

Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez

Suárez de Corozal-Sucre.

Proyecto de Investigación

Elaborado por:

Jorge Luis Chávez

92556934

Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA)

Asesor:

Claudia Marcela Arrubla Hoyos

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD

Corozal, Mayo, 2019

## Tabla de Contenido

Resumen .....	4
Resumen Analítico en educación (RAE) .....	5
Introducción .....	13
El problema de investigación .....	15
Definición del problema .....	15
Pregunta problema.....	17
Justificación.....	18
Objetivos .....	21
Objetivo General.....	21
Objetivos Específicos .....	21
Línea de Investigación .....	22
Marco Teórico Conceptual.....	23
Aspectos metodológicos.....	41
Enfoque de investigación.....	41
Tipo de investigación.....	41
Técnicas de investigación: .....	42
Observación.....	42
Instrumentos recolección información .....	42
Población .....	43
Muestra .....	43
Cronograma .....	44
Resultados .....	45
Resultados de Placement Test .....	45
Resultados de la Entrevista .....	50
Propuesta pedagógica .....	54
Discusión.....	61
Conclusiones .....	65
Referencias .....	67
Anexos.....	70

## Índice de tablas

Tabla 1: Cronograma de actividades:.....	44
Tabla 2: Datos encuesta.....	73
Tabla 3: Datos Placementest .....	75

## Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Primera actividad .....	56
Ilustración 2: Segunda actividad .....	56
Ilustración 3: Segunda actividad 2 .....	57
Ilustración 4: Tercera actividad.....	57
Ilustración 5: Tercera actividad 2.....	58
Ilustración 6: Cuarta actividad .....	58
Ilustración 7: Cuarta actividad 2 .....	59
Ilustración 8: Quinta actividad .....	59
Ilustración 9: Quinta actividad 2 .....	60

## **Resumen**

El presente trabajo de grado realizado en la modalidad de proyecto de investigación: “Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre” surgió a partir de las debilidades que la población sujeto de estudio, presentaba en relación con la apropiación de vocabulario y la comprensión lectora de diferentes textos en inglés; lo que los llevaba a presentar dificultades al momento de responder adecuadamente preguntas referente a textos propuestos en su quehacer académico .

De ahí, que este estudio se enmarque en un enfoque cualitativo desde un tipo de investigación descriptivo en la cual se tomó como muestra a 10 de los 45 estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario especificado en el párrafo anterior, donde a modo general, los resultados que se obtuvieron dieron cuenta que a partir de las debilidades presentadas en torno a la falta de vocaboluario, la poca apropiación de los tiempos gramaticales y vocabulario básico en inglés; la gamificación resulta ser una estrategia didáctica y pedagógica que favorece no solo el aprendizaje significativo de las lenguas, sino también, la motivación hacia el aprendizaje de un idioma y por ende, la mejora de las habilidades comunicativas del mismo.

### **Palabras claves:**

*Gamificación- Estrategia didáctica-Habilidades comunicativas- Reading-Inglés*

### Resumen Analítico en educación (RAE)

<b>Título</b>	Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.
<b>Modalidad de Trabajo de grado</b>	Proyecto de investigación
<b>Línea de investigación</b>	La línea de investigación según los Lineamientos para los trabajos de grado de las especializaciones ECEDU en la que se inscribe la presente investigación, es la correspondiente a Bilingüismo en la Educación a distancia mediada por las tecnologías la cual es pertinente puesto que se ajusta al objetivo general de este proyecto que consiste en: diseñar una propuesta pedagógica empleando la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre. Lo anterior, en la medida que esta línea busca implementar estrategias que permitan la adopción de un modelo pedagógico dentro del contexto de AVA a través de diseños y, además, pretende hacer seguimiento permanente al estado de desarrollo de las lenguas en el modelo e- Learning. Finalmente, se seleccionó esta línea por lo que éste proyecto está enmarcado en la construcción de conocimiento en torno al

	desarrollo de competencias comunicativa, específicamente del reading en los educandos, con el propósito de mejorar este proceso.
<b>Autores</b>	Jorge Luis Chávez
<b>Institución</b>	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
<b>Fecha</b>	Mayo 2019
<b>Palabras claves</b>	Gamificación- Estrategia didáctica-Habilidades comunicativas- Reading- Inglés
<b>Descripción</b>	Este documento presenta los resultados del trabajo de grado realizado en la modalidad de Proyecto de investigación, bajo la asesoría de la Mg: Claudia Marcela Arrubla Hoyos, inscrito en la línea de investigación Bilingüismo en la Educación a distancia mediada por las tecnologías, y que se basó en la metodología sustentada en el enfoque cualitativo, bajo un tipo de investigación descriptiva tomándose como muestra, a 10 de los 45 estudiantes que están inscritos en el curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.
<b>Fuentes</b>	Para el desarrollo de la investigación se utilizaron las siguientes fuentes principales:  Lozada-Ávila, C., & Gómez, S. B. (2018). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. Revista Ingenierías Universidad de Medellín, 16(31), 97-124

	<p>Deterding, S., Khaled, R. N., Nacke, L., &amp; Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. In CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings.</p> <p>Sánchez Quishpe, M. B. (2018). Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés nivel pre-intermedio (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).</p> <p>Casales, R., Rojas, J., &amp; Paulí, G. (2008). Algunas experiencias didácticas en el entorno de la plataforma Moodle. Revista de informática educativa y medios audiovisuales, 5(19), 1-10.</p> <p>Sánchez i Peris, F. J. (2015). Gamificación. Education in The Knowledge Society (EKS), 16(2), 13-15.</p>
<p><b>Contenidos</b></p>	<p>Portada</p> <p>RAE Resumen analítico del escrito</p> <p>Índice General</p> <p>Índice de tablas y figuras</p> <p>Introducción</p> <p>Definición del problema</p> <p>Justificación</p> <p>Objetivos</p> <p>Marco Teórico</p> <p>Aspectos metodológicos</p>

	<p>Resultados</p> <p>Discusiones</p> <p>Conclusiones y Recomendaciones</p> <p>Referencias</p> <p>Anexos</p>
<p><b>Conclusiones</b></p>	<p>En relación con el primer objetivo específico: identificar el nivel de la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 y basados en los resultados arrojados por el Placement Test aplicado a la población sujeto de estudio, se concluye que efectivamente existe una debilidad pronunciada en lo que concierne a la adquisición de vocabulario y expresiones en inglés, lo que finalmente, se convierte en una de las causas principales por las cuales, la gran mayoría de los estudiantes de este curso no comprenden de manera satisfactoria los textos en inglés, puesto que tienen falencias en la apropiación de vocabulario relacionado con los miembros de la familia, adjetivos, preposiciones de lugar, los verbos regulares e irregulares en inglés, las estructuras gramaticales del verbo TO BE en todas su formas ( afirmativa, negativa e interrogativa, presente, pasado y forma y contraída), así como del verbo modal Would y los tiempos gramaticales presente simple, pasado simple presente perfecto De la misma manera, y basados en el segundo objetivo específico de este proyecto: describir las falencias y fortalezas más sobresalientes en la habilidad de Reading de los estudiantes del curso de inglés 0, se concluye que dentro de las falencias encontradas por este grupo de personas participantes en esta investigación, se encuentran principalmente, el</p>

	<p>desconocimiento de muchas expresiones, vocabulario y la poca apropiación de tiempos gramaticales en este idioma; lo que les impide comprender textos en inglés de manera oportuna. Ahora en lo que compete a las fortalezas, para el caso del numero reducido de estudiantes que les fue bien en el placement Test, afirmaron que éstas se deben a la facilidad que tienen los mismos para identificar las ideas principales y secundarias al momento de leer textos en inglés.</p> <p>Por ultimo, basados en el ultimo objetivo especifico de este proyecto: proponer una estrategia didáctica a través del uso de la gamificación para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés, sepuede concluir que lo que se deja como propuesta, es significativo toda vez que se requiere la integración de una estrategia de enseñanza que haga uso de la herramienta tecnológica y de la gamificación para mejorar los procesos de aprendizaje de una segunda lengua en los estudiantes y no solmanete éstos, sino también, el proceso de aprendizaje en los diferentes campos del conocimiento donde el docente sea conscinte de la necesidad de un cambio en sus practicas pedagógicas y de la pertinencia de las herramientas tecnológías y la gamificación como una estrategia a implementar de manera más frecuente en cada una de las actividades que se realicen dentro y fuera del aula de clases, para favorecer el proceso educativo.</p>
<p><b>Referencias</b></p>	<p>Burns, A. (1999) Collaborative action research for English language teachers. Cambridge: Cambridge University Press.</p>

- Cabrera, W. R. R., & Balam, G. A. G. Estrategias de gamificación en la educación superior: un caso en una universidad pública. Avances y perspectivas de la innovación, investigación y vinculación, 323.
- Cadavid, J. M., & Gómez, L. F. M. (2015). Uso de un entorno virtual de aprendizaje ludificado como estrategia didáctica en un curso de pre-cálculo: Estudio de caso en la Universidad Nacional de Colombia. RISTI-Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, (16), 1-16
- Casales, R., Rojas, J., & Paulí, G. (2008). Algunas experiencias didácticas en el entorno de la plataforma Moodle. Revista de informática educativa y medios audiovisuales, 5(19), 1-10.
- Collazos H. 2006, Modulo Técnicas de investigación,  
[https://www.emagister.com/uploads\\_courses/Comunidad Emagister 59486\\_investigacionfinal.pdf](https://www.emagister.com/uploads_courses/Comunidad_Emagister_59486_investigacionfinal.pdf)
- Deterding, S., Khaled, R. N., Nacke, L., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. In CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings.
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013),.f

- Gallego-Durán, F. J., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje.
- García y Gamboa, M. (2014) Lineamientos de trabajo de grado para las especializaciones de la Escuela Ciencias de la Educación. Bogotá: Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Recuperado de <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/12693>
- Igado, M. F., & Valle, A. G. (2013). La 'gamificación' como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje. In II congreso internacional Educación Mediática y Competencia Digital. Ludoteracy, creación colectiva y aprendizaje (pp. 228-250).
- Lozada-Ávila, C., & Gómez, S. B. (2018). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. Revista Ingenierías Universidad de Medellín, 16(31), 97-124
- Martínez Cano-Cortés, Y. (2016). El turismo cultural de los alemanes en España. Factores de cambio y tendencias de futuro.
- Martínez, L. V., & Pérez, M. D. M. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. Digital Education Review, (27), 13-31.
- Morales Artero, J. J. (2013). La gamificación en la universidad para mejorar los resultados académicos de los alumnos.

- Payer, M. (2005). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget. UNAM
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). Game-based learning: Latest evidence and future directions. NFER Research Programme: Innovation in Education. Slough: NFER.
- Rozo Cabra, M. J., & González, F. (2016). Videojuegos: Una alternativa innovadora para el aprendizaje del Inglés (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios-Universidad Tecnológica de Bolívar (Convenio).).
- Sánchez Quishpe, M. B. (2018). Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés nivel pre-intermedio (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).
- Sánchez i Peris, F. J. (2015). Gamificación. Education in The Knowledge Society (EKS), 16(2), 13-15.

## **Introducción**

La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés permite al educando afianzar el aprendizaje de una segunda lengua en cada una de sus habilidades comunicativas listening, writing, speaking y Reading. Sin embargo, en la presente investigación se hizo énfasis específicamente en el Reading para acceder al conocimiento y perfeccionamiento de esta habilidad a través de la gamificación y el aprendizaje basado en el juego.

De allí, que la presente investigación se planteara como objetivo general, diseñar una propuesta pedagógica empleando la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.

Igualmente, la presente investigación estuvo conformada por 10 estudiantes del curso de inglés 0 específicamente del programa de Ingeniería del periodo 16-01 de 2018; quienes pertenecen a los estratos socio económico 2 y 3 respectivamente y sus edades oscilan entre los 20 y 25 años, dependiendo económicamente la gran mayoría, de su núcleo familiar

Cabe resaltar que, para la consecución de los resultados además de un placement test que se aplicó para identificar el nivel de la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0; también se aplicó una entrevista semiestructurada con la cual se pretendió describir las falencias y fortalezas más sobresalientes en esta habilidad.

Dentro de las conclusiones más apremiantes, se tiene que existen falencias muy puntuales que afectan la comprensión de textos en inglés y a su vez, el desarrollo efectivo de la habilidad

comunicativa del Reading debido a la falta de vocabulario, la poca apropiación de expresiones, frases y tiempos gramaticales en inglés, entre otras temáticas básicas que se enseñan en este curso y que es lo que no le permite a los estudiantes

Finalmente, este estudio en cuanto a su estructura, está conformado por cuatro capítulos: en el primero se encuentra la justificación, la definición del problema y los objetivos: general y específicos. El segundo capítulo, consta del marco teórico; el tercero corresponde a los aspectos metodológicos; además de ello, se encuentran los resultados y la discusión de los mismos. Por último, esta investigación presenta las referencias y anexos que soportan la misma.

## **El problema de investigación**

### **Definición del problema**

El inicio del Siglo XXI se ha caracterizado por los constantes avances científicos y tecnológicos que han impactado la vida cotidiana; a lo que debe agregarse el fenómeno de la globalización y de la apertura económica. Todo lo cual, ha provocado diversos cambios y nuevos retos para la humanidad, en los que el sujeto que pretende ubicarse activamente y con buen nivel de vida en los diferentes campos del saber; debe enfrentarse a una gran cantidad de información escrita en inglés, proveniente de los diferentes medios de la comunicación, entre ellos el internet debido a que la economía globalizada, la ciencia, la tecnología, la educación, el comercio y otras muchas y diversas actividades requieren de este idioma para su comprensión y divulgación.

Esta realidad, ha puesto en evidencia una problemática que se focaliza en los estudiantes que tienen matriculado el curso de inglés 0 en el Centro Comunitario de Atención Virtual de Corozal y que de ahora en adelante se aborda mediante la sigla CCAV, los cuales presentan solicitudes y dificultades de manera constante frente a la habilidad de Reading; lo cual se relaciona con falencias que evidencian los mismos en la apropiación de vocabulario y la comprensión lectora de diferentes textos en inglés; lo que los lleva a presentar dificultades al momento de responder adecuadamente a preguntas referente a textos propuestos en su quehacer académico. Lo anterior, es una realidad que se agudiza más, debido a la debilidad que se presenta de manera constante en el desarrollo de las competencias comunicativas en esta lengua; razón por la cual, el aprendizaje de la misma, representa un mayor esfuerzo por parte del estudiante para comprender lo que lee en un idioma diferente a su lengua materna.

Frente a la problemática descrita anteriormente, la implementación de una metodología que les permita aprender de forma didáctica y creativa haciendo uso de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading, suele ser muy pertinente para este estudio debido a que los estudiantes manifiestan que el proceso de enseñanza se torna monótono y se desmotivan a la hora de aprender esta lengua.

Como consecuencia de la problemática planteada anteriormente, los estudiantes se sienten inconformes por la metodología utilizada ya que ésta, no les permite aprender de forma didáctica y creativa los temas en el aula virtual del curso de inglés 0. Es por esto, que se hace necesario diseñar una propuesta innovadora que emplea la gamificación como estrategia lúdica que se centra en aplicar elementos extraídos de los juegos, para introducirlos en contextos académicos en aras de conseguir un aumento en la motivación, y con esto, la generación en los estudiantes de la felicidad y diversión a través del diseño de estrategias didácticas en un ambiente virtual con el uso de la gamificación con el fin de fortalecer las habilidades comunicativas del inglés.

Igualmente, con esta estrategia se pretende captar la atención e interés de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés, mientras se aprende a través del juego y la competencia didáctico-pedagógica que requiere el avance de los diferentes niveles que va planteando éste en sus aulas virtuales; todo lo cual, implica una acumulación de puntos al momento de cumplir con los retos de cada nivel, la consecución de unos premios una vez se aprueben los mismos y la satisfacción de verse en el nivel más alto de la lista. Al respecto, Moreno (2013) explica lo siguiente:

El juego didáctico activa mecanismos de aprendizaje de la lengua al tiempo que genera condiciones para el desarrollo eficaz de la competencia comunicativa, pues el estudiante

se involucra en actividades que demandan el uso del idioma en escenarios de comunicación auténtica (p.6).

De acuerdo a lo anterior, la gamificación está presente en una amplia gama de escenarios que favorecen el aprendizaje de los idiomas de una forma divertida y muy intuitiva en la medida que se adapta a los conocimientos previos con los que cuenta el estudiante; logrando así, un aprendizaje significativo toda vez que a través de los juegos, los estudiantes son conscientes de sus dificultades, logros y avances. Es por esta razón, que la gamificación se convierte en una estrategia pertinente para fortalecer en esta investigación, la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.

De ahí, que, de acuerdo a la problemática especificada hasta aquí, se formule la siguiente pregunta problema:

**Pregunta problema.**

¿De qué manera la gamificación como estrategia didáctica, fortalece la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre?

## **Justificación**

En la actualidad aprender lenguas extranjeras es una necesidad ineludible para los seres humanos ya que el nivel de desarrollo alcanzado por las sociedades del tercer milenio producto de su integración económica y cultural exige el dominio de ellas. Este es un proceso complejo ya que implica definir una apropiada metodología, una concepción del lenguaje y la aplicación de una estrategia didáctica que facilite al estudiante el desarrollo de sus habilidades lingüísticas de acuerdo a las necesidades comunicativas de los mismos en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Desde esta perspectiva, la implementación de la presente investigación: “ Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre” es de gran relevancia para el aprendizaje de las lenguas extranjeras, porque aborda una de las dificultades que los estudiantes presentan en relación con la habilidad de Reading, la apropiación del vocabulario y la comprensión de lectura; específicamente durante el desarrollo de las actividades propuestas en el curso de inglés 0 de esta universidad. De ahí que, el presente estudio, dentro de sus objetivos, se plantee diseñar una propuesta pedagógica empleando la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer esta habilidad.

Si bien es cierto, se establece la estrategia de gamificación como respuesta a los cambios que han surgido a través de los años en el campo educativo donde los intereses, necesidades y contextos propios de la sociedad requieren de la innovación en cuanto a metodologías y estrategias que favorezcan la calidad y mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De tal

manera, que todas éstas motiven e interesen al estudiante puesto que generalmente en el proceso educativo se ha tendido a trabajar con métodos tradicionales como la exposición, la memorización, etc., sobre todo, en el aprendizaje de las lenguas extranjeras que requieren ser llevadas a cabo de modo diferente y dinámico para poder cumplir con los propósitos comunicativos.

Es por esta razón, que innovar metodológicamente a través de las TIC's las cuales favorecen el aprendizaje autónomo del idioma inglés; suele ser de gran pertinencia para este estudio donde el uso de la gamificación contribuye a la construcción del conocimiento de los educandos en la medida que se trabaja con ambientes virtuales de aprendizaje y en especial, con la plataforma Moodle que permite integrar esta técnica y fomentar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera; lo cual va en consonancia con los retos que suscita la globalización y, por ende, los avances en tecnología de la información que son cada vez más usado en el aprendizaje de las lenguas extranjeras.

Igualmente, la presente investigación es de gran relevancia porque en la actualidad, las necesidades de enseñanza y aprendizaje en relación con la gamificación y el aprendizaje basado en el juego, favorecen el aprendizaje de una lengua puesto que ésta, según lo afirma Sánchez (2015) es “la utilización de las metodologías del juego para «trabajos serios»” (p.13) o entendida por Deterding, Khaled, Nacke y Dixon (2011) como “the use of game design elements in non-game contexts” (p.1). A su vez, y en palabras de Perrotta, et al., (2013), la gamificación “usa componentes derivados de los videojuegos en diferentes contextos en vez de un solo juego aislado”.

De ahí, que el éxito de esta investigación, radique en la oportunidad que tienen los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo

Martínez Suárez de Corozal-Sucre; de aprender inglés y específicamente, de mejorar su habilidad del Reading a través del juego; además de desarrollar una serie de competencias en la medida del avance y la complejidad de los mismos y a aprender través del uso de las TIC, que favorecen el aprendizaje mediante la gamificación en escenarios virtuales.

Finalmente, este proyecto genera impacto social porque fomenta en el estudiante, la imaginación, la sorpresa, el asombro y el deleite al momento de aprender una segunda lengua en la medida que se aprende jugando; lo cual es sustentado por Marín (2010) cuando afirma que “todos hemos aprendido jugando y siendo alumnos hemos deseado que el profesor nos sorprenda con algo nuevo que nos motive y nos haga partícipes del proceso enseñanza/aprendizaje”. Por lo tanto, es fundamental, el empleo de una metodología que tenga como base, componentes de juego tales como recompensas, puntos, niveles, etc, donde se pueda dar lugar a un proceso de enseñanza/aprendizaje enriquecedor y motivador para el estudiante.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Diseñar una propuesta pedagógica empleando la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.

### **Objetivos Específicos**

Identificar el nivel de la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0.

Describir las falencias y fortalezas más sobresalientes en la habilidad de Reading de los estudiantes del curso de inglés 0.

Proponer una estrategia didáctica a través del uso de la gamificación para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés

## **Línea de Investigación**

La línea de investigación según los Lineamientos para los trabajos de grado de las especializaciones ECEDU en la que se inscribe la presente investigación, es la correspondiente a Bilingüismo en la Educación a distancia mediada por las tecnologías la cual es pertinente puesto que se ajusta al objetivo general de este proyecto que consiste en: diseñar una propuesta pedagógica empleando la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre. Lo anterior, en la medida que esta línea busca implementar estrategias que permitan la adopción de un modelo pedagógico dentro del contexto de AVA a través de diseños y, además, pretende hacer seguimiento permanente al estado de desarrollo de las lenguas en el modelo e- Learning. Finalmente, se seleccionó esta línea por lo que éste proyecto está enmarcado en la construcción de conocimiento en torno al desarrollo de competencias comunicativa, específicamente del writing en los educandos, con el propósito de mejorar este proceso.

## **Marco Teórico Conceptual**

Con el propósito de fundamentar empírica y conceptualmente el objeto de la presente investigación y teniendo en cuenta la divulgación de estudios y producción académica que se ha realizado hasta la fecha sobre la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading, se presenta a continuación, información relevante a nivel internacional y nacional en aras de utilizar los resultados de las mismas como insumos importantes para la actual investigación.

Es preciso resaltar que la revisión de esta literatura, se hace desde el uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niveles de básica primaria (donde se encuentra abundante información) y a nivel de educación superior, aunque estas últimas, son abordadas más que todo, desde otros campos de estudios y, son pocas las encontradas en relación con la enseñanza del inglés a través de la gamificación y, específicamente, lo que concierne al tema objeto de estudio del presente proyecto: uso de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes.

Para empezar, en España Patricia Mangado Aguirre realiza entre los años 2016 y 2017 la investigación denominada “La gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación Primaria: revisión de estudios y propuestas”. Cuyo objetivo consistió en analizar algunos de los estudios actuales sobre gamificación y otros conceptos relacionados, como el juego o el aprendizaje basado en juegos (game-based learning), en la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera (principalmente inglés) dentro de la etapa de educación primaria. Para tal fin, esta investigadora seleccionó 50 estudios y propuestas didácticas organizándolas según criterios como las destrezas trabajadas, las herramientas utilizadas, los resultados o las lenguas meta.

Desde esta perspectiva, esta investigación es de gran apoyo para el presente estudio debido que ésta sustenta la importancia de la gamificación y el aprendizaje basado en el juego, brindando la oportunidad de elegir cuándo y cómo utilizarlos para conseguir aumentar la experiencia del aprendizaje. Por ejemplo, si se tiene como objetivo que los educandos experimenten los conceptos, ideas y problemas del tema de diversas maneras, es provechoso usar la gamificación del mismo modo, si al docente le interesa motivar al alumnado y modificar su comportamiento, la gamificación será su gran aliada en beneficio en la adquisición del aprendizaje.

Por su parte, en este mismo país, Esther Miguel Lorenzo en el año 2015 realiza su investigación: “El impacto de la gamificación como técnica en el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera en educación primaria”. La cual se llevó a cabo en tres momentos: la recogida de datos, la puesta en práctica de la técnica extracción de conclusiones propias. Además, la autora de esta investigación se propuso comprobar cómo responde el alumnado del segundo curso de educación primaria ante el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera mediante el uso de la metodología de gamificación; afirmando que este tipo de técnica afecta a la motivación, la concentración, el esfuerzo y la participación del alumnado de manera positiva en el aprendizaje de un nuevo idioma.

Si bien, la anterior investigación es relevante para el presente estudio porque plantea elementos importantes desde una propuesta innovadora que emplea la gamificación como metodología lúdica para llevar a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera, que en este caso corresponde al inglés. Esta metodología aprovecha todos los recursos posibles, combina tecnología, juego educativo y estrategias de refuerzo positivo para hacer más gratificante y atractivo a los alumnos el proceso de enseñanza/aprendizaje, donde el uso de la

lengua extranjera es considerado como una regla más dentro del juego, que es preciso emplear para conseguir realizar el mismo. De esta manera, se consigue que los alumnos consideren la lengua extranjera como algo fácil de aprender, incrementando así su interés por la misma.

Por otra parte, David González Alonso realiza su investigación: “La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria aplicada entre los años 2016 y 2017 en la cual planteó la importancia de la gamificación en la enseñanza del inglés desde la motivación para lograr un aprendizaje apropiado.

Igualmente, el autor de esta investigación, concluyó que la gamificación no consiste en jugar por jugar, sino que el maestro debe implementar las estrategias apropiadas de modo que sea atractiva para los educandos y resulte útil para alcanzar los objetivos propuestos. De ahí, la importancia de utilizar los recursos adecuados y que éstos se puedan adaptar a los contenidos que se pretendan trabajar.

En cuanto a María Belén Sánchez Quishpe en el año 2018 en su investigación “Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés nivel pre-intermedio”. Cuyo objetivo se fundamentó en desarrollar una estrategia de gamificación basada en las TIC para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio de la carrera de Odontología de la UDLA de Quito, La metodología empleada en esta investigación se fundamentó en el enfoque mixto con un diseño cuasi experimental, apoyado por la recopilación de la información bibliográfica y documental que permitió conocer los principales aspectos y beneficios relacionados con el tema de estudio.

La anterior investigación, guarda relación con el estudio en curso, puesto que permite determinar la importancia de la gamificación como estrategia para la adquisición de vocabulario

del idioma inglés en el nivel pre-intermedio, lo cual mejora el proceso formativo y el desempeño académico de los educandos.

Con respecto a María Casado Ramos en su investigación “La gamificación en la enseñanza del inglés en Educación Primaria” realizada entre los años 2015 y 2016 donde se planteó realizar una investigación acerca del significado de este concepto al igual que los diferentes elementos que lo conforman, así como de las estrategias que podrían utilizarse para gamificar un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es así que, el trabajo anterior se relaciona con la presente investigación, en cuanto esta busca diseñar una propuesta didáctica en la que se aplica la gamificación para la enseñanza de una lengua extranjera encontrando una la relación entre la gamificación y el desempeño académico de los educandos, en la asignatura de inglés.

Las investigaciones especificadas hasta el momento; fueron abordadas desde el nivel de básica primaria. En lo que compete a las líneas siguientes, se hace una breve descripción de los estudios encontrados sobre la gamificación en la educación superior tanto a nivel internacional como nacional.

En España, Lourdes Villalustre Martínez en el año 2015 en su investigación “Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios” se planteó bajo un enfoque cuantitativo, desde un análisis comparativo; la utilización del juego a través de la gamificación como estrategia para fortalecer las competencias de aprendizaje en los educandos a nivel universitario aplicando sus conocimientos teóricos a la práctica en contextos reales.

Dentro de las conclusiones a las que llegó este autor, se encuentra que la gamificación resultó ser una estrategia muy valiosa e interesante para potenciar la implicación de los estudiantes universitarios, porque favoreció el aprendizaje colaborativo, en la medida que trabajaron en equipo, diseñaron proyectos y con éstos, construyeron ideas innovadoras y creativas independientemente de la herramienta digital utilizada por los grupos. Además, les permitió desarrollar competencias relacionadas con el análisis, la adquisición de conocimientos básicos sobre la materia, la organización y planificación de tareas.

Si bien es cierto, este estudio abordó la gamificación y el fortalecimiento de la competencia de los educandos lo cual es de suma importancia para el presente proyecto, debido a que brinda una perspectiva sobre la importancia de la gamificación desde otros contextos educativo, en el afianzamiento de las competencias de los discentes durante su proceso enseñanza aprendizaje.

También se tiene a nivel internacional, la investigación elaborada en la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán (México) por William René Reyes Cabrera y Génesis Andrea Góngora Balam (2015 denominada “Estrategias de gamificación en la educación superior: un caso en una universidad pública”, quienes dentro de sus objetivos, se plantearon diseñar un curso en línea con estrategias didácticas basadas en la gamificación utilizando la plataforma “Classcraft” a través de la cual se pretendía medir el impacto del curso en los participantes mediante el uso de esta esta modalidad.

Resulta claro que la investigación anterior aporta significativamente al presente proyecto, porque uno de sus propósitos fue dar a conocer el uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior y el desempeño académico de los educandos; lo que se relaciona con el objetivo general de este proyecto que pretende Implementar la gamificación

como estrategia didáctica, pero para fortalecer específicamente la habilidad comunicativa del inglés: Reading.

Igualmente, en Lima- Perú, se encuentra el estudio: Gamificación y aula invertida en un entorno virtual en tiempo real, realizada por Ingrid Ccoyllo y David Rodríguez, basada en la metodología pedagógica de aula invertida apoyada por la plataforma ClassCraft y las sesiones de aula virtual en tiempo real con la plataforma Cisco Webex; la cual, pretendía desde su objetivo general, identificar si la aplicación de la metodología tecno pedagógica de Aula Invertida y gamificación en un entorno de aula virtual en tiempo real como estrategia innovadora, presentaba una diferencia en el rendimiento académico y de satisfacción de los estudiantes.

Frente a lo anterior, los autores de esta investigación, concluyeron que la aplicación de aula invertida contribuyó de manera significativa, al rendimiento académico de los estudiantes, a la participación activa de los mismos en cada una de las actividades y, por ende, a la mejora de su proceso de aprendizaje.

Por otra parte, y en lo que alude al campo del inglés, María Belén Sánchez Quishpe realiza la siguiente investigación en Ambato Ecuador, para el año 2018: “Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario idioma inglés nivel pre-intermedio” cuyo objetivo general planteado, se fundamentó en desarrollar una estrategia de gamificación en los estudiantes de la carrera de Odontología de la UDLA de Quito con el fin de mejorar el problema de déficit de vocabulario del idioma Inglés que presentaba esta población y que dificultaba la precisión y fluidez de sus ideas.

Como conclusiones, la autora de este estudio afirma que la implementación de la estrategia de gamificación produjo cambios significativos en la forma de enseñanza de la competencia

léxica por parte de los docentes y también, influyó de forma positiva en los estudiantes, quienes vieron a la gamificación como una estrategia innovadora que les permitió la consolidación de su conocimiento del vocabulario en el idioma inglés.

Lo expuesto anteriormente, aporta elementos de relevancia al presente proyecto de investigación, debido a que, en éste, también se implementa la gamificación como estrategia innovadora para acceder al conocimiento de una manera más eficaz e interesante para los educandos, sobre todo en el campo específico del inglés y el desarrollo de la habilidad del Reading en este idioma.

En el ámbito nacional, específicamente en la Universidad de Medellín, Carolina Lozada-Ávila en su investigación “La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática” se planteó el reconocimiento de cómo la gamificación ha generado mayor interés en términos de producción bibliográfica y uso: en las siguientes áreas del conocimiento: Administración, Economía, Arte y Humanidades, Ciencias de la Salud, Ciencias Naturales, Ciencias Exactas, Ciencias Sociales, Jurídicas, Ingeniería y Arquitectura.

Las conclusiones derivadas en esta investigación evidencian que los juegos en ambientes no lúdicos están ganando espacio en la educación y sobre todo en la educación superior. Además, aclara que lo relacionado con la gamificación, aunque aún sigue siendo un tema novedoso; se espera que siga teniendo mayor presencia en las investigaciones de Educación Superior y que se generen más estudios para la interacción enseñanza-aprendizaje. Razón por la cual, dentro de sus recomendaciones, hace alusión al seguimiento que debe seguirse haciendo, frente a la evolución que presenta la temática en un futuro próximo, sobre todo, en lo relacionado con su efecto y resultados frente a su uso y aplicación.

De acuerdo a lo anterior, es preciso especificar que este estudio referenciado, muy a pesar que no aborda elementos trascendentales en el presente proyecto de investigación, es importante porque lleva a reflexionar en torno a la influencia de la gamificación en las diferentes áreas de conocimiento y en la adquisición del aprendizaje de una manera más efectiva y dinámica.

En este mismo orden de ideas Julián Moreno Cadavid y Luis Fernando Montoya Gómez, desarrollaron en el año 2015 su investigación “Uso de un entorno virtual de aprendizaje ludificado como estrategia didáctica en un curso de pre-cálculo: Estudio de caso en la Universidad Nacional de Colombia” donde se plantearon disminuir la deserción de este curso a través del uso de un ambiente virtual y ludificación como estrategia didáctica. Encontrándose dentro de sus conclusiones, que aquellos estudiantes que hicieron uso del ambiente virtual ludificado, mostraron en promedio un incremento en su desempeño académico y en el porcentaje de aprobación, al tiempo que una disminución en el porcentaje de abandono.

La presente investigación es importante para este proyecto, porque brinda una visión formativa sobre la importancia de la implementación de los ambientes virtuales de aprendizaje AVA a nivel universitario, para propender la retención y permanencia de los educandos en todos los cursos y de esta manera, mejorar el desempeño académico y el porcentaje de aprobación.

Finalmente es importante resaltar que a nivel del departamento de Sucre y del Municipio de Corozal, no se encontraron estudios relacionados con el tema de la presente investigación.

De acuerdo a las investigaciones en educación superior citadas anteriormente, donde de una u otra forma, se hizo uso de la gamificación para favorecer el proceso de enseñanza y de aprendizaje ; se puede concluir que son pocos los estudios que hay a nivel internacional y nacional donde se potencia la enseñanza del inglés a través del uso de la gamificación y, más específicamente, son reducidos los estudios que apuntan al uso de la gamificación para

fortalecer las habilidades del inglés, entre ellas el Reading que es el enfoque del presente proyecto aplicado. Lo cual permite comprender el impacto social que tiene este proyecto porque genera la necesidad de seguir realizando investigaciones donde la gamificación se convierta en una herramienta fundamental para el aprendizaje de las lenguas extranjeras.

Por otra parte, y en cuanto a los principales planteamientos que, sobre el tema de estudio, presentan las teorías vigentes en las cuales se fundamentó el problema de investigación planteado en este proyecto, se presenta a continuación, la siguiente conceptualización de las categorías de esta investigación: Gamificación, uso de las tics en la educación y Ambientes virtuales de aprendizaje (Moodle), la habilidad comunicativa del inglés: Reading y su relación con la comprensión lectora, incluyendo las estrategias de Reading: skimming y scanning.

### **La Gamificación como concepto aplicado**

La gamificación es un término que desde el año 2008 hasta la actualidad, se ha venido estudiando, lo cual ha llevado a un número significativo de autores a dejar sus aportes más significativos frente a esta estrategia. De ahí, que Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) definan a este término, como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11). De ahí que esta conceptualización, permita comprender la importancia del pensamiento como instrumento para conjugar la habilidad de pensar y de jugar, lo que facilita la construcción de estrategias, no solo para pensar y procesar las situaciones del juego, sino también y especialmente, para posibilitar la construcción de soluciones para el aprendizaje y el goce mismo del aprender. Así como lo afirma Kapp (2012) en su obra *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies Ford Training and Education*, cuando sostiene que la gamificación es “la utilización de

mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.9).

En esta percepción, se vislumbra un aporte importante que tiene que ver con la puesta en práctica de una tríada: pensamiento, estética y aprendizaje, lo cual se construye en un concepto muy relevante porque relaciona lo interesante que es aprender mientras se juega; lo que genera en los estudiantes, un goce y satisfacción por los conocimientos construidos a través del juego y la experiencia de aprendizaje vivido en éste. Lo cual aporta a la solución de problemas que no es más que un acto creativo del intelecto.

Igualmente, de los supuestos teóricos planteados anteriormente, se infiere que en los tres autores hay una clara evidencia del propósito que tienen los juegos, cuando llevan implícito el ideal de gamificación; lo que permite influir en la conducta psicológica y social del jugador, toda vez que los mismos, incrementan su tiempo en el juego, así como su predisposición psicológica a seguir en él, a través del uso de ciertos elementos presentes como insignias, puntos, niveles, barras, avatar, etc. Asimismo, la gamificación es un proceso en el que se abren diversas posibilidades de diseñar formas óptimas para transmitir conocimientos que serán apropiados de manera lúdica.

Para Marín y Hierro (2013), este concepto reconoce dos categorías diferentes que se unen en el proceso de enseñar, especialmente, cuando se detienen en el análisis de diseñar como proceso creativo desde la perspectiva de metódica y, transmitir concebido como la capacidad para hacer llegar al estudiante los conocimientos que requiere para su transformación personal.

En síntesis, diseñar y transmitir es la esencia en la que se ha pensado la gamificación, porque más allá de un juego interactivo, ésta es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que le

permite al estudiante, desarrollar su pensamiento y aprender de una manera diferente a la tradicional.

Para el presente estudio, se entiende por gamificación el proceso estratégico en el que se involucran los ambientes virtuales de aprendizaje a través de la plataforma MOODLE; como actividad esencial para facilitar el aprendizaje en cualquier situación de enseñanza, sobre todo, en lo relacionado con el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera y con éste, la mejora en la habilidad del Reading; todo lo cual, permita ver a la gamificación, como una estrategia lúdico-pedagógica que se utiliza para favorecer el aprendizaje autónomo.

Por otra parte, y en relación a las características de la gamificación como estrategia centrada en el juego, la cual requiere de una organización y estructuración a través de un reglaje para que pueda funcionar, Igado (2013) afirma que:

en este juego existen determinadas reglas mecánicas y dinámicas que regulan las conductas del jugador, por ejemplo, por medio de condicionamientos tipo castigo-recompensa o utilizando estrategias de mayor calado cognitivo (vinculación emocional, reciprocidad o disonancia cognitiva, por ejemplo). Estas reglas tienen un efecto positivo en el mantenimiento de la conducta de juego cuando se perciben como obstáculos o retos, proporcionalmente distribuidos durante el tiempo de juego, coherentes con el resto de elementos del sistema, y equitativamente aplicados a todos los jugadores. En caso contrario se perciben como coercitivos, como una amenaza a la libertad de elección del individuo, generando por tanto un incremento en la tasa de abandono. De la misma forma los juegos pueden disfrutarse de manera individual o grupal, apareciendo en el segundo caso efectos especialmente positivos en la frecuencia y permanencia de la conducta de juego.

Frente a la premisa anterior, se reafirma la importancia de la investigación en curso por que aborda elementos coincidentes con la gamificación que contribuyen a que los educandos puedan acceder a la adquisición de conocimientos de una manera más eficiente, puesto que esta clase de aprendizaje por su carácter lúdico, facilita la aprehensión de conocimientos de una manera más divertida, generando una experiencia positiva en los aprendices en cuanto al desarrollo de sus actividades de manera individual y colaborativa ante los procesos académicos en los cuales estén inmerso los educandos objeto de estudio.

### **Generalidades de la plataforma interactiva Moodle**

Para el desarrollo de la investigación: la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre, se hace necesario analizar el valor de la herramienta Moodle, puesto que con ella se enlazan los escenarios de análisis y construcción del pensamiento pedagógico didáctico de la formación universitaria sobre todo, desde aspectos como el desarrollo de competencias en una segunda lengua a partir de una formación en modalidad virtual. Es por ello que el concepto de Moodle es un sistema de gestión de contenidos educativos (CMS) que posibilita la organización de cursos a partir de la creación y combinación de recursos educativos gestionados dentro de la misma plataforma.

El trabajo en Moodle se centra en la creación y actualización de cursos que son creados y gestionados por los profesores y por la atención a los usuarios que son matriculados como estudiantes. Además, Moodle ofrece varios servicios y recursos que posibilitan la comunicación en línea entre profesores y estudiantes, ya sea vinculada a alguna actividad lectiva o no. Las actividades (tareas, consultas, lección, cuestionarios, charlas, forum, glosarios, encuestas, taller,

diario, entre otras), constituyen el núcleo del sistema de gestión de cursos (Casales, R., Rojas, J., & Paulí, G, 2008).

Como se observa en la apuesta de esta investigación, los referentes en materia de Moodle, marcan la ruta metodológica de cómo y porqué se desarrollan espacios virtuales para la formación universitaria a través de la modalidad virtual. De ahí que Casales, R., Rojas, J., & Paulí, G. (2008) masifiquen “el valor y los escenarios virtuales para la formación desde la gestión de contenidos y el desarrollo de competencias disciplinares desde una formación con calidad”. (p. 14).

Moodle se sostiene bajo nociones del constructivismo social, el cual se basa en la idea de que el conocimiento se va edificando en el estudiante a partir de su colaboración activa en el transcurso de aprendizaje en vez de ser traspasado de modo estática por el profesor. La plataforma, abre un esquema de enseñanza-aprendizaje colaborativo en el que el estudiante es protagonista activo en su propia formación, por lo que el papel del profesor puede ir más allá de la administración de estudiantes.

Los administradores poseen todos los privilegios y son los encargados de definir las características del entorno en el que se gestionan los cursos, determinan la apariencia general de la plataforma, las funciones que afectan a todos los usuarios, la organización del sitio y el acceso a la información y a los recursos propios del sitio.

“Además, los administradores gestionan la información de la base de datos y su resguardo” (Casales, R., Rojas, J., & Paulí, G, 2008). Por ello, el acercamiento a una segunda lengua como eje de la formación universitaria necesita de realidades metodológicas basadas en el constructivismo que permite desde su definición.

Como lo expresa Requena (2008) la teoría constructivista se enfoca en la construcción del conocimiento a través de actividades basadas en experiencias ricas en contexto. Desde esta perspectiva el constructivismo ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de información motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años. Con la llegada de estas tecnologías (wikis, redes sociales, blogs...) es decir que el acercamiento a la web 2.0 permite un manejo tecnológico – educativo itinerante en la formación desde la educación superior en cualquiera de sus modalidades y sobre todo para la formación universitaria desde el idioma inglés. Además, a través del ambiente constructivista en el aprendizaje, se suministra a las personas el acercamiento con variadas representaciones de la realidad, sobresaliendo así, las actividades auténticas de una forma característica en el contexto y en el lugar de ilustraciones del contexto.

### **Moodle y su Evaluación del aprendizaje**

Casales, R., Rojas, J., & Paul, G. (2008) en una de las tipologías más interesantes de Moodle, afirman que éste brinda herramientas que posibilitan medir el nivel de asimilación de instrucciones y destrezas del estudiante mediante actividades como los cuestionarios, las tareas y los foros. Algunas de estas acciones pueden esbozarse con el fin de que el alumno pueda autoevaluarse. Es por ello, que la evaluación no sólo debe servir como medidor del nivel de aprendizaje del estudiante y para establecer la calidad con que son cumplidos los objetivos de las asignaturas, sino que también debe ser un factor regulador de la dirección del proceso de enseñanza sobre la base del cual, se puedan introducir los cambios y correcciones necesarios que permitan hacer corresponder los resultados con la exigencia de los objetivos.

Es por ello, que para el desarrollo de la investigación denominada uso de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes

del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre; las evaluaciones no presenciales de esta asignatura y para esta investigación, se efectúan mediante actividades en la plataforma Moodle, fundamentalmente a través de juegos, tareas y recursos didácticos gamificados.

De ahí que los juegos y tareas se constituyan en la forma más sencilla y directa de realizar evaluaciones a los estudiantes y, por medio de éstos, el docente pueda presentar acciones didácticas que le permitan acercar al estudiante a una formación desde una segunda lengua.

En los últimos diez años, muchos científicos han examinado el papel que puede eximir la tecnología como eje del aprendizaje desde el modelo constructivista, manifestando que los ordenadores suministran un adecuado espacio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos. Según Requena (2008) los proyectos de colaboración en línea y publicaciones web también han demostrado ser una manera nueva y emocionante para que los profesores comprometan a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje. Por ello, la plataforma Moodle se convierte en una herramienta web 2.0 como el eje de la formación con características adecuadas para el fortalecimiento de competencias en cualquier nivel de formación profesional.

### **Uso de las Tics en la educación**

Pérez (2006) citado por López (2007, p 69), afirma que el aprendizaje virtual permite la interactividad y promueve la motivación, eficiencia y la mejora del conocimiento en un entorno flexible. Por tanto, "las tecnologías que se utilizan con mayor frecuencia en los niveles educativos son la computadora, el correo electrónico y la internet, y su aplicación puede ser tan variada como permitan las circunstancias de cada plantel". Además, aduce que en ambas percepciones, se

vislumbra una relación muy específica entre lo que es aprendizaje virtual y el uso de las tecnologías en el proceso formativo. De hecho, esta nueva forma de educar y aprender, no solo constituye la introducción de las nuevas tecnologías sino cómo se aprovechan para conciliar herramientas, acciones y juegos para desarrollar el intelecto de otra manera.

Las integraciones de las TIC han sido llevadas a cabo por los mismos estudiantes, quienes hacen uso de recursos tecnológicos cada vez más sofisticados, por necesidad o moda, y son ellos quienes "han buscado incursionar en la aplicación de estas herramientas" (López, 2007, p. 64).

Como lo plantea López existen diversas formas de educarse y de complementar la formación académica de cada persona, pero para este tipo de formación en especial en el uso de una segunda lengua, este autor ratifica que lo importante es que los estudiantes se compenetren con el uso de las Tics, ya que a través de ellas podrán articular el aprendizaje de una mejor manera y ser competentes en el modelo de educación que día a día esta sociedad globalizada exige en cuanto a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La inclusión de las TIC como herramientas de la enseñanza y el aprendizaje, ha provocado un cambio en el papel que tradicionalmente ha desempeñado el docente a lo largo de la historia. La manera tradicional de enseñar y aprender las lenguas ha cambiado de tal forma que se requiere un docente diestro en el diseño y conocimiento del uso eficiente de la tecnología, como lo plantea (Norton y Wiburg, 1998) el uso de las TICs es un proceso que debe ser inherente al docente ya que a través del uso continuo de las tecnologías, se pueden articular los procesos académicos en aras de implementar una educación coherente a las condiciones del nuevo milenio donde el docente debe tener las habilidades tecnológicas para diseñar ambientes de aprendizaje apropiados para el estudiante, teniendo en cuenta que el mundo actual gira alrededor de las TICs.

## **Estrategias de lectura: Scanning y Skimming**

Skimming y Scanning son dos estrategias de lectura diferentes que se complementan en la medida que sus funciones se precisan en la búsqueda de información; la primera, se refiere a un análisis superficial del texto objeto de estudio, sin leerlo en detalles; mientras que la segunda, es un estudio riguroso de la información esencial de determinado tema.

En un sentido más amplio, Van Dijk y Kinntsch (1983), Nickerson, Perkins y Smith (1990) postulan que “las estrategias de lectura pueden ser enseñadas ya que se desarrollan por medio de la práctica y se adquieren y se desarrollan a través del tiempo” (p. 112). En efecto, esto es muy cierto porque tanto las estrategias de lectura para leer en la lengua materna (castellano) como las que se usan para hacerlo desde una lengua extranjera (inglés en el caso específico de esta investigación), cumplen el mismo criterio: apropiar información para procesarla y utilizarla en nuevos contextos. Razón por la cual, es importante destacar que todas las estrategias de este estilo, no solo se parecen, sino que apuntan hacia una serie de acciones aparentemente, diferentes.

Desde la perspectiva que atañe al presente estudio, la estrategia de lectura Scanning se promueve con la pretensión de que el estudiante a través de textos en inglés infiera la información subyacente y pueda comprender la intención comunicativa del autor. Puesto que:

Si leemos un texto solo para encontrar una pieza o información específica en él, generalmente usamos una subcapa llamada lectura para información específica o escaneo. Cuando escaneamos, no leemos todo el texto. Nos damos prisa por la mayor parte hasta encontrar la información que nos interesa. (Spratt, Pulverness y Williams, 2005, p. 22).

Por más que las ideas parezcan semejantes, esta segunda estrategia difiere de la anterior porque según sostiene Grellet (1986) “la práctica de esta técnica contribuye a fortalecer la

confianza del estudiante mostrándole cuánto puede aprender simplemente mirando algunas partes resaltantes de un artículo captando solo algunas palabras o leyendo pocos párrafos del mismo”. Mientras la primera estrategia se asimila a un recorrido superficial por la información, en ésta, la intención es apropiarse de lo verdaderamente dicho, planteado o sustentado en el texto. Una apropiación que implica comprender, reflexionar, procesar para no “tragar entero”, como dice el aforismo popular.

## **Aspectos metodológicos**

### **Enfoque de investigación**

La presente investigación se aborda desde un enfoque cualitativo debido a que recopila datos que brindan una apreciación que permite consensuar una información de manera particular y general de un proceso investigativo. Según Martínez, M. (1998). El enfoque cualitativo nos coloca ante la dimensión grupal de los procesos sociales: individuos interconectados no simétricamente por discursos, codificaciones en forma de lenguajes, condensaciones simbólicas nunca desarticulables en elementos, sino estudiarles como totalidades concretas, etc.

Toda situación comunicativa establece, por lo tanto, una relación entre lo social y lo verbal, como un proceso de reproducción y constitución de una realidad en la cual participan tanto la acción social, en su sentido más amplio, como la verbal. Por ello, la intencionalidad de esta investigación se sustenta en el paradigma cualitativo porque permite comprender el quehacer del grupo de estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre frente a su aprendizaje del inglés y más específicamente el desarrollo de su habilidad de Reading.

### **Tipo de investigación**

Este proyecto se enmarca en el tipo de investigación descriptivo, la cual tiene como objeto, estudiar y analizar la información recolectada, desde la descripción exacta que se realiza por parte de los participantes, sobre las incógnitas a desarrollar (Collazos H. 2006, p. 18).

Mediante este tipo de investigación ofrece al educando un perfil o descripción de los aspectos relevantes de los fenómenos de interés en un contexto en este caso educativo donde se busca transformar la práctica social y educativa mediante cambios en el conocimiento que contribuya a mejorar la calidad proceso educativo a nivel general.

## **Técnicas de investigación:**

### **Observación:**

La presente investigación se apoyó en la técnica de observación puesto que se observó con detenimiento el desempeño de los estudiantes al momento de realizar sus actividades en el curso de inglés 0, en donde se pudo evidenciar las diferentes dificultades que presentan los mismos; tales como el desconocimiento de vocabulario y estructuras gramaticales del idioma inglés, lo cual deja en evidencia el bajo nivel en la habilidad de Reading por parte de los educandos sujetos de estudio.

### **Instrumentos recolección información**

Para el desarrollo de la presente investigación, los instrumentos aplicados fueron un placement test con el fin de evaluar la habilidad de Reading del idioma inglés (ver anexo 1), el cual constó de 20 preguntas de selección múltiple con única respuesta, en aras de dar cumplimiento al primer objetivo específico de este proyecto que consistió en identificar el nivel de la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0.

Igualmente, el otro instrumento que se aplicó fue una entrevista semiestructurada entre el investigador y los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre; debido a la flexibilidad que permiten éstas, puesto que según Burns (1999):

Este tipo de entrevista tiene la ventaja de facilitar la expresión de la perspectiva que tiene tanto el entrevistado como el entrevistador sobre los objetivos de la investigación y por lo tanto da pie para un balance en la relación investigador-investigado (p. 120)

## **Población**

Para empezar, el CCAV Corozal de la Universidad Nacional Abierta a Distancia UNAD, se encuentra ubicado en el municipio de Corozal, específicamente, en la troncal de occidente entrada al Municipio de Morroa.

La población sujeto de estudio de la presente investigación, está conformada por 45 estudiantes del curso de inglés 0 del programa de Ingeniería de del periodo, 16/1 de 2018; quienes pertenecen a los estratos socio económico 2 y 3 respectivamente y sus edades oscilan entre los 20 y 25 años, donde la gran mayoría, dependen económicamente de su núcleo familiar

Igualmente, esta población, ha presentado dificultades en el aprendizaje del inglés, sobre todo en el desarrollo de las habilidades del listening y Reading; en esta última, donde presentan falencias al momento de leer y comprender textos en inglés debido a la carencia de vocabulario, apropiación de las estructuras gramaticales, desconocimiento de los verbos regulares e irregulares en este idioma y, por último, los bajos niveles de inglés con los que ingresan a la universidad. Cabe resaltar, que la anterior información está cimentada en lo observación que se hizo durante este proyecto, además de la experiencia vivida por los estudiantes al momento de desarrollar evaluaciones en línea de este curso, específicamente en la habilidad de Reading.

## **Muestra**

Para el desarrollo de la presente investigación se seleccionaron a 10 estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre pertenecientes al Programa de Ingeniería, debido a sus intereses y disponibilidad de tiempo para participar en cada uno de los momentos que fueron requeridos durante el proceso de investigación.

## Cronograma

ACTIVIDAD	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MES 5				MES 6				MES 7				MES 8							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Indagación de referentes teóricos	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Observación del contexto a investigar					X	X	X	X	X	X	X	X																								
Propuesta inicial de investigación									X	X	X	X	X	X	X	X																				
Aplicación de entrevistas													X	X	X	X	X	X	X	X																
Aplicación del placement test																	X	X	X	X	X	X	X	X												
Presentación de resultados																					X	X	X	X	X	X	X	X								
Ajustes al proyecto																									X	X	X	X								
Presentación y evaluación final del proyecto																																	X	X	X	X

Tabla 1: Cronograma de actividades:

Nota: Tomada del documento, Apoyo estructura propuesta de investigación (2017)

## Resultados

### Resultados de Placement Test

A continuación, se presenta los resultados del Placement Test que se aplicó de manera presencial en el Centro Comunitario de Atención Virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre a los estudiantes del curso de inglés 0, el cual contenía 20 preguntas de selección múltiple con única respuesta en aras de responder al primer objetivo específico de este proyecto que consistió en identificar el nivel de la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0. A continuación, se presenta el detalle por pregunta de los resultados los resultados:

En cuanto a la primera pregunta que consistió en completar a partir de una lectura información aludida a los miembros de la familia donde se pedía lo siguiente: *Nathan is...a) Sarah's father, b) Sarah's boyfriend, c) Sarah's husband y d) Sarah's manager*; 4 estudiantes respondieron de manera acertada, lo que evidencia el conocimiento que tenían ellos sobre el vocabulario alusivo a los miembros de la familia y las relaciones que se establecen en el idioma inglés. Mientras que 6 estudiantes respondieron de manera incorrecta, lo que muestra la falencia de éstos en el reconocimiento de los miembros de la familia y la estructura gramatical del verbo TO BE en su forma contraída.

En relación con la segunda pregunta, que consistía en completar esta frase: *Sarah thought that living in Canada: a) would be easier than it was, b) would be very different to living in Argentina, c) would make her feel homesick y d) would be more difficult than it was*; 3 estudiantes respondieron de manera acertada debido a que reconocen el empleo correcto del verbo modal *would*. Por el contrario, los 7 restantes respondieron de manera inadecuada, lo que evidencia el desconocimiento en torno este verbo modal en inglés.

Basados en la tercera pregunta que consistía en completar la siguiente frase: Nathan works\_\_a) in a school, b) in a Factory, c) at home y d) long hours; solo 1 estudiante respondió de manera correcta, lo que muestra el conocimiento frente a las preposiciones de lugar en inglés; mientras que los 9 restantes, no respondieron de manera adecuada porque desconocían esta temática.

En la cuarta pregunta, Nathan and Sarah\_\_\_ a) were born in different years, b) were born in the same country, c) were born in different countries y d) were born in the same year; 4 estudiantes respondieron de manera acertada debido a que comprendían la pregunta y reconocían la estructura gramatical del pasado del verbo to be en inglés. Por su parte, 6 no respondieron de manera adecuada por desconocimiento de la misma.

Respecto con la quinta pregunta que consistía en completar esta frase: Sarah thinks that she has \_\_\_since coming to Canada, cuya opción de respuesta eran: a) learned to speak English better, b) lost touch with her own country, c) changed a lot y d) not changed very much; se puede decir que ninguno respondió de manera correcta debido a que desconocen el vocabulario y la estructura gramatical del presente perfecto del idioma inglés, lo cual es un tema avanzado en este idioma.

Con relación a la sexta pregunta: Sarah's feelings about her first job were \_\_\_a) positive,b) negative, c) unclear, d) mixed ; solo 1 estudiante respondió acertadamente y 9 respondieron de manera incorrecta debido a que desconocen el vocabulario y la estructura gramatical de los verbos regulares del idioma Inglés.

En la séptima pregunta del placement test:The children in Sarah's first job \_\_\_\_a) were often rude to her, b) didn't learn anything c) didn't understand what she was saying,d) didn't

always behave well in class; solo 3 estudiantes respondieron acertadamente debido a que reconocían la estructura negativa del pasado simple, mientras que los 7 restantes, respondieron de manera incorrecta puesto que presentaban dificultades en el reconocimiento del vocabulario y la estructura gramatical de este tiempo en inglés.

Con referencia a la pregunta 8: Which sentence best describes Sarah's attitude now towards her decision to stay in Canada? a) She regrets her decision, because she feels homesick and misses her family all the time, b) She wishes she had come to Canada earlier, because she doesn't feel that there was anything for her in Argentina c) She isn't sure. She thinks that it's impossible to say whether it was the right choice for her or not, d) She wouldn't change her decision, although she still finds it hard to be so far from her family; 6 respondieron adecuadamente, lo cual evidencia el conocimiento sobre el uso del modal would; mientras que los 4 restantes que no coincidieron con la respuestas correctas; no reconocen el vocabulario y tampoco el uso del verbo modal would.

En relación con la pregunta 9, Sarah has lived in Canada \_\_\_ a) for one year b) since she was 36 c) for ten years d) since she was born; solo 2 estudiantes respondieron correctamente puesto que reconocen las expresiones gramaticales en el presente perfecto; mientras que 8 estudiantes no reconocieron el tiempo gramatical respectivo.

En cuanto a la décima pregunta: In her first job, she \_\_\_ A) worked with another teacher to teach older children b) worked with another teacher to teach young children c) taught older children by herself d) taught young children by herself; 6 evidenciaron con sus respuestas acertadas, el conocimiento del vocabulario y de los verbos regulares del inglés, mientras que 4 no lo hicieron.

En la pregunta 11: Sarah decided to train as an English teacher because \_\_\_a) She didn't know what else to do b) It was the only thing she was really interested in c) She wanted to travel d) She thought she could get a good job; 5 estudiantes respondieron correctamente por qué reconocen el pasado simple del verbo to be; mientras que 5 desconocieron esta estructura gramatical del idioma inglés.

Referente a la pregunta 12: Sarah and Nathan have \_\_\_a) one boy and one girl b) two boys c) two girls d) no children; solo 3 estudiantes respondieron acertadamente porque distinguieron el vocabulario de los miembros de la familia propuesto en el texto, mientras que 7 no comprendieron la pregunta debido a la falta de vocabulario.

En relación a la pregunta 13: When Sarah went to Canada, she thought \_\_\_ a) she would find a job as a high school teacher b) she would enjoy living in Canada c) she would stay in Canada for a long time d) she would come back to Argentina again after a short stay; solo 1 estudiante respondió correctamente, mientras que los 9 restantes que no respondieron coherentemente con la respuesta formulada; evidenciaron la dificultad con la función del verbo modal would en el contexto de la opciones dadas.

En la pregunta 14: During her first few months in Canada, Sarah \_\_\_a) met Nathan b) made lots of new friends c) didn't socialise much d) had to work very hard; 4 estudiantes respondieron correctamente debido al reconocimiento de la estructura del pasado simple en su forma negativa; mientras que los 6 restantes, desconocieron el vocabulario y la estructura gramatical requerida para dar respuesta correcta a la pregunta.

En la pregunta 15: When Sarah was at school, she \_\_\_ learning English y atendiendo a los siguientes ítems a) hated b) liked c) didn't like d) didn't mind; solo 2 estudiantes respondieron de

manera correcta por que reconocieron la estructura en pasado simple en sus formas afirmativas y negativa y la estructura de los verbos regulares. Los otros 8 estudiantes, marcaron de manera incorrecta debido al no reconocimiento de las estructuras del pasado.

En relación a la pregunta 16: It took Sarah \_\_\_ to get used to living in Canada. a) several months b) several years c) a few weeks d) about one month; solo 1 estudiante respondió acertadamente la pregunta porque distinguió las expresiones de tiempos del idioma inglés mientras que 9 no comprendieron la pregunta por que carecen del manejo de vocabulario y de comprensión las expresiones tiempos de la lengua inglesa.

En la pregunta 17: When she left school, her english was \_\_\_ a) not very good b) very good c) perfect d) very bad ; 2 de los estudiantes respondieron adecuadamente debido a que comprendieron el contexto de la pregunta y los adjetivos del idioma inglés a diferencia de los 8 restantes, que desconocieron el vocabulario aludido a esta temática.

En cuanto a la pregunta 18: when Sarah met Nathan for the first time \_\_\_ a) she decided to stay another year b) she didn't like him very much c) she told him that she was planning to leave d) she liked him, but she didn't want to have a relationship with him; 4 estudiantes respondieron de manera correcta porque diferenciaron los verbos regulares e irregulares; mientras que 6 no respondieron correctamente por desconocimiento a esta estructura gramatical de los verbos en inglés.

En cuanto a la pregunta 19: at weekends, Sarah and Nathan often \_\_\_ a) work long hours b) get out of the city c) go to a village d) stay in the city ; solo 4 estudiantes respondieron de manera acertada debido a que ellos tenían conocimiento del contexto de la pregunta y de uso adecuado de las preposiciones; mientras que los 6 restantes no respondieron de manera correcta

debido a que no reconocen el uso de esas estructuras de la oración y el vocabulario de acuerdo a la pregunta formulada.

En cuanto a la última pregunta because of Nathan, Sarah initially decided to stay in Canada \_\_\_\_ a) until Nathan asked her to marry him b) for a few more months c) for ever d) for another year; solo 4 estudiantes reconocieron el vocabulario para responder adecuadamente la pregunta, mientras que 6 no reconocieron lo que se le solicita ante la pregunta formulada.

### **Resultados de la Entrevista**

A continuación, se presenta los resultados de la entrevista semi estructurada que fue aplicada de manera presencial entre el investigador y los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre; la cual estaba constituida por 10 preguntas abiertas con el fin de dar respuesta al segundo objetivo específico de este proyecto que consistió en describir las falencias y fortalezas más sobresalientes en la habilidad de Reading de los estudiantes de este curso.

Para empezar, en la primera pregunta *¿Cómo te sientes al momento de enfrentarte a la lectura de un texto en inglés?*; de los 10 estudiantes entrevistados, 8 afirmaron comprender muy poco al momento de leer los textos en este idioma porque desconocen expresiones y vocabulario en esta lengua. Sin embargo, los 2 estudiantes restantes, demuestran comprender textos y estructuras gramaticales en inglés, lo cual se puede evidenciar en los siguientes apartes de las respuestas a sus entrevistas:

A. 1: “al momento de enfrentarme con una lectura en Inglés me siento que soy capaz de comprender la idea general del texto, porque conozco vocabulario y verbos tanto regulares e irregulares”

A.2: “Bueno al momento de enfrentarme a lecturas de textos me siento muy bien porque logro comprender todo a manera general y de esta manera puedo dar respuestas acertadas de cualquier texto en Inglés”.

De acuerdo a la segunda pregunta formulada, ¿Comprendes a modo general todos los textos que se te presentan en inglés? Sea cual sea tu respuesta afirmativa o negativa) justificala; 8 estudiantes de los 10 entrevistados, evidenciaron una poca comprensión de los textos en inglés porque desconocen expresiones del idioma al igual que los verbos en esta lengua extranjera. Mientras que los otros dos estudiantes, afirmaron que pueden leer textos y comprender de manera general la idea principal de la lectura propuesta, todo lo cual se logra evidenciar en los siguientes micro-textos.

A1: “Si comprendo a modo general al momento de leer textos en Inglés porque reconozco mucho vocabulario y eso me da la gran ventaja de tener conocimiento global de textos en Inglés”

A.2: “cuando leo textos en Inglés afortunadamente puedo comprender de manera general lecturas en este idioma, en este sentido se me ha facilitado debido a que me gusta conocer significados de palabras y expresiones. Por lo general he sido muy inquieto por aprender cada día más y de este modo tener pocas dificultades al leer en Inglés”.

Frente a la tercera pregunta que consistió en: ¿Cuáles son las mayores dificultades que se te presentan al momento leer y comprender textos en inglés? Descríbelas; de los 10 estudiantes entrevistados, 8 presentaron dificultades al momento de leer y comprender textos en inglés. Lo anterior, se debe al desconocimiento del vocabulario, lo cual dificulta la comprensión de sus ideas en esta lengua extranjera. Sin embargo, los dos estudiantes restantes, manifestaron que son pocas las dificultades que presentan al momento de leer en este idioma, porque les gusta éste y

porque tienen un cumulo representativo de vocabulario, que les permite entender con mayor facilidad los textos presentados en este idioma.

En relación con la pregunta ¿Qué fortalezas consideras que posees durante la lectura de textos en inglés? Descríbelas; de los 10 estudiantes entrevistados 9 no presentaron fortalezas notorias al momento de leer textos en inglés y dos de los estudiantes identificaron ideas principales y secundarias al momento de leer textos en Inglés como lo corroboran los micro textos a continuación.

A2: “las fortalezas que poseo es conocer verbos regulares e irregulares, expresiones del inglés a eso se le suma que cuando leo los textos en inglés son pocas las palabras que desconozco, de esta manera se me facilita una comprensión general de las lecturas en inglés”.

Con respecto a la pregunta ¿Qué pertinencia tiene para ti el uso de las TIC en el aprendizaje del idioma inglés? ¿Y cómo piensas que éstas fortalecen la habilidad comunicativa del Reading? Los 10 estudiantes entrevistados coinciden en que las tecnologías permiten aprender en cualquier momento y lugar, da libre acceso al conocimiento, además de esto, convierte la enseñanza en un proceso atractivo para los aprendices, generando ambientes propicios para un aprendizaje significativo. De igual manera, se puede interactuar con personas nativas de la lengua para una mejor aprehensión del idioma inglés.

De acuerdo a la pregunta ¿Qué tipos de actividades con el uso de la TICs sugieres que pueden realizarse para fortalecer las habilidades comunicativas del inglés: Reading? Los 10 estudiantes entrevistados revelaron que para fortalecer la habilidad de Reading se hace necesario el uso de las Tics a través de actividades interactivas y didácticas que fomenten la integración del

juego en la lectura de textos en Inglés y que permita transformar la enseñanza tradicional de esta lengua extranjera en un proceso efectivo y atractivo para los estudiantes.

En relación al siguiente cuestionamiento ¿Qué conocimientos tienes sobre la gamificación? Para esta pregunta previamente se les explicó a los estudiantes sujeto de estudio en qué consistía la gamificación con el objetivo que los mismos, tuvieran una idea de esta estrategia de aprendizaje novedosa. Para lo cual ellos coincidieron en sus respuestas, toda vez que todos afirmaron que la gamificación, es una forma de aprender a través del juego de una manera divertida y que, a su vez, el aprendizaje sería mucho mejor para desarrollar las actividades propuestas en los cursos de inglés.

En relación a la novena pregunta ¿Consideras que la gamificación mejora el aprendizaje del inglés en los estudiantes y, por ende, favorece a la habilidad del Reading? Los 10 estudiantes entrevistados demostraron interés y afirmaron que el aprendizaje del idioma Inglés a través del uso de la gamificación resulta interesante puesto que favorece en gran medida, la comprensión de textos en Inglés y que sin lugar a dudas, fortalecería la habilidad de Reading. Por lo tanto, es viable la implementación de una estrategia de enseñanza donde se articulen el uso de las herramientas tecnológicas y la gamificación donde se incluya del juego, lo que, en conjunto, conlleva a un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes y al fortalecimiento de esta habilidad.

En la última pregunta de la entrevista que hace referencia a ¿De qué manera consideras que el uso de la gamificación mejoraría las dificultades que presentas al momento de leer y comprender textos en inglés? los estudiantes entrevistados consideraron que utilizar la gamificación articuladas con las herramientas tecnológicas para leer y comprender textos Inglés, permite afianzar sus destreza en la habilidad de Reading al momento de enfrentarse a lecturas en

inglés de una manera divertida . De ahí que, se requiere la integración de una estrategia de enseñanza que haga uso de la herramienta tecnológica y la gamificación de una manera adecuada como se plantea en esta investigación , y que dicha estrategia sea utilizada de forma más frecuente en cada una de las actividades que ellos realicen donde se involucren la habilidad de Reading.

### **Propuesta pedagógica:**

En aras de dar solución al tercer y último objetivo específico de esta investigación, que consistió en: Proponer una estrategia didáctica a través del uso de la gamificación para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés; se presenta a continuación, una breve descripción de ésta:

### **Propuesta pedagógica**

#### **Título:**

Propuesta didáctica a través del uso de la gamificación para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0

#### **Objetivo de la propuesta:**

Dar cumplimiento al tercer objetivo específico planteado en la presente investigación que consistió en proponer una estrategia didáctica a través del uso de la gamificación para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés.

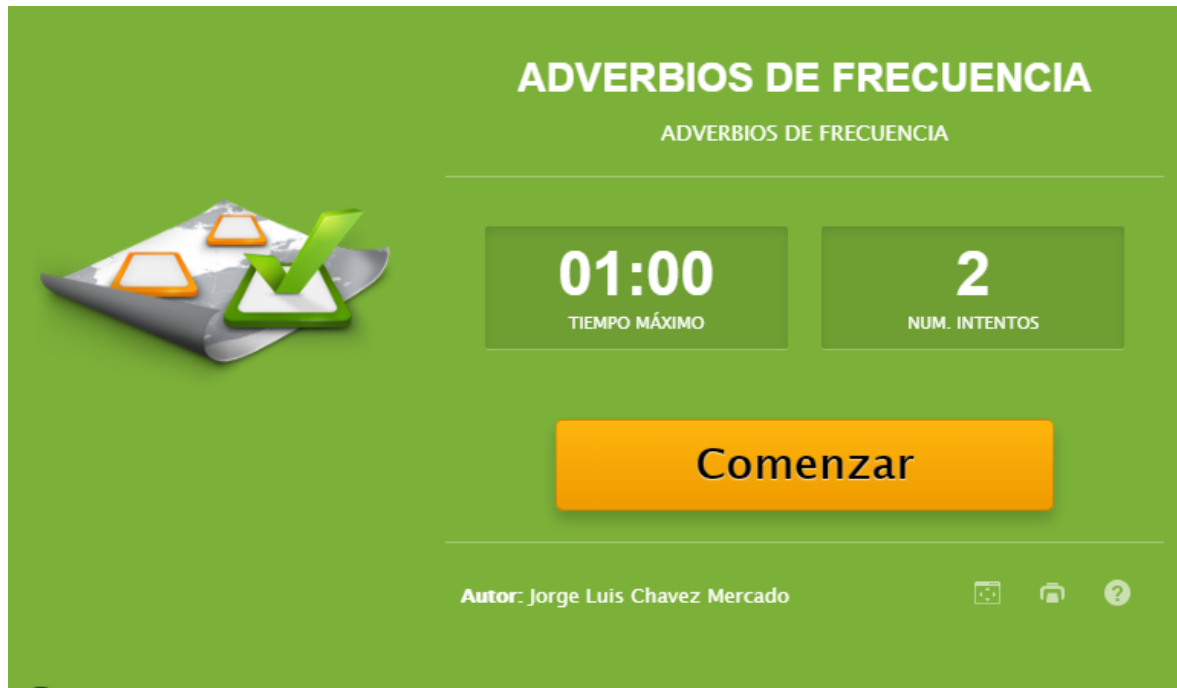
## **Estructura de la propuesta**

Para el diseño de esta propuesta, se ha tomado como referente la plataforma Educaplay que permite crear actividades educativas multimedia con un resultado interactivo gamificado que permite diseñar mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos dictados, ordenar letras y palabras, relacionar, sopa de letras entre otras.

A continuación, se detallan de manera específica cada una de las actividades que hacen parte de esta propuesta y al finalizar de la misma, se comparte el link para ingresar al recurso. Es de anotar que la temática que se abordará desde cada uno de los entornos tiene como finalidad, desarrollar la temática del presente simple en inglés; iniciando desde lo más básico que tiene que ver con el reconocimiento del vocabulario de adverbios de frecuencia, expresiones de tiempo, verbos y estructuras gramaticales simples y compuestas, para llegar finalmente, a la comprensión de textos que requieren todos estos elementos y del tiempo gramatical abordado.

Igualmente, cada una de las secciones de la propuesta lleva consigo sus debidas instrucciones para hacer comprensible cada una de las actividades, éstas últimas que se presentan a continuación:

## Primera actividad:



**ADVERBIOS DE FRECUENCIA**  
ADVERBIOS DE FRECUENCIA

01:00  
TIEMPO MÁXIMO

2  
NUM. INTENTOS

**Comenzar**

Autor: Jorge Luis Chavez Mercado

*Ilustración 1: Primera actividad*

## Segunda actividad:



**Relacionar expresiones e imágenes**

Esta actividad consiste en unir los elementos de dos columnas. Para unir los elementos, Se debe pulsar de manera consecutiva sobre un elemento de la primera columna y otro de la segunda para que sea acertado el ejercicio de

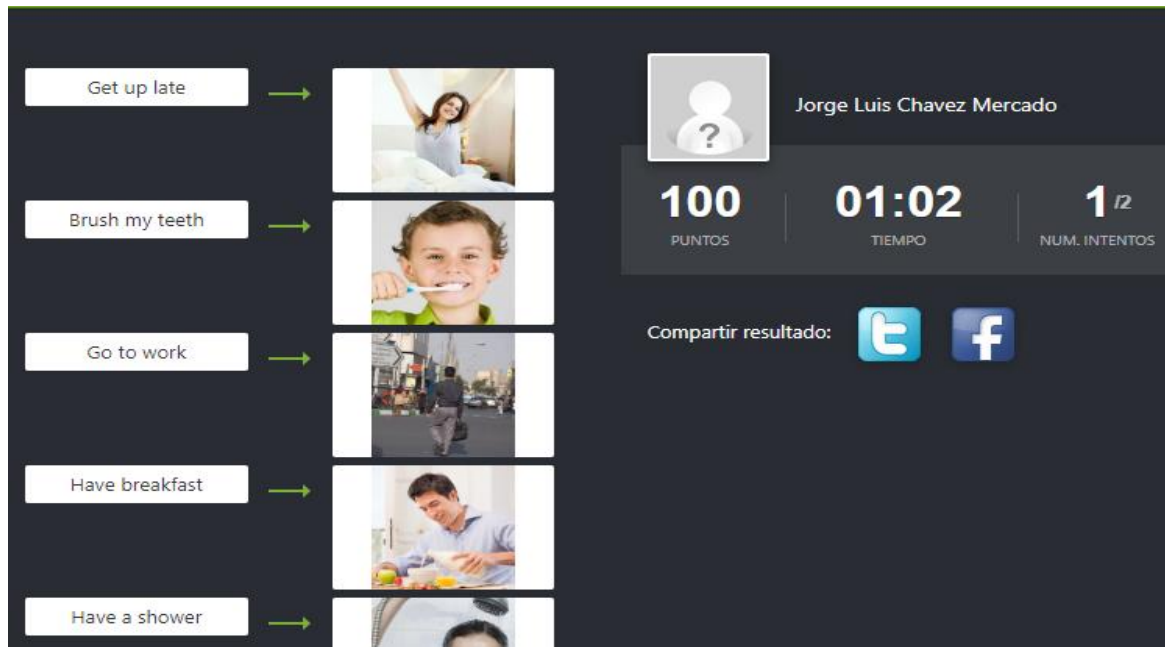
Mostrar más

2  
NUM. INTENTOS

**Comenzar**

Autor: Jorge Luis Chavez Mercado

*Ilustración 2: Segunda actividad*



*Ilustración 3: Segunda actividad 2*

**Tercera actividad:**



*Ilustración 4: Tercera actividad*

Ilustración 5: Tercera actividad 2

**Cuarta actividad:**

Ilustración 6: Cuarta actividad

I cut some flowers from the garden , until my husband and son gets at 9:00 am I always cook hotcakes for breakfast then I go shopping

I work on Saturdays. I love cooking at the snackbar at night I love watching film

Mike is volleyball player. He practices in the morning , but he spends all the afternoon cooking.



In the morning I am not hungry , I just have a cup of tea.

In the afternoon , my friend Charlotte and I go to the cinema.

Jorge Luis Chavez Mercado

100 PUNTOS

00:46 TIEMPO

Compartir resultado:  

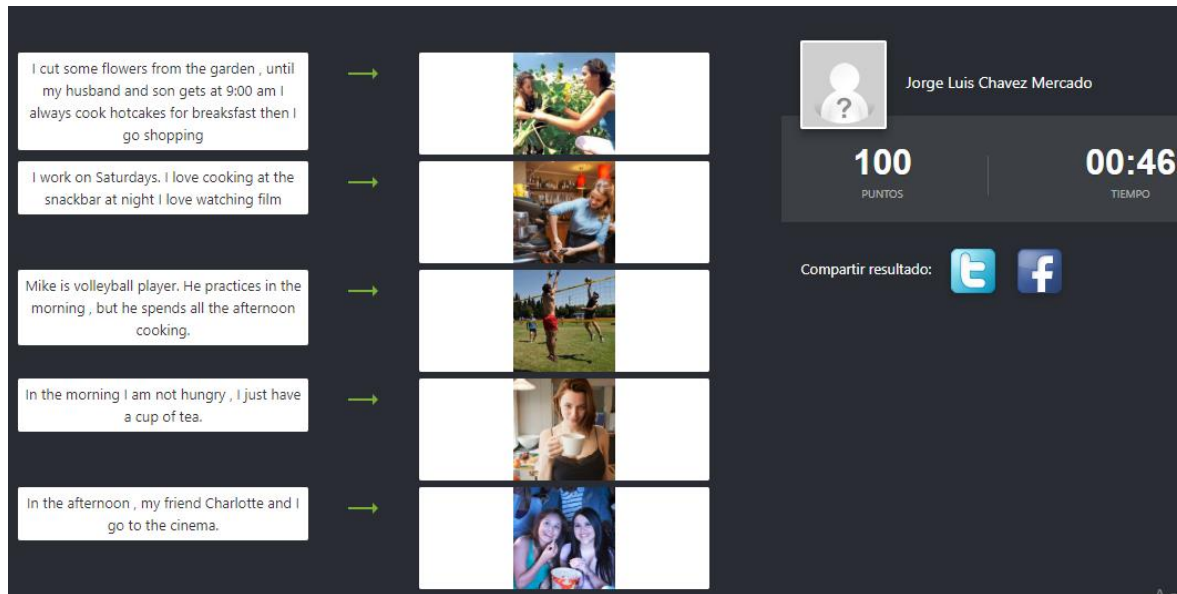


Ilustración 7: Cuarta actividad 2

**Quinta actividad:**

Comprensión de Lectura

0 PUNTOS

100 PUNTOS

01:14 TIEMPO

My best friend is Claudia. She is \_\_\_\_\_ English teacher. She is twenty four year old She is \_\_\_\_\_ and pretty. She has long black hair and her eyes are brown. She is very \_\_\_\_\_.

She usually \_\_\_\_\_ up early every day then She \_\_\_\_\_ a shower and she has breakfast \_\_\_\_\_ 7: 00 AM, after that she always \_\_\_\_\_ to work by motorbike and then She \_\_\_\_\_ home for lunch at 12: 30 PM.

In the afternoon She takes a nap and after that \_\_\_\_\_ TV Then She goes to work again in her motorbike

In the evening She goes home around 7: 00 \_\_\_\_\_ She has dinner with her father and brother then She \_\_\_\_\_ her friends and goes to the cinema. Finally She \_\_\_\_\_ a book and \_\_\_\_\_ to bed at 10:30 PM.

Palabras para completar los espacios

returns gets an goes in'clock at friendly reads calls takes watches short goes

Comprobar

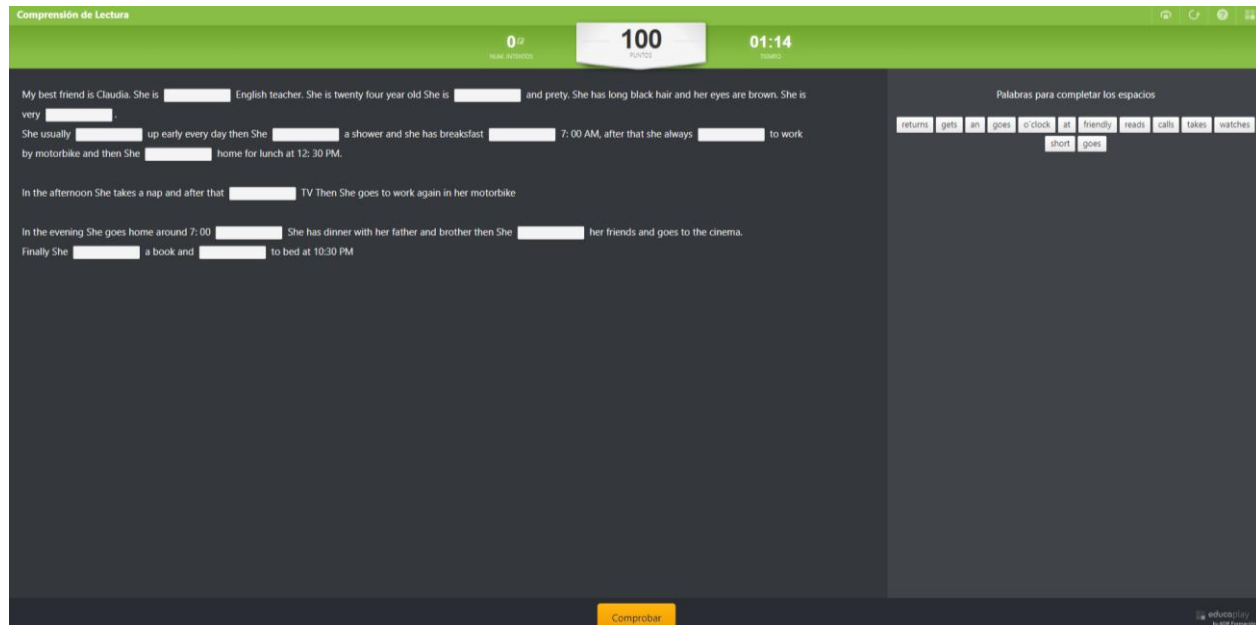


Ilustración 8: Quinta actividad

**ENHORABUENA HAS SUPERADO LA ACTIVIDAD**  
Comprensión de Lectura

My best friend is Claudia. She is an English teacher. She is twenty four year old She is short and pretty. She has long black hair and her eyes are brown. She is very friendly.

She usually gets up early every day then She takes a shower and she has breakfast at 7:00 AM, after that she always goes to work by motorbike and then She returns home for lunch at 12:30 PM.

In the afternoon She takes a nap and after that watches TV Then She goes to work again in her motorbike

In the evening She goes home around 7:00 o'clock She has dinner with her father and brother then She calls her friends and goes to the cinema.

Finally She reads a book and goes to bed at 10:30 PM

[Volver a jugar](#)

  
Jorge Luis Chavez Mercado

**92**  
PUNTOS

**03:54**  
TIEMPO

**2<sup>o</sup>**  
NUM. INTENTOS

Compartir resultado: [t](#) [f](#)

*Ilustración 9: Quinta actividad 2*

## Discusión

Teniendo en cuenta que el problema de esta investigación radicó en las dificultades que presentaron los estudiantes del curso de inglés 0 en el Centro Comunitario de Atención Virtual de Corozal en cuanto a la habilidad de Reading; donde evidenciaron falencias en la apropiación del vocabulario y la comprensión lectora de diferentes textos en inglés, sumado a la falta de competencias comunicativas en esta lengua; se puede decir que los resultados arrojados en esta investigación, permitieron dar cumplimiento al objetivo general de la misma que consistió en: diseñar una propuesta pedagógica empleando la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.

De ahí, que con relación al primer objetivo específico que tributaba al objetivo general de este estudio mencionado en el párrafo anterior : identificar el nivel de la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0, se encontrara a modo general, que los estudiantes tienen falencias en la adquisición de vocabulario sobre: los miembros de la familia, adjetivos, preposiciones de lugar, los verbos regulares e irregulares en inglés, las estructuras gramaticales del verbo TO BE en todas sus formas ( afirmativa, negativa e interrogativa, presente, pasado y forma y contraída), así como del verbo modal Would y los tiempos gramaticales presente simple, pasado simple presente perfecto.

Frente a las debilidades anteriores, es preciso resaltar la importancia de la gamificación que es la estrategia que se propone como objetivo general en el presente estudio, debido a que la misma y tal como lo plantea Villalustre Martínez en su estudio realizado en el año 2015 y que fue sustentado en el marco teórico de este proyecto, la gamificación resultó ser una estrategia muy valiosa e interesante porque le permitió a los estudiantes universitarios que participaron en su

investigación, desarrollar competencias relacionadas con el análisis, la adquisición de conocimientos básicos sobre la materia, la organización y planificación de tareas; todo lo cual se pretende favorecer desde el diseño de la propuesta pedagógica empleando la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.

Del mismo modo, los resultados del Placement Test que se aplicó de manera presencial en el Centro Comunitario de Atención Virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre a los estudiantes del curso de inglés 0, el cual contenía 20 preguntas de selección múltiple con única respuesta en aras de responder al primer objetivo específico de este proyecto; se relacionan de forma directa con los resultados encontrados por María Belén Sánchez Quishpe en su estudio realizado en 2018, en la medida que la gamificación como estrategia produjo cambios importantes en los estudiantes que participaron en el estudio y que presentaron déficit de vocabulario en el idioma inglés, lo que les impedía expresarse con fluidez y sustentar sus ideas en este idioma. En este sentido, se puede afirmar que la gamificación es una estrategia innovadora que favorece la consolidación de la competencia lexical en los estudiantes que aprenden una lengua extranjera. Esta es una de las razones por las cuales se decidió en este proyecto de investigación, diseñar una propuesta pedagógica empleando la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.

Igualmente, y basados en el segundo objetivo específico de este proyecto: describir las falencias y fortalezas más sobresalientes en la habilidad de Reading de los estudiantes del curso

de inglés 0; donde la gran mayoría de esta población afirmó que dentro de las falencias, estaba la poca comprensión al momento de leer textos en inglés debido al desconocimiento de muchas expresiones y vocabulario; se puede inferir que la adquisición y dominio de vocabulario en inglés y la apropiación del léxico en una lengua, es de suma importancia ya que permite afianzar los conocimientos de una forma más eficiente, lo cual repercute a su vez, en la comprensión de textos.

En el caso propio de las fortalezas, un grupo reducido que se especificó en los resultados de este proyecto, afirmó la identificación de ideas principales y secundarias al momento de leer textos en inglés; lo que permite intuir que la adquisición de vocabulario es un factor fundamental ya que un porcentaje alto de manejo de vocabulario y de estructuras gramaticales propias de esta lengua en los estudiantes, facilita la comprensión de lecturas en este idioma. Asimismo, esta fortaleza mencionada, conlleva a la mejora de la habilidad de Reading, de ahí que, es importante y viable implementar una estrategia de enseñanza que permita afianzar el conocimiento de vocabulario en esta lengua extranjera, donde se articulen el uso de las herramientas tecnológicas y la gamificación incluyendo el juego, lo que en conjunto, conlleva a un aprendizaje significativo por parte del estudiante en el fortalecimiento de ésta y todas las habilidades comunicativas del idioma inglés.

Sumado a lo anterior, y a modo general, todos los estudiantes consideraron en una de las preguntas de la entrevista relacionadas con el conocimiento que tenían los mismos sobre la gamificación y la pertinencia de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de las lenguas extranjeras; que éstas brindan posibilidades para aprender de manera mas significativa un idioma y sobre todo, que a través través del juego, se puede adquirir un conocimiento para toda la vida en la medida que cuando se aprende de manera divertida, se logra un aprendizaje más

significativo y el desarrollo efectivo de las habilidades comunicativas. Lo anterior, va en consonancia con lo planteado por Esther Miguel Lorenzo quien en su estudio realizado en el año 2015 y referido en el marco teórico del presente proyecto, concluyó que la gamificación afecta a la motivación, la concentración, el esfuerzo y la participación del alumnado de manera positiva en el aprendizaje de un nuevo idioma.

Así como también, se relaciona con los planteamientos de Lourdes Villalustre Martínez que también fue citado en el marco teórico del presente proyecto y quien en su estudio publicado en 2015, aportó como conclusiones que la gamificación como estrategia pedagógica, resulta de gran valor en el proceso de aprendizaje de los estudiantes universitarios en la medida que, se favorece el aprendizaje colaborativo, se trabaja en equipo, e diseñan proyectos y con éstos, se construyeron ideas innovadoras y creativas independientemente de la herramienta digital utilizada por los grupos.

Frente a todo lo anterior, es preciso resaltar entonces, que la gamificación se convierte en una importante estrategia para el diseño de la propuesta que se deja en este proyecto, debido a que tal como lo plantea en el marco teórico de este estudio Kapp (2012), ésta permite atraer a las personas, captando su atención en aras de promover el aprendizaje y resolver problemas mientras los estudiantes juegan y encuentran goce y satisfacción en este proceso.

Finalmente, la gamificación desde la propuesta que se plantea en este estudio, pretende mediante ambientes virtuales de aprendizaje, que los estudiantes desarrollen su pensamiento y aprendan de una manera diferente a la tradicional; haciendo más atractivo y significativo el proceso de enseñanza y aprendizaje y por ende, la adquisición del inglés como segunda lengua en aras que el conocimiento adquirido le sirva en y para la vida.

## Conclusiones

Después de realizada la presente investigación y una vez analizado los resultados de la misma, se puede concluir lo siguiente:

Con respecto a la pregunta problema que se formuló esta investigación: ¿De qué manera la gamificación como estrategia didáctica, fortalece la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre?, se concluye que la gamificación como estrategia didáctica, brinda la posibilidad de afianzar y aprender de una manera divertida con un propósito académico; lo anterior, porque los estudiantes del curso de inglés 0 obtuvieron un bajo desempeño académico en la asignatura de inglés.

En relación con el primer objetivo específico: identificar el nivel de la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 y basados en los resultados arrojados por el Placement Test aplicado a la población sujeto de estudio, se concluye que efectivamente existe una debilidad pronunciada en lo que concierne a la adquisición de vocabulario y expresiones en inglés, lo que finalmente, se convierte en una de las causas principales por las cuales, la gran mayoría de los estudiantes de este curso no comprenden de manera satisfactoria los textos en inglés, puesto que tienen falencias en la apropiación de vocabulario relacionado con los miembros de la familia, adjetivos, preposiciones de lugar, los verbos regulares e irregulares en inglés, las estructuras gramaticales del verbo TO BE en todas su formas ( afirmativa, negativa e interrogativa, presente, pasado y forma y contraída), así como del verbo modal Would y los tiempos gramaticales presente simple, pasado simple presente perfecto.

De la misma manera, y basados en el segundo objetivo específico de este proyecto: describir las falencias y fortalezas más sobresalientes en la habilidad de Reading de los estudiantes del curso de inglés 0, se concluye que dentro de las falencias encontradas por este grupo de personas participantes en esta investigación, se encuentran principalmente, el desconocimiento de muchas expresiones, vocabulario y la poca apropiación de tiempos gramaticales en este idioma; lo que les impide comprender textos en inglés de manera oportuna. Ahora en lo que compete a las fortalezas, para el caso del número reducido de estudiantes que les fue bien en el placement Test, afirmaron que éstas se deben a la facilidad que tienen los mismos para identificar las ideas principales y secundarias al momento de leer textos en inglés.

Por último, basados en el último objetivo específico de este proyecto: proponer una estrategia didáctica a través del uso de la gamificación para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés, se puede concluir que lo que se deja como propuesta, es significativo toda vez que se requiere la integración de una estrategia de enseñanza que haga uso de la herramienta tecnológica y de la gamificación para mejorar los procesos de aprendizaje de una segunda lengua en los estudiantes y no solamente éstos, sino también, el proceso de aprendizaje en los diferentes campos del conocimiento donde el docente sea consciente de la necesidad de un cambio en sus prácticas pedagógicas y de la pertinencia de las herramientas tecnológicas y la gamificación como una estrategia a implementar de manera más frecuente en cada una de las actividades que se realicen dentro y fuera del aula de clases, para favorecer el proceso educativo.

## Referencias

- Burns, A. (1999) Collaborative action research for English language teachers. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cabrera, W. R. R., & Balam, G. A. G. Estrategias de gamificación en la educación superior: un caso en una universidad pública. Avances y perspectivas de la innovación, investigación y vinculación, 323.
- Cadavid, J. M., & Gómez, L. F. M. (2015). Uso de un entorno virtual de aprendizaje ludificado como estrategia didáctica en un curso de pre-cálculo: Estudio de caso en la Universidad Nacional de Colombia. RISTI-Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação, (16), 1-16
- Casales, R., Rojas, J., & Paulí, G. (2008). Algunas experiencias didácticas en el entorno de la plataforma Moodle. Revista de informática educativa y medios audiovisuales, 5(19), 1-10.
- Collazos H. 2006, Modulo Técnicas de investigación,  
[https://www.emagister.com/uploads\\_courses/Comunidad\\_Emagister\\_59486\\_investigacionfinal.pdf](https://www.emagister.com/uploads_courses/Comunidad_Emagister_59486_investigacionfinal.pdf)
- Deterding, S., Khaled, R. N., Nacke, L., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. In CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings.
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013),.f

Gallego-Durán, F. J., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje.

García y Gamboa, M. (2014) Lineamientos de trabajo de grado para las especializaciones de la Escuela Ciencias de la Educación. Bogotá: Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Recuperado de <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/12693>

Igado, M. F., & Valle, A. G. (2013). La 'gamificación' como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje. In II congreso internacional Educación Mediática y Competencia Digital. Ludoteracy, creación colectiva y aprendizaje (pp. 228-250).

Lozada-Ávila, C., & Gómez, S. B. (2018). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. Revista Ingenierías Universidad de Medellín, 16(31), 97-124

Martínez Cano-Cortés, Y. (2016). El turismo cultural de los alemanes en España. Factores de cambio y tendencias de futuro.

Martínez, L. V., & Pérez, M. D. M. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. Digital Education Review, (27), 13-31.

Morales Artero, J. J. (2013). La gamificación en la universidad para mejorar los resultados académicos de los alumnos.

Payer, M. (2005). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget. UNAM

Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). Game-based learning: Latest evidence and future directions. NFER Research Programme: Innovation in Education. Slough: NFER.

Rozo Cabra, M. J., & González, F. (2016). Videojuegos: Una alternativa innovadora para el aprendizaje del Inglés (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios-Universidad Tecnológica de Bolívar (Convenio)).

Sánchez i Peris, F. J. (2015). Gamificación. Education in The Knowledge Society (EKS), 16(2), 13-15.

Sánchez Quishpe, M. B. (2018). Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés nivel pre-intermedio (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).

## **Anexos**

### **ANEXO 1: FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO**

#### **UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y ADISTANCIA**

#### **ECEDU**

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre, una clara explicación de la naturaleza de la presente investigación: Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.

El presente proyecto de investigación es realizado por Jorge Luis Chávez Mercado, candidato a Especialista en Pedagogía para la Enseñanza del Aprendizaje Autónomo, adscrito a la Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) dirigida por la magister Claudia Marcela Arrubla Hoyos. El objetivo de este estudio es: Implementar la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Esto tomará aproximadamente de 15 a 20 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se registrará por escrito de modo que, el investigador pueda revisar los resultados de acuerdo a lo que usted haya expresado. Además de esto, se espera que los resultados obtenidos en esta investigación, permitan mejorar los procesos de enseñanza y

aprendizaje del idioma inglés, específicamente en la habilidad del Reading a través de la gamificación.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si algunas de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde este mismo momento, le agradezco su participación en esta investigación.

Consentimiento:

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, dirigida por Jorge Luis Chávez . He sido informado (a) que el objetivo de este estudio es : diseñar una propuesta pedagógica empleando la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.

Me han indicado también que tendré que responder preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente entre 15 y 20 minutos de mi tiempo y, además, me han informado que lo conversado durante esta sesión se registrará por escrito, de modo que el investigador pueda revisar los resultados de acuerdo a lo que he expresado. Además de esto, se espera que los resultados obtenidos en esta investigación, permitan mejorar los procesos de enseñanza y

aprendizaje del idioma inglés, específicamente en la habilidad del Reading a través de la gamificación.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación, es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree prejuicio alguno para mi persona.

Entiendo que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a Jorge Luis Chávez Mercado al teléfono 3004101903.

Firma del estudiante que participa

---

Firma del Investigador

---

Fecha: \_\_\_\_\_

**ANEXO 2: Formato de Entrevista para los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.**

**Elaborada por Jorge Luis Chavez Mercado**

**2018**

**OBJETIVO:** La finalidad de la esta entrevista y de la información recolectada con la misma, es dar cumplimiento al segundo objetivo específico de la investigación: **La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre** el cual consiste en:

- Describir las falencias y fortalezas más sobresalientes en la habilidad de Reading de los estudiantes del curso de inglés 0.

**Datos de los estudiantes:**

Nombres completos de la entrevistada (o)	
Programa Académico	
Semestre académico actual	
Correo electrónico	
Fecha de diligenciamiento de la entrevista	
Edad	

*Tabla 2: Datos encuesta*

Responde a las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo te sientes al momento de enfrentarte a la lectura de un texto en inglés?
2. ¿Comprendes a modo general todos los textos que se te presentan en inglés? Sea cual sea tu respuesta afirmativa o negativa) justifícala.
4. ¿Cuáles son las mayores dificultades que se te presentan al momento leer y comprender textos en inglés? Descríbelas.
5. ¿Qué fortalezas consideras que posees durante la lectura de textos en inglés? Descríbelas.
6. ¿Qué pertinencia tiene para ti el uso de las TIC en el aprendizaje del idioma inglés? ¿y cómo piensas que éstas fortalecen la habilidad comunicativa del Reading?
7. ¿Qué tipos de actividades con el uso de la TICs sugieres que pueden realizarse para fortalecer las habilidades comunicativas del inglés: Reading?
8. ¿Qué conocimientos tienes sobre la gamificación?
9. ¿Consideras que la gamificación mejora el aprendizaje del inglés en los estudiantes y, por ende, favorece a la habilidad del Reading?
10. ¿De qué manera consideras que el uso de la gamificación mejoraría las dificultades que presentas al momento de leer y comprender textos en inglés?

¡Muchas gracias ¡

### **Anexo 3.Placement Test Reading para los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre.**

El siguiente es el link donde se encuentra el Placement Test aplicado a la población de esta investigación:

<https://www.oxfordonlineenglish.com/english-level-test/reading>

**OBJETIVO:** La finalidad de este Placement Test y de la información recolectada con la misma, es dar cumplimiento al primer objetivo específico de la investigación: La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre el cual consiste en:

- Identificar el nivel de la habilidad comunicativa del inglés: Reading en los estudiantes del curso de inglés 0.

#### **Datos de los estudiantes:**

Nombres completos de la entrevistada (o)	
Programa Académico	
Semestre académico actual	
Correo electrónico	
Fecha de diligenciamiento de la entrevista	
Edad	

*Tabla 3: Datos Placementest*

**According to the text answer the following questions :**

Sarah is 36 years old, and she lives in Canada. She has two young daughters. She works two days a week as a teacher. Her husband's name is Nathan, and he's a sales manager. Nathan's job is very busy, so he often comes home late. At weekends, they often go driving or walking in the countryside.

Nathan was born in Canada, but Sarah wasn't. She was born in Argentina, and she moved to Canada when she was 26. When she was growing up, she was really interested in English. At first, she thought it was difficult, but when she finished school she could already speak quite fluently, and understand almost everything she heard or read. She spent a lot of time listening to songs and watching TV shows and films in English.

After she graduated from university, she decided to train as an English teacher. The certificate she needed was quite expensive, and competition for places was intense, but she was determined to do it—she simply couldn't imagine doing anything else. She finished the course with a distinction, which was the highest grade possible. Soon, she found work as a teaching assistant in a local primary school. She enjoyed the work, although it was often challenging—the children were not always well-disciplined, and she didn't think that the classroom teacher had enough understanding of teaching methods.

When she first went to Canada, she never would have imagined that she would end up staying there. It was supposed to be a short-term placement in a high school. She thought that she would be able to see a different part of the world and gain some useful experience, which could help her to find a better teaching position when she came back to Argentina. At first, she found living overseas much more difficult than she had expected. She felt homesick, and she had problems getting used to everything which was different in Canada—the interpersonal culture,

the climate, the food... For the first three months she was there, she spent most of her free time in her room, dreaming of going back to Argentina and seeing her family again.

Over time, she adjusted to life in Canada, and even started to enjoy herself a bit more. One day, she met Nathan at a party. She liked his sense of humour, and how kind he was, but she was reluctant to get involved, knowing that she was planning to leave in the near future. When her placement finished, he convinced her to apply for a permanent job in another school. She told herself that she would give it one more year and see how things went.

Now, Sarah is settled, although she still misses Argentina. She tries to make it back at least yearly, and she is bringing up her daughters to be bilingual, so that they can talk to their Argentinian relatives in Spanish. When she thinks back to her first few months in Canada, she can scarcely recognise herself. In some ways, she wishes she weren't so far away from her family, but at the same time, she feels that she's learned many things which she never would have experienced had she stayed in Argentina. She wants to give her daughters the chance to travel and experience life in other countries as soon as she can, although of course she hopes they don't move too far away!

#### Question 1

Nathan is \_\_\_\_\_

- A Sarah's father
- B Sarah's boyfriend
- C Sarah's husband
- D Sarah's manager

Question 2

Sarah thought that living in Canada \_\_\_\_\_

- A would be easier than it was
- B would be very different to living in Argentina
- C would make her feel homesick
- D would be more difficult than it was

Question 3

Nathan works \_\_\_\_\_

- A in a school
- B in a factory
- C at home
- D long hours

Question 4

Nathan and Sarah \_\_\_\_\_

- A were born in different years
- B were born in the same country
- C were born in different countries
- D were born in the same year

Question 5

Sarah thinks that she has \_\_\_\_\_ since coming to Canada

- A learned to speak English better
- B lost touch with her own country
- C changed a lot
- D not changed very much

Question 6

Sarah's feelings about her first job were \_\_\_\_\_

- A positive
- B negative
- C unclear
- D mixed

Question 7

The children in Sarah's first job \_\_\_\_\_

- A were often rude to her
- B didn't learn anything
- C didn't understand what she was saying
- D didn't always behave well in class

Question 8

Which sentence best describes Sarah's attitude now towards her decision to stay in Canada?

- A She regrets her decision, because she feels homesick and misses her family all the time
- B She wishes she had come to Canada earlier, because she doesn't feel that there was anything for her in Argentina
- C She isn't sure. She thinks that it's impossible to say whether it was the right choice for her or not
- D She wouldn't change her decision, although she still finds it hard to be so far from her family

Question 9

Sarah has lived in Canada \_\_\_\_\_

- A for one year
- B since she was 36

C for ten years

D since she was born

Question 10

In her first job, she \_\_\_\_\_

A worked with another teacher to teach older children

B worked with another teacher to teach young children

C taught older children by herself

D taught young children by herself

Question 11

Sarah decided to train as an English teacher because \_\_\_\_\_

A She didn't know what else to do

B It was the only thing she was really interested in

C She wanted to travel

D She thought she could get a good job

Question 12

Sarah and Nathan have \_\_\_\_\_

A one boy and one girl

B two boys

C two girls

D no Children

Question 13

When Sarah went to Canada, she thought \_\_\_\_\_

A she would find a job as a high school teacher

- B she would enjoy living in Canada
- C she would stay in Canada for a long time
- D she would come back to Argentina again after a short stay

Question 14

During her first few months in Canada, Sarah \_\_\_\_\_

- A met Nathan
- B made lots of new friends
- C didn't socialise much
- D had to work very hard

Question 15

When Sarah was at school, she \_\_\_\_\_ learning English

- A hated
- B liked
- C didn't like
- D didn't mind

Question 16

It took Sarah \_\_\_\_\_ to get used to living in Canada

- A several months
- B several years
- C a few weeks
- D about one month

Question 17

When she left school, her English was \_\_\_\_\_

- A not very good
- B very good
- C perfect
- D very bad

Question 18

When Sarah met Nathan for the first time \_\_\_\_\_

- A she decided to stay another year
- B she didn't like him very much
- C she told him that she was planning to leave
- D she liked him, but she didn't want to have a relationship with him

Question 19

At weekends, Sarah and Nathan often \_\_\_\_\_

- A work long hours
- B get out of the city
- C go to a village
- D stay in the city

Question 20

Because of Nathan, Sarah initially decided to stay in Canada \_\_\_\_\_

- A until Nathan asked her to marry him
- B for a few more months
- C for ever
- D for another year

