



**Ciencia Latina**  
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto 2024,  
Volumen 8, Número 4.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4)

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA  
ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS. UNA  
PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL 7MO GRADO DE  
LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVO CONTINENTE**

**GAMIFICATION AS A STRATEGY FOR TEACHING ENGLISH. A  
TEACHING PROPOSAL FOR THE 7TH GRADE OF THE NUEVO  
CONTINENTE EDUCATIONAL UNIT**

**Jenifer Sughey Espinoza Mosquera**

Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

**Nelia Josefina González de Pirela**

Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

**Jimmy Damián Macias Jama**

Unidad Educativa Fiscal Agustín Castro Espinoza, Ecuador

**Melissa Yamileth Nazareno Burgos**

Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.13104](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13104)

## La Gamificación como Estrategia para la Enseñanza del Idioma Inglés. Una Propuesta Didáctica para el 7mo Grado de la Unidad Educativa Nuevo Continente

Jenifer Suguey Espinoza Mosquera <sup>1</sup>

[jespinozam19@unemei.edu.ec](mailto:jespinozam19@unemei.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0001-0784-3911>

Universidad Estatal de Milagro

Ecuador

Nelia Josefina González de Pirela

[ngonzalezg@unemi.edu.ec](mailto:ngonzalezg@unemi.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-1628-4055>

Universidad Estatal de Milagro

Ecuador

Jimmy Damián Macias Jama

[jimmy.macias@educacion.gob.ec](mailto:jimmy.macias@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0003-1348-6476>

Unidad Educativa Fiscal Agustín Castro

Espinoza

Ecuador

Melissa Yamileth Nazareno Burgos

[meli-nazareno@hotmail.com](mailto:meli-nazareno@hotmail.com)

<https://orcid.org/0009-0007-9148-8740>

Universidad Estatal de Milagro

Ecuador

### RESUMEN

Hablar de gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje, significa reseñar el uso del juego y la tecnología de la comunicación e información (TIC), para desarrollar actividades que favorecen la motivación, adquisición de conocimientos y habilidades para desarrollar competencias en los estudiantes. Partiendo de esta definición la investigación se planteó como objetivo general determinar la necesidad de una propuesta didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en el 7mo grado de la Unidad Educativa Nuevo Continente, identificar las necesidades de implementar una didáctica, caracterizar el proceso didáctico del idioma inglés y proponer la estrategia didáctica de gamificación. La metodología desarrollada fue de tipo descriptiva, método científico y documental. Se aplicó la técnica la entrevista y como instrumento un guion de entrevista, el cual arrojó como resultado la necesidad de proponer la gamificación como estrategia de aprendizaje. La principal conclusión por parte de los docentes fue el requerimiento de actualización en el manejo de este tipo de estrategia para el aprendizaje.

**Palabras clave:** estrategia, gamificación, didáctica, inglés, aprendizaje

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [jespinozam19@unemei.edu.ec](mailto:jespinozam19@unemei.edu.ec)

# Gamification as a Strategy for Teaching English. A Teaching Proposal for the 7th Grade of the Nuevo Continente Educational Unit

## ABSTRACT

Talking about gamification as a strategy in the learning process means highlighting the use of games and information and communication technology (ICT) to develop activities that promote motivation, knowledge acquisition and skills to develop competencies in students. Based on this definition, the research was set as a general objective to determine the need for a didactic proposal for learning English in the 7th grade of the Nuevo Continente Educational Unit, identify the needs to implement a didactic, characterize the English language teaching process and propose the gamification teaching strategy. The methodology developed was descriptive, scientific and documentary method. The interview technique was applied and an interview script as an instrument, which resulted in the need to propose gamification as a learning strategy. The main conclusion by the teachers was the requirement to update the management of this type of strategy for learning.

**Keywords:** strategy, gamification, didactics, English, learning

*Artículo recibido 14 julio 2024*

*Aceptado para publicación: 17 agosto 2024*



## INTRODUCCIÓN

Actualmente el inglés es el idioma con mayor tendencia de ser estudiado y hablado a nivel mundial, lo que requiere que las personas manejen de manera clara y con fluidez el léxico, de allí la necesidad e importancia de estar establecido de manera obligatoria como asignatura curricular, la cual puede ser enseñada con variedad de métodos, estrategias y técnicas innovadoras, creativas y divertidas como es el caso de la gamificación que según la Universidad en Internet UNIR (2023), es una estrategia que facilita el aprendizaje efectivo dentro y fuera del aula a los estudiantes de diferentes edades, dado que es basada en juegos adaptados al ámbito educativo-profesional con la finalidad de conseguir mejores resultados, en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este orden de ideas Mofareh (2015), explica que a nivel mundial aprender inglés u otro idioma como lengua extranjera es fundamental en los estudiantes, porque permite dominar las expresiones de sus ideas, pensamientos y emociones con mayor precisión y claridad. También cita a Schmitt (2000), quien afirma que conocer el léxico de una lengua extranjera es necesario para desarrollar competencia comunicativa.

La realidad planteada también se observa en Latinoamérica, donde el idioma inglés está en constante ascenso, dado que su dominio permite la fluidez en la comunicación internacional; la cual es el vínculo para la competencia monetaria, que permite el crecimiento en la economía global. Al respecto Cronquist y Fiszbein (2017), afirman que, en toda Latinoamérica se ha realizado y considerado esfuerzos para optimizar el aprendizaje del inglés a través de políticas, programas, métodos, estrategias, técnicas actualizadas, innovadoras, y creativos acordes a los cambios tecnológicos que motivan a los estudiantes aprender a manejar el idioma inglés con fluidez.

Otro aspecto importante que hacer mención es que, en los países que pertenecen a Latinoamérica como Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, México, Panamá, Uruguay, Perú, se han ejecutado evaluaciones que indican que el dominio del inglés por parte los estudiantes es de baja calidad, como resultado de la falta de clases interactivas, creativas e innovadora, generando deficiencia del idioma en el perfil de egreso de los estudiantes, a pesar de contar con políticas y programas para guiar la enseñanza y el aprendizaje del inglés (Cronquist y Fiszbein 2017, p. 3).

Como complemento a las premisas descritas, es relevante hacer mención que el periódico el Comercio



(2021), registra que el Ecuador es uno de los países de Latinoamérica que presenta un nivel bajo en el dominio del idioma inglés, sin embargo, se mantiene por encima de México. Agrega que la causa podría estar en el método o estrategia que se aplican en las aulas de clase en las escuelas fiscales y particulares. Considerando lo citado en el acuerdo ministerial antes mencionado, las instituciones fiscales y particulares del Ecuador deben tener como meta que los docentes estén dispuestos a cambiar el paradigma tradicional de enseñar el inglés, para que los estudiantes construyan sus propios conocimientos en el área de inglés, desarrollando competencias comunicativas con un léxico fluido que les permita desenvolverse en la sociedad, que cada día avanzan en la tecnología de la información y comunicación (TIC), en estrategias didácticas innovadoras como es la gamificación la cual permite un aprendizaje eficaz a través del juego en la asignatura de inglés.

Al respecto Orihuela (2019), señala que la estrategia de aprendizaje Gamificación, contribuye de manera positiva porque mejora la concentración en los estudiantes, porque antecedentes?

involucra la teoría y la mecánica de juegos para transformar las actividades de rutina y pocas atractivas que se realizan en las aulas de clase, en actividades motivantes necesitan y requieren los estudiantes para aprender la lengua extranjera inglés.

Sin embargo, cabe destacar que el sistema educativo ecuatoriano según Merino et al. (2019), en el currículo de Básica, propone a los docentes métodos con estrategia de repetición y memorización para incrementar el léxico en la asignatura de inglés, los cuales posiblemente generen en los estudiantes desinterés para aprender el contenido de la asignatura y lo demuestran en el poco manejo de léxico, falta de preparación de los docentes, la continuidad y el dinamismo que demanda una nueva lengua. También mencionan que, además de las posibles causas mencionadas se agrega que en el Ecuador existe una multiplicidad de culturas y lenguas ancestrales, es decir, no todos los estudiantes son hispanohablantes y esto se convierte en una limitante para conseguir los resultados deseados en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Mencionada de manera global, la posible problemática que se pudiera estar presentando en el país de Ecuador sobre el aprendizaje de la lengua extranjera inglés, es pertinente para este estudio mencionar que en la Unidad Educativa particular Nuevo Continente, ubicada en la ciudad de Guayaquil de Ecuador que atienden desde los niveles de Inicial, Básica elemental y media, Básica superior y Bachillerato , no



escapa de la problemática planteada, como es la deficiencia de léxico en los estudiantes en la práctica de inglés, la cual pudiera ser consecuencia por la falta de interés para aprender el contenido de la asignatura, métodos tradicionales como memorización durante el proceso de enseñanza y aprendizaje por parte de los docentes, quienes posiblemente necesiten actualizarse sobre estrategia interactiva constructivista como es la gamificación entre otras.

Desde una retrospectiva de los planteamientos, teorías y postulados considerados como importantes en el estudio, el artículo se justifica desde el punto de vista teórico porque aborda las variables en estudio como son: la gamificación como estrategia y la enseñanza del idioma inglés, con el fin de determinar la necesidad de una propuesta didáctica para el aprendizaje del idioma inglés para el 7mo grado de la Unidad Educativa Nuevo Continente. El artículo está sustentado con investigaciones anteriores conocimientos teóricos que contribuyen a la práctica educativa de las instituciones fiscales y particulares del Ecuador.

En el punto de vista científico porque procura contribuir con los resultados aportes significativos a los directivos, docentes y estudiantes de los diferentes niveles de la educación de las instituciones fiscales y particulares de Ecuador. En lo metodológico por la necesidad de actualizar las estrategias en el marco de la innovación tecnológica como son: la Tecnología de la Información y la comunicación, la Tecnología del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) y la Tecnología del Empoderamiento y la Participación (TEP). En lo social se considera que es un artículo que tiene un aporte práctico experiencial.

Posterior a la revisión realizada a los documentos relacionados con las variables en estudio surgieron diversas interrogantes tales como: ¿manejan los docentes estrategias innovadoras para impartir la asignatura de inglés? ¿qué tipo de estrategias se implementan los docentes para el aprendizaje del idioma inglés en 7mo grado? ¿se podrán utilizar las TIC, TAC y TEP para implementar la estrategia de gamificación para la enseñanza del idioma inglés? ¿están los programas del ministerio actualizados en las estrategias para enseñar el inglés en básica? ¿los docentes manejan la estrategia de gamificación?

En este artículo se podrían dar respuesta a muchas interrogantes según la problemática planteada, sin embargo, el estudio se centró en una sola interrogante. ¿Cómo sería el diagnóstico para determinar la necesidad de una propuesta didáctica de gamificación para el aprendizaje del idioma inglés para el 7mo



grado de educación básica? Para dar respuesta a la interrogante se plantea como objetivo general determinar la necesidad de una propuesta didáctica para el aprendizaje del idioma inglés para el 7mo grado en la Unidad Educativa Nuevo Continente, identificar las necesidades de implementar una didáctica, caracterizar el proceso didáctico del idioma inglés y estudiar como propuesta la estrategia didáctica de gamificación.

### **Fundamentación teórica**

Como Soporte teórico, se cita como antecedentes, el trabajo de investigación realizado por Lara et al (2021), titulada la Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés, quienes se plantearon como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. La metodología utilizada fue de tipo documental bibliográfica de estudios relacionados con las variables, se enmarcó en el análisis de contenido. Para la selección de los materiales literarios los investigadores tomaron como criterios metodológico y científico aportes y año de publicación entre 2015 a 2020. Como resultados indicaron que la gamificación es una estrategia que fortalece el aprendizaje del inglés, porque se demostró que usando el juego se puede captar el interés de los estudiantes. También afirman que el dominar la lengua extranjera ubica a los estudiantes con ventaja en el contexto de la globalización.

En cuanto a las conclusiones aportaron que los docentes requieren de estrategias de interacción constructivas que beneficien el dominio de competencias lingüistas en los estudiantes y que la gamificación como estrategia puede convertirse en una herramienta didáctica valiosa, dado que permite que los estudiantes a través del juego se motiven a realizar las actividades que se requieren la el desarrollo de la fluidez en el léxico del idioma inglés.

Otra investigación consultada fue la realizada por Ortega y Fernández (2017), sobre la Educación Ecuatoriana en inglés: Nivel de Dominio y Competencias Lingüísticas de los Estudiantes Rurales, el cual tuvo como objetivo general determinar el nivel de suficiencia de inglés de los estudiantes en el último año de Bachillerato General Unificado (BGU), también se plantearon identificar en qué competencias lingüísticas los estudiantes presentan mayores y menores dificultades. El estudio fue de tipo exploratorio cuantitativo, la población fueron ochos instituciones educativas fiscales rurales del cantón Azogues en Ecuador, con una muestra de 142 estudiantes, a quienes se le aplicaron un test, el



cual arrojó como resultado el nivel de suficiencia de inglés de los colaboradores es insatisfactorio, así como datos existentes sobre el bajo nivel de suficiencia de inglés en el estudiantado. También pudieron mostrar el bajo nivel de dominio en tres competencias lingüísticas, mostraron que los estudiantes se le dificulta el uso del idioma inglés.

Después de detallado los resultados y conclusiones de las investigaciones consultadas sobre las variables en estudio, demuestran que existe la posibilidad de determinar la necesidad de una propuesta didáctica basada en la estrategia de gamificación para el aprendizaje la cual fortalece el aprendizaje del idioma inglés, además por la existencia de la deficiencia en el aprendizaje de esta lengua extranjera.

### **Estrategia**

En este sentido, es relevante tener claro la definición de estrategia para ello se cita a Gutiérrez (2018), quien la define como el procedimiento de actividades, acciones y sistematizaciones que permiten la elaboración de una tarea con calidad requerida, además orienta al objetivo con la seguridad de lo se quiere lograr de manera adecuada, utilizando tiempo, recursos y esfuerzo. El mismo autor cita a Díaz y Hernández (2010), quienes plantean una clasificación de estrategia en la cual entra las estrategias cognitivas, enseñanza, didácticas y de aprendizaje.

### **Estrategia didáctica**

Con referencia a los tipos de estrategias mencionadas por el autor antes citado, es pertinente nombrar y definir la estrategia tipo didáctica en función del objetivo planteado como es determinar la necesidad de una propuesta didáctica para el aprendizaje del idioma inglés para el 7mo grado de la Unidad Educativa Nuevo Continente. Gutiérrez (2018), toma la definición dada por Díaz y Hernández (2010), para explicar que la estrategia didáctica es un sistema de acciones y operaciones, que facilitan la interactividad del sujeto que está en posición de aprender con el objeto de conocimiento en la cual se ejerce la relación y cooperación de ayuda de otros colegas durante el proceso de aprendizaje lo que se denomina interacción constructivista, para ejecutar una tarea con calidad.

Después de tener las definiciones de estrategia y didáctica es importante explicar en qué consiste el proceso didáctico de enseñanza y aprendizaje según Lehrer (2023), el proceso didáctico tiene los siguientes elementos que son muy importantes comenzando con el docente quien gestiona y propicia la enseñanza y el aprendizaje, los estudiantes son los sujetos que tienen una participación activa y



construyen su propio aprendizaje a través de los contenidos, los cuales brindan al estudiante la posibilidad de desarrollar competencias de conocimientos en las diferentes áreas o asignaturas curricular. Para el logro del proceso didáctico es imprescindible el uso de estrategias bien planeadas y planteadas con la utilización de recursos y materiales que facilitan que el conocimiento llegue de manera puntual al proceso de evaluación, parte importante en el proceso didáctico que permite saber si el avance ha sido consistente y continuo.

En este orden de ideas se destaca la función que cumple cada uno de los elementos que conforman el proceso de enseñanza y aprendizaje, para si determinar la necesidad de una propuesta didáctica a través de la gamificación para el aprendizaje del idioma inglés para el 7mo grado de la Unidad Educativa Nuevo Continente. A continuación, se describen las tareas que realizan los actores educativos en el proceso didáctico.

#### Estrategia de gamificación

Hablar de gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje, es reseñar el uso del juego y la tecnología de la comunicación e información (TIC) para desarrollar actividades que favorecen la motivación, adquisición de conocimientos y habilidades para desarrollar competencias en los estudiantes. al respecto Gracia et al. (2021), afirma que en los procesos de enseñanza-aprendizaje el uso del juego como herramienta ayuda a disminuir la falta de motivación en los estudiantes logrando el desarrollo de competencias.

En este sentido, es relevante destacar que los autores resaltan que la gamificación como estrategia busca aplicar técnicas basadas en el juego dentro del aula de clases, para fomentar aprendizajes significativos, además que se caracteriza en involucras elementos como mecánicas, dinámicas y estética que permiten al docente el éxito de su aplicación los cuales se mencionan y se describen a continuación.

Según Gracia et al. (2021), el elemento mecánicas son dinámicas propias de los juegos en las diferentes actividades escolares, que potencian los procesos de enseñanza-aprendizaje, haciendo que los estudiantes se incluyan en los mismos como los creadores a los procesos creados. El segundo elemento es el llamado dinámicas, que son acciones que nacen cuando los participantes usan las mecánicas y tienen por finalidad despertar el interés y motivación al participante en la actividad. El tercer elemento



estética es el diseño en el cual surgen las emociones, vivencias, fantasías, y experiencia del sujeto que participa, se relaciona con el diseño visual.

### **Beneficios de la gamificación como estrategia en el aula**

En cuanto a este apartado Gracia et al. (2021), mencionan algunos beneficios que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje que se adaptan a las diferentes asignaturas, entre las cuales mencionan: acrecienta la motivación en los estudiantes por el aprendizaje, hace divertida las asignaturas, ayuda la adquisición de conocimientos, desarrolla la atención y la concentración, mejora el rendimiento académico, fomenta el uso de las nuevas tecnologías TIC,TAC,TEC, beneficia la interacción en las relaciones sociales, desarrolla el buen uso de los videojuego y beneficia la resolución de problemas mejorando le uso de la lógica.

### **Tareas del docente en el proceso didáctico**

Para explicar cómo debe llevar a cabo los docentes el proceso didáctico es importante citar el postulado de Franco (2021), quien explica que para que exista un proceso didáctico de calidad en las aulas, es necesario en primer lugar estar consciente que el docente juega un papel importante en los procesos formativos, porque cuando inicia el proceso didáctico se enfoca en la enseñanza especializada, fomenta la motivación en los estudiantes, propicia constante interacción a través del diálogo con sus compañeros y con su docente, inicia el aprendizaje utilizando preguntas inteligentes y abiertas, anima a que realicen preguntas nuevas con experiencias satisfactorias e innovadoras y nutre la curiosidad natural intrínseca de los estudiantes .

En este orden de ideas, es importante agregar que el docente durante el proceso didáctico estimula, acepta y fomenta la autonomía, así como la iniciativa de los estudiantes, utiliza diversidad de materiales manipulativos e interactivos, se puede decir que en muchas ocasiones los docentes elaboran ese mismo material el cual es flexible en el diseño de la clase y en función de las necesidades e interés de los estudiantes.

### **La estrategia de gamificación en el proceso didáctico**

Respecto a presente punto se cita a Foncubierta y Rodríguez (2016), quienes plantean que la estrategia de gamificación parte de un comprendido didáctico, que involucra actividades y que se adereza con elementos de juegos, lo que permite que el docente planifique tareas en función del diseño de un juego,



para presentar contenidos lúdicos con el fin de cambios de comportamientos y aprendizajes tradicionales, memorísticos y repetitivos de contenidos, mediante experiencias que aumente implicación de los estudiantes y la motivación como elemento fundamental en la educación. los autores afirman que la finalidad de usar la gamificación como estrategia es modificar las conductas de los estudiantes, cognitivas, psicológicas y sociales.

## **METODOLOGÍA**

### **Diseño de la investigación**

El artículo se desplegó bajo el diseño de una investigación descriptiva, al realizar el diagnóstico para determinar la necesidad de una propuesta didáctica para el aprendizaje del idioma inglés para el 7mo grado en la Unidad Educativa Nuevo Continente. Cabe destacar que el estudio fue desarrollado con el método científico, porque partió del registro de datos documentados en investigaciones científicas y empíricas, así como la revisión bibliográfica de revistas científicas indexada de las plataformas Dialnet, Redalyc y Scielo, sobre las variables: la gamificación como estrategia para la enseñanza del idioma inglés.

La metodología descrita está respaldada con el postulado teórico de Hurtado (2012), quien considera que la investigación descriptiva es la primera fase en un estudio, como es el caso del presente artículo que buscó hacer un diagnóstico descriptivo para determinar la necesidad de una propuesta didáctica para el aprendizaje del idioma inglés para el 7mo grado en la Unidad Educativa Nuevo Continente a fin de proponer estrategias didácticas de gamificación.

En cuanto al estudio descriptivo cualitativo la investigación igualmente se sustenta con la definición de Hernández Sampieri et al. (2018), quienes afirman que en la indagación se formaliza con una revisión de literatura, para después complementarse en cualquier etapa del estudio la cual puede partir desde el planteamiento de la problemática hasta la producción de los resultados, realizando una descripción de los hechos tal como se presentan en el momento para después realizar la vinculación teoría y etapas del proceso de la investigación.

### **Población y muestra**

En este apartado es importante mencionar la definición de población que según Hernández et al. (2018), de que la población es el universo de personas que se convierten en objetos de estudio a las que se les



aplicó una herramienta de investigación para obtener una visión de la realidad que se necesitó verificar para obtener los resultados del estudio. Partiendo de la definición la población del estudio estuvo representada por el personal administrativo y docente de la Unidad Educativa Nuevo Continente, con un total de 35 sujetos, distribuidos en 5 con cargos directivos y 30 docentes en diferentes áreas académicas.

Para la selección de la muestra se realizó de manera intencional quedando como representación (04) directivos de la institución y los (06) docentes que dictan la asignatura de inglés, con un total de 10 sujetos, que por ser una cantidad baja se convierte en muestra censal con el 100%, que según López (2015), este tipo de muestra, reúne a las unidades de la población como objetos de la investigación para aplicarle el instrumento que brindó los datos que se convirtieron en resultados.

### **Técnica e instrumento de la investigación**

Para este artículo se seleccionó la técnica de la entrevista con el instrumento guión de entrevista para recoger la información de tipo cualitativo, tal cual como lo describe Hernández Sampieri et al. (2018), cuando afirma que la técnica de la entrevista consiste en revelar o bosquejar preguntas que permitan visualizar la realidad tal como es observada por los sujetos colaboradores en la investigación. En función de lo planteado por el autor, la investigadora diseñó un guion de entrevista con preguntas de respuestas con varias alternativas abiertas la cual fue respondida por los 5 directivos de la institución y los 5 docentes que administran la asignatura de inglés, para obtener información con datos de manera descriptiva y narrativa, los cuales se convirtieron en los resultados de la investigación.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

### **Análisis e interpretación de los resultados**

En relación a los resultados de la investigación, en primer lugar, se presenta en una tabla de doble entrada tipo resumen bibliográfico - documental de los aspectos básicos estudiados en relación a la gamificación como estrategia para la enseñanza del idioma inglés, y de esa manera tener datos que permitan implementar una didáctica y proponer estrategias de gamificación.



**Tabla 1** Gamificación como estrategia para la enseñanza del idioma inglés

Estrategias	Autores	Sistematización
Estrategia didáctica	Lehrer (2023),	<p>El proceso didáctico tiene los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*El docente gestiona y propicia la enseñanza y el aprendizaje.</li> <li>*Los estudiantes son los sujetos que tienen una participación activa y construyen su propio aprendizaje a través de los contenidos, brindando la posibilidad de desarrollar competencias de conocimientos en las diferentes áreas o asignaturas curricular.</li> <li>*Estrategias bien planeadas y planteadas</li> <li>*Recursos y materiales que facilitan que el conocimiento *La evaluación, parte importante en el proceso didáctico que permite saber si el avance ha sido consistente y continuo.</li> </ul>
Estrategia de gamificación	Gracia et al. (2021),	<p>*El juego como herramienta ayuda a disminuir la poca motivación en los estudiantes logrando el desarrollo de competencias.</p> <p>Existen 3 elementos que favorecen el aprendizaje: *El elemento mecánicas son dinámicas propias de los juegos en las diferentes actividades escolares, que potencian los procesos de enseñanza-aprendizaje. *El elemento dinámicas, son acciones que nacen cuando los participantes usan las mecánicas y tienen por finalidad despertar el interés y motivación al participante en la actividad. *El elemento estético es el diseño en el cual surgen las emociones, vivencias, fantasías, y experiencia del sujeto que participa, se relaciona con el diseño visual.</p>
Beneficios de la estrategia de gamificación	Gracia et al. (2021),	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Acrecienta la motivación en los estudiantes por el aprendizaje.</li> <li>* Hace divertida las asignaturas, ayuda la adquisición de conocimientos,</li> <li>*Desarrolla la atención y la concentración</li> <li>*Mejora el rendimiento académico.</li> <li>Fomenta el uso de las nuevas tecnologías TIC, TAC, TEC.</li> <li>*Desarrolla el buen uso de los videojuegos</li> <li>*Beneficia la resolución de problemas mejorando el uso de la lógica.</li> </ul>
La estrategia de gamificación en el proceso didáctico	Foncubierta y Rodríguez (2016),	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Parte de un comprendido didáctico, que involucra actividades y que se adereza con elementos de juegos</li> <li>*Permite que el docente planifique tareas en función del diseño de un juego, para presentar contenidos lúdicos con el fin de cambios de comportamientos y aprendizajes tradicionales, memorísticos y repetitivos de contenidos, mediante experiencias que aumente implicación de los estudiantes y la motivación.</li> </ul>

Nota: elaborado por Espinoza (2024).

Con la información registrada en la tabla presentada, se obtiene como resultado en primer lugar asumir que las estrategias según los autores señalados son importante y necesarias en el proceso de enseñanza



y aprendizaje, dado que permite a los docentes gestionar los recursos y materiales, de allí la importancia de incorporar la gamificación, la cual muestra diversos beneficios que pueden lograr que los estudiantes se motiven aprender y desarrollar competencias que les permitan desenvolverse con vocabulario inglés con fluidez. Otro de los resultados que se puede visualizar es que la gamificación como estrategia didáctica involucra el juego con niveles, el cual sería una vía a utilizar los estudiantes para que logren mediante contenidos lúdicos cambios de comportamientos en los aprendizajes tradicionales, memorísticos y repetitivos que son manejados en las aulas de clase.

**Tabla 2** Entrevista de directivos

Sujetos	Respuesta 01	Respuesta 02	Respuesta 03	Respuesta 04	Respuesta 05
Rector	*Excelente pronunciación al momento de vocalizar	A base de videos, músicas, interactuar entre ellos	*Concreta *Específica *Desarrollo	*Participación *Puntos extras, *Exoneración	*Mediante trabajo en grupos
Rector académico	*Responden de manera activa y entusiasta a las actividades que se realizan durante las clases.	*Se presentan los objetivos de la tarea, el tema, las instrucciones, el formato de entrega y la fecha de entrega. Adicionalmente se muestran ejemplos de cómo debe ser realizada la tarea.	*Participación activa en clases. *Desarrollo de ejercicios en clase y tareas. *Interacción con los recursos digitales que brinda el material de inglés.	*Presentan temas y actividades que emplean estrategias como juegos interactivos *Ofrecen opciones de actividades en los diferentes temas.	*Se prepara la sesión de clase, los objetivos de aprendizaje, selecciona los materiales y recursos necesarios, y diseña actividades con el contenido programático, finalmente aplican la evaluación sobre el tema o unidad.
Coordinador pedagógico	*Con una actitud positiva, se ha observado participación activa, entusiasmo y motivación	Puede variar dependiendo el nivel del estudiante, alguno de ellos es presentar de forma clara las instrucciones,	*Discusiones, debates y actividades en el aula, compartiendo ideas. * Trabajando en grupo,	Dar la opción para que puedan elegir temas o proyectos que les interesen lo que les permite explorar áreas que les llame la atención.	*Se da la bienvenida, se revisa los contenidos del día *Revisión previa para repasar el contenido *Práctica guiada



con una sus objetivos, practican el \*Actividades  
 metodología requisitos, idioma en interactivas  
 adecuada para mostrando pareja \*Trabajos en grupo  
 el aprendizaje ejemplos, mediante \*Retroalimentación  
 de las ingles discusión y textos en  
 preguntas por inglés.  
 cualquier  
 inquietud.

Sujetos	Respuesta 01	Respuesta 02	Respuesta 03	Respuesta 04	Respuesta 05
Inspectora	*Los estudiantes interesados en aprender más el idioma inglés con juegos o ejemplos de su vida diaria, libros didácticos que ayudan a su aprendizaje	Siempre los docentes hablan en totalidad de inglés para que los estudiantes interiorizen el idioma y se trata de ser lo más mímicos para que de forma no verbal entiendan el enunciado asocien el conocimiento	*Con temor de pronunciar mal alguna palabra *Con entusiasmo cuando es tema de interés *Con alegría en jugar plataforma y didáctica	*Confianza, *Amor y *Paciencia en el proceso de clases	Con habilidades de desarrollo de pensamiento se puede interactuar entre docentes y estudiantes

Nota: elaborado Espinoza (2024), obtenido de la aplicación del guión de entrevista

Resultados que se sustentan con el planteamiento de Gracia et al. (2021), quien afirma que la gamificación acrecienta la motivación en los estudiantes por el aprendizaje, que hace divertida las asignaturas, ayuda la adquisición de conocimientos, desarrolla la atención y la concentración, mejora el rendimiento académico, fomenta el uso de las nuevas tecnologías TIC,TAC,TEC, beneficia la interacción en las relaciones sociales, desarrolla el buen uso de los videojuego y beneficia la resolución de problemas mejorando el uso de la lógica.

Como resultado de la aplicación del guion de entrevista a los directivos se puede decir, que existe una coincidencia en las opiniones brindada en cuanto a que los docentes trabajan con metodología interactivas, para orientar la elaboración de una tarea en la asignatura de inglés a sus estudiantes,



fomentando la participación en el aprendizaje de los contenidos, aplicando la jornada que a pesar de tener una rutina de inicio, desarrollo y cierre, lo realizan dando la bienvenida, haciendo una revisión previa de los contenidos, prácticas guiadas, con actividades interactivas, propiciando el trabajos en grupo y por ultimo una retroalimentación como evaluación.

En cuanto a los estudiantes los directivos expresaron que algunos tienen buena pronunciación con actitud positiva, participación activa y entusiasmo cuando se le presentan metodologías adecuadas y motivadoras como son discusiones, debates, trabajos en equipos y cuando se brindan clases con plataforma didáctica con juegos. También expresaron que algunos estudiantes participan en actividades de rutinas.

Los resultados obtenidos de la aplicación del guion de entrevista de los directivos, se sustenta con el postulado de Lehrer (2023), el proceso didáctico tiene los siguientes elementos que son muy importantes comenzando con el docente quien gestiona y propicia la enseñanza y el aprendizaje, los estudiantes son los sujetos que tienen una participación activa y construyen su propio aprendizaje a través de los contenidos, los cuales brindan al estudiante la posibilidad de desarrollar competencias de conocimientos en las diferentes áreas o asignaturas curricular. Para el logro del proceso didáctico es imprescindible el uso de estrategias bien planeadas y planteadas con la utilización de recursos y materiales que facilitan que el conocimiento llegue de manera puntual al proceso de evaluación, parte importante en el proceso didáctico que permite saber si el avance ha sido consistente y continuo.

**Tabla 3** Entrevista de los docentes

Sujeto	Respuesta 01	Respuesta 02	Respuesta 03	Respuesta 04	Respuesta 05	
Docente de la signatura de ingles (01)	*Los estudiantes sienten motivación en clases de inglés al crear actividades interactivas y estrategias para mantenerlos interesados. Al	*Utilizo una combinación de métodos para evaluar comprensión y progreso. *Reviso las tareas para comprobar su precisión, atención a los detalles y	una para estudiantes en el aprendizaje del inglés, incorporo actividades interactivas que los involucran, brindan opciones para fomentar un sentido de pertenencia y	*Para alentar la iniciativa de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, incorporo actividades interactivas que los involucran, brindan opciones para fomentar un sentido de pertenencia y	*Incorporo actividades interactivas que involucran activamente, debates grupales y proyectos creativos. Brindo oportunidad de elegir temas o tareas que les	*El proceso de enseñanza del inglés implica comenzar con objetivos claros, seguido de lecciones interactivas que involucran a los estudiantes a través de



	mantener un entorno de aprendizaje interactivo, fomentamos el entusiasmo y la participación.	aplicación de los conceptos *Proporciono retroalimentación sobre fortalezas y áreas de mejora. * incorporo la autoevaluación por pares	ofrecen comentarios positivos.	interesen, fomentando así un sentido de pertenencia sobre su aprendizaje. comentarios positivos	debates y actividades.
Docente de la signatura de ingles (03)	El interés de los estudiantes en el aprendizaje del inglés es fluctuante. Aunque algunos muestran curiosidad al inicio de las clases, la mayoría pierde rápidamente la motivación a medida que avanza la lección. Esto podría deberse a que los métodos actuales no logran captar plenamente su atención ni se adaptan a sus intereses y necesidades.	El proceso para orientar la elaboración de tareas en inglés suele ser tradicional y poco interactivo. Se les da a los estudiantes instrucciones generales y se espera que trabajen de forma independiente. A menudo se observa una falta de comprensión de las directrices, lo que genera confusión y trabajos de baja calidad, no siempre se puede brindar retroalimentación inmediata, lo que afecta el aprendizaje	Suelen realizar actividades de memorización, pero sin comprender del todo el contexto de lo que aprenden. Participan en ejercicios escritos, aunque con frecuencia de manera mecánica y sin involucrarse profundamente en el contenido. La interacción oral es limitada, y cuando se realiza, la mayoría de los estudiantes muestra poca confianza y fluidez.	Se intenta motivar con actividades grupales, pero la falta de variedad hace perder el interés rápidamente. Se promueve la participación voluntaria en clase, con respuesta baja, porque los estudiantes no se sienten lo preparados. Se emplean recursos audiovisuales, pero no siempre están alineados con los intereses de los estudiantes,	La jornada didáctica sigue un enfoque bastante rígido y estructurado, lo que deja poco espacio para la creatividad y la personalización del aprendizaje. Aunque se cubren los contenidos programáticos, el enfoque tradicional y la falta de innovación en las estrategias de enseñanza hacen que el proceso sea monótono y menos efectivo en capturar el interés de los estudiantes.



Docente de la signatura de ingles 04	*El interés de los estudiantes se muestra con su participación activa en clases	*La orientación comienza con una explicación de los objetivos proporciona un esquema con los pasos a seguir, junto con ejemplos	*Discusiones, debates y actividades en el aula *Trabajando en grupo, practicando el idioma en pareja	Se alientan a explorar temas de interés personal relacionado con el inglés. Uso de tecnologías interactivas:	Con una introducción al tema, seguido de actividades para practicar habilidades lingüísticas, se realiza autoevaluación
--------------------------------------	---	---	--	--	---

Sujetos	Respuesta 01	Respuesta 02	Respuesta 03	Respuesta 04	Respuesta 05
Docente de la signatura de ingles (05)	Los estudiantes muestran cierto interés para participar, en algunas ocasiones con temas nuevos Algunas veces con temor a equivocarse o por vergüenza	Se dan instrucciones antes de iniciar les pido que repitan lo que se ha explicado, para captar un poco más la atención y que las indicaciones estén claras, si es tarea para la casa, se dejan las instrucciones en la plataforma para que pueda haber un control desde casa.	Su participación suele ser activa cuando trabajan con vocabulario con juegos puzzle, generalmente si se realizan actividades grupales se involucran un poco más, y cuando se hacen actividades individuales del libro la participación es un poco más forzosa o por que se le pida hacerlo.	Al iniciar las unidades se suele trabajar con posters, también se muestran flashcard de las palabras nuevas o se hace una lluvia de ideas con preguntas referente al nuevo tema o a lo que se observa en el poster.	Se empieza con una revisión breve de contenidos, seguida de la presentación del nuevo material a través de recursos visuales. practican lo aprendido mediante actividades interactivas, se cierra con una evaluación rápida para reforzar

Nota: elaborado por Espinoza (2024) obtenido de la aplicación del guion de entrevista a los docentes

Con relación al análisis e interpretaciones los resultados del guion de entrevista aplicado a los docentes, es importante señalar que, en cuanto a el interés de los estudiantes al participar en el proceso de aprendizaje en la signatura de inglés, los docentes coincidieron al expresar que es fluctuante al mostrar interés y motivación por las clases de inglés, sobre todo cuando son estrategias y temas nuevos. Los cinco (05) docentes entrevistados manifestaron que el proceso que se utiliza en las aulas de clase para orientar la elaboración de una tarea en la asignatura de inglés es iniciado con instrucciones y explicación



clara de los objetivos y expectativas de la tarea. Solo 01 docente expresó no parece ser claro ni bien estructurado, las directrices, lo que genera falta de comprensión, confusión y trabajos de baja calidad.

En correspondencia con la pregunta sobre las acciones de participación de los estudiantes al momento de realizar su aprendizaje con los contenidos de la asignatura de inglés, cinco (05) docentes, coinciden que la mayoría están centrada en discusiones, debates compartiendo ideas y trabajando en grupo. Solo uno (01), expresó que los estudiantes realizan actividades de memorización, pero sin comprender del todo el contexto de lo que aprenden, que participan en ejercicios escritos, aunque con frecuencia de manera mecánica y sin involucrarse profundamente en el contenido y por último que la interacción oral es limitada y cuando se realiza, la mayoría de los estudiantes muestra poca confianza y fluidez. A pesar que la mayoría de los docentes buscan fomentar la participación activa a través de actividades interactivas como debates, juegos puzzle y flashcard de las palabras.

Finalmente, cuatros (04) docentes coincidieron que la jornada del proceso didáctico en la enseñanza del contenido programático de la asignatura de inglés, explicaron en sus respuestas que comienzan con una introducción del tema, seguido por una serie de actividades diseñadas por el docente para practicar diferentes habilidades lingüísticas, se cierra con una evaluación tipo resumen y asignación de tareas que refuerza lo aprendido.

Los resultados antes explicados se sustentan con la posición de Franco (2021), quien explica que para que exista un proceso didáctico de calidad en las aulas, es necesario en primer lugar estar consciente que el docente juega un papel importante en los procesos formativos, porque cuando inicia el proceso de enseñanza y aprendizaje se enfoca en la ilustración especializada, fomenta la motivación en los estudiantes, propicia constante interacción a través del diálogo con sus compañeros y con su docente, inicia el aprendizaje utilizando preguntas inteligentes y abiertas, anima a que realicen preguntas nuevas con experiencias satisfactorias e innovadoras y nutre la curiosidad natural intrínseca de los estudiantes.

## **CONCLUSIONES**

Después de señalar y culminar el análisis exhaustivo de la revisión de la literatura, sistematización de las variables en estudio y en función de los objetivos planteados se pudieron obtener a las siguientes conclusiones:



Se determinó que existe la necesidad de una propuesta didáctica para el aprendizaje del idioma inglés para el 7mo grado de la Unidad Educativa Nuevo Continente, dado que a pesar de que los docentes intentan implementar estrategias interactivas, los estudiantes pierden la motivación hacia la asignatura de inglés, generando dificultad en su aprendizaje conllevando a una baja calidad educativa.

Se identificaron como necesidades fomentar en los estudiantes la motivación, la constancia en el aprendizaje, trabajar el vocabulario, mejorar la pronunciación en el léxico, perfeccionar los recursos audiovisuales, dado que no siempre están alineados con los intereses de los estudiantes, lo que limita su efectividad, así como la falta de variedad en actividades creativas y tecnológicas hace perder el interés rápidamente.

En función de las necesidades identificadas se puede decir que es imperante proponer la gamificación como estrategia didáctica para que mejore la problemática presentada en la Unidad Educativa Nuevo Continente. La estrategia de gamificación está sustentada en 3 elementos básicos como son: el elemento mecánico como dinámica propia de los juegos en las diferentes actividades escolares, que potencian los procesos de enseñanza-aprendizaje, haciendo que los estudiantes se incluyan en los mismos como los creadores a los procesos organizados. El segundo elemento es el llamado como dinámicas, que son acciones que nacen cuando los participantes usan las acciones mecánicas y tienen por finalidad despertar el interés y motivación al participante en la actividad. El tercer elemento es la estética definida como el diseño en el cual surgen las emociones, vivencias, fantasías, y experiencia del sujeto que participa y se relaciona con el diseño visual.

#### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Cronquist, Kathryn y Fiszbein, Ariel. 2017. El aprendizaje del inglés en América Latina. s.l. : El dialogo, 2017.

El comercio . 2021. Ecuador mantiene un bajo nivel de dominio del idioma inglés. Sociedad. [En línea] 27 de Noviembre de 2021. <https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/ecuador-idioma-dominio-ingles-estudiantes.html>.

Estilos de Aprendizaje, Estrategias para Enseñar.su Relación con el Desarrollo Emocional y “Aprender a Aprender”. Gutiérrez Tapias, Mariano . 2018. 2018, Revista Dialect Tendencias Pedagógicas.



- Foncubierta, José Manuel y Rodríguez, Chema. 2016. Didáctica de la gamificación en la clase de español. s.l. : Editorial Edinumen, 2016.
- Hernandez S, Roberto y Mendoza Torres, Christian Paulina. 2018. Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México : Mc Graw Hill, 2018.
- Hurtado de Barrera, Jacqueline . 2012. Metodología de la investigación Guía para una comprensión holística de la Ciencia. Caracas : Quirón S. A., 2012.
- La Educación Ecuatoriana en Inglés: Nivel de Dominio y Competencias Lingüísticas de los Estudiantes Rurales. Ortega Auquilla, Diego Patricio y Fernández, Roxana Aucchahuallpa . 2017. 2017, Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC.
- La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés. Lara-Alcívar, Dolores Katherine , y otros. 2021. 2021, Polo de conocimiento.
- La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. Gracia, , Elvia, Pinto, Amarely y Sáez, Alexander . 2021. 2021, Revista Semilla Científica., pág. 321.
- La motivación docente para obtener calidad educativa en instituciones de educación superior. Franco López , Jorge Ariel . 2021. 2021, Revista Virtual Universidad Católica del Norte, pág. 151.
- Lehrer, Luis . 2023. Proceso Didáctico en la Enseñanza y Aprendizaje / Educación. Youtube . [En línea] 13 de Marzo de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=kFSqib3dXbU>.
- López-Roldán, Pedro y Fachelli Sandra. 2015. Metodología de la Investigación Social Cuantitativa. Campus de la UAB : Digital, 2015.
- Orihuela Arredondo , Patricia . 2019. La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima. Lima : Pontificia Universidad Católica del Perú, 2019.
- Realidad actual de la enseñanza en inglés en la educación superior de Ecuador. Ponce Merino, Shirley , y otros. 2019. 2019, Revista Científica Dominio de las Ciencias, págs. 523-539.
- The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. Mofareh , Alqahtani. 2015. September de 2015, International Journal of Teaching and Education, International Institute of Social and Economic Sciences., Vol. 3, págs. 21-34.
- Universidad de Internet UNIR. 2023. La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla. [En línea] 13 de 04 de 2023. <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/gamificacion-en-el-aula/>.

