

UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS



DIRECCIÓN DE POSTGRADO MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA DEL ÁREA DE IDIOMAS EN EL COLEGIO DE ESTUDIOS
GENERALES Y DE SERVICIOS (CEGES) AÑO ESCOLAR 2022-2023.

POR:

Pura Franco.

José Luis Jiménez.

Asesora:

Máxima Altagracia Rodríguez Paulino

Canabacoa, Santiago,

República Dominicana.

2022-2023.

ÍNDICE

Contenido

Introducción	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	5
1.1. Planteamiento del problema.	6
1.2. Objetivo General.....	8
1.3. Objetivos Específicos.	8
1.4. Descripción del contexto institucional, de la comunidad o el área de mejora.	9
1.5. Constitución del Equipo de Investigación.	10
1.6. Justificación de la investigación.	10
1.7. Delimitación de la investigación.	12
1.8. Limitaciones de la investigación.	12
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.	14
2.1. Antecedentes de la investigación.....	15
2.1.1. Antecedentes Internacionales.	15
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	18
2.2. Bases teóricas que sustentan la investigación.	21
2.2.1. Procesos de enseñanza de los idiomas.....	21
2.2.2. Importancia del interés y la motivación en la enseñanza de los idiomas.	23
2.2.3. La Gamificación en la educación	25
2.2.4. Uso de la gamificación.	26
2.2.5. Herramientas y Plataformas para la implementación de la gamificación.	27
2.2.4 Uso de la gamificación.	29
2.2.6. Actividades áulicas para gamificar.....	30
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN.	32
3.1.2 Modelo de investigación acción adoptado.....	35
3.1.3. Criterios de selección de los actores del proceso de la investigación acción.	35
3.1.4. Técnicas y procesos de recogida de información.	36
3.1.5. Validación de las técnicas de recogida de información.....	37
3.1.6. Procesamiento de la información.	37
3.1.7. Procedimiento para el análisis de las informaciones.	38
CAPÍTULO IV. IMPLEMENTACIÓN Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN.	39
4.1 Procedimientos de desarrollo de la investigación acción:	40
4.1.1 Fase de Planificación	42

Plan general	42
4.2.2 Fase de Acción	43
Primera intervención de capacitación Plan de acción	43
Segunda intervención Plan de acción	45
Tercera Intervención.....	47
Cuarta Intervención	49
Quinta Intervención	51
Sexta intervención	52
Séptima intervención	54
Octava intervención.....	55
4.3.3 Fase de observación (según modelo adoptado)	57
4.3.4 Fase de reflexión/valoración:.....	59
CONCLUSIONES	61
RECOMENDACIONES	65
REFERENCIAS	67
ANEXOS	73

RESUMEN

En la presente investigación, el lector encontrará un análisis referente a la gamificación como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza del área de idiomas en el colegio de estudios generales y de servicios (CEGES) año escolar 2022-2023. Esta investigación se realizó, ya que la gamificación es una herramienta que posee características muy dinámicas y que puede permitir a los docentes realizar buenas estrategias áulicas con sus estudiantes. El objetivo de la misma fue capacitar a los docentes en el uso de herramientas para la implementación de la gamificación como apoyo en el proceso de enseñanza del área de idiomas en el Colegio de Estudios Generales y de Servicios (CEGES) año escolar 2022-2023. Es por tanto que esta investigación se llevó a cabo en el Colegio de Estudios Generales y de Servicios (CEGES). Los docentes del área de idiomas o lenguas extranjeras de todos los niveles pedagógicos del colegio CEGES fueron la población a la cual fue dirigida esta investigación. Se enfoca en la resolución de los problemas, a través de procedimientos científicos y diversas actividades, buscando dar fin a la problemática por medio de diversas ideas. Es por esto que la misma pertenece a tipo de investigación acción-cualitativa, ya que fueron recopiladas experiencias de los procesos de enseñanza cotidianos que se presentaban durante las clases de idiomas, permitiendo de este modo la creación de un análisis por medio de un reporte detallado sobre las observaciones realizadas. Se determinó que la gamificación es una herramienta que aporta interés, motivación y atracción al proceso de enseñanza de los idiomas, no solamente a los alumnos sino también a los docentes, que los mismos a través de las capacitaciones conocen cómo utilizar dichas herramientas, saben en qué consiste la gamificación y cómo poder implementarla. De igual forma, se concluyó que las capacitaciones fueron excelentes en su totalidad, con un tiempo apropiado en las intervenciones y las actividades diseñadas por los maestros lograron alcanzar los niveles esperados de motivación, diseño e interés que proporciona las actividades de gamificación en las clases de idiomas. Se evidenció que las actividades diseñadas por los docentes de idiomas cumplieron de manera satisfactoria en la aplicabilidad de la misma, mostrando en cada una de ellas las dinámicas, mecánicas y reglas de la actividad de gamificación, así también como su objetivo. Por último, se observó el buen dominio que poseen los maestros durante las implementaciones de las actividades elaboradas por ellos, resaltado que las mismas produjeron motivación en los estudiantes, así mismo despertó el interés a los docentes de idiomas de diseñar otras actividades de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza en sus clases.

Palabras Claves: Gamificación, Proceso de Enseñanza, Idiomas.

CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de esta investigación los objetivos plasmados en la misma llegaron a las siguientes conclusiones:

Objetivo específico 1: Analizar teóricamente la gamificación, proceso de enseñanza y el área de idiomas. Con este objetivo se determinó que la gamificación es una herramienta que aporta interés, motivación y atracción al proceso de enseñanza de los idiomas no solamente a los alumnos sino también a los docentes, acorde a los análisis expresados teóricamente y que fundamenta la importancia de su aplicabilidad durante las clases de lenguas extranjeras o idiomas.

Objetivo específico 2: Capacitar a los docentes en el diseño de actividades áulicas utilizando las herramientas de gamificación Kahoot, Socrative, Quizizz y Educaplay para la enseñanza del área de idiomas. Este objetivo fue alcanzado, pues se logró capacitar a los docentes de idiomas del colegio CEGES en el uso de los cuatro herramientas de gamificación presentadas, llegando a la conclusión a través de la encuesta aplicada a los docentes, que los mismo a través de las capacitaciones conocen como utilizar dichas herramientas, saben en qué consiste la gamificación y cómo poder implementarla. Entre las actividades creadas por los docentes los mismos diseñaron cuatro, sobre los siguientes temas: The Food, The Professions or Occupations, Les Couleurs et les objectif de la salle de clases y Thanksgiving.

Objetivo específico 3: Validar el desarrollo de la capacitación a los docentes en el diseño de actividades áulicas utilizando las herramientas de gamificación Kahoot, Socrative, Quizizz y Educaplay para la enseñanza del área de idiomas. En torno a este objetivo se concluye que las capacitaciones fueron excelentes en su totalidad, con un tiempo apropiado en las intervenciones y las actividades diseñadas por los maestros lograron

alcanzar los niveles esperados de motivación, diseño e interés que proporciona las actividades de gamificación en las clases de idiomas.

Objetivo específico 4: Validar las actividades áulicas de gamificación elaboradas por los docentes del área de idiomas en el Colegio de Estudios Generales y de Servicios (CEGES) durante el proceso de capacitación en el diseño de actividades áulicas utilizando las herramientas de gamificación Kahoot, Socrative, Quizizz y Educaplay. Con este objetivo se evidenció que las actividades diseñadas por los docentes de idiomas las cuales fueron evaluadas con una rúbrica creada cumplieron de manera satisfactoria en la aplicabilidad en sus actividades las dinámicas, mecánicas y reglas de la actividad de gamificación, el objetivo de la misma en cada una de ellas. Los resultados que arrojó la validación a través del cuestionario aplicado fue que un 75% expresó que al momento de ser aplicadas las actividades diseñadas fue de gran motivación e interés para los discentes, además el 100% de los docentes que realizaron la encuesta de validación concuerda que continuarán implementando actividades de gamificación durante el proceso de enseñanza en las clases de idiomas.

Objetivo específico 5: Aplicar actividades elaboradas por los docentes del área de idiomas en el Colegio de Estudios Generales y de Servicios (CEGES) mediante el uso de Kahoot, Socrative, Quizizz y Educaplay. Este último objetivo fue logrado gracias a la observación narrativa, con la cual se concluyó el buen dominio que poseen los maestros durante las implementaciones de las actividades elaboradas por ellos, resaltado que las mismas produjeron motivación en los estudiantes, así mismo despertó el interés a los docentes de idiomas de diseñar otras actividades de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza.

Según lo establecido en el objetivo general que buscaba capacitar a los docentes en el uso de herramientas para la implementación de la gamificación como apoyo en el proceso

de enseñanza del área de idiomas en el Colegio de Estudios Generales y de Servicios (CEGES) año escolar 2022-2023. Se determinó que dicho objetivo fue logrado ya que los 4 docentes del área de idiomas fueron capacitados con el uso de las 4 herramientas de gamificación adquiriendo estos los conocimientos de las herramientas Kahoot, Socrative, Quizziz y Educaplay, logrando que sus clases sean más dinámicas e interactivas. Esto se pudo evidenciar en las actividades realizadas por los docentes a través de los encuentros de capacitación sobre el conocimiento de las herramientas antes mencionadas. Así mismo a través de las observaciones directas en las clases desarrolladas por los docentes de idiomas del Centro Educativo CEGES.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvirde, A., y Chávez, J. (2018). Implementación de kahoot como herramienta de gamificación para incrementar el aprendizaje. En C. U. Universidad de Guadalajara, La expresión y representación como lenguaje del diseño. Guadalajara. <http://148.210.21.170/bitstream/handle/20.500.11961/7750/Capitulo%203.1%20UDG%20DIC.%202018%20Mtro.%20Armando.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=175>

Alzaga, A. (2020). Educaplay: ¿y si todo fuese un juego? <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>

Tigua Anzules, J., Sanlucas Marcillo, M., Játiva Acebo, E., & Parrales Calderón, T. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés. Polo del Conocimiento, 7(8), 368-383. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v7i8.4395>

Artal Sevil, J. S. (2017). Kahoot, Socrative & Quizizz: Herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula. Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: experiencias en 2016, 2017, ISBN 978-84-16933-83-9, págs. 17-27, 17-27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6652026>.

Cruz-Pichardo, I. M., & Cabero-Almenara, J. (2020). Una experiencia gamificada en el aprendizaje de los triángulos en geometría: grado de aceptación de la tecnología. Revista Prisma Social, (30), 65–87. Recuperado a partir de <https://revistaprismasocial.es/article/view/3744>

Dalmases, A. (2017). ELE en Red. Serie de monografías y materiales para la enseñanza de ELE. 74.

Delgado, A. B., y Cabrera, I. H. (2020). Modalidad: propuesta de innovación. 66. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/21360/Ensenanza%20de%20una%20lengua%20extranjera%20mediante%20la%20gamificacion%20en%20el%20aula%20de%20infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Díaz, M. (2018). Uso de las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la lengua extranjera. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.87>

Duran Abreu, M. M. (2020). Integración de la gamificación en la plataforma NEO LMS, para motivar la asignatura soluciones Web. Universidad Abierta para Adultos. <https://cienciaabierta.uapa.edu.do/vufind/Record/oai:ojs2.revistavipi.uapa.edu.do:article-207>

Iquise Aroni, M. E. y Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/9841>

Jiménez Velásquez, D. V. y Gómez Márquez, C. C. (2019). Fortalecimiento de la fluidez en inglés como lengua extranjera por medio de la gamificación. <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/19269>

Juárez-Hernández, L. G. y Tobón, S. (2018). Análisis de los elementos implícitos en la validación de contenido de un instrumento de investigación. *Revista ESPACIOS*, 39 (53). <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.html>

Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15 (70), 392-397.

Lores, D. N. y Matos, M. S. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EduSol*, 17(60), 26-33.

Marichal, B. A., Armas, O. L. N. de, Díaz, R. M. S., Barceló, Y. I., y Alemán, T. de la C. E. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40 (4), 1163-1171.

Martínez-Pérez, M. G. (2020). Herramientas digitales para la enseñanza del idioma inglés. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3*, 7(14), Art. 14.

Ministerio de Educación. (2016). Diseño Curricular del Nivel Primario. <https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/MusI-diseno-curricular-del-nivel-primario-primer-ciclopdf.pdf>

Molina-García, P. F., Molina-García, A. R. y Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>

Montero, L. F. C. (2019). gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio nuestra señora del Carmen en Villavicencio, (meta). 67. <https://repositorio.iberu.edu.co/handle/001/929>

Navarro Asencio, E. (2021). El proceso de recogida de información en investigación ¿medir o encuestar? [Billet]. *Aula Magna 2.0*. <https://cuedespyd.hypotheses.org/9169>

Ocampo, D. S. (2019, agosto 20). Investigación-Acción. *Investigalia*. <https://investigaliacr.com/investigacion/investigacion-accion/>

Olivera, N. A. G. (2019). El enfoque por tareas en la enseñanza de lenguas extranjeras: Reflexiones de su origen y relación con otros enfoques. *Revista Boletín Redipe*, 8(9), <https://doi.org/10.36260/rbr.v8i9.820>

Orihuela Arredondo, P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14515>

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Pérez Vargas, L. M., Arias Hernández, L. A., García Ureña, M. D., y Jesús Salcedo, O. A. de. (2020). La gamificación como estrategia para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en el área de Ciencias Naturales en 5to. Grado del nivel primario del Centro Educativo Escuela Limonal Abajo, Distrito 08-08, Año Escolar 2019-2020 [ISFODOSU; Recurso electrónico]. <https://biblioteca.isfodosu.edu.do/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=26384>

Rondón, S. U. B. (2019). Estrategia innovadora para mejorar el uso de la tecnología en la práctica docente del nivel primario. 7, 14. <http://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/viewFile/177/167>

Sampieri, H. (2017, mayo 7). Resumen del Libro “Metodología de la Investigación”. Tecana American University. <https://tauniversity.org/resumen-del-libro-metodologia-de-la-investigacion>

Solís, L. D. M. (2019). El enfoque cualitativo de investigación. Investigalia.
<https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cualitativo-de-investigacion/>

Tasca, L. (2020). 7 divertidas plataformas educativas para aprender jugando. Elige Educar. <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/7-divertidas-plataformas-educativas-para-aprender-jugando/>

Trejo González, H. (2021). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. Educación y Educadores, 23, 611-633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>

INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DEL TEXTO COMPLETO:

Para consultar a texto completo esta tesis [solicite en este formulario \(https://forms.gle/vx5iLzv1pAMyN3d59 como hipervínculo\)](https://forms.gle/vx5iLzv1pAMyN3d59) o dirigirse a la Sala Digital del Departamento de Biblioteca de la Universidad Abierta para Adultos, UAPA.

Dirección**Biblioteca de la Sede – Santiago**

Av. Hispanoamericana #100, Thomén, Santiago, República Dominicana
809-724-0266, ext. 276; biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Santo Domingo Oriental

Calle 5-W Esq. 2W, Urbanización Lucerna, Santo Domingo Este, República Dominicana.
Tel.: 809-483-0100, ext. 245. biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Cibao Oriental, Nagua

Calle 1ra, Urb Alfonso Alonso, Nagua, República Dominicana.
809-584-7021, ext. 230. biblioteca@uapa.edu.do