evaluación diagnóstica aplicada a estos, quedó evidenciado también, que cuando los profesores han implementado la Gamificación en el aula, en términos actitudinales, afectivos, emocionales, motivacionales, sociales y de valores, los estudiantes se han sentido altamente motivados y expresan en todos los factores mencionados, con un alto porcentaje y así queda evidenciado en los hallazgos de esta investigación, que la Gamificación les ha ayudado grandemente en cada aspecto mencionado. Lo anterior escrito, responde a la pregunta de investigación y al objetivo general, en cuanto a la relación que existe entre el uso de la Gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés y la motivación, por parte de los estudiantes objeto de este estudio.

Rol del docente en esta coyuntura educativa actual

En torno a todo este entramado de procesos educativos, se entiende que los docentes del área de Lenguas Extranjeras, especialmente los de inglés, juegan un rol protagónico, de mucha preponderancia en términos de la formación que deben ofrecer a sus estudiantes, los cuales están llamados a que puedan realizar aportes importantes a sus

comunidades y al país, en términos científicos, académicos, sociales, culturales, pero sobre todo en términos laborales. Dichos recursos humanos jóvenes, son de mucha importancia para cualquier nación y en la medida en que están formados con alta calidad en términos académicos, en esa misma proporción colaboran de forma positiva con el desarrollo de los países, de sus sociedades.

Es por lo anterior dicho que: los profesores del área de inglés del sector educativo público dominicano, especialmente del segundo ciclo de secundaria, deben poseer un perfil competencial y metodológico que les permita en tal sentido, manejar herramientas digitales denominadas 4.0. Dichas herramientas digitales podrán permitirles a los docentes investigar, curar contenido de calidad, para así poder tener la capacidad de elaborar materiales didácticos de alta calidad, que puedan servir de apoyo en sus procesos formativos. Los profesores, además, deben tener o adquirir las competencias que les permitan promover la interacción social, el trabajo colaborativo, pensamiento crítico, competencias cooperativas tecnológicas, las cuales lleven a los docentes y a sus estudiantes a ser innovadores.

Concatenando lo expresado en el párrafo anterior, dichos profesores del área de inglés y en sentido general, deben poseer o adquirir también, las competencias que les permitan trabajar en sus prácticas pedagógicas, con las diferentes herramientas digitales, entornos virtuales de aprendizaje, promover en sus estudiantes el desarrollo de proyectos, a través de la metodología activa de aprendizaje basado en proyectos. Dicha metodología está centrada en los estudiantes y los empodera a que adquieran, transformen sus aprendizajes y que además obtengan las competencias para resolver problemáticas en sus entornos sociales.

Lo que se visualiza en la educación mediada por las nuevas tecnologías

Luego de haber vivenciado un extenso recorrido teórico y de reflexiones multimetódicas que han sido presentadas en forma de textos y estructuras visuales en las páginas que preceden, se entiende que los planteamientos que compartimos servirán de insumo para futuras investigaciones acerca de La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés como herramienta de motivación, Una Mirada Desde Plataformas Digitales.

Concatenando lo expresado en el párrafo anterior, se puede hablar de la necesidad de crear un nuevo modelo de enseñanza centrado en los estudiantes, que logre verdaderamente aprendizaje a través de motivación en estos. Un modelo mixto multi plataforma, el cual emplee metodologías activas que logren motivar a los estudiantes a ser protagonistas de sus aprendizajes y que estos, lo hagan de forma activa, motivada y divertida. De esta forma dichos protagonistas podrán ser los ejecutores de los cambios educativos y sociales que necesita la sociedad actual.

Con todo lo expuesto anteriormente se persigue mostrar una aproximación a lo que se denomina la realidad educativa-tecnológica actual. De esta forma se desarrolla una metodología de enseñanza actualizada que logre facilitar al docente de este siglo XXI, un real desenvolvimiento en los ambientes educativos que están basados en las nuevas tecnologías y que a su vez tengan un enfoque centrado en los estudiantes. En este nuevo ambiente educativo mediado por las nuevas tecnologías, el rol del docente ha de ser el de un mediador entre la red de información, el entorno educativo y el estudiante. De esta forma los estudiantes se convierten en los verdaderos protagonistas de la producción de sus propios conocimientos.

¿Que se propone a través de esta investigación?

Como aporte de esta investigación, además de una aproximación de teoría emergente respecto de la Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés como herramienta de motivación, una mirada desde Plataformas Digitales, con este estudio se plantea también lograr que desde el Ministerio de Educación de la República Dominicana, se promueva la creación de una cultura de uso de la Gamificación en las aulas de las escuelas públicas, especialmente, como herramienta innovadora, motivadora, para ayudar a estimular los aprendizajes en los estudiantes del idioma inglés.

Se entiende que toda esta dinámica innovadora, capacitará al sistema educativo para que pueda desarrollarse cada vez más en términos de tecnología educativa, en un mundo cada vez más globalizado. Además de todo lo anterior expuesto, se propone dejar como aporte una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje mixta, la cual tiene su fundamento en el modelo de aula invertida o (Flipped Classroom) por su nombre en inglés, la cual implica realizar el uso de tutoriales en ambos idiomas, inglés y español, para que luego de entender el contenido propuesto, este se pueda practicar utilizando la Gamificación y luego realizar las actividades asignadas, con el apoyo y uso de otras plataformas digitales para el aprendizaje del idioma inglés. Ya en el salón de clases, se realizan las prácticas de lo aprendido y se aclaran las dudas, si las hubiere.



Metodología Híbrida y Gamificada de Enseñanza-aprendizaje. Autor: Céspedes (2022)

Finalmente, a través de esta nueva metodología de enseñanza-aprendizaje se imparten las clases en las aulas totalmente en inglés, a través de plataformas tecnológicas y la Gamificación como elemento motivador y de práctica. Cabe destacar en este punto que dicha metodología fue implementada a más de 300 estudiantes del segundo ciclo de secundaria, como piloto durante dos trimestres escolares, comprendido en el año 2021-2022, obteniendo en dicha prueba resultados asombrosos, en donde en términos medibles, de evaluación, los estudiantes en su gran mayoría obtuvieron calificaciones entre 85 y 100% de los temas tratados, logrando las competencias propuestas para dicho nivel de aprendizaje. De esta parte se deja constancia en los anexos.

Con lo anterior expuesto se evidencia el aumento positivo en términos de rendimiento académico. Pero también esta metodología utilizada como piloto, ayudo grandemente en el compromiso para realizar sus asignaciones, así como fortaleció el trabajo colaborativo, y el aspecto social entre los estudiantes, ya que estos interactuaban de forma activa en las realizaciones de las actividades.

Quedó evidenciado y confirmando con lo expresado anteriormente además el propósito general y pregunta de investigación en cuanto a la relación que existe entre el uso de la Gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés. Es decir que los

beneficios que generan el uso de la Gamificación en los estudiantes en los aspectos cognoscitivos, afectivos, actitudinales, emocionales, motivacionales y de valores, es de proporción directa en términos de aprendizajes en estos.

La metodología en cuestión ha sido denominada por el autor, Metodología Híbrida y gamificada de Enseñanza-aprendizaje (*Hybrid and Gamified Teaching-learning Methodology*. It's a student-centered methodology through digital platforms and the use of Gamification). Dicha metodología está centrada en los estudiantes y se ejecuta a través de plataformas digitales y con el uso de la Gamificación como herramienta digital motivadora.

Aspectos claves detectados en esta investigación

La extensa reflexión de la data multi metódicas recolecta en esta investigación, ha permitido identificar aspectos claves y de mucha relevancia para responder a las preguntas de investigación y el propósito general de este estudio, el cual es: Comprender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés desde la motivación de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas públicas objeto de este estudio. En tal sentido se destacan los siguientes aspectos:

En los estudiantes: a) queda evidenciado que el uso de la Gamificación en el aula es altamente positivo para mejorar el aprendizaje del Idioma Inglés de los estudiantes, b) que la Gamificación como herramienta digital utilizada en los procesos de aprendizajes de los estudiantes, los ayuda grandemente en los aspectos actitudinales, emocionales, motivacionales, así como en lo cognitivo, c) que el uso de la Gamificación en el aula como herramienta metodológica ayuda de manera significativa en los aspectos sociales tales como: aprendizaje cooperativo, el compartir social de los estudiantes, y promueve los valores en estos, d), que el uso de la Gamificación en el aula está directamente relacionado con los aprendizajes que adquieren los estudiantes, e), que los estudiantes

objeto de este estudio obtuvieron calificaciones desfavorables en la evaluación diagnóstica aplicada a estos, no obstante determinarse de que el uso de la Gamificación les ha ayudado en términos, motivacionales, emocionales, cognitivos, actitudinales y en los aspectos sociales como lo es el trabajo colaborativo y el fomento en los valores.

Lo anterior expuesto quedó evidenciado en este estudio que se relaciona con la baja frecuencia de implementación de la gamificación en el aula por parte de los profesores de estos estudiantes, a pesar de que de dichos profesores reconocen la importancia de dicha metodología y los beneficios que les aporta a sus estudiantes.

En los profesores: a), el uso de la Gamificación en el aula los ayuda a desarrollar clases dinámicas, divertidas, motivantes para sus estudiantes y así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, b) les ayuda a realizar presentaciones interactivas en beneficio de sus estudiantes y del proceso de aprendizaje de estos, dinamizando e innovando en sus prácticas pedagógicas, c) el uso de la Gamificación digital en el aula les ayuda a evaluar las competencias de sus estudiantes de forma estructurada, divertida, organizada y sin generar estrés en los estudiantes, debido al proceso dinámico, divertido y motivante en que se desarrolla todo este proceso, d) queda evidenciado que a pesar de que los profesores conocen la Gamificación y los grandes beneficios que esta le aporta a sus estudiantes, la frecuencia de implementación de esta en las aulas de clases por parte de los profesores objeto de esta investigación, es muy baja y queda evidenciado en este estudio, en la evaluación diagnóstica que se les aplicó a los estudiantes objeto de este estudio, que ha afectado de forma directa en el rendimiento en el aprendizaje de estos.

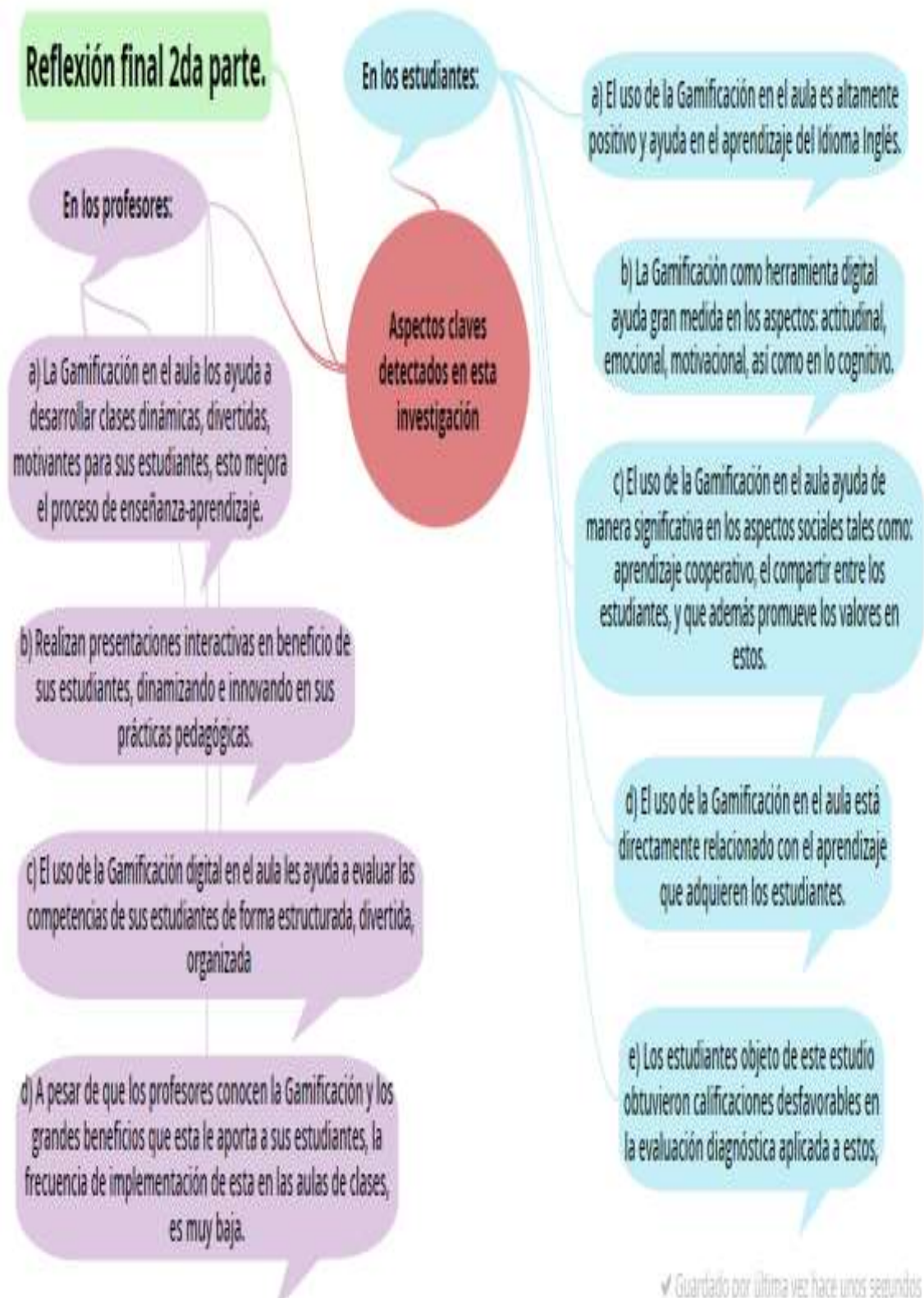
A continuación, se comparte la reflexión final de la investigación en forma de estructura visual.

Gráfico 66.

Reflexión final de la investigación en forma de estructura visual.



Estructura Visual de la reflexión final de la investigación. Autor: Céspedes (2022).



Estructura Visual de la reflexión final de la investigación. Autor: Céspedes (2022).

Recomendaciones

Es importante destacar que con la intención de ayudar a solucionar la problemática de estudio en esta investigación y basada en los hallazgos más sobresalientes de esta investigación, la cual se basó en la gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés como herramienta de motivación, una mirada desde plataformas digitales, en el segundo ciclo del nivel secundario, de las escuelas públicas de la República Dominicana, se considera pertinente recomendar al ministerio de educación tanto en la sede central así como a sus direcciones regionales, distritales y centros educativos en sentido general lo siguiente:

En primer lugar, se sugiere la implementación desde el currículo de la Gamificación como herramienta digital, metodología motivacional, en los procesos de aprendizajes de los estudiantes en todos los niveles y sistemas de la educación pública nacional. Como pudo develar en esta investigación, el uso de la Gamificación en el aula como metodología de aprendizaje, es altamente positivo para los estudiantes, su uso en las aulas de clases.

En segundo lugar, que el uso de la gamificación digital pueda ser considerada como un eje transversal para el sistema educativo nacional, como se reveló en los hallazgos de esta investigación. Por último, se recomienda su uso, además y de manera muy particular para el área de lenguas extranjeras, especialmente del idioma inglés, ya que quedó evidenciado que la gamificación digital ayudó a fomentar los valores, aprendieron de forma divertida y motivada, así como también, se enriqueció la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Todo lo anterior expuesto se logra a través de impulsar las habilidades del saber en cuanto a la adquisición de una lengua extranjera, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia rica la cual ayuda en los aspectos cognitivos, en la comprensión,

concentración, mejorando a su vez el rendimiento académico de los estudiantes y lo que se entiende más significativo, permite desarrollar habilidades blandas en estos, tan importante en el desarrollo integral de las personas.

Referencias

- Ahmadi, D., & Reza, M. (2018). The use of technology in English language learning: A literature review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 115-125.
- Akbarov, A., Gönen, K., & Aydogan, H. (2018). Students' Attitudes toward Blended Learning in EFL Context. *Acta Didactica Napocensia*, 11(1), 61-68.
- Al Bataineh, K. B., Banikalef, A., & H Albashtawi, A. (2019). The effect of blended learning on EFL students' grammar performance and attitudes: an investigation of Moodle. *Arab World English Journal (AWEJ) Volume*, 10.
- Alejandro Rodríguez Puerta. (29 de enero de 2021). Viabilidad de la investigación. Lifeder. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/viabilidad-investigacion/>.
- Anisa, K. D., Marmanto, S., & Supriyadi, S. (2020). The effect of gamification on students' motivation in learning English. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 14(1), 22-28.
- Arce, N. H., & Valdivia, A. C. (2020). Adapting competitiveness and gamification to a digital platform for foreign language learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 194-209.
- Bada, S. O., & Olusegun, S. (2015). Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning. *Journal of Research & Method in Education*, 5(6), 66-70.
- Bada, S. O., & Olusegun, S. (2015). Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning. *Journal of Research & Method in Education*, 5(6), 66-70.

- Boudadi & Gutiérrez (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education: a literature review 2011-2019. *The EuroCALL Review*, 28(1), 57-69.
- Bower, M. (2019). Technology-mediated learning theory. *British Journal of Educational Technology*, 50(3), 1035-1048.
- Cabrera (2020). Factors Associated in EFL Learning Process Bachelor's Degree in education at UNAPEC University, Dominican Republic.
- Chen, Y. L., & Hsu, C. C. (2020). Self-regulated mobile game-based English learning in a virtual reality environment. *Computers & Education*, 154, 103910.
- Codina, L. (2018). Preguntas de investigación en tesis doctorales y trabajos académicos.
- Creswell, J. W. (2013). Steps in conducting a scholarly mixed methods study.
- Dehghanzadeh, H., & Dehghanzadeh, H. (2020). Investigating effects of digital gamification-based language learning: a systematic review. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 12(25), 53-93.
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934-957.
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934-957.
- Díaz, I. Y. A., & Zajia, J. X. B. (2020). The use of gamification to enhance the english as a foreign language. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(3), 865-881.

Elfert, M. (2019). Lifelong learning in Sustainable Development Goal 4: What does it mean for UNESCO's rights-based approach to adult learning and education?. *International Review of Education*, 65(4), 537-556. Recuperado de: Pacto Nacional Para La Reforma Educativa en La República Dominicana (2014-2030) Palacio Nacional, Santo Domingo, 1 de abril de 2014.

Ha, M. T. (2022). Data Collection Using Online Questionnaires in Marketing.

Haidar, S., & Fang, F. (2019). English language in education and globalization: A comparative analysis of the role of English in Pakistan and China. *Asia Pacific Journal of Education*, 39(2), 165-176.

Hendricks, G. P. (2019). Connectivism as a learning theory and Its relation to open distance education. *Progressio*, 41(1), 1-13.

Hockly, N. (2018). Blended learning. *Elt Journal*, 72(1), 97-101.

Hrastinski, S. (2019). What do we mean by blended learning? *TechTrends*, 63(5), 564-569.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7407375>

<https://inered.gob.do/>

[https://www.researchgate.net/profile/Charles-](https://www.researchgate.net/profile/Charles-Okeke/publication/332076551_Alternative_Methods_of_Solving_Biasedness_in_Chi-Square_Contingency_Table/links/5ca877a292851c64bd5334b9/Alternative-Methods-of-Solving-Biasedness-in-Chi-Square-Contingency-Table.pdf)

[Okeke/publication/332076551_Alternative_Methods_of_Solving_Biasedness_in_Chi-Square_Contingency_Table/links/5ca877a292851c64bd5334b9/Alternative-Methods-of-Solving-Biasedness-in-Chi-Square-Contingency-Table.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Charles-Okeke/publication/332076551_Alternative_Methods_of_Solving_Biasedness_in_Chi-Square_Contingency_Table/links/5ca877a292851c64bd5334b9/Alternative-Methods-of-Solving-Biasedness-in-Chi-Square-Contingency-Table.pdf)

https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/siteal_republica_dominicana_0349.pdf

- Huang, B., & Hew, K. F. (2018). Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activity completion and quality of artifacts. *Computers & Education*, 125, 254-272.
- Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., Valle, N., ... & Li, J. (2020). The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: a meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1875-1901.
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2019). *Educational technology a primer for the 21st century*. Springer.
- Klock, A. C. T., Gasparini, I., Pimenta, M. S., & Hamari, J. (2020). Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human-Computer Studies*, 144, 102495.
- Krath, J., Schürmann, L., & Von Korfflesch, H. F. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games, and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963.
- Lamm, A. J., & Lamm, K. W. (2019). Using non-probability sampling methods in agricultural and extension education research. *Journal of International Agricultural and Extension Education*, 26(1), 52-59.
- Lin, G. H. C. (2020). Game-Based English Learning. *Online Submission*.
- Majuri, J., Koivisto, J., & Hamari, J. (2018). Gamification of education and learning: A review of empirical literature. In *Proceedings of the 2nd international GamiFIN conference, GamiFIN 2018*. CEUR-WS.
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), 2247.

- Margerison, C. J., & Ravenscroft, M. D. (2020). Coordinating character and curriculum for learning and development. *Journal of Work-Applied Management*.
- Martínez Miguélez, M. (2004). Ciencia y arte en la metodología cualitativa.
- Mustiarini, A. T. (2021, January). Investigation of gamification in learning vocabulary. In *Bogor English Student and Teacher (BEST) Conference* (Vol. 2, pp. 21-25).
- Nikmah, H. (2020). Gamification to Improve Students' Engagement in Learning English. *Proceeding of 1stConference of English Language and Literature (CELL)*, 2(1), 60-70.
- Ochoa, R., Nava, N., & Fusil, D. (2020). Epistemological understanding of the testist on quantitative, qualitative and mixed investigations. *Revista Orbis*, 15(45), 13-22.
- Recuperada de
- Oviedo, H. C., & Campo-Arias, A. (2005). An approach to the use of Cronbach's Alfa. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(4), 572-580.
- Palomino, P. T., Toda, A. M., Oliveira, W., Cristea, A. I., & Isotani, S. (2019, July). Narrative for gamification in education: why should you care? In *2019 IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)* (Vol. 2161, pp. 97-99). IEEE.
- Pazilaha, F. N., Hashimb, H., & Yunusc, M. M. (2019). Benefits of gamification towards different learning styles in language learning. *Benefits*, 5(6).
- Pektas, M., & Kepceoglu, İ. (2019). What Do Prospective Teachers Think about Educational Gamification? *Science education international*, 30(1), 65-74.
- PTS - Professional Training Systems, 2016)

- Pujolà, J. T., & Appel, C. (2020). Gamification for technology-enhanced language teaching and learning. In *New technological applications for foreign and second language learning and teaching* (pp. 93-111). IGI Global.
- Putra, P. P., & Priyatmojo, A. S. (2021, March). Students' perception toward gamification applied in English language classroom. In *ELT Forum: Journal of English Language Teaching* (Vol. 10, No. 1, pp. 21-29).
- Rahim, M. N. (2019). The use of blended learning approach in EFL education. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8(5), 1165-1168.
- Rahmani, E. F. (2020). The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 7(1), 32-47.
- Rahmani, E.F. (2020). The Benefits of Gamification in the English Learning Context.
- Rodrigues, L. F., Oliveira, A., & Rodrigues, H. (2019). Main gamification concepts: a systematic mapping study. *Heliyon*, 5(7), e01993.
- Ruiz, C. (2002). Instrumentos de investigación educativa. Procedimientos para su diseño y validación.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832.
- Siedlecki, S. L. (2020). Understanding descriptive research designs and methods. *Clinical Nurse Specialist*, 34(1), 8-12.
- Toda, A. M., do Carmo, R. M., da Silva, A. P., Bittencourt, I. I., & Isotani, S. (2019). An approach for planning and deploying gamification concepts with social networks within educational contexts. *International Journal of Information Management*, 46, 294-303.

- Treiblmaier, H., Putz, L. M., & Lowry, P. B. (2018). Setting a definition, context, and theory-based research agenda for the gamification of non-gaming applications. *Association for Information Systems Transactions on Human-Computer Interaction (THCI)*, 10(3), 129-163.
- Tsai, C. H., Cheng, C. H., Yeh, D. Y., & Lin, S. Y. (2017). Can learning motivation predict learning achievement? A case study of a mobile game-based English learning approach. *Education and Information Technologies*, 22(5), 2159-2173.
- Turban, J. L., Almazan, A. N., Reisner, S. L., & Keuroghlian, A. S. (2022). The Importance of Non-Probability Samples in Minority Health Research: Lessons Learned from Studies of Transgender and Gender Diverse Mental Health. *Transgender Health*.
- Utecht, J., & Keller, D. (2019). Becoming Relevant Again: Applying Connectivism Learning Theory to Today's Classrooms. *Critical Questions in Education*, 10(2), 107-119.
- Vann, S. W., & Tawfik, A. A. (2020). Flow theory and learning experience design in gamified learning environments. *Learner and user experience research*.
- VanPatten, B., Williams, J., Keating, G. D., & Wulff, S. (2020). Introduction: The nature of theories. In *Theories in second language acquisition* (pp. 1-18). Routledge.
- YANES, N., & BOUOUD, I. (2019, April). Using gamification and serious games for english language learning. In *2019 International Conference on Computer and Information Sciences (ICCIS)* (pp. 1-6). IEEE.
- Yang, Q. F., Chang, S. C., Hwang, G. J., & Zou, D. (2020). Balancing cognitive complexity and gaming level: Effects of a cognitive complexity-based competition game on EFL students' English vocabulary learning performance, anxiety, and behaviors. *Computers & Education*, 148, 103808.

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.

Zaric, N., Roepke, R., Lukarov, V., & Schroeder, U. (2021). Gamified Learning Theory: The Moderating role of learners' learning tendencies. *International Journal of Serious Games*, 8(3), 71-91.

Zulfikar, T., Dahliana, S., & Sari, R. A. (2019). An Exploration of English Students' Attitude towards English Learning. *English Language Teaching Educational Journal*, 2(1), 1-12.

Anexos y Apéndices

Anexo “A”

Tabla de operacionalización de variables para el cuestionario de los estudiantes

Propósito General: El propósito de este estudio es Comprender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés desde la motivación de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas públicas objeto de este estudio.

Tabla 54.

Tabla de operacionalización de variables para el cuestionario de los estudiantes

Propósitos Específicos	Variables de la Investigación	Definición de la Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Instrumento
Explorar los factores asociados a la motivación por el aprendizaje del idioma inglés.	La Gamificación (Variable Independiente)	Teoría en la investigación sobre gamificación De acuerdo con Krath et al. (2021), revelando las bases teóricas de la gamificación: Una revisión sistemática y análisis de la teoría en la investigación sobre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos, no dicen que el gran aumento en el interés por parte de la comunidad	Motivación de los estudiantes frente a la Gamificación.	Aspecto actitudinal frente a la gamificación.	1,2,3,4	Instrumento para ESTUDIANTES
Develar las conexiones existentes del uso de la Gamificación en el aula y el				Aspecto afectivo frente a la gamificación.	5,6,7	

aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes.		científica en querer explicar el cómo la gamificación favorece los siguientes aspectos: el afecto positivo y la motivación, el cambio de comportamiento y el aprendizaje.				
	Aprendizaje del Idioma Inglés (Variable Dependiente)	De acuerdo con Yanes y Bououd (2019), en su investigación: Uso de la gamificación y los juegos serios para el aprendizaje del inglés, afirman que, en su estudio se proporciona un catálogo de las oportunidades y los retos más importante que se derivan del uso de la Gamificación y los juegos serios para el aprendizaje de la lengua		Aspecto emocional frente a la gamificación.	8, 9, 10	

		inglesa. Un aspecto de gran relevancia en este estudio fue que se produjo una lista ordenada de asuntos importantes de adopción y entrada a ser considerado s a la hora de Gamificar la experiencia de aprendizaje del idioma inglés. Además de lo anterior se logró identificar factores adicionales a través de una discusión de los temas y sobre la base de los hallazgos, se trató la relevancia y las implicaciones de las oportunidades y los desafíos que están asociados con la Gamificación y los				
--	--	--	--	--	--	--

		juegos serios.				
--	--	-------------------	--	--	--	--

Fuente: Céspedes, (2022)

Anexo “B”

Tabla de operacionalización de variables para el cuestionario de los profesores

Propósito General: El propósito de este estudio es Comprender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés desde la motivación de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas públicas objeto de este estudio.

Tabla 55.

Tabla de operacionalización de variables para el cuestionario de los profesores

Propósitos Específicos	Variables de la Investigación	Definición de la Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Instrumento
Explorar los factores asociados a la motivación por el aprendizaje del idioma inglés	La Gamificación (Variable Independiente)	Teoría en la investigación sobre gamificación De acuerdo con Krath et al. (2021), revelando las bases teóricas de la gamificación: Una revisión sistemática y análisis de la teoría en la investigación sobre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en	Motivación de los profesores frente a la Gamificación.	Aspecto actitudinal frente a la gamificación.	1,2,3	Instrumento para
Develar las conexiones existentes del uso de la Gamificación en el				Aspecto de frecuencia, tiempo y uso frente a la	4,5,6	

aula y el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes Grado en que los profesores usan la Gamificación en el aula como herramienta para el aprendizaje del idioma inglés		juegos, no dicen que el gran aumento en el interés por parte de la comunidad científica en querer explicar el cómo la gamificación favorece los siguientes aspectos: el afecto positivo y la motivación, el cambio de comportamiento y el aprendizaje		gamificación.		P R O F E S O R E S
	Aprendizaje del Idioma Inglés (Variable Dependiente)	De acuerdo con Yanes y Bououd (2019), en su investigación: Uso de la gamificación y los juegos serios para el aprendizaje del inglés, afirman que, en su estudio se proporciona un catálogo de las oportunidades y los		Aspecto experiencial frente a la gamificación.	7,8,9, 10	

		retos más importante que se derivan del uso de la Gamificación y los juegos serios para el aprendizaje de la lengua inglesa. Un aspecto de gran relevancia en este estudio fue que se produjo una lista ordenada de asuntos importantes de adopción y entrada a ser considerados a la hora de Gamificar la experiencia de aprendizaje del idioma inglés. Además de lo anterior se logró identificar factores adicionales a través de una discusión de los temas y				
--	--	--	--	--	--	--

		sobre la base de los hallazgos, se trató la relevancia y las implicaciones de las oportunidades y los desafíos que están asociados con la Gamificación y los juegos serios.				
--	--	---	--	--	--	--

Fuente: Céspedes, (2022)

Instrumentos de investigación. Momento cuantitativo.

Anexo “C”***Encuesta aplicada a los profesores*****UNIT OF RESEACH AND GRADUATE STUDIES**

Saludos cordiales,

El presente documento consiste en una encuesta individual, la cual tiene como propósito recabar información acerca de la gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés en centros educativos públicos del gran Santo Domingo en la República Dominicana.

Dicha encuesta se realizará utilizando un cuestionario en línea a través de una plataforma digital y sus respuestas serán confidenciales ya que las informaciones recabadas no serán divulgadas y serán utilizadas únicamente por el investigador para los fines de elaboración del trabajo de investigación y así poder optar por el título de Doctor en Educación.

Solicitamos que por favor responda de la forma más sincera posible a cada una de las preguntas que contiene dicho cuestionario y que se presenta a continuación.

Gracias anticipadas por su apoyo a este proceso.

Cuestionario para profesores

1. Conoce la Gamificación?
 - a) Si
 - b) No
2. Ha utilizado la Gamificación en el aula de clases?

- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Muy a menudo
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
3. Que le parece la Gamificación como herramienta metodológica?
- a) Excelente
 - b) Buena
 - c) Regular
 - d) Mala
 - e) Muy mala
4. Con qué frecuencia la utiliza la Gamificación en sus clases?
- a) Muy frecuentemente
 - b) Frecuentemente
 - c) Ocasionalmente
 - d) Raramente
 - e) Nunca
5. Cuánto tiempo lleva utilizando la Gamificación?
- a) Un mes
 - b) Meses
 - c) Un año
 - d) Mas de un año
 - e) Otro
6. De las siguientes plataformas de Gamificación cuál o cuáles ha utilizado?
- a) Quizizz

- b) Kahoot
- c) Socrative
- d) Learning App
- e) Duolingo
- Otras

7. Según su experiencia docente los beneficios de la Gamificación para los estudiantes y para los profesores son:
- a) Excelente
 - b) Muy bueno
 - c) Bueno
 - d) Regular
 - e) Malo
8. La Gamificación ayuda en el aprendizaje del idioma inglés en sus estudiantes?
- a) Muy de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Neutral
 - d) En desacuerdo
 - e) Muy en desacuerdo
9. Recomienda el uso de la Gamificación a otros profesores?
- a) Muy de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Neutral
 - d) En desacuerdo
 - e) Muy en desacuerdo

10. Cree usted que es importante que en el currículo del sistema educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación para las escuelas públicas?
- a) Muy importante
 - b) Importante
 - c) Moderadamente importante
 - d) De poca importancia
 - e) Sin importancia

Muchas gracias por su colaboración.

Anexo “D”

Encuesta aplicada a los estudiantes



UNIT OF RESEACH AND GRADUATE STUDIES

Saludos cordiales,

El presente documentos consiste en una encuesta individual, la cual tiene como propósito recabar información acerca de la gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés en centros educativos públicos del gran Santo Domingo en la República Dominicana. Dicha encuesta se realizará utilizando un cuestionario en línea a través de una plataforma digital y sus respuestas serán confidenciales ya que las informaciones recabadas no serán divulgadas y serán utilizadas únicamente por el investigador para los fines de elaboración del trabajo de investigación y así poder optar por el título de Doctor en Educación.

Solicitamos que por favor responda de la forma más sincera posible a cada una de las preguntas que contiene dicho cuestionario y que se presenta a continuación.

Gracias anticipadas por su apoyo a este proceso.

Cuestionario para estudiantes

Dimensión 1

Los factores afectivos, emocionales y actitudinales. (10 preguntas).

1. **El uso de la Gamificación me ayuda a identificar mis debilidades en el idioma inglés.** (actitudinal).
 - a) Muy importante
 - b) Importante
 - c) Algo importante
 - d) Poco importante
 - e) No es importante
2. **El uso de la Gamificación en el aula me ayudó a entender el contenido de la asignatura de inglés.** (actitudinal).
 - a) Muy importante
 - b) Importante
 - c) Algo importante
 - d) Poco importante
 - e) No es importante
3. **Aprendí de mis compañeros/as durante la actividad de Gamificación.** (actitudinal).
 - a) Muy importante
 - b) Importante
 - c) Algo importante
 - d) Poco importante
 - e) No es importante
4. **Este formato de actividad Gamificada ha sido apropiado para comprobar mis conocimientos de la asignatura.** (actitudinal).
 - a) Muy importante

- b) Importante
 - c) Algo importante
 - d) Poco importante
 - e) No es importante
5. **A través de utilizar la Gamificación siento que puedo relacionarme con mis compañeros/as de clases y practicar con ellos el idioma inglés.** (afectivo).
- a) Muy importante
 - b) Importante
 - c) Algo importante
 - d) Poco importante
 - e) No es importante
6. **Con el uso de la Gamificación me sentí capaz de realizar las actividades propuestas.** (afectivo).
- a) Muy importante
 - b) Importante
 - c) Algo importante
 - d) Poco importante
 - e) No es importante
7. **Con el uso de la Gamificación siento que es más fácil aprender inglés.** (afectivo).
- a) Muy importante
 - b) Importante
 - c) Algo importante
 - d) Poco importante
 - e) No es importante

8. **Los elementos de juego me han parecido divertidos.** (emocional).
- a) Muy importante
 - b) Importante
 - c) Algo importante
 - d) Poco importante
 - e) No es importante
9. **Las actividades de Gamificación me parecieron reconfortantes y valiosas para mí.** (emocional).
- a) Muy importante
 - b) Importante
 - c) Algo importante
 - d) Poco importante
 - e) No es importante
10. **Mientras jugaba no era consciente de lo que sucedía a mi alrededor.** (emocional).
- a) Muy importante
 - b) Importante
 - c) Algo importante
 - d) Poco importante
 - e) No es importante

Dimensión 2

La motivación de los estudiantes. (5 preguntas).

1. **He disfrutado de esta actividad de Gamificación.**
- a) Totalmente motivado/a
 - b) Motivado/a

- c) Algo motivado/a
 - d) Poco motivado/a
 - e) Totalmente sin motivación
2. **Me he sentido motivado/a.**
- a) Totalmente motivado/a
 - b) Motivado/a
 - c) Algo motivado/a
 - d) Poco motivado/a
 - e) Totalmente sin motivación
3. **El uso de la Gamificación mejoró mis conocimientos sobre el idioma inglés.**
- a) Totalmente motivado/a
 - b) Motivado/a
 - c) Algo motivado/a
 - d) Poco motivado/a
 - e) Totalmente sin motivación
4. **Utilizar la Gamificación ha incrementado mi interés en aprender el idioma inglés.**
- a) Totalmente motivado/a
 - b) Motivado/a
 - c) Algo motivado/a
 - d) Poco motivado/a
 - e) Totalmente sin motivación
5. **Con este tipo de actividades aprendo más que en clases tradicionales.**
- a) Totalmente motivado/a
 - b) Motivado/a

- c) Algo motivado/a
- d) Poco motivado/a
- e) Totalmente sin motivación

Dimensión 3

Nivel de competencias en el idioma inglés. (25 preguntas selección múltiple con valor de 4 pts. c/u).

Choose the correct answers

Subject and object pronouns

1. Jane, Sean, and I play tennis every day. ___ love it.
 - a. He
 - b. She
 - c. We
2. Where are my glasses? I can't find ___.
 - a. They
 - b. . Them
 - c. c. It
3. My best friend is Emma. ___'s ten years old.
 - a. I
 - b. She
 - c. He
4. That car is great! Look at ___!
 - a. him
 - b. her
 - c. It
5. Please phone ___ tonight.

a. us

b. I

c. He

6. Philip and Rob are brothers. ___'re students.

a. He

b. We

c. They

To Be; There is/are

7. My name___ John.

a. Is

b. are

c. have

8. ___ in the park?

a. Brian and Pam are

b. Brian and Pam are they

c. Are Brian and Pam

9. There ___a banana in the fridge.

a. Is

b. are

c. Am

10. There ___two cats in the room.

a. Isn't

b. aren't

c. haven't

11. "Are you English?" "Yes, ___."

a. am

b. I am

c. I English

12. My mom ___ a teacher.

a. Is

b. are

c. am

Have got

13. I ___ a small house.

a. got

b. have got

c. has got

14. ___ a dog?

a. You have

b. You have got

c. Have you got

15. "Has she got a dog?" "Yes, ___."

a. she has got

b. she has

c. She is

16. Mr Smith ___ got a new car.

a. not

b. hasn't

c. haven't

Possessive adjectives; Possessive's

17. "Is this your phone?" "Not, it's ____."
- a. Dave
 - b. Daves
 - c. Dave's
18. Sue always does ____ homework after dinner.
- a. She
 - b. her
 - c. She's
19. These are my cousins, Anna and Bert and that's ____ dad.
- a. your
 - b. his
 - c. their
20. The ____ bikes are in the yard.
- a. boy
 - b. boys
 - c. boys'
21. We're students and Mrs Brown is ____ teacher.
- a. our
 - b. us
 - c. we
22. The ____ shoes are big.
- a. men
 - b. men's
 - c. mens'

Question words

23. “__ is Sam?” “He’s in the yard.”

- a. Who
- b. Where
- c. How

24. “__ is your favorite food?” “Ice cream.”

- a. What
- b. How
- c. Where

25. “__ is it?” “\$10.00.”

- a. What
- b. How many
- c. How much

Muchas gracias por su colaboración.

Anexo “E”

Encuesta virtual aplicada a expertos en Gamificación. Momento cualitativo.

Saludos cordiales estimados expertos en Tecnología Educativa y Gamificación.

Siéntanse bienvenido/as a esta encuesta virtual de expertos. La misma está dividida en unidades hermenéuticas en las cuales, cada unidad corresponde a una pregunta, la cual deben responder de forma abierta y argumentando sus respuestas en párrafos de 4 líneas en adelante.

The image shows a screenshot of a virtual survey interface. The top navigation bar includes 'Unidad de Investigación: La G...', 'Novedades', 'Trabajo en clase', 'Personas', and 'Calificaciones'. Below the navigation bar is a banner image with the text 'Unidad de Investigación: La Gamificación Aplicada al ...'. To the right of the banner is a 'Personalizar' button. Below the banner, there are two sections: 'Próximas' (Next) and 'Anuncio algo a la clase' (Announce something to the class). The 'Próximas' section shows 'No tienes tareas para entregar próximamente' (You have no tasks to deliver soon) and a 'Ver todo' (View all) button. The 'Anuncio algo a la clase' section shows a post by 'Edward Céspedes' (24 jul (Estados Unidos)) with the text: 'Saludos cordiales estimados expertos en Tecnología Educativa y Gamificación. Siéntanse bienvenidos a este foro de expertos. El mismo está dividido en unidades hermenéuticas en la cual, cada unidad corresponde a una pregunta, la cual deben responder de forma abierta y argumentando sus respuestas en párrafos de 4 líneas en adelante. Estamos en contacto.' Below the survey interface, there is a list of 'Unidad Hermenéutica' (Hermeneutic Unit) items, each with a question and a date. The items are: 'Unidad Hermenéutica #1' with the question '1. ¿Qué conoce sobre la Gamificación? Argu...' and date 'Fecha límite: 13 ago, 23:59'; 'Unidad Hermenéutica #2' with the question '2. ¿Cuál ha sido su experiencia con el uso d...' and date 'Fecha límite: 13 ago, 23:59'; and 'Unidad Hermenéutica #3' with the question '1. ¿Qué le parece la Gamificación como har...' and date 'Fecha límite: 13 ago, 23:59'.

Unidad de Investigación: La G... Novedades Trabajo en clase Personas Calificaciones

Unidad Hermenéutica #3

3. ¿Qué le parece la Gamificación como her...

Fecha límite: 15 ago, 22:59

Unidad Hermenéutica #4

4. ¿Con qué frecuencia la utiliza la Gamifica...

Fecha límite: 15 ago

Unidad Hermenéutica #5

5. ¿Cuanto tiempo lleva utilizando la Gamifi...

Fecha límite: 15 ago, 22:59

Unidad de Investigación: La G... Novedades Trabajo en clase Personas Calificaciones

Unidad Hermenéutica #6

6. ¿Cuáles plataformas y/o aplicaciones de ...

Fecha límite: 15 ago, 22:59

Unidad Hermenéutica #7

7. ¿Según su experiencia docente, cuáles so...

Fecha límite: 15 ago, 22:59

Unidad Hermenéutica #8

8. ¿Cómo ayuda la Gamificación a los estudi...

Fecha límite: 15 ago, 22:59

Unidad de Investigación: La G... Novedades Trabajo en clase Personas Calificaciones

7. ¿Según su experiencia docente, cuáles so...

Fecha límite: 15 ago, 22:59

Unidad Hermenéutica #8

8. ¿Cómo ayuda la Gamificación a los estudi...

Fecha límite: 15 ago, 22:59

Unidad Hermenéutica #9

9. ¿Recomienda el uso de la Gamificación a ...

Fecha límite: 15 ago, 22:59

Unidad Hermenéutica #10

10. ¿Cree usted que es importante que en el...

Fecha límite: 15 ago, 22:59

Anexo “F”**Guion de entrevista para el procesamiento de la encuesta virtual**

Favor de responder al foro de forma argumentativa y con párrafos no menor de 4 líneas.

1. Qué conoce sobre la Gamificación? Argumente su respuesta.
2. Cuál ha sido su experiencia con el uso de la Gamificación en el aula de clases?
3. Qué le parece la Gamificación como herramienta metodológica?
4. Con qué frecuencia la utiliza la Gamificación en sus clases? Argumente su respuesta.
5. Cuánto tiempo lleva utilizando la Gamificación y cómo le ha beneficiado como docente?
6. Cuáles plataformas y/o aplicaciones de Gamificación ha utilizado?
7. Según su experiencia docente cuales son los beneficios de la Gamificación para los estudiantes?
8. Cómo ayuda la Gamificación a los estudiantes en los aspectos actitudinal y motivacional? Argumente su respuesta.
9. Recomienda el uso de la Gamificación a otros profesores. Argumente su respuesta?
10. ¿Cree usted que es importante que en el currículo del sistema educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación para las escuelas públicas? Argumente su respuesta.

Guion Validado por:

Luz María Rodríguez De Aza

Dra. En Educación en Sistemas y Ambientes Educativos



Anexo “G”

Guion de entrevista para el procesamiento de la encuesta virtual

Favor de responder al foro de forma argumentativa y con párrafos no menor de 4 líneas.

1. Qué conoce sobre la Gamificación? Argumente su respuesta.
2. Cuál ha sido su experiencia con el uso de la Gamificación en el aula de clases?
3. Qué le parece la Gamificación como herramienta metodológica?
4. Con qué frecuencia la utiliza la Gamificación en sus clases? Argumente su respuesta.
5. Cuánto tiempo lleva utilizando la Gamificación y cómo le ha beneficiado como docente?
6. Cuáles plataformas y/o aplicaciones de Gamificación ha utilizado?
7. Según su experiencia docente cuales son los beneficios de la Gamificación para los estudiantes?
8. Cómo ayuda la Gamificación a los estudiantes en los aspectos actitudinal y motivacional? Argumente su respuesta.
9. Recomienda el uso de la Gamificación a otros profesores. Argumente su respuesta?
10. ¿Cree usted que es importante que en el currículo del sistema educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación para las escuelas públicas? Argumente su respuesta.

Guion Validado por:

Dr. Juan Manzano Kienzler

Doctor en Educación / Post doctor en Investigación.



Anexo “H”**Guion de entrevista para el procesamiento de la encuesta virtual**

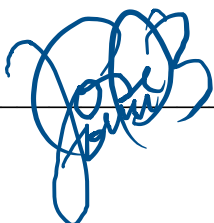
Favor de responder al foro de forma argumentativa y con párrafos no menor de 4 líneas.

1. Qué conoce sobre la Gamificación? Argumente su respuesta.
2. Cuál ha sido su experiencia con el uso de la Gamificación en el aula de clases?
3. Qué le parece la Gamificación como herramienta metodológica?
4. Con qué frecuencia la utiliza la Gamificación en sus clases? Argumente su respuesta.
5. Cuánto tiempo lleva utilizando la Gamificación y cómo le ha beneficiado como docente?
6. Cuáles plataformas y/o aplicaciones de Gamificación ha utilizado?
7. Según su experiencia docente cuales son los beneficios de la Gamificación para los estudiantes?
8. Cómo ayuda la Gamificación a los estudiantes en los aspectos actitudinal y motivacional? Argumente su respuesta.
9. Recomienda el uso de la Gamificación a otros profesores. Argumente su respuesta?
10. ¿Cree usted que es importante que en el currículo del sistema educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación para las escuelas públicas? Argumente su respuesta.

Guion Validado por:

Dr. José Orlando Gómez

Doctor en Educación / Post doctor en Investigación.



Anexo “I”**Guion de entrevista para el procesamiento de la encuesta virtual**

Favor de responder al foro de forma argumentativa y con párrafos no menor de 4 líneas.

1. ¿Qué conoce sobre la Gamificación?
2. ¿Cuál ha sido su experiencia con el uso de la Gamificación en el aula de clases?
3. ¿Qué le parece la Gamificación como herramienta metodológica?
4. ¿Con qué frecuencia utiliza la Gamificación en sus clases?
5. ¿Cuánto tiempo lleva utilizando la Gamificación y como le ha beneficiado como docente?
6. ¿Cuáles plataformas y/o aplicaciones de Gamificación ha utilizado?
7. ¿Según su experiencia, cuáles son los beneficios de la Gamificación, tanto para usted como docente como para los estudiantes?
8. ¿Cómo ayuda la Gamificación a los estudiantes en los aspectos actitudinal y motivacional? Compártenos su experiencia.
9. ¿Recomienda el uso de la Gamificación a otros profesores y por qué?
10. ¿Cree usted que es importante que en el currículo del sistema educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación para las escuelas públicas y por qué?

Guion Validado por:
Dr. Alexander Castro
Doctor en Educación



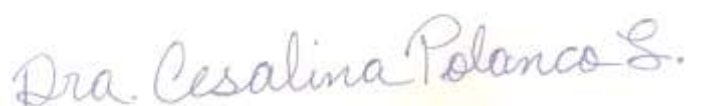
Anexo “J”

Guion de entrevista para el procesamiento de la encuesta virtual

Favor de responder al foro de forma argumentativa y con párrafos no menor de 4 líneas.

1. ¿Qué conoce sobre la Gamificación?
2. ¿Cuál ha sido su experiencia con el uso de la Gamificación en el aula de clases?
3. ¿Qué le parece la Gamificación como herramienta metodológica?
4. ¿Con qué frecuencia utiliza la Gamificación en sus clases?
5. ¿Cuánto tiempo lleva utilizando la Gamificación y como le ha beneficiado como docente?
6. ¿Cuáles plataformas y/o aplicaciones de Gamificación ha utilizado?
7. ¿Según su experiencia, cuáles son los beneficios de la Gamificación, tanto para usted como docente como para los estudiantes?
8. ¿Cómo ayuda la Gamificación a los estudiantes en los aspectos actitudinal y motivacional? Compártenos su experiencia.
9. ¿Recomienda el uso de la Gamificación a otros profesores y por qué?
10. ¿Cree usted que es importante que en el currículo del sistema educativo dominicano se implemente el uso de la Gamificación para las escuelas públicas y por qué?

Guion Validado por:
Dra. Cesalina Polanco
Doctora en Educación



Anexo “K”

Cartas de autorización para la investigación por parte de los directores/as de escuelas.

Liceo Vespertino Esteban Martínez

Autorización para realizar estudios de investigación

9 de junio 2022

Lic. Samuel Monción.

Director del Liceo Vespertino Esteban Martínez.

Dirección: C/Telesforo Jaime No. 9, Bayona, Santo Domingo Oeste.

Estimado Lic. Samuel Monción

Le escribo para solicitar permiso para realizar un estudio de investigación en su institución. Actualmente estoy inscrito en el programa de doctorado en Ciencias de la Educación de la Universidad de Humboldt International University en Miami, USA. Estoy en proceso de redactar mi tesis de doctorado. El estudio se titula La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma inglés. Espero que la administración de la escuela me permita reclutar una sesión de estudiantes del segundo ciclo de secundaria de cada profesor de inglés de este centro educativo, para completar de forma anónima un cuestionario de opciones múltiples y en línea, de la cual le adjunto una copia en esta comunicación.

Los profesores interesados, que se ofrezcan como voluntarios para participar, recibirán un formulario de consentimiento para que lo firmen y lo devuelvan al investigador principal al comienzo del proceso de la encuesta. En el caso de los estudiantes, el formulario de consentimiento será firmado por las autoridades del centro educativo.

Si se otorga la aprobación, los estudiantes y profesores participantes completarán la encuesta en un salón de clases u otro lugar tranquilo en el sitio escolar, en horario de clases o en el receso de almuerzo. También puede ser llenado desde sus hogares ya que es un formulario en línea. El proceso de la encuesta no debe demorar más de 15 minutos.

Los resultados de la encuesta se combinarán para el proyecto de tesis, y los resultados individuales de este estudio permanecerán absolutamente confidenciales y anónimos. Si el mismo se publica, solo se documentarán los resultados combinados. Ni su escuela / centro, ni los participantes individuales incurrirán en costos.

Su aprobación para realizar este estudio será muy apreciada. Haré un seguimiento con una llamada telefónica la semana próxima y con gusto responderé cualquier pregunta o inquietud que pueda tener en ese momento. Puede comunicarse conmigo a mi dirección de correo electrónico: edwardantonio.cespedesamparo@humboldtju.com

Si está de acuerdo, por favor firme a continuación y devuelva el formulario en el sobre con su dirección adjunta. Alternativamente, envíe una carta de permiso firmada con el membrete de su institución, reconociendo su consentimiento para que yo lleve a cabo este estudio en sus instalaciones.

Sinceramente,


Edward Céspedes

Doctorando Humboldt International University

Nombre del investigador y afiliación

Aprobado por:


Director
09/06/2022



Anexo “L”

Liceo nocturno Doña Emma/Las Palmas

Autorización para realizar estudios de investigación

9 de junio 2022

Lic. Dalcio Aquino.

Director del Liceo Nocturno Doña Emma Balaguer.

Dirección: C/Las Palmas de Herrera, Santo Domingo Oeste.

Estimado Lic. Dalcio Aquino

Le escribo para solicitar permiso para realizar un estudio de investigación en su institución. Actualmente estoy inscrito en el programa de doctorado en Ciencias de la Educación de la Universidad de Humboldt International University en Miami, USA. Estoy en proceso de redactar mi tesis de doctorado. El estudio se titula La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma inglés. Espero que la administración de la escuela me permita reclutar una sesión de estudiantes del segundo ciclo de secundaria de cada profesor de inglés de este centro educativo, para completar de forma anónima un cuestionario de opciones múltiples y en línea, de la cual le adjunto una copia en esta comunicación.

Los profesores interesados, que se ofrezcan como voluntarios para participar, recibirán un formulario de consentimiento para que lo firmen y lo devuelvan al investigador principal al comienzo del proceso de la encuesta. En el caso de los estudiantes, el formulario de consentimiento será firmado por las autoridades del centro educativo.

Si se otorga la aprobación, los estudiantes y profesores participantes completarán la encuesta en un salón de clases u otro lugar tranquilo en el sitio escolar, en horario de clases o en el receso de almuerzo. También puede ser llenado desde sus hogares ya que es un formulario en línea. El proceso de la encuesta no debe demorar más de 15 minutos.

Los resultados de la encuesta se combinarán para el proyecto de tesis, y los resultados individuales de este estudio permanecerán absolutamente confidenciales y anónimos. Si el mismo se publica, solo se documentarán los resultados combinados. Ni su escuela / centro, ni los participantes individuales incurrirán en costos.

Su aprobación para realizar este estudio será muy apreciada. Haré un seguimiento con una llamada telefónica la semana próxima y con gusto responderé cualquier pregunta o inquietud que pueda tener en ese momento. Puede comunicarse conmigo a mi dirección de correo electrónico: edwardantonio.cespedesamparo@humboldtju.com

Si está de acuerdo, por favor firme a continuación y devuelva el formulario en el sobre con su dirección adjunta. Alternativamente, envíe una carta de permiso firmada con el membrete de su institución, reconociendo su consentimiento para que yo lleve a cabo este estudio en sus instalaciones.

Sinceramente,

Edward Céspedes

Edward Céspedes

Doctorando Humboldt International University

Nombre del investigador y afiliación

Aprobado por:

Dalcio Aquino

Director

09/06/2022



Anexo “M”

Liceo Adelaida Acosta

Autorización para realizar estudios de investigación

10 de junio 2022

Lic. Alfredo Lizardo

Director del Liceo Adelaida Acosta

Dirección: Calle Principal, La Ciénega, Km14 Aut. Duarte Santo domingo Oeste.

Estimado Lic.: Alfredo Lizardo

Le escribo para solicitar permiso para realizar un estudio de investigación en su institución. Actualmente estoy inscrito en el programa de doctorado en Ciencias de la Educación de la Universidad de Humboldt International University en Miami, USA. Estoy en proceso de redactar mi tesis de doctorado. El estudio se titula La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma inglés. Espero que la administración de la escuela me permita reclutar una sesión de estudiantes del segundo ciclo de secundaria de cada profesor de inglés de este centro educativo, para completar de forma anónima un cuestionario de opciones múltiples y en línea, de la cual le adjunto una copia en esta comunicación.

Los profesores interesados, que se ofrezcan como voluntarios para participar, recibirán un formulario de consentimiento para que lo firmen y lo devuelvan al investigador principal al comienzo del proceso de la encuesta. En el caso de los estudiantes, el formulario de consentimiento será firmado por las autoridades del centro educativo.

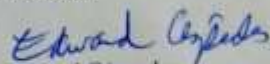
Si se otorga la aprobación, los estudiantes y profesores participantes completarán la encuesta en un salón de clases u otro lugar tranquilo en el sitio escolar, en horario de clases o en el receso de almuerzo. También puede ser llenado desde sus hogares ya que es un formulario en línea. El proceso de la encuesta no debe demorar más de 15 minutos.

Los resultados de la encuesta se combinarán para el proyecto de tesis, y los resultados individuales de este estudio permanecerán absolutamente confidenciales y anónimos. Si el mismo se publica, solo se documentarán los resultados combinados. Ni su escuela / centro, ni los participantes individuales incurrirán en costos.

Su aprobación para realizar este estudio será muy apreciada. Haré un seguimiento con una llamada telefónica la semana próxima y con gusto responderé cualquier pregunta o inquietud que pueda tener en ese momento. Puede comunicarse conmigo a mi dirección de correo electrónico: _edwardantonio.cespedesamparo@humboldtiiu.com

Si está de acuerdo, por favor firme a continuación y devuelva el formulario en el sobre con su dirección adjunta. Alternativamente, envíe una carta de permiso firmada con el membrete de su institución, reconociendo su consentimiento para que yo lleve a cabo este estudio en sus instalaciones.

Sinceramente,



Edward Céspedes

Doctorando Humboldt International University

Nombre del investigador y afiliación

Aprobado por:


Alfredo Lizardo

Nombre, cargo, firma y fecha



Anexo “N”

Liceo Matutino el Millón

Autorización para realizar estudios de investigación

9 de junio del 2022

Sra. Gauris Cornelio

Directora del centro educativo Liceo Matutino el Millón.

Dirección: Calle Plaza de la Cultura #77, el Millón. D.N.

Estimada Sra.: Gauris Cornelio

Le escribo para solicitar permiso para realizar un estudio de investigación en su institución. Actualmente estoy inscrito en el programa de doctorado en Ciencias de la Educación de la Universidad de Humboldt International University en Miami, USA. Estoy en proceso de redactar mi tesis de doctorado. El estudio se titula La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma inglés. Espero que la administración de la escuela me permita reclutar una sesión de estudiantes del segundo ciclo de secundaria de cada profesor de inglés de este centro educativo, para completar de forma anónima un cuestionario de opciones múltiples y en línea, de la cual le adjunto una copia en esta comunicación.

Los profesores interesados, que se ofrezcan como voluntarios para participar, recibirán un formulario de consentimiento para que lo firmen y lo devuelvan al investigador principal al comienzo del proceso de la encuesta. En el caso de los estudiantes, el formulario de consentimiento será firmado por las autoridades del centro educativo.

Si se otorga la aprobación, los estudiantes y profesores participantes completarán la encuesta en un salón de clases u otro lugar tranquilo en el sitio escolar, en horario de clases o en el receso de almuerzo. También puede ser llenado desde sus hogares ya que es un formulario en línea. El proceso de la encuesta no debe demorar más de 15 minutos.

Los resultados de la encuesta se combinarán para el proyecto de tesis, y los resultados individuales de este estudio permanecerán absolutamente confidenciales y anónimos. Si el mismo se publica, solo se documentarán los resultados combinados. Ni su escuela / centro, ni los participantes individuales incurrirán en costos.

Su aprobación para realizar este estudio será muy apreciada. Haré un seguimiento con una llamada telefónica la semana próxima y con gusto responderé cualquier pregunta o inquietud que pueda tener en ese momento. Puede comunicarse conmigo a mi dirección de correo electrónico: _edwardantonio.cespedesamparo@humboldtiiu.com.

Si está de acuerdo, por favor firme a continuación y devuelva el formulario en el sobre con su dirección adjunta. Alternativamente, envíe una carta de permiso firmada con el membrete de su institución, reconociendo su consentimiento para que yo lleve a cabo este estudio en sus instalaciones.

Sinceramente,

Edward Céspedes

____ Edward Céspedes ____

Doctorando Humboldt International University

Nombre del investigador y afiliación

Aprobado por:

Graciela Román Directora 9-6-2022

Nombre, cargo, firma y fecha



Anexo “O”

Politécnico Las Américas

Autorización para realizar estudios de investigación

10 de junio 2022.

Lic. Eduviges Reyes

Directora del Politécnico Las Américas

Dirección: Calle Los Beisbolistas, Managuayabo, Santo domingo Oeste.

Estimada Lic.: Eduviges Reyes

Le escribo para solicitar permiso para realizar un estudio de investigación en su institución. Actualmente estoy inscrito en el programa de doctorado en Ciencias de la Educación de la Universidad de Humboldt International University en Miami, USA. Estoy en proceso de redactar mi tesis de doctorado. El estudio se titula La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma inglés. Espero que la administración de la escuela me permita reclutar una sesión de estudiantes del segundo ciclo de secundaria de cada profesor de inglés de este centro educativo, para completar de forma anónima un cuestionario de opciones múltiples y en línea, de la cual le adjunto una copia en esta comunicación.

Los profesores interesados, que se ofrezcan como voluntarios para participar, recibirán un formulario de consentimiento para que lo firmen y lo devuelvan al investigador principal al comienzo del proceso de la encuesta. En el caso de los estudiantes, el formulario de consentimiento será firmado por las autoridades del centro educativo.

Si se otorga la aprobación, los estudiantes y profesores participantes completarán la encuesta en un salón de clases u otro lugar tranquilo en el sitio escolar, en horario de clases o en el receso de almuerzo. También puede ser llenado desde sus hogares ya que es un formulario en línea. El proceso de la encuesta no debe demorar más de 15 minutos.

Los resultados de la encuesta se combinarán para el proyecto de tesis, y los resultados individuales de este estudio permanecerán absolutamente confidenciales y anónimos. Si el mismo se publica, solo se documentarán los resultados combinados. Ni su escuela / centro, ni los participantes individuales incurrirán en costos.

Su aprobación para realizar este estudio será muy apreciada. Haré un seguimiento con una llamada telefónica la semana próxima y con gusto responderé cualquier pregunta o inquietud que pueda tener en ese momento. Puede comunicarse conmigo a mi dirección de correo electrónico: _edwardantonio.cespedesamparo@humboldtiiu.com.

Si está de acuerdo, por favor firme a continuación y devuelva el formulario en el sobre con su dirección adjunta. Alternativamente, envíe una carta de permiso firmada con el membrete de su institución, reconociendo su consentimiento para que yo lleve a cabo este estudio en sus instalaciones.

Sinceramente,

Edward Céspedes

____ Edward Céspedes _____

Doctorando Humboldt International University

Nombre del investigador y afiliación

Aprobado por:

13/04/2022
Edings Peps

Nombre, cargo, firma y fecha



Anexo "P"

Instrumento utilizado para la Evaluación Diagnóstica de Inglés

1

Diagnostic Test A

Choose the correct answers.

Subject and object pronouns

- Jane, Sean and I play tennis every day. ____ love it.
a He b She c We
- Where are my glasses? I can't find ____.
a they b them c it
- My best friend is Emma. ____'s ten years old.
a I b She c He
- That car is great! Look at ____!
a him b her c it
- Please phone ____ tonight.
a us b I c he
- Philip and Rob are brothers. ____'re students.
a He b We c They

To be; There is/are

- My name ____ John.
a is b are c have
- ____ in the park?
a Brian and Pam are
b Brian and Pam are they
c Are Brian and Pam
- There ____ a banana in the fridge.
a is b are c am
- There ____ two cats in the room.
a isn't b aren't c haven't
- "Are you English?" "Yes, ____."
a am b I am c I English
- My mom ____ a teacher.
a is b are c am

Have got

- I ____ a small house.
a got b have got c has got
- ____ a dog?
a You have b You have got
c Have you got

Possessive adjectives; Possessive 's

- "Has she got a dog?" "Yes, ____."
a she has got b she has
c she is
- Mr Smith ____ got a new car.
a not b hasn't c haven't

Possessive adjectives; Possessive 's

- "Is this your phone?" "No, it's ____."
a Dave b Daves c Dave's
- Sue always does ____ homework after dinner.
a she b her c she's
- These are my cousins, Anna and Bert and that's ____ dad.
a your b his c their
- The ____ bikes are in the yard.
a boy b boys c boys'
- We're students and Mrs Brown is ____ teacher.
a our b us c we
- The ____ shoes are big.
a men b men's c mens'

Question words

- "____ is Sam?" "He's in the yard."
a Who b Where c How
- "____ is your favorite food?" "Ice cream."
a What b How c Where
- "____ is it?" "\$10.00."
a What b How many
c How much
- "____ do you like math?" "Because it's interesting."
a What b Why c Who
- "____ time is it?" "It's six clock."
a Who b What c Where

Present simple

- We usually ____ TV in the evening.
a watch b watches c not watch

Photocopiable © Pearson Education Ltd 2015

1

Calificaciones obtenidas fruto de la aplicación de la metodología de aprendizaje propuesta por esta investigación. Autor: Céspedes (2022).

Apéndice “B”

Inglés Técnico														
4to Instalaciones Eléctricas														
Calificación del año escolar 2021-22				% A. A.										
Calificaciónes parciales				C.F.	50% C.F.	C.P. C.	50% C.P. C	C. C.	30% C.F.	C.P. Ex	70% C.P. Ex	C. Ex	A	R
Sept-Oct	Nov-Div-Ene	Feb-Mar	Abril-May-Jun											1 2
70	70													
70	70													
89	89													
70	70													
92	70													
70	70													
70	70													
70	70													
70	89													
70	70													
70	70													
70	70													
74	70													
70	70													
70	70													
70	70													
70	70													
70	70													
70	70													
91	70													
80	70													
97	70													
70	70													
92	92													

Calificaciones obtenidas fruto de la aplicación de la metodología de aprendizaje propuesta por esta investigación. Autor: Céspedes (2022).

Apéndice “C”

[illegible]

Calificación del año escolar 2021-22				% A. A.														
Calificaciones parciales				C. F.	50% C.F.	C.P .C.	50% C.P.C	C. C.	30% C.F.	C.P . Ex	70% C.P. Ex	C. E x	A	R				
Sept-Oct	Nov-Div-Ene	Feb-Mar	Abril-May-Jun													1	2	
85	85																	
87	70																	
81	81																	
90	90																	
99	99																	
70	88																	
98	82																	
70	70																	
99	82																	
88	94																	
70	90																	
100	100																	
70	70																	
93	88																	
70	70																	
85	85																	
82	100																	
92	92																	
99	96																	
80	80																	
92	99																	
83	83																	
77	100																	
87	87																	
97	100																	
100	100																	
70	70																	
100	100																	
88	100																	
93	100																	
97	97																	
70	70																	
100	100																	
99	99																	

Calificaciones obtenidas fruto de la aplicación de la metodología de aprendizaje propuesta por esta investigación. Autor: Céspedes (2022).

Instrumentos de confiabilidad

Apéndice “H”

Alfa de Cronbach aplicado a estudiantes de este estudio

ALFA CRONBACH (Instrumento Estudiantes)													
La Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés													
	ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL PUNTAJE	
SUJETOS	1	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	42	
	2	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	42	
	3	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	42	
	4	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	42	
	5	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	42	
	6	2	3	5	3	5	5	4	5	4	4	40	
	7	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	42	
	8	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4		
	9	2	3	5	3	5	5	4	5	4	4		
	10	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4		
	11	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4		
	12	2	3	5	5	4	5	4	5	4	4	41	
	13	4	4	3	5	5	5	4	3	5	3	41	
	14	2	3	5	3	5	5	4	5	4	4		
	15	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	42	
VAR. TOTAL												0.44	

$$\alpha = \frac{N}{N-1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_{Total}^2} \right] =$$

0.81

Total de Ítems 10

TOTAL ITEMS = 10

Índice del Coeficiente de Confiabilidad

Rangos

Coeficiente Alfa

Muy Alta

0,81 a 1,00

Alta

0,61 a 0,80

Moderada

0,41 a 0,60

CONFIABILIDAD:

MUY ALTA CONFIABILIDAD

Oviedo y Campo-Arias (2005).

Apéndice “I”

ALFA CRONBACH (Instrumento Docente)												
La Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés												
	ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL PUNTAJE
SUJETOS	1	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	42
	2	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	42
	3	2	3	4	5	5	5	4	5	4	4	41
	4	2	3	5	5	5	4	4	5	4	4	41
	5	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	42
	6	2	3	5	3	5	5	4	5	4	4	40
	7	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	42
	8	2	3	5	5	4	5	4	5	4	4	41
	9	4	4	3	5	5	5	4	3	5	3	41
	10	2	3	4	3	4	5	3	5	5	5	39
	VAR. TOTAL											0.89
	PROMEDIO	2.2	3.1	4.6	4.6	4.8	4.9	3.9	4.8	4.2	4.0	41.10
	DESVIACION	0.6	0.3	0.7	0.8	0.4	0.3	0.3	0.6	0.4	0.5	0.99
	VARIANZA	0.4	0.1	0.4	0.6	0.2	0.1	0.1	0.4	0.2	0.2	2.59
	SUMATORIA DE LAS VARIANZAS DE LOS ITEMS											2.6

$$\alpha = \frac{N}{N-1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_{Total}^2} \right] = \boxed{0.73}$$

TOTAL ITEMS = 10

Índice del Coeficiente de Confiabilidad

Rangos

Coeficiente Alfa

Muy Alta 0,81 a 1,00

Alta 0,61 a 0,80

Moderada 0,41 a 0,60

Baja 0,21 a 0,40

CONFIABILIDAD:	ALTA CONFIABILIDAD
----------------	--------------------

Oviedo y Campo-Arias (2005).

Apéndice “J”

Metodología Híbrida y Gamificada de enseñanza del idioma inglés



Metodología Híbrida y Gamificada de enseñanza del idioma inglés, autor: Céspedes (2022).

Nos proponemos dejar como aporte una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje mixta, la cual tiene su concepción en el modelo de aula invertida, e implica realizar el uso de tutoriales en ambos idiomas, inglés y español en los hogares de los estudiantes, luego de entender el contenido, estos practican utilizando la Gamificación, aprenden de forma divertida y luego realizan las actividades propuestas con el apoyo de otras plataformas digitales para el aprendizaje del idioma inglés. Ya en el salón de clases, se realizan las prácticas de lo aprendido y se aclaran las dudas, si las hay.

Finalmente, se imparten las clases en las aulas totalmente en inglés, a través de plataformas tecnológicas y la Gamificación como elemento motivador y de práctica. Dicha metodología ha sido denominada: *Metodología Híbrida y Gamificada de enseñanza del idioma inglés* (Hybrid and Gamified Teaching-learning Methodology). Es una metodología centrada en el estudiante, a través del uso de plataformas digitales y del uso de la gamificación digital. Autor Céspedes (2022).