



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE: MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TEMA:

APRENDIZAJE BASADO EN RETOS: BREAKOUT EDU PARA
DESARROLLAR LAS DESTREZAS LINGÜÍSTICAS: READING Y WRITING EN
EL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE 9ENO EGB DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “DR. EMILIO UZCÁTEGUI” EN EL AÑO LECTIVO 2019-2020

AUTORA:

LCDA. ANA GABRIELA HERNÁNDEZ GUILCAPI

TUTOR:

Ing. Diego Reina. Mgs

RIOBAMBA - ECUADOR

2021



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
DIRECCIÓN DE POSGRADO
CERTIFICACIÓN

El Tribunal de Defensa de Trabajo de titulación designado por la Comisión de Posgrado., para receptor la Defensa Privada de la investigación cuyo tema es: "APRENDIZAJE BASADO EN RETOS: BREAKOUT EDU PARA DESARROLLAR LAS DESTREZAS LINGÜÍSTICAS: READING Y WRITING EN EL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE 9ENO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. EMILIO UZCÁTEGUI" EN EL AÑO LECTIVO 2019-2020" presentada por el maestrante: ANA GABRIELA HERNANDEZ GUILCAPI CERTIFICA que las observaciones realizadas por los Miembros del Tribunal se han superado, razón por la cual, se autoriza presentar el Trabajo Investigativo en la Dirección de Posgrado, para su sustentación pública.

Para constancia de la presente, firman los Miembros del Tribunal.

Riobamba, 05 de septiembre del 2021.

Ms. Diego Reina Haro
TUTOR

Dra. Patricia Bravo N. (D)
PRESIDENTE DE TRIBUNAL

Ms. Lady Espinoza
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

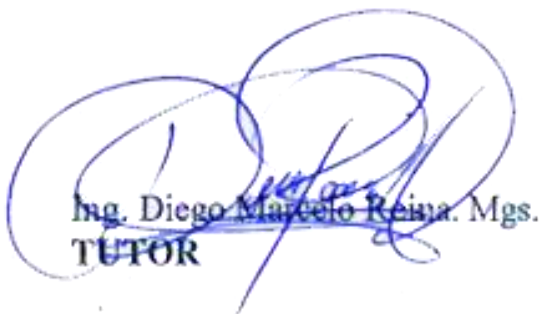
Ms. Magdalena Ullauri
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA con el tema APRENDIZAJE BASADO EN RETOS: BREAKOUT EDU PARA DESARROLLAR LAS DESTREZAS LINGÜÍSTICAS: READING Y WRITING EN EL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE 9ENO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR. EMILIO UZCÁTEGUI” EN EL AÑO LECTIVO 2019-2020, ha sido elaborado por Ana Gabriela Hernández Guilcapi, el mismo que ha sido revisado y analizado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutor, por lo cual se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, septiembre de 2021.



Ing. Diego Marcelo Reina. Mgs.
TUTOR

AUTORÍA

Yo, Ana Gabriela Hernández Guilcapi, soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuesta realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Ana Gabriela Hernández Guilcapi

CP° 060490574 – 5

AGRADECIMIENTO

*Para poder cumplir un objetivo más de mi vida, se han presentado algunos obstáculos, los cuales fueron superados gracias a un ser maravilloso que ha guiado mi camino paso a paso mi **Dios**.*

*Un agradecimiento profundo a la **Universidad Nacional de Chimborazo**, a su selecto cuerpo de profesionales me permitieron crecer tanto como persona y como profesional, brindándome la oportunidad de superación, permitiéndome sentir la satisfacción de cumplir un sueño más; y en especial al **Mgs. Diego Reina Haro** que con sus sabios conocimientos y consejos guiaron el presente trabajo.*

*Mi gratitud a una mujer fuerte y sabia mi madre **Irma Guilcapi** que con su cariño, apoyo y consejos han logrado motivarme en cada instante de mi vida.*

*A mis hermanos que con una palabra de aliento me han motivado a seguir adelante, y a un ser muy especial que es mi apoyo y mi compañero de vida **Danny Javier**.*

Ana Gabriela

DEDICATORIA

*El presente trabajo de investigación está dedicado a los seres que han cambiado mi vida desde el primer instante que supe de su hermosa existencia, por ser el motor de mis días y permitirme sentir ese amor incomparable e inigualable mis hijos: **Dante Gabriel** y **Axel Xavier**.*

Con amor Ana Gabriela.

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	2
AUTORÍA	4
AGRADECIMIENTO	5
DEDICATORIA.....	6
RESUMEN	15
ABSTRACT	16
INTRODUCCIÓN.....	17
CAPÍTULO I	19
1. PROBLEMATIZACIÓN.....	19
1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	19
1.2. JUSTIFICACIÓN	20
1.3. PREGUNTAS CIENTÍFICAS.....	22
1.4. OBJETIVOS	22
1.4.1. Objetivo General.....	22
1.4.2. Objetivos Específicos.....	22
CAPÍTULO II	24
2. MARCO TEÓRICO.....	24
2.1. ANTECEDENTES	24
2.1.1. Internacional	24
2.1.2. Nacional	26
2.1.3. Regional	27
2.1.4. Local	28
2.2. FUNDAMENTACIONES	28
2.2.1. Fundamentación Legal.....	28
2.2.2. Fundamentación Epistemológica	29
2.2.3. Fundamentación Filosófica.....	29
2.2.4. Fundamentación Pedagógica	30
2.2.5. Fundamentación Psicológica	30
2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	30
2.3.1. Conductismo	30

2.3.2.	Cognitivismo.....	31
2.3.3.	Motivación	31
2.3.3.1.	Tipos de motivación:.....	32
2.3.4.	Gamificación.....	33
2.3.5.	Breakout EDU: Aprendizaje basado en Retos	33
2.3.6.	Inglés.....	34
2.3.6.1.	Importancia	35
2.3.6.2.	Inglés en el Ecuador.....	35
2.3.6.3.	Aprendizaje Integrado de Conocimientos curriculares y Lengua Extranjera	36
2.3.6.4.	Lineamientos establecidos según el Marco Común Europeo (MCER)	37
2.3.7.	Destreza Lingüística.....	37
2.3.7.1.	Importancia de las destrezas del lenguaje	38
2.3.7.2.	Tipos de Destrezas	38
2.3.7.2.1.	Writing.....	38
2.3.7.2.2.	Reading.....	39
2.3.7.2.3.	Speaking	39
2.3.7.2.4.	Listening.....	40
2.3.8.	Breakout EDU: aprendizaje basado en retos y la enseñanza del idioma inglés.....	40
2.3.9.	Currículo nacional de Lengua Extranjera	40
2.4.	SISTEMA DE HIPÓTESIS	41
2.5.	VARIABLES DE INVESTIGACIÓN.....	41
2.6.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	42
CAPÍTULO III		44
3.	DISEÑO METODOLÓGICO.....	44
3.1.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	44
3.2.	TIPO DE LA INVESTIGACIÓN	44
3.2.1.	Según el Propósito	44
3.2.2.	Según el Nivel.....	45
3.2.3.	Según la Fuente.....	45
3.2.4.	Según el Tiempo	45
3.3.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	45

3.4.	MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN	47
3.4.1.	Método científico	47
3.4.2.	Método Hipotético - Deductivo.	47
3.5.	NIVEL DE INVESTIGACIÓN	48
3.6.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	48
3.6.1.	Población.....	48
3.6.2.	Muestra	48
3.7.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	48
3.8.	TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS	50
	CAPÍTULO IV.....	51
4.	ANÁLISIS DE DATOS.....	51
4.1.	RESULTADO DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES	51
4.2.	RESULTADOS DE LAS PRUEBAS OBJETIVAS APLICADAS	62
4.3.	PRUEBA DE HIPÓTESIS	64
	CAPÍTULO V	68
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	68
5.1.	CONCLUSIONES	68
5.2.	RECOMENDACIONES.....	69
	CAPÍTULO VI.....	70
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA	70
6.1.	JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	70
6.2.	FACTIBILIDAD DEL PROYECTO.....	70
6.3.	OBJETIVOS	71
6.3.1.	General	71
6.3.2.	Específicos	71
6.4.	METAS	71
6.5.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROYECTO.....	72
6.5.1.	Aprendizaje Basado en Retos	72
6.5.2.	Gamificación.....	72
6.5.3.	Breakout Edu	73
6.5.4.	Teorías de Aprendizaje	73

6.5.4.1. Teoría conductista.....	73
6.5.4.2. Teoría cognitivista	74
6.5.4.3. Teoría constructivista.....	74
6.5.5. Marcos de Diseño de Gamificación	74
6.5.5.1. El “Gamification Model Canvas”	74
6.5.5.2. Las 4 Qs o Sma Model.....	75
6.5.5.3. Marco 6D	76
6.6. MARCO DE DISEÑO DE GAMIFICACION APLICADO – 6D.....	77
6.6.1. Definir objetivos	78
6.6.2. Diseñar y orientar el comportamiento esperado	78
6.6.3. Describir a tus jugadores.....	78
6.6.4. Diseñar ciclos de actividad	79
6.6.5. Diversión no olvidar	81
6.6.6. Determinar las herramientas apropiadas	82
6.6.6.1. Mecánica:.....	82
6.6.6.2. Dinámica:.....	82
6.6.6.3. Componentes:	82
6.7. SOFTWARE UTILIZADO	86
6.7.1. RPG Maker MV.....	86
6.7.2. Adobe Photoshop Cs5.....	88
6.7.3. AutoPlay Media Studio 8.....	88
6.8. RECURSOS	88
6.8.1. Humanos.	88
6.8.2. Materiales.....	88
6.8.3. Técnicos	88
6.9. PRESUPUESTO DE EJECUCIÓN	89
6.9.1. Ingresos	89
6.9.2. Egresos	89
BIBLIOGRAFÍA	90
ANEXOS	93
1. ACTA DE REUNION – ÁREA DE INGLÉS.....	94

2.	ENCUESTA.....	98
3.	EVALUACIÓN Y RÚBRICA.....	101
4.	CERTIFICADO DE APLICACIÓN.....	117
5.	TEST DE BARTLE	119
6.	REGISTRO FOTOGRÁFICO	122
7.	SINTESIS DEL JUEGO GAMIFICADO	126

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	42
TABLA 2 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	43
TABLA 3 IMPORTANCIA DEL COMPUTADOR EN EL DIARIO VIVIR	52
TABLA 4 USO DE LA PC A LA SEMANA.....	53
TABLA 5 JUEGO EN LA PC	54
TABLA 6 HORAS QUE JUEGA EN LA PC	55
TABLA 7 NIVEL DE DIFICULTAD.....	56
TABLA 8 JUEGO EN INGLÉS	57
TABLA 9 ATENCIÓN DE UN JUEGO DE INGLÉS	58
TABLA 10 GRADO DE CONOCIMIENTO DE INGLÉS	59
TABLA 11 CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS DE INGLÉS	60
TABLA 12 CONTENIDOS GRAMATICALES	61
TABLA 13 PROMEDIO DE LAS DESTREZAS LINGÜÍSTICAS	62
TABLA 14 PRUEBA ESTANDARIZADA T – STUDENT	65
TABLA 15 ESTADÍSTICA DE GRUPO	65
TABLA 16 PRUEBA DE MUESTRAS INDEPENDIENTES	67
TABLA 17 CARACTERÍSTICAS DE LOS ÍTEMS DEL MODELO CANVAS	75
TABLA 18 DESCRIPCIÓN DE LAS ETAPAS DEL MODELO 6D.....	76
TABLA 19 CONTENIDO EN BASE AL CURRÍCULO NACIONAL	83
TABLA 20 DETALLE DE GATOS	89

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 APRENDIZAJE INTEGRADO DE CONTENIDOS Y LENGUA EXTRANJERA.....	36
GRÁFICO 2 IMPORTANCIA DEL COMPUTADOR EN EL DIARIO VIVIR.....	52
GRÁFICO 3 USO DE LA PC A LA SEMANA	54
GRÁFICO 4 JUEGO EN LA PC	55
GRÁFICO 5 HORAS QUE JUEGA EN LA PC.....	56
GRÁFICO 6 NIVEL DE DIFICULTAD	57
GRÁFICO 7 JUEGO EN INGLÉS.....	57
GRÁFICO 8 ATENCIÓN DE UN JUEGO DE INGLÉS	58
GRÁFICO 9 GRADO DE CONOCIMIENTO DE INGLÉS	59
GRÁFICO 10 CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA	60
GRÁFICO 11 CONTENIDOS GRAMATICALES	61
GRÁFICO 12 DESTREZAS LINGÜÍSTICAS	63
GRÁFICO 13 CAMPANA DE GAUSS.....	66
GRÁFICO 14 PREGUNTAS DEL MODELO 4QS O SMA.....	76
GRÁFICO 15 TIPOS DE JUGADORES	78
GRÁFICO 16 ESQUEMA DE LA APLICACIÓN	79
GRÁFICO 17 ESQUEMA DE LA APLICACIÓN EN CAPAS - RPG MAKER MV	81
GRÁFICO 18 INTRODUCCIÓN.....	81
GRÁFICO 19 CONTADOR DE OBJETOS Y MONEDAS	82
GRÁFICO 20 INGRESO - RETO 1	127
GRÁFICO 21 EXPLICACIÓN DE LA MISIÓN - RETO 1	127
GRÁFICO 22 HIERBA 1 - RETO 1	128
GRÁFICO 23 HIERBA 2 - RETO 1.....	128
GRÁFICO 24 HIERBA 3 - RETO 1	129
GRÁFICO 25 HIERBA 4 - RETO 1	129
GRÁFICO 26 HIERBA 5 - RETO 1	130
GRÁFICO 27 INCENTIVO - RETO 1	130
GRÁFICO 28 INGRESO - RETO 2	131
GRÁFICO 29 EXPLICACIÓN DE LA MISIÓN - RETO 2.....	131
GRÁFICO 30 ROCA 1 - RETO 2	132

GRÁFICO 31 ROCA 2 - RETO 2	133
GRÁFICO 32 ROCA 3 - RETO 2	133
GRÁFICO 33 ROCA 4 - RETO 2	134
GRÁFICO 34 ROCA 5 - RETO 2	134
GRÁFICO 35 INCENTIVO - RETO 2	134
GRÁFICO 36 INGRESO - RETO 3	135
GRÁFICO 37 7 DIFERENCIAS - RETO 3.....	136
GRÁFICO 38 TRIVIA - RETO 3	136
GRÁFICO 39 MISIÓN SUPERADA	136

RESUMEN

El proceso de enseñanza aprendizaje debe ir de la mano con la evolución tecnológica, con el fin de mantener la motivación e interés del alumnado, la educación debe ser más interactiva y menos tradicional, específicamente en las clases de la asignatura del idioma inglés, siendo esa necesaria en una Institución la cual es eje del circuito educativo. Para poder solucionar dicha problemática se ha planteado como objetivo proponer un aprendizaje basado en retos a través del Breakout EDU para el desarrollo de las destrezas lingüísticas: reading y writing en el idioma inglés de los estudiantes de 9eno EGB. La investigación es de tipo: cuantitativa, descriptiva, bibliográfica, transversal y cuasi experimental de tipo aplicado, se utilizó el método hipotético-deductivo. Posteriormente se desarrolló la aplicación donde se utilizó el software RPG Maker MV mismo que permitió programar, compilar y probar el instrumento, para lo cual se escogió la metodología 6D de Dan Hunter y Kevin Werbach. Luego se utilizó la técnica T – student, para poder desarrollarla se dividió a los estudiantes en un grupo de control y uno experimental, tomando en cuenta que al grupo de control se le aplicó una clase magistral y al grupo experimental se le aplicó el Breakout EDU, seguidamente se empleó una evaluación basada en la técnica LISREW que permitió determinar la diferencia entre el desarrollo de las destrezas lingüísticas: reading y writing de ambos grupos. Como resultado de la investigación se implementó el aprendizaje basado en retos: Breakout EDU como metodología didáctica, la cual permitió que las destrezas lingüísticas: Reading y Writing en el idioma inglés de los estudiantes de 9eno EGB mejoren positivamente.

Palabras claves: Breakout Edu, LISREW, gamificación, destreza, aprendizaje basado en reto.

ABSTRACT

The teaching-learning process must go hand in hand with technological evolution to maintain students' motivation and interest; education must be more interactive and less traditional, specifically in English language classes, which is necessary for an institution of the educational circuit. In order to solve this problem, the objective is to propose learning based on challenges through Breakout EDU for the development of linguistic skills: reading and writing in the English language of 9th BGE students. The research is quantitative, descriptive, bibliographic, cross-sectional, and quasi-experimental of applied type; the hypothetical-deductive method was used. Subsequently, the application was developed using the RPG Maker MV software, which was used to program, compile and test the instrument, for which the 6D methodology of Dan Hunter and Kevin Werbach was chosen. Then the T - student technique was used; in order to develop it, the students were divided into a control group and an experimental group, taking into account that the control group was given a master class and the experimental group was given the Breakout EDU. An evaluation based on the LISREW technique was used to determine the difference between the development of the linguistic skills: reading and writing of both groups. As a result of the research, the challenge-based learning: Breakout EDU was implemented as a didactic methodology, which allowed the linguistic skills: reading and writing in the English language of 9th BGE students to improve positively.

Keywords: Breakout Edu, LISREW, gamification, skills, challenge-based learning.

Reviewed by:

Mgs. Hugo Romero

ENGLISH PROFESSOR

c.c. 0603156258

INTRODUCCIÓN

En la actualidad en nuestro país en la mayoría de las instituciones educativas se ha implementado el uso de las herramientas didácticas, debido a la problemática mundial ocasionada por el COVID -19, en la Unidad Educativa "Dr. Emilio Uzcátegui" debido a la falta de conocimiento no se han utilizado las herramientas informáticas como un apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, naciendo así la necesidad en los estudiantes de contar con una herramienta la cual permita adquirir conocimientos y desarrollar las diferentes destrezas de una forma divertida. La Unidad Educativa "Dr. Emilio Uzcátegui" al ser eje del circuito 06D04C10_a perteneciente al cantón Guamote y a la vez una institución que fomenta el auto aprendizaje, al no contar con una herramienta que permita a los estudiantes estar lo suficientemente motivados, se pretende buscar una metodología diferente que brinde a los estudiantes la oportunidad de obtener conocimientos significativos sin importar ni el momento ni el lugar.

La investigación es cuantitativa y a la vez: aplicada, descriptiva, bibliográfica, transversal y cuasi experimental; en la cual se aplicó los métodos: científico e hipotético deductivo, la población de estudio estuvo constituida por todos los estudiantes de 9eno año de Educación General Básica de la jornada matutina de la Unidad Educativa "Dr. Emilio Uzcátegui" contando con un total de 90 estudiantes la población de estudio es finita, para obtener la muestra se seleccionó específicamente a los estudiantes de 9eno año de EGB paralelo "A" conformados por un total de 30 estudiantes, los cuales fueron asignados por el sistema CAS del MINEDU, y fue obtenida basándose en los criterios del investigador al ser de tipo probabilístico. Debido al tamaño de la muestra se utilizó la técnica T – student, para poder desarrollarla se dividió a los estudiantes en un grupo de control y uno experimental, al grupo de control se le aplicó una clase magistral y al grupo experimental el Breakout EDU, posteriormente se empleó una evaluación basada en la técnica LISREW que

permitió determinar la diferencia entre el desarrollo de las destrezas lingüísticas: reading y writing de ambos grupos. Inmediatamente se realizó la tabulación de los datos obtenidos en el software Microsoft Excel 2016 y en el IBM SPSS Statistics los cuales permitieron comprobar la hipótesis planteada.

En base al procedimiento anteriormente planteado se logró concluir que al proponer el aprendizaje basado en retos como una metodología innovadora al momento de aplicar en las clases de inglés mediante el uso del Breakout EDU fue satisfactorio, ya que el valor de la media del grupo experimental es 8,1333 supera a la media del grupo de control que es 7,1333. De tal manera que, si bien la esfera de la diversión o esparcimiento en las actividades lúdicas y a la recreación, resulta de gran importancia para la sociedad en su conjunto, su significación para el caso de los estudiantes de 9eno EGB “A” resulta positivo en el desarrollo de las destrezas lingüísticas: Reading y Writing.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMATIZACIÓN

1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En los últimos años a nivel mundial el desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza - aprendizaje están experimentando un vertiginoso desarrollo, ya que la tecnología está en constante evolución, la cual permite una transformación del sistema educativo en un proceso más intuitivo, experiencial, cooperativo, colaborativo, participativo e investigativo. Ecuador la creatividad y la necesidad de focalizar la formación integral, permite al estudiante adaptarse a los nuevos desafíos, los cuales desarrollen un aprendizaje significativo en el área de Lengua Extranjera; y a la vez que el educando pueda adquirir o desarrollar las destrezas que abarcan a la lengua inglesa.

Tomando en cuenta que la problemática radica en el desconocimiento de nuevas estrategias, metodologías activas e innovadoras mismas que permiten que el clima laboral sea más atractivo al momento de llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje, por otra parte el avance tecnológico y las transformaciones sociales exigen propuestas innovadoras las cuales con lleven a visualizar un cambio en la educación actual, en consecuencia se ha desencadenado brechas de aprendizaje en el área de Lengua Extranjera en la Unidad Educativa "Dr. Emilio Uzcátegui".

Luego de una reunión del área de inglés precedida por el Rector de la institución educativa se pudo apreciar que, en base a las experiencias emitidas por los docentes, se aplican diversas metodologías en la asignatura, sin embargo, los estudiantes muestran poca motivación en el proceso enseñanza aprendizaje y como consecuencia obtienen bajo rendimiento académico; generando en el alumno un estado de aburrimiento e irrelevancia a la materia permitiendo que las destrezas lingüísticas en el idioma no se desarrollen satisfactoriamente (anexo 1).

La tecnología que posee la institución educativa no ha sido tomada en cuenta como estrategia didáctica de aprendizaje, eso generó docentes desactualizados en el desarrollo de las destrezas lingüísticas y del conocimiento; debido a esto, durante la aparición de la pandemia que acecha al mundo COVID – 19 , los docentes entregaban documentos impresos con las actividades que debían ser realizadas semana a semana, después se implementó el trabajo mediante el uso de la red social Facebook y mediante la aplicación de mensajería WhatsApp con el fin de dar a conocer las actividades y de resolver alguna duda.

Por tal motivo se busca una manera diferente de desarrollar en los estudiantes de 9eno EGB de la Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui” las destrezas lingüísticas: reading y writing, con el principal objetivo de modificar el comportamiento, aumentar la motivación y beneficiar la participación de los alumnos.

1.2. JUSTIFICACIÓN

La Unidad Educativa brinda su oferta académica a estudiantes provenientes de la parroquia Cebadas y sus comunidades aledañas, al momento de utilizar el juego gamificado se motivará a dichos estudiantes de una manera diferente, ya que podrán desarrollar sus habilidades lingüísticas y adquirir un aprendizaje significativo. Según Bautista citado en Batres O’brien & Yebra (2019) manifiesta la importancia de hablar varios idiomas con fluidez para la búsqueda de empleo, se considera que el inglés se exige en un 90% en las ofertas de trabajo, hoy en día hay una gran cantidad de alumnos/as que fracasan a la hora de aprender la lengua inglesa desde edades tempranas hasta acabar la educación secundaria, debido a diversos factores, ya sean intrínsecos o extrínsecos.

Por otra parte, se considera varios aspectos que permiten verificar que es importante el cumplimiento de los objetivos propuestos, los cuales conllevan a diseñar un Breakout EDU cuyo propósito es implantar cambios en los procesos de enseñanza aprendizaje, el docente se beneficiará

en su labor profesional ya que: puede utilizar el Breakout EDU como un soporte aceptable para la transferencia de los conocimientos, desarrollará habilidades tanto en el ámbito tecnológico como en la lengua inglesa, a la vez puede motivar a docentes de otras áreas o de otras instituciones educativas; por consiguiente, los docentes deben estar preparados para adaptar sus prácticas didácticas a las necesidades de los estudiantes que demandan variar su ambiente de trabajo.

En calidad de investigadora se mejorará positivamente en el desarrollo de las destrezas lingüísticas, se utilizará como recurso didáctico una herramienta tecnológica que permita complementar el proceso de enseñanza – aprendizaje, permitirá aplicar el aprendizaje basado en retos y a la vez desarrollar el pensamiento crítico. Tomando en cuenta que todo se lo debe de realizar con un sentido ético y cognoscitivo, ya que este aspecto es pieza fundamental para una actitud científica que favorece la objetividad y la tolerancia.

En la UE “Dr. Emilio Uzcátegui” hasta el momento no se ha manejado el aprendizaje basado en retos como una metodología útil para la transferencia de conocimientos, las herramientas utilizadas en la institución son: los libros, folletos, vídeos, audios del MINEDU, hojas impresas, diccionarios, programas radiales y televisivos, los mismos que no llaman la atención en los estudiantes y han desencadenado en muchos de los casos en deserción escolar.

A largo plazo permitirá avanzar hacia un nuevo modelo educacional a través de una integración más sostenible para mitigar el desánimo, el aburrimiento y porque no la deserción escolar en el sistema educativo ecuatoriano, a mediano plazo la presente investigación puede ser una base para continuar desarrollando diversas investigaciones relacionadas con la gamificación, el Breakout EDU, el aprendizaje basado en retos en el idioma inglés; y en poco tiempo el juego gamificado se puede convertir en una herramienta innovadora la cual emplea las mecánicas del juego en entornos

y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos (Gallego et al., 2013).

La presente investigación es factible ya que se cuenta con los recursos: humanos, tecnológicos y económicos; cabe mencionar que, gracias al apoyo de las autoridades del establecimiento educativo se mantiene acceso a la información relevante, por lo que es posible la realización de la investigación.

1.3. PREGUNTAS CIENTÍFICAS

- ✚ ¿Cuáles son los requerimientos básicos con respecto al Breakout EDU de los estudiantes de 9eno EGB de la UE” Dr. Emilio Uzcátegui” en el año lectivo 2019 - 2020?
- ✚ ¿Cómo diseñar el Breakout EDU: Aprendizaje Basado en Retos para el desarrollo de las destrezas lingüísticas: writing y reading en el idioma inglés de los estudiantes de 9eno EGB de la UE” Dr. Emilio Uzcátegui” en el año lectivo 2019 - 2020?
- ✚ ¿Cuál es la incidencia de Aprendizaje Basado en Retos: Breakout EDU en el desarrollo de las destrezas lingüísticas: writing y reading en el idioma inglés?

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Proponer un aprendizaje basado en retos a través del Breakout EDU para el desarrollo de las destrezas lingüísticas: reading y writing en el idioma inglés de los estudiantes de 9eno EGB de la UE “Dr. Emilio Uzcátegui” en el año lectivo 2019 - 2020.

1.4.2. Objetivos Específicos

- ✚ Determinar los requerimientos básicos de los estudiantes de 9eno EGB mediante la aplicación de una evaluación diagnóstica.

- ✚ Diseñar un Breakout EDU mediante el software RPG Maker MV incluyendo contenido gramatical que se encuentra en el currículo nacional del idioma inglés.
- ✚ Aplicar el Breakout EDU en el desarrollo de las clases de inglés mediante una herramienta didáctica.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Internacional

En la actualidad se han venido desarrollando diversas investigaciones a nivel internacional, un primer trabajo corresponde a Bosch (2019), quien realizó la propuesta “Breakout EDU en el aula de Tecnología de 3º de Educación Secundaria Obligatoria”, en este trabajo se manejaron teorías como constructivistas, el aprendizaje significativo y la motivación, siendo su objetivo principal: mejorar los resultados del proceso de enseñanza aprendizaje y aumentar la motivación de los alumnos de 3º de ESO en la asignatura de Tecnología a través de la metodología de gamificación, Breakout EDU, en el bloque de Máquinas y mecanismos.

La propuesta de intervención consistió en la creación de un juego Breakout EDU por parte de los estudiantes. Y se concluyó que la gamificación es una metodología activa la cual tiene una incidencia importante en la motivación del alumno, convirtiéndose en un aspecto para conseguir un aprendizaje significativo y, además, su uso en el aula de secundaria es relevante para evitar el actual abandono escolar y el bajo rendimiento académico en estos cursos.

Un segundo trabajo de Cambronero (2018), se denomina “Mejora educativa para fomentar la empleabilidad a través del trabajo de competencias transversales mediante un BreakOut Edu”, siendo uno de los objetivos: trabajar las competencias transversales que han destacado como carentes en el alumnado para conseguir mejorar su empleabilidad futura, como resultados más destacables han sido que el alumnado ha aumentado el interés por el módulo de Formación y orientación laboral (en adelante FOL), y les gustaría seguir realizando actividades de este tipo, y la

conclusión que se ha extraído a partir de los resultados es que, el alumnado presenta una mejora de las competencias transversales que se deseaban trabajar. Sin embargo, sería conveniente realizar más metodologías a lo largo del próximo curso, para que sigan trabajando estas competencias, y así aplicarlas en su futuro laboral de manera casi instintiva.

Un tercer trabajo relacionado con la enseñanza del idioma inglés el cual se denomina “Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria”, su objetivo principal: elaborar una propuesta basada en la gamificación utilizando concretamente un Escape EDU como elemento motivador en la enseñanza de la lengua inglesa, se introdujo como elemento gamificador el Escape EDU, a partir del cual se aumentó la motivación de los alumnos a la hora de aprender inglés. Esta propuesta está formada por cinco sesiones y una sesión final, en la que se realizó el Escape EDU. Todas las sesiones se sustentan en el método del enfoque comunicativo (Communicative Language Teaching) y en el enfoque por tareas (Task Based Learning). A lo largo de las sesiones hubo un hilo conductor que tenía que ver con la narrativa de Escape EDU, de esta manera los alumnos se irán adentrando en la historia y en el objetivo final del Escape EDU (Batres O'brien & Yebra, 2019).

Un cuarto trabajo es “Gamificación y Breakout EDU en Formación Profesional. El programa “Grey Place” en Integración Social”, su objetivo es aumentar la motivación escolar del alumnado, planteó un proceso de enseñanza-aprendizaje cooperativo a través de un proyecto gamificado centrado en la identificación y creación de recursos educativos para alumnado con diversidad funcional. Se concluye que el uso de estrategias gamificadas pueden ser motivadoras para el alumnado y beneficiosas para su aprendizaje (Manzano León et al., 2019).

Según Moreno Fuentes (2019) en su propuesta “El “Breakout EDU” como herramienta clave para la gamificación en la formación inicial de maestros/as” planteando como objetivo

principal: aumentar la motivación y el acercamiento a los contenidos y competencias de una asignatura optativa de la mención en Lenguas Extranjeras (inglés) en el Grado en Educación Primaria, tras el análisis de resultados, las conclusiones nos permiten destacar que este tipo de metodologías activas y, en especial, las estrategias de gamificación generan un alto de nivel de motivación en el alumnado universitario, permiten el trabajo cooperativo y favorecen la adquisición de competencias clave y de los contenidos de las asignaturas.

2.1.2. Nacional

A nivel nacional no se han encontrado trabajos de investigación que involucren directamente el presente tema de investigación pero si parecidos por ejemplo el trabajo de Calderón (2019) denominado “Gamificación en la atención de la mujer gestante”, aplicando una muestra a 172 personas, realizando una evaluación inicial y una evaluación final, en las cuales se evidenció el conocimiento que poseen las educadoras del MIES, anterior y posterior al haber impartido los contenidos de la gamificación, en los temas de: embarazo, cuidado prenatal, alimentación y estimulación prenatal.

Se realizó el análisis e interpretación de los resultados, evidenciando que en la evaluación inicial la mayoría de la población no tienen conocimiento de los contenidos planteados ubicándose en el rango de puntuación de 4.0 a 6.9 puntos (regular), correspondiente al 90% de la población, mientras que en la evaluación final se determinó que las educadoras adquirieron el conocimiento de los contenidos planteados en el taller, por lo que la mayoría de la población evaluada se ubicó en el rango de 9 a 10 puntos (excelente), correspondiente al 77% de la población, evidenciando así que la gamificación es un estímulo lúdico que despierta, incentiva y motiva a las personas a aprender, concentrarse y retener la información de una manera más fácil y creativa.

2.1.3. Regional

A nivel regional no se han encontrado trabajos de investigación que involucren directamente el presente tema de investigación, pero si parecidos, por ejemplo: el trabajo de Alcívar (2015) “Aplicación de conceptos de gamificación en la capacitación en el uso de sistemas ERP”, tiene como objetivo mostrar los beneficios del uso de gamificación en las organizaciones para mejorar la capacitación en el uso de sistemas ERP. Se plantea como hipótesis que la incorporación de conceptos de gamificación a un sistema de capacitación de sistemas ERP mejora el aprendizaje y satisfacción de los usuarios. Para corroborarlo, se diseñó un sistema de capacitación gamificado y se lo evaluó con formalidad estadística. Los resultados muestran que esta herramienta de capacitación convierte al entrenamiento de sistemas ERP en una experiencia agradable para los colaboradores. Esta aplicación muestra el potencial que tiene el uso de conceptos de gamificación como herramienta para el ingeniero industrial en el área de factor humano, por su fundamentación en teorías motivacionales y de comportamiento.

Un segundo trabajo es “Gamificación y enseñanza de Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado”, se fundamenta en las teorías de aprendizaje, la Enseñanza de Lengua y Literatura y la gamificación, enunciados y estudiados en el marco teórico, la propuesta es de tipo proyectiva, de diseño de campo, contemporáneo transaccional y multivariable. La población está definida por el total de los estudiantes de Segundo de Bachillerato General Unificado (64), a quienes se les aplicó una encuesta cerrada digital, la misma que fue analizada de forma cuantitativa. Con los resultados obtenidos y luego de diagnosticar la situación actual de los procesos de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura se advierte que la gamificación es una estrategia didáctica innovadora que contribuye a mejorar las metodologías didácticas de enseñanza-aprendizaje de los docentes y mejora el rendimiento de los alumnos en

esta materia, puesto que, favorece el gusto de los estudiantes hacia la Lengua y la Literatura (Vergara, 2020).

2.1.4. Local

A nivel local no se han encontrado trabajos de investigación que involucren directamente el presente tema de investigación, pero si parecidos, por ejemplo:

“La Gamificación para el aprendizaje del Bloque 2: Los seres humanos en el espacio de la asignatura de Estudios Sociales de Octavo año de EGB”, el objetivo es: proponer la gamificación como método para el aprendizaje del bloque 2 los seres humanos en el espacio de la asignatura de estudios sociales, la metodología de trabajo según el diseño no experimental, de tipo: campo, bibliográfica, transversal; sustentados en el método inductivo – deductivo. Se concluyó que la gamificación es una herramienta de carácter lúdica que facilita la enseñanza de las Ciencias Sociales de una forma más activa, desarrollando una experiencia positiva en el educando (Merino, 2019)

2.2. FUNDAMENTACIONES

2.2.1. Fundamentación Legal

La fundamentación legal del presente trabajo se basa en: la Constitución de la República del Ecuador (2008), Título II Derechos, Capítulo I, Sección Tercera, Art 16 inciso 2 El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación, Art 22 las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas y Art 25 las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

La Ley Orgánica De Educación Intercultural, Título I, De Los Principios Generales, Capítulo Único del Ámbito, Principios Y Fines, Art 2 Principios, inciso u ,Investigación, construcción y

desarrollo permanente de conocimientos; se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica (Ley Orgánica De Educación Intercultural, 2017).

Así también es importante citar al Estatuto regente de la UNACH en el Capítulo IV De los Fines y Objetivos Art. 5 incisos: a) Incrementar la calidad, pertinencia y excelencia académica, b) Incrementar la creación, desarrollo, transferencia y difusión de ciencia, innovación, tecnología y saberes, c) Incrementar la vinculación con la sociedad integrando la docencia e investigación; y, d) Incrementar la eficiencia operacional institucional (Guerrero, 2019).

2.2.2. Fundamentación Epistemológica

La epistemología a utilizar es el pragmatismo, que es una de las fundamentaciones filosóficas donde la razón es el objetivo de ella llevando acabo el pensamiento practico y general de las cosas y el resultado delos experimentos de los científicos o fenómenos a estudiar (Leon & Zambrano, 2017). Dentro de este enfoque, es fundamentarla inserción del Breakout EDU en el desarrollo de las destrezas lingüísticas del writing y speaking en el contexto de la educación general básica superior, con la finalidad de aprovechar oportunamente las habilidades y destrezas de los estudiantes, fortaleciendo las planificaciones docentes como ayuda significativa en el aprendizaje del contenido.

2.2.3. Fundamentación Filosófica

Las Tecnologías de la Información y Comunicación conlleva una serie de aspectos enmarcados a la educación, interviniendo en su gran mayoría en la formación del estudiante al enfrentarse con las nuevas tendencias en el proceso de enseñanza, es por eso que esta investigación se ubica en el paradigma critico propositivo, critico porque hace énfasis en el análisis de la educación,

mientras el propositivo resuelve la problemática que enfrenta las nuevas tendencias de educación(Chisag Chisag, 2018).

2.2.4. Fundamentación Pedagógica

Según Schunk (2012) aprender implica construir y modificar nuestro conocimiento, así como nuestras habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas, las personas aprenden habilidades cognoscitivas, lingüísticas, motoras y sociales, las cuales pueden adoptar muchas formas.

2.2.5. Fundamentación Psicológica

Según Lev Vygotsky la ley fundamental de la adquisición de conocimiento afirma que, este comienza siendo siempre objeto de intercambio social, es decir, comienza siendo interpersonal para luego internalizarse o hacerse intrapersonal, en esta adquisición del conocimiento, la conciencia es quien juega un rol fundamental: él centrará su trabajo en el estudio de los procesos psicológicos de la conciencia (Leon & Zambrano, 2017).

2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La presente investigación se sustenta en las siguientes bases científicas educativas:

2.3.1. Conductismo

El conductismo hace referencia a las respuestas ante estímulos, es algo externo al cerebro del hombre, y no estudia porque se da esa respuesta, se podrán conocer por lo tanto los estímulos que llegan y las respuestas (acciones del individuo), dentro de la gamificación se toma un tercer factor denominado “consecuencia” resultante del comportamiento, la cual puede ser modificada sobre el comportamiento en función de estas consecuencias y esto es lo que se denomina como “aprendizaje”, al momento de usar la gamificación se destaca tres puntos dentro de este aprendizaje: observación el cual permite mirar que hacen los participantes, bucles de

realimentación en el cual hay etapas como: acción, realimentación y respuesta, y finalmente el refuerzo se da cuando se refuerza el estímulo en el aprendizaje, cabe mencionar que cuando cierta acción produce cierta respuesta se tiende a aprender y crear una asociación entre ambas. (Borras Gene, 2015a).

2.3.2. Cognitivismo

Según Gardner, 1996; Mayer, 1981; Baars, 1986 citado en Castañon (2017) se ha logrado revolucionar la corriente psicológica, debido a los avances científicos que han ocurrido más allá de sus fronteras. Estos avances serían básicamente seis: el advenimiento de la informática, la teoría de la información, la cibernética, las nuevas teorías neurológicas, las nuevas descripciones de los síndromes neuropsicológicos y la teoría lingüística de Noam Chomsky.

Pretende saber qué ocurre en el cerebro de las personas para comportarse de una manera concreta, es algo interno. Según Gene (2015) dentro de la gamificación se encuentran las recompensas las cuales pueden ser: recompensas intrínsecas, el individuo no se fija en las consecuencias, actúa por la acción; y las recompensas extrínsecas hace referencia al hacer algo por una recompensa externa, es menester mencionar que las recompensas pueden actuar como motivadores extrínsecos que eliminen la motivación intrínseca.

2.3.3. Motivación

Según la Real Academia de la lengua española en su tercera acepción, define a la motivación como el conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona, para lo cual debe de existir un motivo, mismo que es la razón que mueve algo. La motivación es lo que le lleva al individuo hacer algo.

2.3.3.1. Tipos de motivación:

Tomando en cuenta que el conductismo se basa más en motivación extrínseca y el cognitivismo en motivación intrínseca.

Dentro del cognitivismo existe la teoría de la autodeterminación según la cual los individuos no necesitan recompensas para motivarse, y la motivación intrínseca es la mejor manera de que hagan cosas, los seres humanos son proactivos y tienen un sentimiento interno de crecer (Borras Gene, 2015a). El espectro de motivación cuenta con tres zonas:

- Sin motivación. - es la ausencia de actuar.
- Extrínseca. - proviene de fuera del individuo.
- Intrínseca. – es la realización de una actividad con el fin de obtener la satisfacción en sí de realizarla.

Para poder desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje de mejor manera y el estudio de sus diferentes formas aparece la pedagogía, el término antes mencionado según Castañeda (2013) es denominado a nivel mundial como la madre de las ciencias, ya que la pedagogía es la ciencia que toma como objeto de estudio a la educación, Herbart había establecido con el nombre de pedagogía general un lugar para la relación entre las vertientes científicas, prácticas y teóricas de la educación. Con el transcurso del tiempo varios pensadores, pedagogos y filósofos han ido desarrollando diferentes modelos pedagógicos con el fin de mejorar la educación y llegar a convertirla en un sistema de calidad para todos los entes de la comunidad educativa.

Por lo que es fundamental llevar a cabo el análisis de la relación de los modelos detallados anteriormente ya que el objetivo es llegar a la transformación de nuevos modelos pedagógicos. Con esta transformación aparece nuevas técnicas y metodologías que se aplicaran en el proceso de enseñanza, ya que la pedagogía es el cúmulo de estas. Dentro de las metodologías educativos están:

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Flipped Classroom (Aula Invertida), Aprendizaje Cooperativo, Gamificación y Juegos Serios, Design Thinking (Pensamiento de Diseño), Thinking Based Learning (Aprendizaje Basado en el Pensamiento).

Hoy en día en diferentes lugares del mundo se desarrolla el proceso enseñanza aprendizaje dentro del cual el educador en basa partir de las diversas inteligencias desarrolladas por parte de los educandos decide cuál de las numerosas metodologías puede aplicar ya que son una pauta fundamental al momento del desarrollo pragmático y curricular en la educación.

2.3.4. Gamificación

La palabra gamificación resulta del termino gamification, está combinada por: game que es el disfrute o entretenimiento y ification que es cómo convertir algo, una acción o un proceso; juntas permiten definir a la gamificación como el proceso de convertir las características de algo en disfrute, alegría y unión (Carrión-Salinas, 2017), mientras que según Nicholson (2015) citado en Bosch (2019) los beneficios de la gamificación en las aulas son múltiples ya que refuerza el conocimiento, desarrolla la habilidad de resolver problemas, tomando en cuenta que gamificar es el uso de las mecánicas de juego en entornos educativos que no se encuentren relacionados con el juego.

En la industria digital aparece la gamificación en el año 2008, teniendo gran acogida en el año 2010, con el objetivo de crear juegos que realicen actividades interactivas para el usuario, y de esa forma despertar su creatividad creándole experiencias atractivas y divertidas; es así como la gamificación empieza a expandirse en primera instancia en el mundo de los negocios.

2.3.5. Breakout EDU: Aprendizaje basado en Retos

Según (Bosch, 2019) los juegos reales, no virtuales, como los Breakout Edu, son ideales para aplicar en las aulas porque transforman el espacio-aula y a diferencia de los videojuegos, fomentan

el contacto cara a cara, la cooperación y el trabajo en equipo(Bosch, 2019)(Bosch, 2019), debido a que Breakout EDU es un juego inmersivo derivado de los populares Escape Rooms guiada directamente a la educación, los cuales se reproducen como espacios de ocio en grandes ciudades, y al mismo tiempo son implementados en la formación empresarial. El cual tiene como objetivo principal que los alumnos vivan una aventura y que encuentren la solución a un problema.

Según Nicholson (2018) citado en Bosch (2019) favorecen la aplicación en las aulas es el tiempo límite, esto crea cierta tensión que hace que los estudiantes se involucren en la actividad, este tipo de juegos se basan en resolver enigmas o problemas y completar tareas. Tomando en cuenta que al aplicar Breakout EDU no hay que salir del aula en la que los alumnos se encuentran, puesto que se generaría inconvenientes.

Hace referencia a otros enfoques, los cuales se recomiendan implementar de forma gradual el Breakout EDU aprendizaje basado en retos o *Challenge Based Learning* (CBL), comenzando con pequeños desafíos que se irán ampliando en duración y complejidad. Se puede relacionar fácilmente con el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje vivencial y el aprendizaje servicio, recordando en muchos aspectos a este último. Aunque ya recopilando algunas de las ideas esbozadas, se pueden destacar, como beneficios del Breakout EDU: aprendizaje basado en retos: mejora en la capacidad de escuchar y de expresión.

2.3.6. Inglés

El idioma inglés es un lenguaje que nace en el Reino Anglosajón de Inglaterra, tiene origen germánico occidental, el término “inglés” es una derivación de “anglos”, el nombre oficial de la tribu germánica que llevó a un inglés primitivo a lo que se convertiría en Reino Unido.

2.3.6.1. Importancia

El idioma inglés en la actualidad es una de las lenguas más conocidas en todo el mundo desde hace años atrás con el boom de la globalización, por lo que existen millones de personas que aprenden este idioma ya sea para acceder a un trabajo, a una educación o para simplemente leer un libro. Muchos investigadores afirman que aprender o conocer un idioma en este caso el inglés se ha convertido en una necesidad.

Se piensa que es una de las lenguas con más predominio dentro del mundo actual, ya que es utilizada para dar disertaciones que congregan individuos de naciones con idiomas completamente diferentes, fácilmente se puede aseverar que es la lengua del mundo actual. Según un estudio de Lenguaje Monthly, el inglés es el idioma principal en 115 países. Esta cifra supera por lejos al francés, el cual se ubica en segundo lugar con 35 países (Notimex, 2011).

2.3.6.2. Inglés en el Ecuador

Según lo que establecen los lineamientos emitidos por el Ministerio de Educación, se ha diseñado un nuevo currículo de lengua extranjera inglés que responde a las necesidades de la realidad ecuatoriana, se encuentra planteada para los estudiantes de 2° a 10° grado de Educación General Básica y de 1° a 3° de Bachillerato General Unificado, cuya lengua materna no es el inglés. Dado que la población ecuatoriana se compone de diferentes grupos culturales y lingüísticos, este plan de estudios reconoce que no todos los alumnos en el Ecuador son L1 hispanohablantes y hay diversos grados de bilingüismo en las comunidades (Ministerio de Educación Ecuador, 2016).

Las nociones básicas de la propuesta curricular se resumen en:

- El enfoque de lenguaje comunicativo: se aprende mejor como medio para interactuar y comunicarse y no como un conjunto de conocimientos que se memoriza.

- Enfoque centrado en el estudiante: metodologías de enseñanza que reflejan y responden a las fortalezas y desafíos de los educandos, facilitando su proceso de aprendizaje.
- Habilidades de pensamiento: aprender una lengua extranjera impulsa el desarrollo del pensamiento, así como las habilidades sociales y creativas necesarias para el aprendizaje permanente y el ejercicio de la ciudadanía.
- Aprendizaje Integrado de Contenido para las Lenguas Extranjeras (AICLE): un modelo utilizado para integrar el aprendizaje de la lengua con aspectos culturales y cognitivos, sirve como motor para el desarrollo de los alumnos.
- Estándares internacionales: el plan de estudios se basa en los niveles y procesos de enseñanza reconocidos internacionalmente para el aprendizaje de idiomas. (MCER).

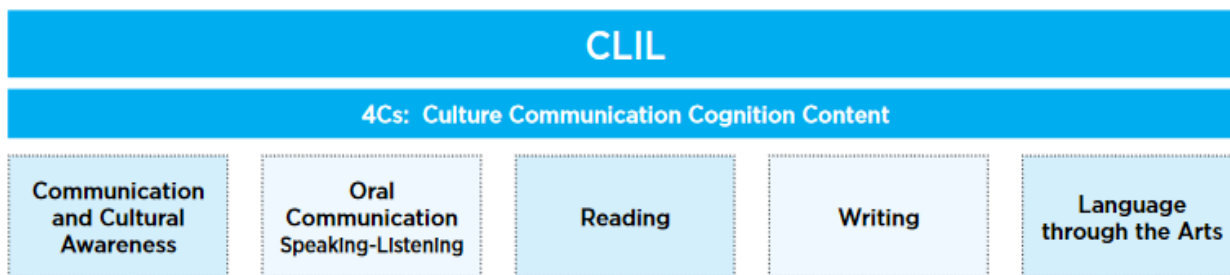
2.3.6.3. Aprendizaje Integrado de Conocimientos curriculares y Lengua Extranjera

Denominado AICLE, dentro de los principios establecidos por parte del MINEDUC en la propuesta curricular es trabajar con el modelo AICLE, el cual es utilizado para integrar el aprendizaje de la lengua con aspectos culturales y cognitivos, de modo que la adquisición de esta lengua sirve como motor para el desarrollo de los alumnos (Ministerio de Educación Ecuador, 2016).

Este método permite tratar al currículo como un todo y no en áreas, ya que se enfoca en tratar diversos temas y a la vez el manejo o aprendizaje de la lengua extranjera. A la vez desvela cinco categorías del alumnado como son: Temor a la lengua, Motivación y participación en la asignatura, Aprendizajes específicos de Educación Física, mejora de la expresión hablada en inglés, e importancia del lenguaje inglés para el futuro profesional.

Gráfico 1

Aprendizaje integrado de contenidos y lengua extranjera



Fuente: Currículo Nacional (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016)

2.3.6.4. Lineamientos establecidos según el Marco Común Europeo (MCER)

El Marco Común Europeo de referencia provee una base frecuente para la producción de eventos de lenguas, en toda Europa. Representa de forma integradora lo que tienen que aprender a crear los estudiantes de lenguas con el fin de manejar un idioma para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz. La representación también alcanza el contexto pedagógico donde se sitúa la lengua. El Marco de referencia define niveles de dominio de la lengua que permiten comprobar el progreso de los estudiantes en cada etapa del aprendizaje y a lo largo de su vida (Consejo de Europa, 2002).

2.3.7. Destreza Lingüística

La destreza lingüística es la habilidad de poner en práctica las técnicas del uso de la lengua, en el idioma inglés se las llama writing, listening, reading y speaking; a las personas para reconocer las operaciones mentales; tienen una base orgánica y se desarrollan de acuerdo con las etapas del ciclo evolutivo, pero pese al anterior, el desarrollo de estas estructuras no constituye un proceso espontáneo y que debe ser estimulado y ejercitado a través de experiencias y/o de entrenamiento formal o informal (Schmidt, 2006).

En tal virtud una destreza es un sinónimo de habilidad, la cual debe ser estimulada y ejercitada a través de diversas maneras, tomando en cuenta que en la actualidad la tecnología ha ido avanzando a pasos agigantados, se puede ir aplicando la misma para desarrollar las destrezas en el ser humano.

Cabe mencionar que la constancia y la repetición son elementos clave para conseguir una destreza auténtica sin dejar a un lado la inteligencia personal. O a su vez es definida como el conjunto de destrezas generales que determinan de manera amplia pero precisa las habilidades a desarrollar en el proceso de construcción del conocimiento del idioma inglés.

2.3.7.1. Importancia de las destrezas del lenguaje

Año tras año la comunicación se ha convertido en el pilar fundamental del desarrollo de la sociedad, ya que al momento de expresarse el ser humano utiliza una misma codificación, sin el uso del mismo código no existiera comunicación, tomando en cuenta que en la actualidad el desarrollo del idioma es uno de los objetivos primordiales que se plantea el sistema educativo, permitiéndole al ser humano adquirir la capacidad de comprender el mundo que le rodea, convirtiendo los sentimientos, pensamientos e ideas en el mensaje de la comunicación.

Para Guevara & Torres citado en Concha (2016) el aprendizaje de una segunda lengua entraña ser capaz de entender, hablar, leer y escribir en esa lengua y que cuando se hace hincapié en una sola de estas destrezas es por algún motivo específico, identificar sonidos, leer o hablar con corrección - pronunciando bien las palabras o frases, usando los patrones adecuados de acento y entonación -, escribir utilizando el registro requerido en una situación determinada, etc.

2.3.7.2. Tipos de Destrezas

Para Irzsa citado en Concha (2016), los tipos de destrezas del lenguaje en el idioma inglés son los siguientes:

2.3.7.2.1. Writing

Escribir es la comprensión de la relación sonora-gráfica, se estimula al ser humano para que lo que diga de forma verbal pueda ponerlo por escrito, concientizando o culturizando sobre los usos del idioma, como gramática, ortografía, puntuación y vocabulario. Para Vasco (2009) citado en

Concha (2016) la escritura es una habilidad esencial y necesaria cuando se está aprendiendo una segunda lengua como vía de comunicación además de la habilidad oral. Escribir es una forma de practicar las habilidades de lenguaje ya que al escribir el estudiante se ve forzado a notar la gramática, vocabulario y las estructuras del lenguaje. La escritura se considera un medio para alcanzar los objetivos de aprendizaje, no un fin del mismo aprendizaje.

2.3.7.2.2. Reading

El objetivo principal del hilo curricular de Lectura es desarrollar alumnos que estén dispuestos y sean capaces de interactuar de forma autónoma con los textos escritos para las tareas, como extraer información, aprender sobre el mundo que les rodea y comunicarse.

La lectura es un componente clave del aprendizaje del inglés y es sin duda, según Papert (2001) importante ya que un idioma no consiste únicamente de la palabra hablada, los dos beneficios primordiales de la lectura son el desarrollo y entendimiento de la cultura y el aumento del vocabulario, permitiendo una comunicación oral y escrita más completa. A través de la lectura podemos tener acceso a la apariencia de las creencias y valores pedagógicos. La lectura aplicada en cantidades significativas con información comprensible ayudará al desarrollo del lenguaje (Concha, 2016).

2.3.7.2.3. Speaking

El habla es un proceso muy intenso y requiere mucha concentración; hay que conocer y discriminar la pronunciación, la acentuación de las palabras, la acentuación de las frases, el ritmo, la cadencia, la intencionalidad, así como los aspectos paralingüísticos y sociolingüísticos (Concha, 2016).

2.3.7.2.4. Listening

Escuchar: La escucha activa significa escuchar y entender la comunicación desde el punto de vista del que habla, las personas que escuchan deben diferenciar los sonidos, así como también deben comprender las estructuras gramaticales y el vocabulario para así tener una idea clara sobre lo que escuchan. Del mismo modo Rost (2002) define la escucha como el proceso de recibir lo que el emisor desea expresar; para de este modo poder construir el significado de lo que se escucha y así responder de la manera más adecuada ante cualquier pregunta (Concha, 2016).

2.3.8. Breakout EDU: aprendizaje basado en retos y la enseñanza del idioma inglés

Los juegos constituyen una ayuda en la educación y más específicamente en una clase de inglés. Son una competición mental o física que ocurre de acuerdo con reglas preestablecidas y en las cuales los estudiantes toman parte ya sea en grupos o individualmente. Es importante que los docentes especializados en el área de inglés sepan que una de sus tareas más importantes es promover en sus estudiantes el deseo de explorar mediante el juego, cuyo objetivo no debe ser únicamente transmitir la riqueza cultural, sino también desarrollar habilidades. El proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera es un negocio serio y los juegos son algo que lo hacemos por diversión. Esta es la razón por la cual se debe utilizar juegos con los niños/as ya que harán que las clases sean más divertidas, participativas; si un niño/a durante la clase.

2.3.9. Currículo nacional de Lengua Extranjera

Desde la Dirección Nacional de Currículo como parte de la política educativa ha diseñado un currículo de lengua extranjera inglés que responde a las necesidades de la realidad ecuatoriana. La propuesta curricular está diseñada para los alumnos de 2° a 10° grado de Educación General Básica y de 1° a 3° de Bachillerato General Unificado, cuya lengua materna no es el inglés (Ministerio de Educación Ecuador, 2016). Tomando en cuenta que el Currículo Nacional es uno de los pilares

fundamentales de la educación, ya que es la principal clave para guiar hacia donde se dirigen los aprendizajes mediante la unión de los esfuerzos del Estado y de la comunidad educativa. Cabe mencionar que en el currículo nacional de inglés se manifiesta que las destrezas deben desarrollarse de manera gradual.

2.4. SISTEMA DE HIPÓTESIS

Hi: Las destrezas lingüísticas reading y writing de los estudiantes de 9eno EGB de la Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui” luego de utilizar el Breakout EDU: Aprendizaje Basado en Retos en la asignatura de inglés supera a las destrezas lingüísticas reading y writing antes de hacerlo.

Ho: El nivel de las destrezas lingüísticas reading y writing de los estudiantes de 9eno EGB de la Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui” luego de utilizar el Breakout EDU: Aprendizaje Basado en Retos en la asignatura de inglés es igual a las destrezas lingüísticas reading y writing antes de hacerlo.

2.5. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

Variable Independiente: Breakout EDU: Aprendizaje Basado en Retos.

Variable Dependiente: Destrezas lingüísticas: reading y writing en el idioma inglés.

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Breakout EDU: Aprendizaje Basado en Retos

Tabla 1

Operacionalización de la variable independiente

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Breakoutedu: Aprendizaje Basado en Retos	Es un juego inmersivo derivado de los populares Escape Rooms guiada directamente a la educación, se basan en resolver enigmas o problemas, los desafíos planteados o a su vez completar tareas, mediante la interacción. Tomando en cuenta que al aplicar Breakout EDU no hay que salir del aula en la que los alumnos se encuentran.	<ul style="list-style-type: none"> • Juego • Desafíos • Interacción 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad recreativa en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. • Retos establecidos. • Aprende a comunicarse de manera continua con los diferentes actores. • Escucha con atención cada diálogo. 	<p>Técnica: Evaluación de desempeño</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento: Rúbricas Cuestionario.</p>

Variable dependiente: Destrezas lingüísticas: reading y writing en el idioma inglés.

Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Destrezas lingüísticas: reading y writing en el idioma inglés	Conjunto de destrezas generales que determinan de manera amplia pero precisa las habilidades a desarrollar en el proceso de construcción del conocimiento del idioma inglés.	<ul style="list-style-type: none"> • Reading • Writing 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión lectora es decir la capacidad para entender lo que se lee, tanto en referencia al significado de las palabras que forman un texto, como con respecto a la comprensión global del texto mismo. • Comprensión escrita. • Estructura. 	<p>Técnica: Test de Desempeño</p> <p>Instrumento: Rúbricas Cuestionario. Basadas en la Técnica LISREW</p>

CAPÍTULO III

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Una vez planteado el problema de investigación y los objetivos alcanzar se estableció los procedimientos de orden metodológico los cuales permitieron ejecutar la investigación, la cual se basó en el enfoque de investigación cuantitativo, ya que se realizó la recolección y el análisis de datos para contestar una o varias preguntas de investigación y probar las hipótesis establecidas previamente, mismas que se sometieron a pruebas utilizando los diseños de investigación apropiados y a la vez se fundamentaron en un esquema deductivo y lógico, pretendiendo generalizar los resultados de los estudios mediante muestras representativas, sin olvidar que se ejecutaron las mediciones obtenidas por métodos estadísticos de los cuales se establecieron una serie de conclusiones respecto a la hipótesis.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) citado en Otero (2018) es un proceso de investigación en el cual se concentra en las mediciones numéricas. Este enfoque utiliza los análisis estadísticos. Se da a partir de la recolección, la medición de parámetros, la obtención de frecuencias y esta-dígrafos de población. Plantea un problema de estudio delimitado y concreto. Sus preguntas de investigación versan sobre cuestiones específicas. Una vez planteado el problema de estudio, revisa lo que se ha investigado anteriormente. A esta actividad se conoce como la revisión de la literatura.

3.2. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1. Según el Propósito

Según la finalidad es una investigación de tipo aplicada ya que la presente investigación hizo uso de los métodos del pasado, los conocimientos o teorías de investigación básica para resolver

un problema existente. Permitiendo que se aplique el Breakout EDU: Aprendizaje basado en Retos para el desarrollo de las destrezas lingüísticas: writing y reading del idioma inglés.

3.2.2. Según el Nivel

Según el nivel es de tipo descriptivo porque se realizó una descripción sobre el análisis previo de datos con el fin de buscar factores, características y nivel de las destrezas en el idioma inglés que poseen los estudiantes de 9eno EGB. Y es de tipo analítica ya que se estableció variables e hipótesis.

3.2.3. Según la Fuente

Según la fuente es una investigación de tipo bibliográfica: debido a que, se recopiló información sobre la problemática de las diversas fuentes bibliográficas, documentales y digitales para ampliar la información de la investigación.

3.2.4. Según el Tiempo

La investigación es Transversal ya que se analizó los datos de las variables recopiladas en un periodo de tiempo establecido para comprobar la hipótesis.

3.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de carácter cuasi experimental ya que existe una exposición, una respuesta y una hipótesis para contrastar; tomando en cuenta que no existió aleatorización de los sujetos a los grupos con los cuales se trabajó, ya que se encuentran establecidos los paralelos de 9eno EGB por el sistema CAS del Ministerio de Educación, se trabajó con un grupo el cual fue dividido en: grupo de control y grupo experimental. Al grupo experimental se le aplicó una clase magistral y luego una evaluación, mientras que al grupo de control se le aplicó el juego gamificado y la evaluación, es menester mencionar que la evaluación aplicada a ambos grupos fue la misma con la finalidad de cotejar datos.

Según Hernández Sampieri et al. (2006) citado en Boatto & Bono (2015) la investigación se lleva a cabo tomando dos grupos de sujetos: uno cuasi experimental, que recibe la influencia de la Variable Independiente, y otro cuasi control, que no recibe dicha influencia. El grupo cuasi control permite otorgar validez interna a la Variable Independiente, o sea, el grado de confianza de que los resultados de su implementación se interpreten adecuadamente y sean válidos. Así mismo, en ambos grupos se administra un mismo instrumento de evaluación antes y después de la implementación de la Variable Independiente, para constatar las consecuencias de esta sobre la Variable Dependiente.

Tomando en cuenta lo descrito anteriormente se realizó las siguientes actividades:

- Se procedió a definir la población que es todos los estudiantes de 9eno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui”
- Siendo una muestra de tipo probabilístico, y en base a los criterios del investigador se seleccionó específicamente a los estudiantes de un paralelo de noveno año de Educación General Básica.
- Al grupo de control se le aplicó una clase magistral.
- Aplicación del juego gamificado en el grupo experimental,
- Aplicación de la evaluación basada en el método LISREW a ambos grupos
- Dependiendo de los criterios elegidos en el diseño de estudio se realiza la observación y medida de las variables dependientes.
- Análisis de los resultados y se elaboración de las conclusiones.

3.4. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.4.1. Método científico

Sir Francis Bacon en su *Novum Organum* definió el Método Científico como un proceso de pasos para obtener un conocimiento válido desde el punto de vista científico (Asensi & Parra, 2002). Para aplicar este método se realizó un conjunto de pasos de manera secuencial y ordenada, los cuales permitieron reconocer los hechos ya establecidos, contrastarlos, reconocer problemas, plantear una hipótesis, realizar la experimentación para finalmente analizar los datos y poder obtener una posible solución a la problemática planteada.

3.4.2. Método Hipotético - Deductivo.

Se procedió aplicar el método hipotético deductivo ya que estudió la situación de los estudiantes de 9eno EGB de la UE “Dr Emilio Uzcátegui” partiendo de la hipótesis planteada para llegar a las conclusiones específicas que después pudieron ser probadas experimentalmente, cabe mencionar que el método consolida el conocimiento científico en un sistema integral que muestra una distribución jerarquizada de principios, leyes, conceptos e hipótesis.

El método hipotético deductivo tiene premisa una hipótesis, derivada de principios o leyes teóricas, o propuesta por el conjunto de datos prácticos, a partir de dicha hipótesis y siguiendo las normas lógicas de la deducción, se alcanza nuevas conclusiones y predicciones empíricas, las que a su vez son sometidas a verificación, la correspondencia de las conclusiones y predicciones inferidas con los hechos científicos, comprueba la veracidad de la hipótesis que sirvió de premisa y de manera mediata a los principios y leyes teóricas vinculadas lógicamente con ella (Hernández, 2002).

3.5. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de la investigación es aplicado ya que se buscó una solución inmediata a un problema determinado, el mismo que estuvo fundamentado en los resultados de la investigación “Breakout EDU: Aprendizaje Basado en Retos para desarrollar las destrezas lingüísticas reading y writing en el idioma inglés de los estudiantes de 9° EGB de la Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui” en el año lectivo 2019-2020”.

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.6.1. Población

La población finita de estudio estuvo constituida por todos los estudiantes de 9eno año de Educación General Básica de la jornada matutina de la Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui” los cuales forman un total de 90 estudiantes.

3.6.2. Muestra

La presente investigación cuenta con una muestra de tipo probabilístico, y sobre la base de los criterios del investigador se seleccionó específicamente a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”, el cual cuenta con un total de 30 estudiantes obtenidos mediante el sistema CAS.

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

En esta parte de la investigación se recolectó los datos relacionados con las variables involucradas en el presente estudio denominado Breakout EDU: Aprendizaje Basado en Retos en el desarrollo de las destrezas lingüísticas: reading y writing. Cabe mencionar que según Fernández & Castellanos (2019) las técnicas de recolección de datos son mecanismos e instrumentos que se utilizan para reunir y medir información de forma organizada y con un objetivo específico.

Usualmente se usan en investigación científica y empresarial, estadística y marketing. Según Grinnell, Williams y Unrau (2009) citado en (Hernandez Sampieri, 2006).

Las técnicas de recolección de datos que fueron utilizadas son:

- **Encuesta:** Se procedió a recaudar datos por medio de un cuestionario el mismo que ayudó a determinar las preferencias de los estudiantes, los datos se obtuvieron a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas aplicadas a los estudiantes para luego ser procesadas.
- **Pruebas Objetivas.** – Para la recolección de la información se utilizó un test de desempeño para el rendimiento académico, un cuestionario de preguntas basado en la Técnica LISREW la cual fue creada para evaluar las destrezas del idioma extranjero inglés, el test fue aplicado a los estudiantes del grupo cuasi experimental y de control para obtener el promedio de cada grupo y realizar la respectiva comparación.

El diseño de la Técnica LISREW contiene cuatro técnicas con sus respectivos instrumentos de evaluación para cada una de las destrezas del Idioma Extranjero – Inglés, mismas que pueden ser utilizadas como una alternativa durante el proceso de evaluación en los estudiantes de educación básica superior, estas técnicas fueron realizadas considerando las sugerencias emitidas por el Ministerio de Educación (Fiallos, 2015).

Un instrumento de medición adecuado es aquel que registra datos observables que representan verdaderamente los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente. Los instrumentos de recolección de datos que fueron utilizados son:

- **Cuestionario.** – Se utilizó un cuestionario de tipo cerrado ya que se aplicó para obtener gran cantidad de información y las respuestas de las estudiantes fueron limitadas. Y a la vez estaban compuestas por preguntas de opción múltiple con la finalidad que pudieran ser respondidas fácilmente con un sí/no.

3.8. TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para el procesamiento de datos y la verificación de la hipótesis se aplicó la técnica estadística t-student, tomando en cuenta que es una prueba que ayuda a estimar los valores poblacionales a partir de los datos muestrales y del mismo modo es la comparación de dos medidas, esta situación se plantea cuando se está comparando dos grupos con relación a una variable de eficacia. Luego se procedió a realizar las tabulaciones y se mostró los resultados y gráficos, los cuales permitieron llegar a la comprobación de la hipótesis planteada y pudo establecer conclusiones y recomendaciones que sirvieron para la elaboración y formulación de la propuesta y las posibles soluciones de la investigación.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS DE DATOS

En el presente capítulo se muestran los resultados de la aplicación de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui”. La misma que contenía 10 preguntas para su desarrollo. La representación de cada uno de los resultados de la encuesta se las realizó en el programa Microsoft Excel 2016 para elaborar los gráficos correspondientes, tablas estadísticas y análisis de cada una de las preguntas de la encuesta. Dichos resultados permitieron justificar la elaboración de la propuesta metodológica que consiste en el diseño de un instrumento que contienen reglas gramaticales y texto; para motivar el hábito de lectura y la escritura en el idioma inglés en los estudiantes de 9eno año de educación general básica.

4.1. RESULTADO DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

El plan aplicado para la recolección de la información fue el siguiente:

- Reunión con el área de inglés de la institución.
- Elaboración, validación y reproducción de los instrumentos de recolección de la información.
- Aplicación de los instrumentos en base al proceso.
- Reunión con un grupo de estudiantes de la institución.
- Se les distribuyó las encuestas a los estudiantes.
- Se realizó una explicación de la encuesta, del objetivo que persigue y de la utilidad de la misma para la implementación.
- Se respondió las inquietudes de forma adecuada al momento de realizar la encuesta.
- Revisión de los cuestionarios junto a la Coordinadora del área de inglés con el fin de evitar errores.
- Procedimientos para el análisis e interpretación de los resultados.

- Análisis de los resultados estadísticos buscando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación y valoración de resultados.

Los datos que se exponen se obtuvieron aplicando la evaluación a 30 estudiantes de 9eno EGB de la UE “Dr. Emilio Uzcátegui”, estos instrumentos se aplicaron bajo las condiciones similares para todos, tomando en cuenta las medidas de bioseguridad con el fin de salvaguardar la salud del recurso humano que intervino en la presente investigación por motivos de la pandemia denominada COVID - 19. Se realizó las tabulaciones y se mostraron los resultados mediante gráficos realizados en Microsoft Excel 2016; los cuales permitieron llegar a la comprobación de la hipótesis planteada para establecer conclusiones y recomendaciones. Y a la vez poder conocer la situación real del problema, se procedió a realizar una encuesta a los estudiantes, por lo que a continuación se detallan los porcentajes de cada pregunta que se realizó:

1. ¿Qué tan importante es el computador en tu diario vivir?

Tabla 3

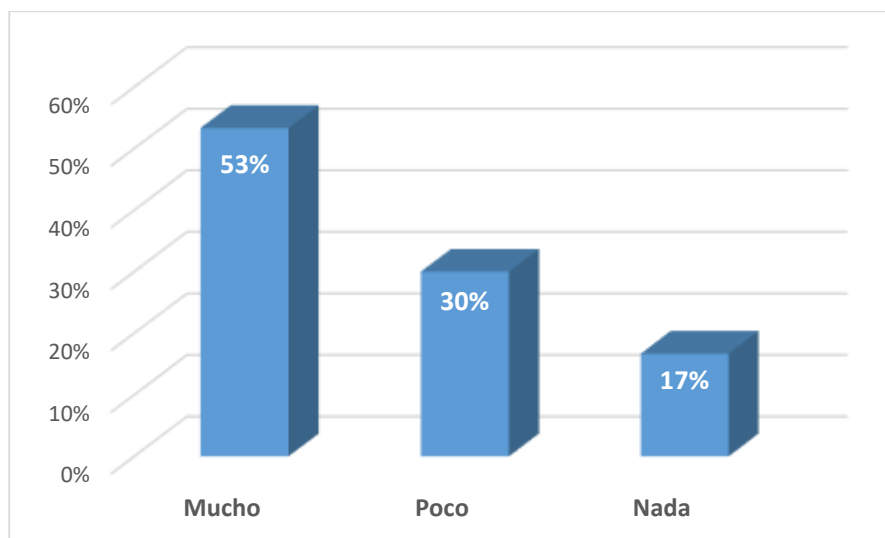
Importancia del computador en el diario

ITEM	NUMERO	PORCENTAJE
Mucho	16	53%
Poco	9	30%
Nada	5	17%
TOTAL DE ESTUDIANTES	30	100%

De las que se muestra el resultado en el siguiente gráfico:

Gráfico 2

Importancia del computador en el diario vivir



Según Avolio citado en Torres (2021) actualmente se resaltan los avances tecnológicos, los líderes electrónicos deben estar dispuestos a atender grandes volúmenes de información y enfrentar un entorno que cambia de forma rápida e impredecible, esto se suma a la necesidad de comunicarse con sus equipos de trabajo, puesto que ya no solo se trata de forma tradicional, cara a cara, sino a través de una comunicación virtual por medio de una computadora. Se puede apreciar claramente que para un gran porcentaje de los encuestados es muy importante el computador en el diario vivir debido a que la modalidad de estudio ha cambiado por la aparición de pandemia COVID 19, en estos momentos es de tipo virtual.

2. ¿Cuántas horas a la semana utilizas el computador?

Tabla 4

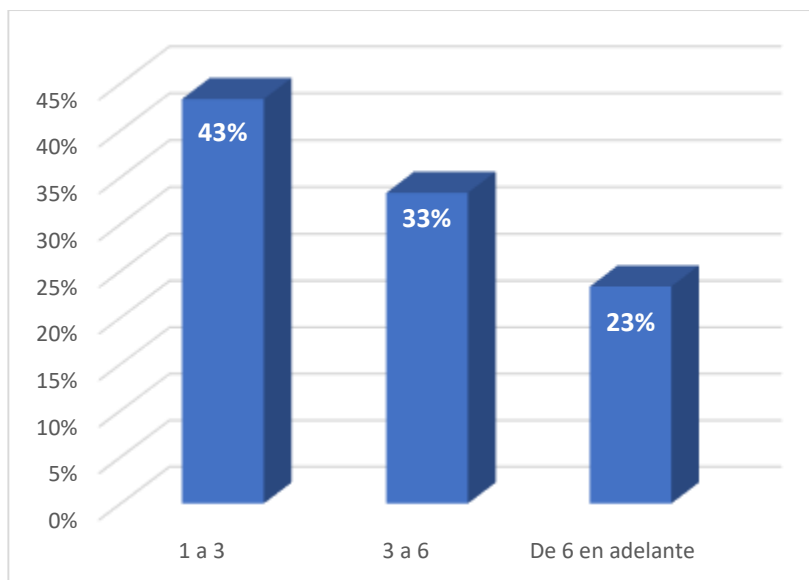
Uso de la PC a la semana

ITEM	NUMERO	PORCENTAJE
1 a 3	13	43%
3 a 6	10	33%
De 6 en adelante	7	23%
TOTAL DE ESTUDIANTES	30	100%

De las que se muestra el resultado en el siguiente gráfico:

Gráfico 3

Uso de la PC a la semana



Según los expertos de la salud afirman que el tiempo que el ser humano puede pasar frente a una pantalla en el hogar debe limitarse a dos horas o menos por día, excepto que sea por motivos de trabajo o esté relacionado con alguna tarea escolar (National Heart Lung and Blood Institute, 2013). De los encuestados la mayor parte accede al computador de 1 a 3 horas, permitiendo que la presente investigación pueda ser aplicada sin perjuicio alguno del recurso humano.

3. ¿Has jugado algún juego en el computador?

Tabla 5

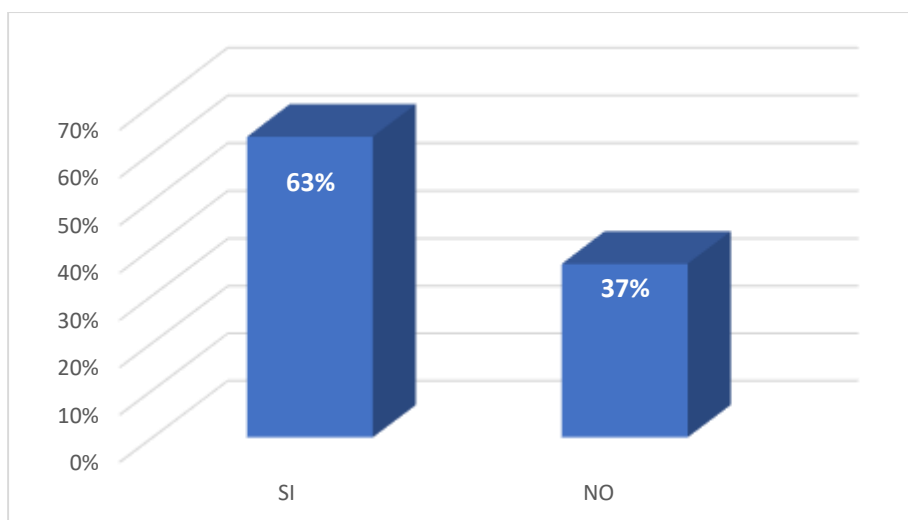
Juego en la PC

ITEM	NUMERO	PORCENTAJE
SI	19	63%
NO	11	37%
TOTAL DE ESTUDIANTES	30	100%

De las que se muestra el resultado en el siguiente gráfico:

Gráfico 4

Juego en la PC



Más de la mitad de los encuestados han jugado en el ordenador por diferentes motivos, cabe mencionar que según Montero (2014) en lo virtual el cuerpo real no existe, los juegos electrónicos permiten asumir formas y personajes, ser el personaje central de la historia en el juego.

4. ¿Cuántas horas a la semana juegas en tu computador?

Tabla 6

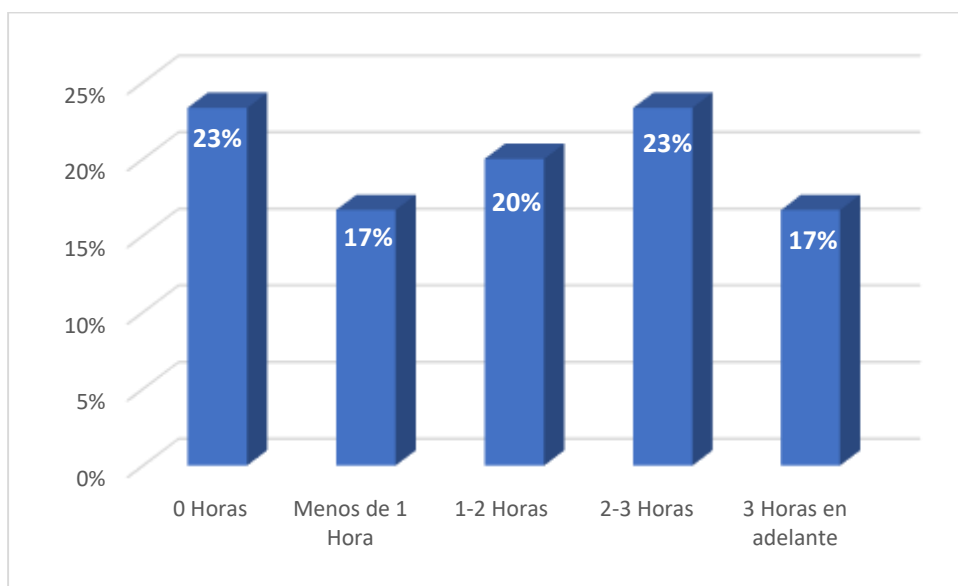
Horas que juega en la PC

ITEM	NUMERO	PORCENTAJE
0 Horas	7	23%
Menos de 1 Hora	5	17%
1-2 Horas	6	20%
2-3 Horas	7	23%
3 Horas en adelante	5	17%
TOTAL DE ESTUDIANTES	30	100%

De las que se muestra el resultado en el siguiente gráfico:

Gráfico 5

Horas que juega en la PC



Tomando en cuenta que de la muestra establecida el 23% juegan de 2 a 3 horas, el 20 % de 1 a 2 horas y el 17 % de 3 horas en adelante se procedió a realizar el recurso para pc. Tomando en cuenta que el tiempo libre constituye el espacio de la vida social en el que tiene lugar el instrumento de la sociabilidad y el aprendizaje, denominado juego con su rica y variada influencia en la conformación de la personalidad (Montero, 2014).

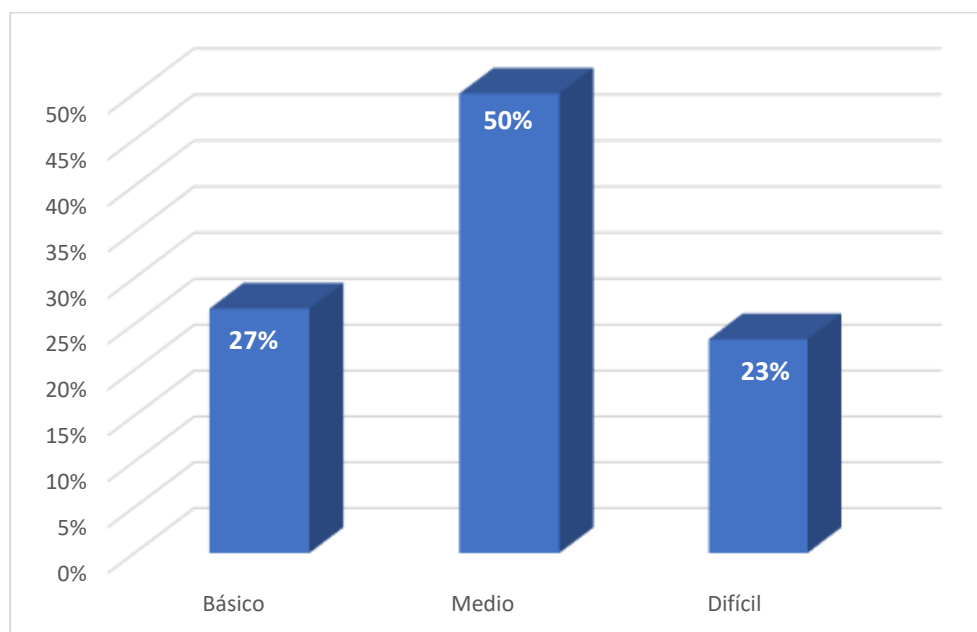
5. ¿Qué nivel de dificultad te gustaría que tenga un juego?

Tabla 7

Nivel de dificultad

ITEM	NUMERO	PORCENTAJE
Básico	8	27%
Medio	15	50%
Difícil	7	23%
TOTAL DE ESTUDIANTES	30	100%

De las que se muestra el resultado en el siguiente gráfico:

Gráfico 6*Nivel de dificultad*

Partiendo del análisis de los datos, el instrumento a implementarse puede manejar un nivel intermedio de complejidad.

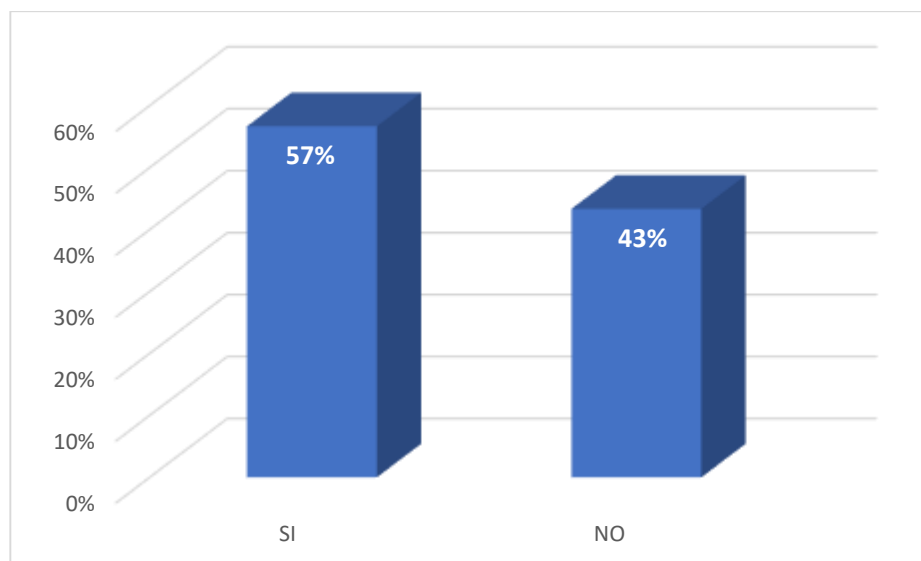
6. ¿Has jugado algún juego en inglés?

Tabla 8*Juego en inglés*

ITEM	NUMERO	PORCENTAJE
SI	17	57%
NO	13	43%
TOTAL DE ESTUDIANTES	30	100%

De las que se muestra el resultado en el siguiente gráfico:

Gráfico 7*Juego en inglés*



La mayor parte de los encuestados han jugado un juego en inglés, permitiendo que la experiencia del 57% de los encuestados al jugar en otro idioma sea un punto de partida al momento de implementar el instrumento.

7. ¿Te llamaría la atención un juego en el idioma inglés?

Tabla 9

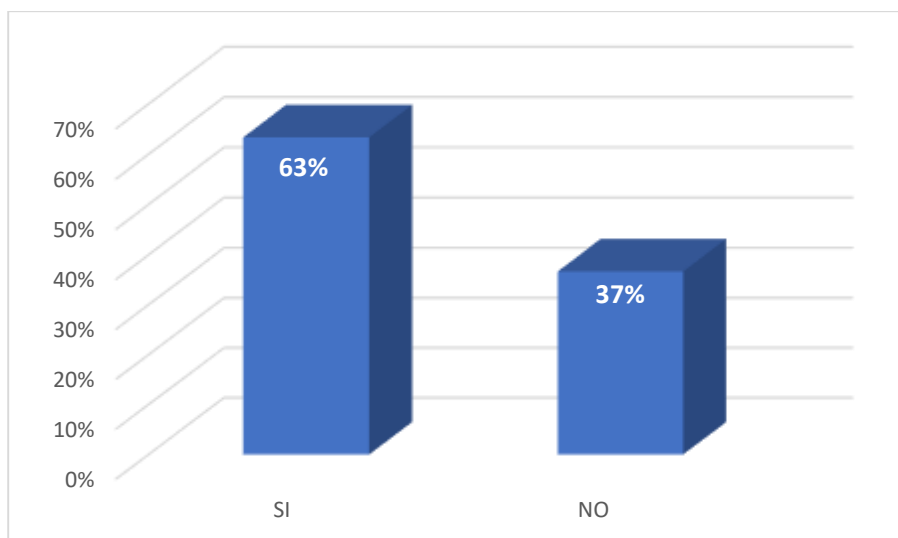
Atención de un juego de inglés

ITEM	NUMERO	PORCENTAJE
SI	19	63%
NO	11	37%
TOTAL DE ESTUDIANTES	30	100%

De las que se muestra el resultado en el siguiente gráfico:

Gráfico 8

Atención de un juego de inglés



Al 63% de los encuestados les llamaría la atención un juego en el idioma inglés, y esto permitió trabajar con la experiencia de este grupo al momento de aplicar el instrumento.

8. ¿Cuál es su grado de conocimiento en la asignatura de inglés?

Tabla 10

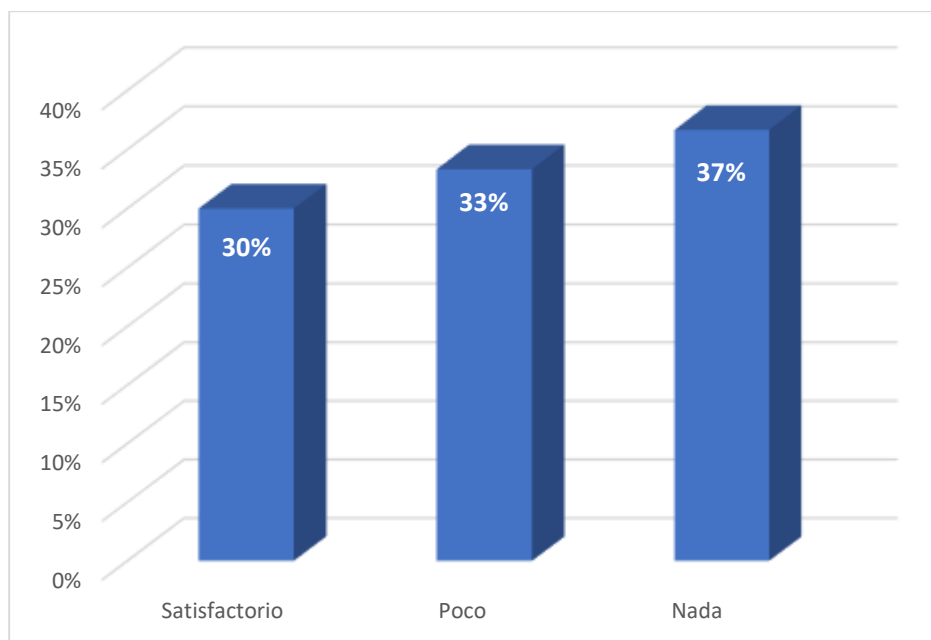
Grado de conocimiento de inglés

ITEM	NUMERO	PORCENTAJE
Satisfactorio	9	30%
Poco	10	33%
Nada	11	37%
TOTAL DE ESTUDIANTES	30	100%

De las que se muestra el resultado en el siguiente gráfico:

Gráfico 9

Grado de conocimiento de inglés



Tomando en cuenta que en base a la metodología que llevaban a cabo los docentes del área de inglés (Anexo 1) un 37% de la muestra consideran que no poseen conocimiento del idioma inglés, sin embargo, hubo un porcentaje del 30% que manifiestan estar en un nivel de satisfactorio.

9. ¿Te gustaría adquirir/reforzar los conocimientos de la asignatura de inglés?

Tabla 11

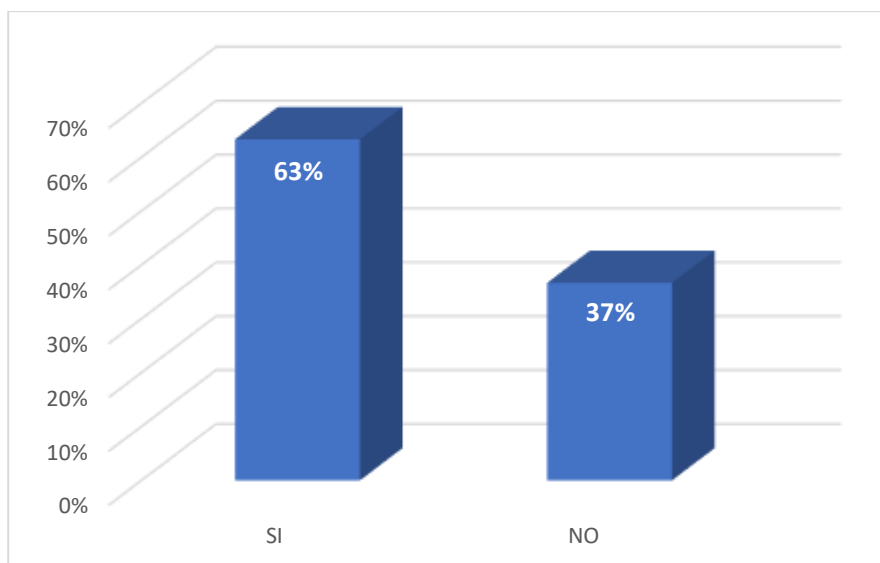
Conocimientos de la asignatura de inglés

ITEM	NUMERO	PORCENTAJE
SI	19	63%
NO	11	37%
TOTAL DE ESTUDIANTES	30	100%

De las que se muestra el resultado en el siguiente gráfico:

Gráfico 10

Conocimientos de la asignatura



La mayor parte de los encuestados si quieren /reforzar los conocimientos de la asignatura de inglés mediante una especie de juego para computador, mientras que una mínima parte no lo desean.

10. Te gustaría que en el juego los contenidos gramaticales sean:

Tabla 12

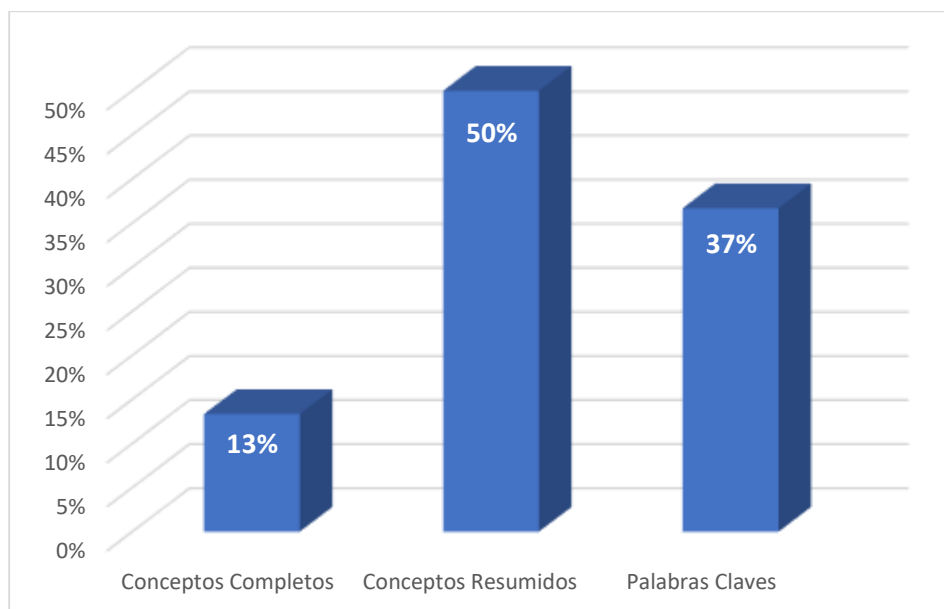
Contenidos gramaticales

ITEM	NUMERO	PORCENTAJE
Conceptos Completos	4	13%
Conceptos Resumidos	15	50%
Palabras Claves	11	37%
TOTAL DE ESTUDIANTES	30	87%

De las que se muestra el resultado en el siguiente gráfico:

Gráfico 11

Contenidos Gramaticales



Según el Marco Común Europeo de Referencia para Las Lenguas (2002) un análisis de las funciones, las nociones, la gramática y el vocabulario necesarios para realizar las tareas comunicativas descritas en las escalas podría constituir parte del proceso de desarrollo de nuevas series de especificaciones lingüísticas, por lo cual es importante conocer que más de la mitad de los encuestados desea obtener un fundamento teórico resumido y pertinente.

4.2. RESULTADOS DE LAS PRUEBAS OBJETIVAS APLICADAS

Previo la comprobación de la hipótesis, se aplicó una prueba objetiva de evaluación basada en el Test LISREW a la muestra de los estudiantes; tomando en cuenta que al grupo de control no se le aplicó el instrumento y al grupo experimental si se le aplicó. El promedio de los dos grupos de estudiantes de 9eno EGB de la UE” Dr. Emilio Uzcátegui” son los siguientes:

Tabla 13

Promedio de las destrezas lingüísticas

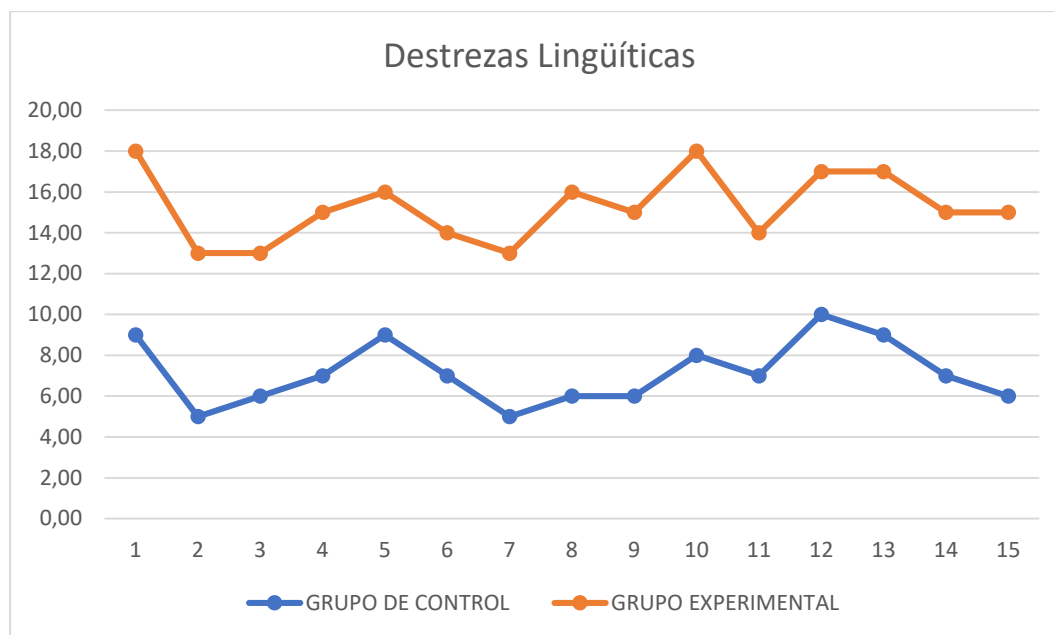
N°	GRUPO DE CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	LISTADO DE ESTUDIANTES	NIVEL	LISTADO DE ESTUDIANTES	NIVEL
1	AISALLA QUISHPE VILMA ROCIO	9,00	LLIGUILEMA BOCON JEFFERSON MEDARDO	9,00

2	AMBOYA MALAN EDWIN ORLANDO	5,00	LLUILEMA TIPAN JUAN JOSE	8,00
3	APUGLLON JAYA JOSE PEDRO	6,00	MISHQUI AUCANCELA CRISTHIAN ALEXANDER	7,00
4	BOCON TENESACA FAUSTO ROLANDO	7,00	NAULA AYUL CELSO RODRIGO	8,00
5	CARANQUI DELGADO WILLIAN DAVID	9,00	ORDOÑEZ NAYGUA SHIRLEY NALLELY	7,00
6	CHUCURI LEMA MONICA ALEXANDRA	7,00	QUISHPE JAYA KLEVER ROLANDO	7,00
7	COPA BUENO LUIS ALFREDO	5,00	SAEZ BRAVO ALEX DAVID	8,00
8	CORO MALAN STEEVEN DARIO	6,00	SORIA GUAMAN ALEX JHORDY	10,00
9	CUJI VIMOS JORDAN ALFONSO	6,00	TADAY NAULA ALEX ISRAEL	9,00
10	CUNDURI CHUTO ALEXIS FABRICIO	8,00	TADAY PARCO NOEMI JANNETH	10,00
11	GARCIA CUJI ANDERSON PAUL	7,00	TADAY TENEGUSÑAY DARWIN RENATO	7,00
12	GUAMBO YAGLOA SILVANA ALEXANDRA	10,00	TENEGUZÑAY PACA WILSON JOEL	7,00
13	GUARANGA COPA TATIANA ELIZABETH	9,00	TENEMAZA VIMOS MARTHA FABIOLA	8,00
14	GUSMAN VIMOS JAKELYN LORENA	7,00	URQUIZO CORO ERIKA LILIANA	8,00
15	LARA FARES NATALY ESTEFANYA	6,00	VILLALOBOS CHUCURI DIEGO ROLANDO	9,00
PROMEDIO		7,13	PROMEDIO	
			8,13	

A continuación, se muestra el gráfico en líneas, en el cual se puede evidenciar notoriamente que el nivel de las destrezas lingüísticas del grupo experimental (aplicado Breakoutedu) está por encima del grupo de control.

Gráfico 12

Destrezas Lingüísticas



4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS

a) Planteamiento de la hipótesis

Las destrezas lingüísticas reading y writing de los estudiantes de 9eno EGB de la Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui” luego de utilizar el Aprendizaje Basado en Retos: Breakout EDU en la asignatura de inglés supera a las destrezas lingüísticas reading y writing antes de hacerlo.

$$H_a: \bar{x}_D > \bar{x}_A$$

$$H_o: \bar{x}_D = \bar{x}_A$$

b) Especificación del nivel de significancia y determinación del Estadístico de Prueba

El estadístico de prueba utilizado es la **t - student** y se trabajó con un nivel de significancia alfa de 0.05. El estadístico utilizado es:

$$T = \frac{\bar{x} - \mu}{s / \sqrt{n}}$$

μ = media de la población

\bar{x} = media de la distribución de los datos

s = error estándar de la muestra

n = tamaño de la muestra

α = nivel de significancia

c) Criterio

Rechace la H_0 si $P \leq \alpha$

d) Cálculos

Se procedió aplicar la Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales la cual muestra los siguientes resultados:

- **Realizado en Microsoft Excel**

Tabla 14

Prueba estandarizada t – student

	<i>GRUPO EXPERIMENTAL</i>	<i>GRUPO DE CONTROL</i>
Media	8,133333333	7,133333333
Varianza	1,123809524	2,40952381
Observaciones	15	15
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	25	
Estadístico t	2,060408459	
P(T<=t) una cola	0,024955241	
Valor crítico de t (una cola)	1,708140761	
P(T<=t) dos colas	0,049910482	
Valor crítico de t (dos colas)	2,059538553	

- **Realizado en IBM SPSS Statistics**

Tabla 15

Estadística de grupo

GRUPO1		N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
GRUP	2,00	15	8,1333	1,06010	,27372
O2	1,00	15	7,1333	1,55226	,40079

Gráfico 13

Campana de Gauss

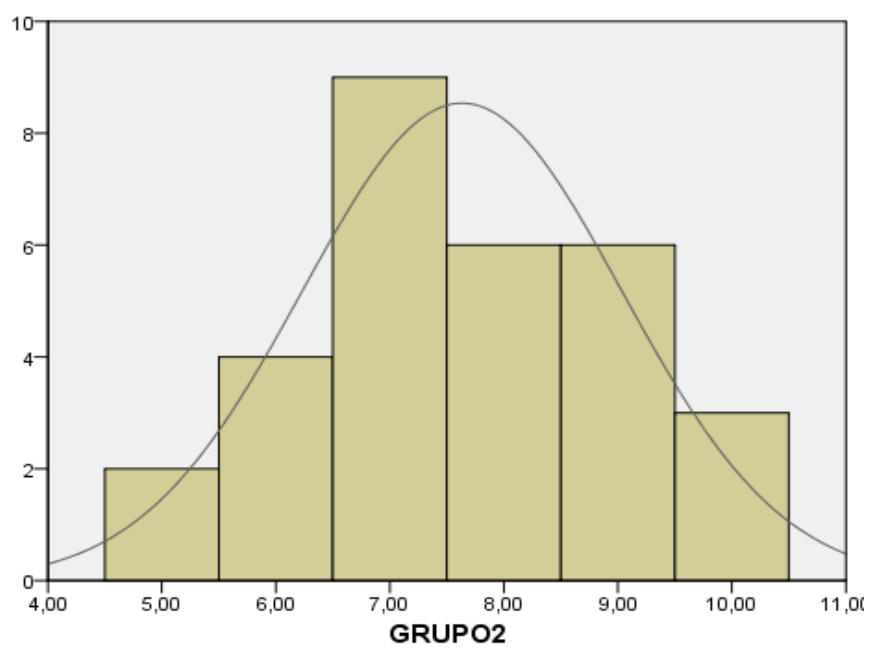


Tabla 16

Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene de calidad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
GRU	Se asumen varianzas iguales	2,162	,153	2,060	28	,049	1,00000	,48534	,00582	1,99418
PO2	No se asumen varianzas iguales			2,060	24,726	,050	1,00000	,48534	-,00014	2,00014

Gráfico N° 1: Campana de Gauss

e) Decisión

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede establecer que la hipótesis de investigación ha sido verificada ya que $P = 0,049910482$

$\leq 0,05$ que es el valor de α , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la de investigación.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Gracias a las diversas actividades realizadas en la presente investigación se pudo concluir que:

- Se ha demostrado que, como requerimiento básico para los estudiantes, el juego debe ser diseñado para computador ya que en la actualidad es una herramienta tecnológica indispensable en el hogar, en los resultados se pudo evidenciar que: para la mayoría de los estudiantes es necesario contar con una PC ya ellos usan esta herramienta de una a tres horas al día.
- Se ha demostrado que, el Breakout EDU obtuvo una buena acogida por los contenidos gramaticales que fueron resumidos, y a la vez estuvieron basados en los indicadores del Currículo Nacional de Lengua Extranjera, debido a las bondades que ofrece el programa RPG Maker MV se logró construir interfaces amigables y de fácil interacción para el estudiante.
- Se ha demostrado que, al aplicar el Breakout EDU en el desarrollo de las clases de inglés mediante el juego gamificado 3keys, se logró elevar la motivación en los estudiantes, debido a que el mismo se basa en una metodología innovadora como el aprendizaje basado en retos.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se debería implantar la aplicación didáctica para diferentes herramientas tecnológicas como el celular o ipad, ya que es una diferente forma de ganar vocabulario en el idioma inglés.
- Se debería continuar aplicando contenidos resumidos en el Breakout y al momento de usar el RPG Maker MV se debería exportar a diversas plataformas como: MacOSX/APP, Android/APK, iOS/IPA y HTML 5 for Web Browsers.
- Se debería implementar el uso del Breakout EDU Aprendizaje Basado en Retos en las otras asignaturas que se imparten en la Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui”, ya que se ha logrado elevar la motivación de los estudiantes.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui”, perteneciente al circuito 06D04C10_a, se encuentra ubicada en la parroquia Cebadas del cantón Guamote, provincia de Chimborazo; perteneciente al Distrito de Educación 06D04 Colta – Guamote, Zona 3. La Unidad Educativa es catalogada como una de las más importantes de la parroquia y del cantón, ya que brinda el servicio de educación a 844 estudiantes, mismos que se encuentran en los niveles de Educación Inicial a Tercero de Bachillerato; cabe mencionar que a la vez oferta Educación Extraordinaria Intensiva (EBJA).

Tomando en cuenta que específicamente en las clases de la asignatura de Inglés mismas que son impartidas en la institución educativa en base al currículo del Ministerio de Educación carecen de herramientas tecnológicas que den soporte al proceso de enseñanza- aprendizaje, generando en los estudiantes la falta de motivación de aprender, por lo que surge la necesidad de contar con un instrumento que permita un mayor dinamismo en el aprendizaje, en la actualidad en el campo educativo se utilizan una gran cantidad de recursos tecnológicos los cuales puede ser utilizados sin importar ni el momento ni el lugar, generando así una formación académica continua. Una encuesta realizada a los estudiantes de la Institución permitió definir el perfil básico del PC al que va dirigido la aplicación de esta manera se garantiza que la mayoría de estudiantes cuenten con la herramienta para su educación.

6.2. FACTIBILIDAD DEL PROYECTO

En este punto cabe mencionar con certeza que en la actualidad existen una gran cantidad de herramientas con las cuales se puede desarrollar aprendizaje basado en retos mediante

Breakout EDU, a la vez se cuenta con el hardware necesario como un pc y el software adecuado; y los conocimientos necesarios para cumplir con los objetivos planteados al inicio de la investigación.

En cuanto a la implementación de la aplicación se procedió a realizar una encuesta (Anexo 1) con el fin de determinar el perfil de la aplicación, arrojando como resultado que el 53% utiliza un computador. Por tal motivo la accesibilidad de la aplicación será satisfactoria ya que la mayoría podrá ejecutar la aplicación.

6.3. OBJETIVOS

6.3.1. General

Desarrollar el Aprendizaje Basado en Retos: Breakout EDU sobre conceptos específicos de la asignatura de inglés.

6.3.2. Específicos

- ✚ Analizar los requerimientos exigidos por los estudiantes en cuanto a las características del instrumento.
- ✚ Diseñar una interfaz gráfica amigable para el usuario.
- ✚ Analizar y determinar los requisitos de software y hardware para el desarrollo de la aplicación
- ✚ Implementar la aplicación en los estudiantes.

6.4. METAS

- ✚ Realizar un análisis de los requerimientos de software y hardware para el desarrollo de la aplicación en un período de 1 semana y adquirir el 100% de lo requerido.
- ✚ Desarrollar la aplicación en un tiempo mínimo de 1 meses y abarcar un 80% de la totalidad de los requerimientos solicitados por los estudiantes mediante una encuesta.

- ✚ Instalar la aplicación en el centro de cómputo de la Institución en un tiempo máximo de 24 horas y proceder a implementarla al 100% de los estudiantes para realizar para poder comprobar la hipótesis planteada.

6.5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROYECTO

6.5.1. Aprendizaje Basado en Retos

El Aprendizaje basado en Retos o Challenge based learning consiste en que los estudiantes desarrollan soluciones a problemas reales que requieren un abordaje interdisciplinario y creativo para el desarrollo de este tipo de competencias transversales en contextos fuera del aula (Olivares et al., 2018). Este modelo permite que los estudiantes desarrollen capacidades como: creatividad, colaboración, comunicación, resolución de problemas y el pensamiento crítico; permitiendo la resolución de retos por parte de los alumnos.

6.5.2. Gamificación

Según Kim (2000) citado en Guevara (2018) manifiesta que La gamificación es un proceso que involucra una variedad de técnicas de jugabilidad que convierten una tarea en un acto atractivo y lúdico. La gamificación se define habitualmente como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, tiene como objetivo principal aumentar la motivación en una gran variedad de actividades para mejorar la cantidad y la calidad del rendimiento de la actividad correspondiente, cabe mencionar que los aspectos alegres y motivadores del juego deben utilizarse para influir positivamente en actividades menos alegres y motivadoras, como las actividades rutinarias, en el sentido de un mejor desarrollo de las destrezas como en el rendimiento académico.

La gamificación dentro del aula es una manera eficiente y eficaz de acceder al conocimiento mediante actividades motivadoras y organizadas que permita implementar diversas

características del juego como recompensas, puntos, retos etc; tomando en cuenta que el juego es igual de antiguo que la existencia del hombre.

6.5.3. Breakout Edu

El Breakout EDU es un juego inmersivo parecido a un Escape Room de naturaleza educativa. El mismo, tiene como objetivo principal que los alumnos vivan una aventura y que encuentren la solución a un problema mediante el aprendizaje basado en retos, los cuales deberán ser superados para poder avanzar y cumplir la meta del juego, tomando en cuenta que cada reto debe de ser de carácter didáctico.

6.5.4. Teorías de Aprendizaje

6.5.4.1. Teoría conductista

El material expondrá de forma clara y evidente los objetivos de aprendizaje, al inicio de cada lección, los objetivos de aprendizaje deben ser conductas observables, la estructura del material debe ser jerárquica, lineal, ordenada y clara para el estudiante. Cada sección debe tener un objetivo específico explícito. Debe permitir la repetición de actividades similares para reforzar el aprendizaje, tantas veces como sea necesario. El material debe mostrar estímulos o refuerzos positivos cada vez que el alumno demuestre que ha logrado el objetivo deseado. El material debe mostrar estímulos o refuerzos negativos cuando el estudiante no cumpla adecuadamente con los objetivos. Los cambios de sección o avances en el material sólo deben permitirse si se cumplió el objetivo anterior. Los cambios de sección deben ser explícitos para el estudiante, así como su grado de avance en el material. El material debe contener evaluaciones cuya aprobación es necesaria para pasar al siguiente nivel.

6.5.4.2. Teoría cognitivista

Las bases de la atención y conocimiento son los pilares del diseño visual y auditivo. El material debe: ser interactivo, debe presentar elementos introductorios que capten la atención del estudiante, tener itinerarios pedagógicos flexibles, capaces de ajustarse a las necesidades particulares del estudiante. incluir diagramas, mapas mentales y animaciones explicativas; presentar organizadores previos, es decir, puentes conceptuales entre los conocimientos actuales del estudiante y los nuevos conocimientos que se presentarán, presentar ejemplos de situaciones del mundo real, mostrar similitudes y diferencias, mostrar relaciones entre conceptos, favorecer la solución de problemas, incluir principios de motivación extrínseca e intrínseca, incluir actividades de aprendizaje.

6.5.4.3. Teoría constructivista

Para algunos contenidos es permisible sean aprendidos más a través de la programación de computadoras, jugar con ellas o usar materiales multimedia, ya que actualmente el material debe contener actividades que ayuden el aprendizaje por descubrimiento y que sean notables para el estudiante. A la vez permiten trazar ambientes que admitan la interacción entre diversos colaboradores. Permite la independencia, meditación y toma de decisiones del alumno. Debe aumentar el uso de hipermedia, simulaciones, ambientes abiertos de aprendizaje, realidad virtual. Es provechoso favorecer la investigación libre del material. Al usar el ordenador como instrumento para la cimentación del aprendizaje.

6.5.5. Marcos de Diseño de Gamificación

6.5.5.1. El “Gamification Model Canvas”

Gamification Model Canvas es un instrumento ligero, flexible y sistemática establecida por Sergio Jiménez, para soportar a hallar y valorar medios fundamentadas en el diseño del juego

y, en última instancia, desarrollar comportamientos en entornos no relacionados con el juego (Commission, 2018). Dicho modelo cuenta con nueve apartados los cuales se detallan a continuación:

Tabla 17

Características de los ítems del modelo Canvas

<p><u>PLATAFORMAS</u> En este apartado se deben especificar los recursos de qué se disponen para desarrollar el proyecto gamificado. Indicaremos si disponemos de una plataforma digital (campus, app, etc) o si utilizaremos un entorno físico.</p>	<p><u>MECÁNICAS</u> Las mecánicas son los componentes básicos del juego (normas, funcionamiento general, etc.)</p> <p><u>COMPONENTES</u> Son todos los recursos y herramientas utilizados para llevar a cabo el diseño.</p>	<p><u>DINÁMICAS</u> Las dinámicas son la forma en qué se llevan a cabo las mecánicas, hacen referencia a las interacciones, limitaciones, storytelling, evolución del juego, etc.</p>	<p><u>ESTÉTICA</u> En este apartado se presta atención a los elementos visuales de tu proyecto (uso de avatares, elementos call to action, etc.)</p> <p><u>COMPORTAMIENTO</u> Se debe indicar cómo creemos que reaccionarán los participantes en la experiencia, así como las posibles acciones que podrán realizar.</p>	<p><u>PARTICIPANTES</u> Es necesario describir cómo son los participantes con el máximo nivel de detalle. Se debe indicar qué intereses tienen, qué formación previa, qué esperan del curso/proyecto, qué les gusta y qué no, etc.</p>
<p><u>COSTES</u> En caso de implicar costes, se deben detallar en este apartado para poder tenerlos en cuenta y ajustarlos al resto de apartados del proyecto.</p>		<p><u>ÉXITO DEL PROYECTO</u> Si se dispone de alguna fuente de ingresos, debe especificarse en este apartado. También se debe especificar qué se espera conseguir con el proyecto a nivel social.</p>		

6.5.5.2. Las 4 Qs o Sma Model

El modelo de las 4 Qs - SMA (Q-Questions: Why, What, Who, How) es un proceso reiterado para trazar grandiosas experiencias gamificadas para el esparcimiento, el bienestar y la

estimulación, y se usa para la gamificación interna como para la externa, con una persona o una orientación comunitaria, y en general, dentro de cualquier contexto de gamificación.

Fundamentalmente para decirlo de manera simple una experiencia gamificada se basa en 4 variables, cuatro preguntas con una respuesta clara:

Gráfico 14

Preguntas del Modelo 4Qs o Sma



6.5.5.3. Marco 6D

Permite definir de forma cronológica cada una de las fases para gamificar sin solo enfocarse en las herramientas a utilizar, lo que lo hace una de las más completas (Fernando & Gonzalez, 2019), sin contar que es un modelo que no está enfocado a un solo tipo de propósito, puede usarse para fines de negocio, enseñanza o ya sea para mejoramiento social. Se llama 6D porque consta de 6 pasos y cada uno comienza con D, el marco 6D es un proceso de diseño desarrollado por Dan Hunter y Kevin Werbach con los seis elementos, pasos o premisas siguientes:

Tabla 18

Descripción de las etapas del modelo 6D

1. Definir objetivos comerciales	Establecer las metas, la interacción, intercambio. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hacer una lista lo más concreta posible y clasifíquelos ▪ Eliminar las cosas que no es un objetivo comercial final ▪ Justificar objetivos ... ¿por qué es algo a lograr?
---	---

2. Diseñar y orientar el comportamiento esperado	<p>Conductas claves, resultados específicos, indicadores. Cosas que quieres que hagan los usuarios. Los pasos del proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Especificar las tareas ▪ Definir las métricas de éxito, los estados de victoria para cada tarea ▪ Definir las formas de medir estos estados ganadores: <ul style="list-style-type: none"> ○ DAU / MAU: relación entre usuarios activos diarios y mensuales, el 100% muestra una aplicación de alta interacción ○ Viralidad: actividad de intercambio ○ Volumen de actividad
3. Describir a tus jugadores	<p>Área de psicología y poder satisfacer necesidades. Tipos de jugadores</p> <p>¿Qué sabes sobre los jugadores? (Demografía, Grupos de edad, Pictografía, Tipo de comportamiento ...). Conocer a estos jugadores, el tipo de jugadores que son, permite saber cómo motivarlos.</p>
4. Diseñar ciclos de actividad	<p>Actividades básicas (Loop), estructuras repetitivas.</p> <p>Identificar y evaluar cuidadosamente las estructuras recursivas repetitivas, específicamente el análisis debe enfocarse en los siguientes dos tipos de tareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bucles de compromiso ▪ Bucles progresivos
5. Diversión no olvidar	<p>Divertida y atractiva dependiendo del tipo de jugador</p> <p>Esta es la parte más difícil del marco, porque también es más filosófica que las otras. Cuando las personas están en el camino para realizar un diseño gamificado, a veces pierden el foco y se olvidan de que hay que crear algo DIVERTIDO. Porque la DIVERSIÓN también es una motivación intrínseca.</p>
6. Determinar las herramientas apropiadas	<p>Selección de los componentes de juego, la mecánica y la dinámica.</p> <p>Usa las herramientas correctas. Aplica las dinámicas, las mecánicas, los componentes basados en las premisas anteriores, qué verbos están alineados con nuestros jugadores, cómo proporcionamos un andamiaje a nuestros usuarios para que se conviertan en maestros, a quienes les queremos dar DIVERSIÓN y obviamente, alinear el comportamiento del usuario con los objetivos del producto</p>

6.6. MARCO DE DISEÑO DE GAMIFICACION APLICADO – 6D

Las diferentes tareas realizadas en cuanto al desarrollo de la aplicación se basan en el Marco

6D, fases que se detallan a continuación:

6.6.1. Definir objetivos

- Fomentar la participación de los usuarios en las actividades propuestas.
- Desarrollar las destrezas lingüísticas del Reading y writing
- Evitar distracciones, dispersiones y pérdida de tiempo en los usuarios para el desarrollo de las destrezas antes mencionadas.
- Elaborar escenarios llamativos para motivar al usuario.
- Escoger de manera adecuada cada uno de los contenidos.

6.6.2. Diseñar y orientar el comportamiento esperado

- Activar la motivación antes de iniciar un concepto nuevo mediante la interfaz amigable que presenta la narrativa del juego al momento del desarrollo de la destreza del reading.
- Desarrollo de actividades que integre los conceptos que se están trabajando al momento del desarrollo de la destreza del writing.
- Evaluación de cada una de las actividades desarrolladas.

6.6.3. Describir a tus jugadores

- Jóvenes de educación general básica superior de 12 a 13 años de edad.
- Basados en la tipología de MMOG de Bartle (anexo 5) misma que se ha utilizado mucho en modelos gamificados, aunque no fue diseñado para eso, el presente modelo define cuatro tipos de jugadores; Killers, Recolectores, Socializadores y los Exploradores; se ha logrado determinar que el gran porcentaje de encuestados son: exploradores, triunfadores y socializadores.

Gráfico 15

Tipos de jugadores



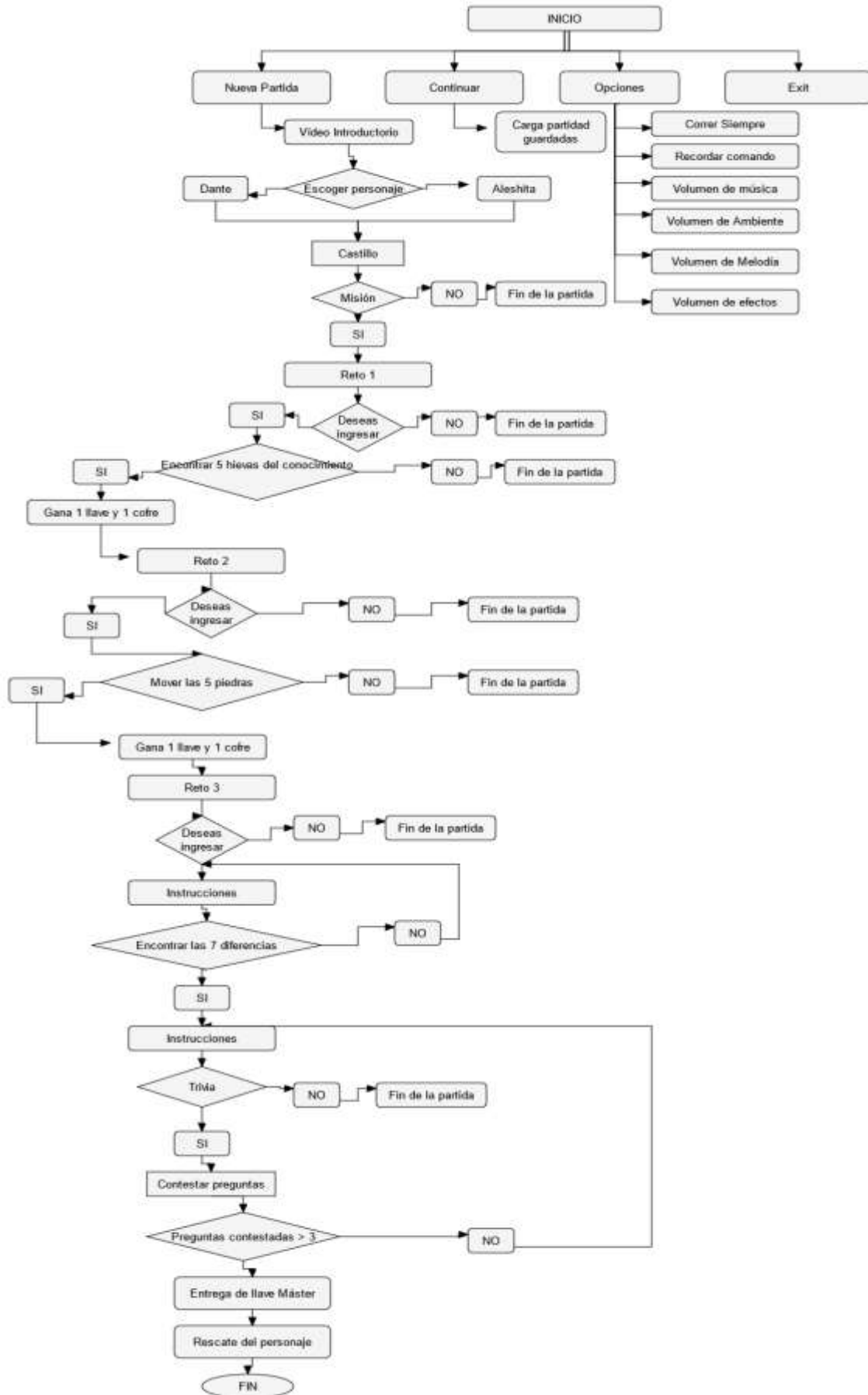
Fuente: Tomado de la página web The Flipped Classroom (López, 2018)

6.6.4. Diseñar ciclos de actividad

El proyecto ha sido trabajado de acuerdo al esquema planteado a continuación:

Gráfico 16

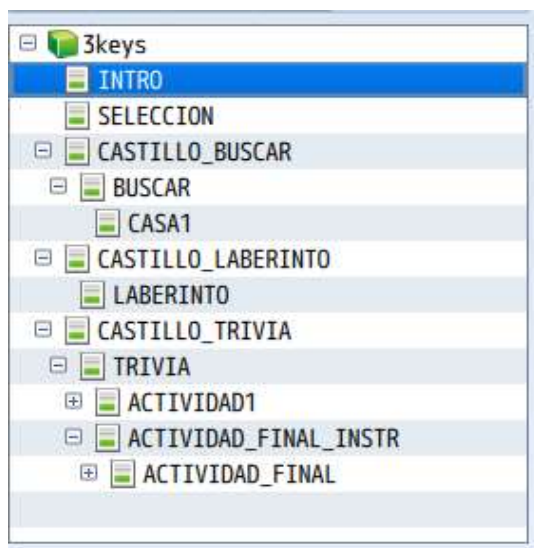
Esquema de la aplicación



Al momento de plasmar el esquema en el RPG Maker MV se lo hizo mediante capas las cuales ayudaron a la realización de cada escenario, los cuales cuentan con los siguientes elementos:

Gráfico 17

Esquema de la aplicación en capas - RPG Maker MV



6.6.5. Diversión no olvidar

- Video introductorio de activación cognitiva

Gráfico 18

Introducción



- Actividad kinestésica para el desarrollo de cada concepto.

- Premiar los logros a través de monedas, llaves y cofres.

Gráfico 19

Contador de objetos y monedas



- Reto evaluación de la actividad.

6.6.6. Determinar las herramientas apropiadas

6.6.6.1. Mecánica:

Dentro de la mecánica encontramos 3 niveles.

6.6.6.2. Dinámica:

Dentro del juego contamos con varias dinámicas entre ellas: storytelling, recompensa, premios, competición, logro y retroalimentación.

6.6.6.3. Componentes:

Los componentes del juego son: cuatro retos, dos personajes Dante y Aleshita, llaves y cofres dentro de la categoría objetos los cuales son obtenidos por cada reto superado, puntos y mensajes.

Para hacer una diferenciación de los mensajes se ha usado el color blanco para los que se encuentran en inglés y color amarillo para los que están en idioma español. Se ha desarrollado el tema “Superlative and Comparative”, las reglas gramaticales se han colocado de manera resumida con el fin de que el usuario no pierda interés en el juego, las cuales fueron tomadas del módulo de inglés

perteneciente al Ministerio de Educación de 9eno año de educación general básica (MINEDUC, 2018). A continuación, se detalla la información relevante en la cual se basa el contenido:

Tabla 19

Contenido en base al Currículo Nacional

Curricular Thread 3	Reading
Indicator	EFL 4.3.2. Make use of clues such as titles, illustrations, organization, text outline and layout, etc. to identify and understand relevant information in written level-appropriate text types (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).
Curricular Thread 4	Writing
Indicator	EFL 4.4.1. Convey information and ideas through simple transactional or expository texts on familiar subjects using ICT tools and conventions and features of English appropriate to audience and purpose (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).
Content	<p>The adjective describes a noun (person, animal or thing).</p> <p>Comparatives. - The comparative is used to make comparisons between two nouns.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. When an adjective has only one syllable and ends in consonant + consonant, add the word "er" followed by "than". For example: old - older than One syllable: add "-er" longer 2. When an adjective has only one syllable and ends in a vowel + consonant, the last consonant is doubled and "er" followed by "than". For example: big - bigger than 3. When an adjective ends in "y", the "y" is changed to "i", add the term "er" followed by "than". For example: happy - happier than 4. When an adjective ends in "e", add the term "r" followed by "than". For example: large - larger than

-
5. When an adjective has two or more syllables the word "more" is prefixed and then the "than". For example: expensive - more expensive than
- a) Superlatives: The superlative is used in sentences to compare a subject with a group of objects.
1. When an adjective has only one syllable and ends in a consonant + consonant, "est" is added and "the" is prefixed. For example: old - the oldest
 2. When an adjective has only one syllable and ends in a vowel + consonant, the last consonant is doubled, "est" is added and "the" is prefixed. For example: big - the biggest
 3. When an adjective ends in "e", the term "st" is added and "the" is prefixed. For example: large - the largest
 4. When an adjective ends in "y", the "y" is changed to "i", and the term "est" is added and "the" is prefixed. For example: happy - the happiest
 5. When an adjective has two or more syllables the word "the most" is prefixed. For example: expensive - the most expensive.

Feedback**Adjectives in comparative and superlative form**

1. Adjective: High
Comparative: Higher than
Superlative: The Highest
 2. Adjective: Angry
Comparative: Angrier than
Superlative: The Angriest
 3. Adjective: Long
Comparative: Longer than
Superlative: The Longest
 4. Adjective: Cheap
Comparative: Cheaper than
Superlative: The Cheapest
-

-
5. Adjective: Different
Comparative: more different than
Superlative: The most different
6. Adjective: Tall
Comparative: Taller than
Superlative: The Tallest
7. Adjective: Huge
Comparative: Huger than
Superlative: The Hugest

Test (Trivia)

Before you start you should look at the data table and choose correct option.



High	Long	Tall
Mountain A 2000m	River D 400 Km	Building G 150 m
Mountain B 1000m	River E 175 Km	Building H 300 m
Mountain C 3000m	River F 500 Km	Building I 75 m

QUESTION 1

The mountain A is _____ mountain B

- higher than
- the higher
- the highest

QUESTION 2

The river F is _____ of all rivers

- longer than
 - the longest
-

-
- longest than

QUESTION 3

The building H is _____ building G

- the tallest
- tallest than
- taller than

QUESTION 4

The mountain C is _____ of all mountain.

- the huger
- huger than
- the hugest

QUESTION 5

The building H is _____ of all buildings

- the biggest
 - the bigest
 - bigger than
-

6.7. SOFTWARE UTILIZADO

6.7.1. RPG Maker MV.

RPGMAKER permite crear un juego de rol original sin conocimientos de programación para MacOSX, Android y iPhone, sus principales características son:

- Datos de muestra incluidos: se han incluido más de 100 mapas de muestra, piezas de generador de caracteres y más sin contar que está integrado en el motor para evitar problemas a los usuarios que permite ayudar a todos a crear un juego fácilmente.
- JavaScript: permite crear juegos complejos mediante el uso de JavaScript, en combinación con la exportación HTML5, podrá cambiar el juego al gusto del desarrollador, desde las batallas hasta las interfaces de usuario del menú.

- Distribución multiplataforma y soporte para Mac: Ahora puede crear sus propios juegos RPG Maker en Macintosh. Se lanzará al mismo tiempo que la versión de Windows. Los usuarios de RPG Maker MV podrán crear juegos para las siguientes plataformas:
 - Windows / EXE
 - MacOSX / APP
 - Android / APK
 - iOS / IPA
 - HTML 5 para navegadores web
- Compatibilidad con mouse y entrada táctil: se puede jugar el juego de rol con el dedo en los dispositivos táctiles y el mouse en las computadoras.
- Base de datos: Soporte para el doble de artículos que VX Ace para un total de 2,000.
- Modo de sistema de batalla: al combinar los recursos incluidos con esta herramienta, se puede colocar personajes originales y personalizados dentro de un juego. Además de combinar activos, puede producir innumerables patrones visuales para los personajes utilizando esta función, que también le permite cambiar los colores.
- Mayor resolución de pantalla: al combinar los recursos incluidos con esta herramienta, puede colocar los personajes originales y personalizados dentro de un juego además de combinar activos, puede producir innumerables patrones visuales para sus personajes utilizando esta función, que también le permite cambiar los colores.
- Administrador de complementos: al agregar archivos js en la carpeta de complementos del proyecto, podrá seleccionar el complemento en el Administrador de complementos. Puede ver los detalles del script, los parámetros del script y la capacidad de activarlo y desactivarlo.

- Buscador de eventos: El uso de la herramienta de búsqueda de eventos le permitirá ahorrar tiempo y ver rápidamente todas las instancias de una variable o interruptor en particular.

6.7.2. Adobe Photoshop Cs5.

Es un software de edición de imágenes, pertenece a la familia del adobe creado por Adobe Systems Incorporated.

6.7.3. AutoPlay Media Studio 8.

Programa que permite crear aplicaciones con hermosos menús interactivos de manera rápida y sencilla.

6.8. RECURSOS

6.8.1. Humanos.

En recurso humano para desarrollar la investigación respectiva se detalla a continuación:

- Investigador
- Tutor
- Docentes de la Institución
- 30 Estudiantes

6.8.2. Materiales

- Papel Bond 75g formato A4
- Empastados
- Internet

6.8.3. Técnicos

- Computadora de escritorio
- Internet

6.9. PRESUPUESTO DE EJECUCIÓN

6.9.1. Ingresos

La aplicación se está realizando mediante un investigador, el mismo que hace un aporte de 300 dólares americanos para la ejecución de dicha investigación.

6.9.2. Egresos

En los egresos constan los gastos realizados antes, durante y después del desarrollo de la aplicación, los mismos que se detallan a continuación:

Tabla 20

Detalle de gastos

DETALLE DEL GASTO	VALOR
Copias fotostáticas	15.00
Transporte	20.00
Internet	35.00
Imprevistos	20.00
Impresiones	20.00
TOTAL	150.00

BIBLIOGRAFÍA

- Asensi, V., & Parra, A. (2002). El método científico y la nueva filosofía de la ciencia. *Anales de Documentación*, 5, 9–19.
- Batres O'Brien, N., & Yebra, J. M. (2019). *Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria*.
- Boatto, Y., & Bono, A. (2015). *ESTUDIANDO CONCEPCIONES DE APRENDIZAJE MEDIANTE LA LECTURA EN LA UNIVERSIDAD*. 100–116.
- Borras Gene, O. (2015a). Fundamentos de la gamificación Universidad Politécnica de Madrid. *Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid*, 33.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3807.9848>
- Borras Gene, O. (2015b). Fundamentos de la gamificación Universidad Politécnica de Madrid. *Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid*, June, 33.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3807.9848>
- Bosch, V. (2019). *Breakout Edu en el aula de Tecnología de 3º de Educación Secundaria Obligatoria*.
- Castañeda, C. B. (2013). *Pedagogía General-Claudia Bravo.pdf*.
- Castañón, G. A. (2017). Cognitivism E Racionalismo Crítico. *Psicología Argumento*, 25(50), 277. <https://doi.org/10.7213/psicologum.v25i50.19997>
- Chisag Chisag, L. M. (2018). *Gamificación y tutoría académica*.
<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/28902>
- Commission, T. E. (2018). *La estrategia de gamificación de INNCOMMERCE: metodología, descripción, especificación* (pp. 1–40).
- Concha, R. (2016). EL USO DE MATERIAL AUTÉNTICO (LISTENING) PARA EL DESARROLLO DE LA DESTREZA AUDITIVA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GUAYAQUIL” DEL CANTÓN AMBATO. *Repo.Uta.Edu.Ec*, 130.
<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/5301/Mg.DCEv.Ed.1859.pdf?sequence=3>
- Consejo de Europa. (2002). Marco Común Europeo De Referencia Para Las Lenguas. In *Centro Virtual Cervantes*. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/default.htm
- Constitución del Ecuador. (2008). Constitución del Ecuador. *Registro Oficial*, 20 de Octubre, 173.
- Fernández, M., & Castellanos, J. (2019). *Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos [Video]* (pp. 1–5). <https://www.youtube.com/watch?v=1gM3QPRTbFQ>
- Fernando, A., & Gonzalez, P. (2019). Estrategia de gamificación 6D en el desarrollo de la

- habilidad viso-espacial en niños de preescolar. Pinilla. *Trabajo de Grado*, 46.
- Fiallos, G. (2015). *Diseño de técnicas para evaluar las destrezas del Idioma Extranjero - Inglés en Educación Básica Superior Departamento de Investigación y Postgrados*.
- Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2013). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XX Jornadas Sobre La Enseñanza Universitaria de La Informática*, 2.
- Guerrero, A. (2019). Estatuto Universidad Nacional De Chimborazo. *Ejercicios de Core En La Incontinencia Urinaria Del Adulto Mayor*, 57.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/677%0Ahttp://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1381/1/UNACH-EC-AGR-2016-0002.pdf>
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. 79.
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Hernández, E. (2002). Cómo escribir una tesis. *Ciencias*, 065.
- Hernandez Sampieri, R. (2006). *Recolección de datos cuantitativos* 9. 196–268.
- Leon, B., & Zambrano, Y. (2017). LA INCLUSIÓN DE LOS ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN EN EL RAZONAMIENTO MATEMÁTICO PROPUESTA DISEÑO DE UN SITIO WEB. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Ley Orgánica De Educación Intercultural. (2017). Ley Orgánica De Educación Intercultural. *Función Ejecutiva Presidencia De La República Ley Orgánica De Educación Intercultural*, 34, 1–102. https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf
- López, C. (2018). *¿Qué tipos de alumnos (jugadores) puede haber en un aula gamificada*.
<https://www.theflippedclassroom.es/tipos-de-alumnos-jugadores-en-aula-gamificada/>
- Ministerio de Educacion Ecuador. (2016). Lengua Extranjera – Ministerio de Educación. In 1 (p. 2). <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>
- Ministerio de Educación Cultura y Deporte Subdirección General de Cooperación Internacional, M. (2002). Marco Común Europeo De Referencia Para Las Lenguas. In *Centro Virtual Cervantes*. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/default.htm
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). El Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Subnivel Elemental. *Currículo 2016*, 2, 20–23. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Superior.pdf>
- Montero, V. (2014). *Los ocios de los adolescentes y la adicción al videojuego Usos de los tiempos libres de 26 adolescentes de 14 a 16 años de edad del barrio de Carcelén*. 1–119.
- National Heart Lung and Blood Institute. (2013). *Limite el Tiempo Frente a la Pantalla, NHLBI, NIH*. <https://www.nhlbi.nih.gov/health/educational/wecan/espanol/tiempopantalla.htm>
- Notimex. (2011). *El Inglés Continúa Siendo el Idioma Más Influyente del Mundo*.

<https://doi.org/910953940>

Olivares, S. L., López, M. V., & Valdez, J. E. (2018). Challenge based learning: Innovation experience to solve healthcare problems. *Educacion Medica, 19*, 230–237.
<https://doi.org/10.1016/j.edumed.2017.10.001>

Otero, A. (2018). *Enfoques de investigación*. August.

Schmidt, S. (2006). *COMPETENCIAS, HABILIDADES COGNITIVAS, DESTREZAS PRÁCTICAS y ACTITUDES: DEFINICIONES Y DESARROLLO*. 4.

Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje*.

TORRES, S. (2021). *LA IMPORTANCIA DEL LIDERAZGO EN AMBIENTES VIRTUALES DE TRABAJO*. 6.

ANEXOS

1. ACTA DE REUNION – ÁREA DE INGLÉS



UNIDAD EDUCATIVA DR. "EMILIO UZCATEGUI"

Parroquia Cebadas – Cantón Guamote

Resolución N°. 933- CZE3-2013 25/09/2013

Eloy Alfaro S/N y Sucre// Teléfono 032315108// 032315016

ACTA	UE-DEU-009-A	TEMA	ACTA DE REUNION	D	M	A
				06	03	2019
LUGAR:	Cebadas					
HORA:	14:00 pm					
OBJETIVO	Rendimiento académico de los estudiantes					
PARTICIPANTES						
<ul style="list-style-type: none"> • Ms. Guillermo Nieto – Rector • Lic. Senia Silva – Coordinadora del Área • Lic. Martha Pucha - Secretaria • Lic. Javier Cáceres • Lic. Ana Hernández – Maestrante (oyente) 						
ORDEN DEL DÍA						
<ol style="list-style-type: none"> 1.- Constatación del quórum. 2.- Instalación de la Junta a cargo del Rector 3.- Intervención de los miembros de la junta. 4.- Acuerdos y compromisos. 5.- Clausura. 						
DESARROLLO DE LA REUNIÓN						
<p>1.- Constatación del quórum. Se encuentran los 3 docentes convocados a la junta por lo tanto se pudo dar inicio a la misma.</p> <p>2.- Instalación de la Junta a cargo del Rector En la instalación el señor Rector Ms. Guillermo Nieto da una cordial bienvenida a todos los presentes y siendo las 14H00 deja instalada la junta.</p> <p>3.- Intervención de los miembros de la junta. El señor Rector Ms. Guillermo Nieto menciona que existen algunos inconvenientes en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se pide que cada docente intervenga y exponga los inconvenientes que se ha tenido en el presente año lectivo.</p>						



UNIDAD EDUCATIVA DR. "EMILIO UZCATEGUI"

Parroquia Cebadas – Cantón Guamote
 Resolución N°. 933- CZE3-2013 25/09/2013
 Eloy Alfaro S/N y Sucre// Teléfono 032315108// 032315016

La Lic. Senia Silva pide la palabra, y expone que las clases que imparte aplica metodologías acorde a la asignatura que imparte, sin embargo los estudiantes muestran poca motivación a la hora de las clases y como consecuencia se obtiene un bajo rendimiento académico.

La Lic. Martha Pucha, expone que las clases son impartidas de forma normal, sin embargo los estudiantes no realizan tareas y en las evaluaciones obtienen calificaciones bajas, en consecuencia los estudiantes han obtenido un bajo rendimiento académico.

El Lic. Javier Cáceres, expone que las clases son impartidas de forma normal, sin embargo los estudiantes no responden al momento de la entrega de trabajos y en las evaluaciones, por lo que los estudiantes han obtenido un bajo rendimiento académico.

El Rector Ms. Guillermo Nieto menciona interviene nuevamente, e interpela a los docentes exponiéndoles algunas interrogantes; la primera pregunta es si utilizan las Tic como recursos para promover el aprendizaje de los contenidos.

Los 3 docentes manifiestan y coinciden que no utilizan las Tic como recursos, ya que desconocen el uso y la aplicación de las mismas, lo que origina que el proceso de enseñanza no está acorde a las demandas actuales de los estudiantes.

4.- Acuerdos y compromisos.

- Buscar formación en lo que se refiere al uso de las Tic.
- Aplicar las Tic dentro del aula como recurso para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.- Clausura.

El señor Rector Ms. Guillermo Nieto agradece a los asistentes por la asistencia a la junta y siendo las 15H00 procede a clausurar la junta.



UNIDAD EDUCATIVA DR. "EMILIO UZCATEGUI"

Parroquia Cebadas – Cantón Guamote

Resolución N°. 933- CZE3-2013 25/09/2013

Eloy Alfaro S/N y Sucre// Teléfono 032315108// 032315016

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Guillermo Nieto'.

Ms. Guillermo Nieto

RECTOR U.E. EMILIO UZCATEGUI



A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized initials.

SECRETARIA(e)

2. ENCUESTA

ENCUESTA N° 01

DATOS GENERALES		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
CURSO:	9° "A"	
INSTRUCCIONES: Favor leer detenidamente si existe alguna incógnita favor comunicar de manera inmediata.		
DESARROLLO		
PREGUNTA	OPCIONES	MARQUE CON UNA X
1. ¿Qué tan importante es el computador en tu diario vivir?	A) Mucho	
	B) Poco	
	C) Nada	
2. ¿Cuántas horas a la semana utilizas el computador?	A) 1 a 3	
	B) 3 a 6	
	C) De 6 en adelante	
3. ¿Has jugado algún juego en el computador?	A) SI	
	B) NO	
4. ¿Cuántas horas a la semana juegas en tu computador?	A) 0 Horas	
	B) Menos de 1 Hora	
	C) 1-2 Horas	
	D) 2-3 Horas	
	E) 3 Horas en adelante	
5. ¿Qué nivel de dificultad te gustaría que tenga un juego?	A) Básico	
	B) Medio	
	C) Difícil	
6. ¿Has jugado algún juego en inglés?	A) SI	
	B) NO	
7. ¿Te llamaría la atención jugarlo en el idioma inglés?	A) SI	
	B) NO	
8. ¿Cuál es su grado de conocimiento en la asignatura de inglés?	A) Satisfactorio	
	B) Poco	
	C) Nada	
9. ¿Te gustaría adquirir/reforzar los conocimientos de la asignatura de inglés?	A) SI	
	B) NO	
10. Te gustaría que los gramaticales de la asignatura de infles en el juego sean:	A) Conceptos Completos	
	B) Conceptos Resumidos	
	C) Palabras Claves	

FIRMA DEL ESTUDIANTE

ENCUESTA N° 01

DATOS GENERALES

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:	Diego Villalobos Chucuri
CURSO:	9° "A"
INSTRUCCIONES: Favor leer detenidamente si existe alguna incógnita favor comunicar de manera inmediata.	

DESARROLLO

PREGUNTA	OPCIONES	MARQUE CON UNA X
1. ¿Qué tan importante es el computador en tu diario vivir?	A) Mucho	X
	B) Poco	
	C) Nada	
2. ¿Cuántas horas a la semana utilizas el computador?	A) 1 a 3	
	B) 3 a 6	X
	C) De 6 en adelante	
3. ¿Has jugado algún juego en el computador?	A) SI	X
	B) NO	
4. ¿Cuántas horas a la semana juegas en tu computador?	A) 0 Horas	
	B) Menos de 1 Hora	
	C) 1-2 Horas	
	D) 2-3 Horas	
	E) 3 Horas en adelante	X
5. ¿Qué nivel de dificultad te gustaría que tenga un juego?	A) Básico	
	B) Medio	X
	C) Difícil	
6. ¿Has jugado algún juego en inglés?	A) SI	X
	B) NO	
7. ¿Te llamaría la atención jugarlo en el idioma Inglés?	A) SI	X
	B) NO	
8. ¿Cuál es su grado de conocimiento en la asignatura de inglés?	A) Satisfactorio	
	B) Poco	X
	C) Nada	
9. ¿Te gustaría adquirir/reforzar los conocimientos de la asignatura de inglés?	A) SI	X
	B) NO	
10. Te gustaría que los gramaticales de la asignatura de infles en el juego sean:	A) Conceptos Completos	
	B) Conceptos Resumidos	X
	C) Palabras Claves	



FIRMA DEL ESTUDIANTE

3. EVALUACIÓN Y RÚBRICA

EVALUACION N°01

DATOS GENERALES

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:	
CURSO:	9eno "A"
INSTRUCCIONES: Favor leer detenidamente si existe alguna incógnita favor comunicar de manera inmediata.	

DESARROLLO

APLICACIÓN DE LA TÉCNICA READING

Read the following text

The African elephant is bigger and heavier than the Asian elephant. Additionally, people also say that the African elephant is the strongest animal in the world. However, the Asian elephant is more agile than the African elephant; therefore, they are usually required for the circus. The Asian elephant has smaller ears than the African elephant. It is important to highlight that elephant's tusks are the biggest of all terrestrial animals. The Asian lion is smaller than the African lion. The Asian male lion has a shorter and darker mane than the African lion. The African lion is stronger and heavier than the Asian lion. One hand, the saltwater crocodile from Asia is the largest crocodilian known to science; on the other hand, the African crocodile is the most dangerous because of attack statistics to people.

Regards to tigers, the African tiger is similar to the Asian tiger; they are the largest living cat species and a member of the genus Panthera. Most people say the tiger's mane is more colourful than the lion.

Ítem N°1: Vocabulario impreso

Encierre en un círculo la palabra correcta acorde a la imagen dada.




Animals Vocabulary



Lion gorilla elephant snake



Crocodile giraffe elephant eagle

 <p>bear tiger wolf monkey</p>	 <p>crocodile tiger Koala shark</p>
 <p>Jungle park beach</p>	

Ítem N°2: Procesamiento de oraciones

Leer la oración y seleccionar “Yes”, si la oración tiene sentido o “No”, si no tiene sentido.

The African elephant is biggest and heaviest than the Asian elephant	Yes	No
The Asian elephant is most agile than the African elephant	Yes	No
The Asian elephant has smallest ears than the African elephant	Yes	No
The Asian lion is smaller than the African lion	Yes	No
Most people say the tiger’s mane is most colorful than the lion.	Yes	No

Ítem N°3: Comprensión de fragmentos.

Leer el fragmento y escoger la opción correcta del comparativo y superlativo

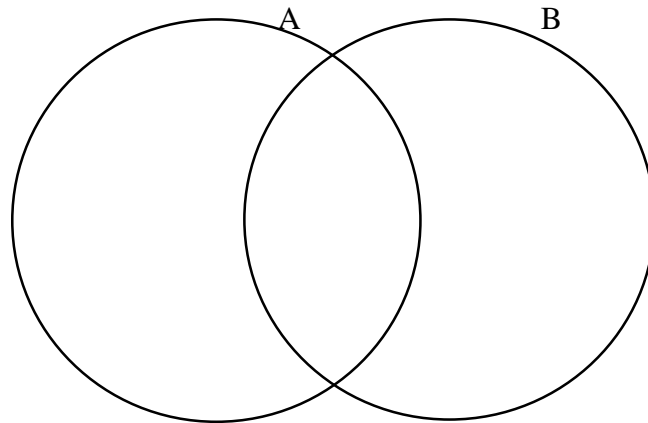
African elephant is the **strongest/stronger** animal in the world. However, the Asian elephant is **more/most** agile than the African elephant; therefore, they are usually required for the circus.

One hand, the saltwater crocodile from Asia is the **largest/larger** crocodilian known to science; on the other hand, the African crocodile is the **most/more** dangerous because of attack statistics to people.

Regards to tigers, the African tiger is similar to the Asian tiger; they are **larger/largest** than lion. Most people say the tiger's mane is more colorful than the lion.

Ítem N°4: Comprensión de fragmentos.

Leer el fragmento y escribir 2 diferencias y 1 similitud entre los animales africanos y asiáticos.



- The African elephant is bigger and heavier than the Asian elephant.
- The Asian lion is smaller than the African lion.
- The Asian male lion has a shorter and darker mane than the African lion.
- The African lion is stronger and heavier than the Asian lion.
- The African tiger is similar to the Asian tiger; they are the largest living cat species and a member of the genus Panthera

APLICACIÓN DE LA TÉCNICA FACEWRITING

Escribir 1 post en el muro de Facebook de 5 líneas con el siguiente tema:

¿Cuál es el animal de la selva que más te gusta y por qué?



Create Post



Friends



Add to Your Post



Post

FIRMA DEL ESTUDIANTE

APLICACIÓN DE LA TÉCNICA READING		
ITEMS PARA EVALUAR	TASKS	PUNTAJE MAXIMO
a) Vocabulario Impreso	El estudiante relaciona correctamente las imágenes con las palabras.	1.25
b) Procesamiento de oraciones	El estudiante determina si las oraciones tienen lógica o no a través de un análisis previo.	1.25
c) Comprensión de fragmentos	El estudiante escoge correctamente de entre dos opciones para dar una lógica al texto.	1.25
d) Lectura con un propósito	El alumno establece semejanzas y diferencias completando el diagrama de Venn	1.25
APLICACIÓN DE LA TÉCNICA FACEWRITING		
CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO	CALIFICACIÓN
Contenido y organización estructural	Escribe de manera perfectamente comprensible. Estructura gramatical adecuada.	1.25
	Escribe aceptablemente con errores que no impiden la comprensión. La estructura y organización es aceptable.	1
	Escribe con varios errores que dificultan la comprensión. Estructura es insatisfactoria.	0.75
	Comete demasiados errores, que dificulta la comprensión. Estructura es deficiente	0.50
Precisión gramatical y sintáctica(Coherencia)	Domina las estructuras gramaticales, según su nivel de conocimiento.	1.25
	Usa las expresiones escritas con pocas expresiones gramaticales.	1
	Escribe con dificultades con poca expresión.	0.75
	No utiliza adecuadamente las estructuras gramaticales. Deficiente orden lógico.	0.50
Vocabulario	Muestra conocimiento léxico amplio y adecuado a su nivel.	1.25
	Utiliza adecuadamente un amplio vocabulario.	1
	Emplea un vocabulario adecuado pero poco variado.	0.75
	Emplea un vocabulario repetitivo.	0.50
Creatividad	Demuestra habilidad para describir el collage.	1.25
	Aceptable creatividad para escribir.	1
	Poca creatividad.	0.75
	No existe la creatividad.	0.50
TOTAL		10

EVALUACION N°01

DATOS GENERALES

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

Anderson Garcia Guji

CURSO:

9° "A"

INSTRUCCIONES: Favor leer detenidamente si existe alguna incógnita favor comunicar de manera inmediata.

DESARROLLO

APLICACIÓN DE LA TÉCNICA READING

Read the following text

The African elephant is bigger and heavier than the Asian elephant. Additionally, people also say that the African elephant is the strongest animal in the world. However, the Asian elephant is more agile than the African elephant; therefore, they are usually required for the circus. The Asian elephant has smaller ears than the African elephant. It is important to highlight that elephant's tusks are the biggest of all terrestrial animals. The Asian lion is smaller than the African lion. The Asian male lion has a shorter and darker mane than the African lion. The African lion is stronger and heavier than the Asian lion. One hand, the saltwater crocodile from Asia is the largest crocodilian known to science; on the other hand, the African crocodile is the most dangerous because of attack statistics to people.

Regards to tigers, the African tiger is similar to the Asian tiger; they are the largest living cat species and a member of the genus Panthera. Most people say the tiger's mane is more colourful than the lion.

Ítem N°1: Vocabulario impreso

Encierre en un círculo la palabra correcta acorde a la imagen dada.

Animals Vocabulary



Lion



gorilla

elephant

snake





Crocodile


giraffe

elephant



eagle

	
bear <u>tiger</u> ✓ wolf monkey	<u>crocodile</u> ✓ tiger Koala shark



Jungle ✓ park beach

1,25

Ítem N°2: Procesamiento de oraciones

Leer la oración y seleccionar "Yes", si la oración tiene sentido o "No", si no tiene sentido.

The African elephant is biggest and heaviest than the Asian elephant	<u>Yes</u> X	No
The Asian elephant is most agile than the African elephant	<u>Yes</u> X	No
The Asian elephant has smallest ears than the African elephant	<u>Yes</u> X	No
The Asian lion is smaller than the African lion	<u>Yes</u> ✓	No
Most people say the tiger's mane is most colorful than the lion.	<u>Yes</u> X	No

0,25

Ítem N°3: Comprensión de fragmentos.

Leer el fragmento y escoger la opción correcta del comparativo y superlativo

African elephant is the ~~strongest~~ **stronger** animal in the world. However, the Asian elephant is **more** ~~most~~ agile than the African elephant; therefore, they are usually required for the circus.

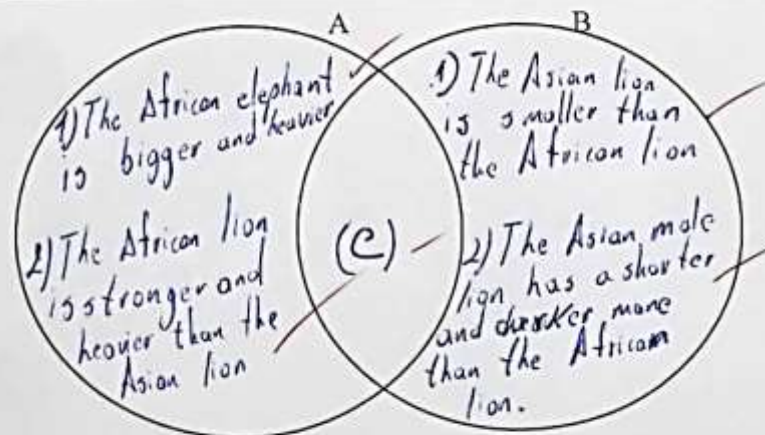
One hand, the saltwater crocodile from Asia is the ~~largest~~ **larger** crocodilian known to science; on the other hand, the African crocodile is the ~~most~~ **more** dangerous because of attack statistics to people.

Regards to tigers, the African tiger is similar to the Asian tiger; they are ~~larger~~ **largest** than lion. Most people say the tiger's mane is more colorful than the lion.

0,50

Ítem N°4: Comprensión de fragmentos.

Leer el fragmento y escribir 2 diferencias y 1 similitud entre los animales africanos y asiáticos. (Coloque solo el literal correcto dentro del círculo)



1,25

- The African elephant is bigger and heavier than the Asian elephant.
- The Asian lion is smaller than the African lion.
- The Asian male lion has a shorter and darker mane than the African lion.
- The African lion is stronger and heavier than the Asian lion.
- The African tiger is similar to the Asian tiger; they are the largest living cat species and a member of the genus Panthera

APLICACIÓN DE LA TÉCNICA FACEWRITING

Escribir 1 post en el muro de Facebook de 5 líneas con el siguiente tema:

¿Cuál es el animal de la selva que más te gusta y por qué?



Create Post



Friends

I like the lion, the African lion. I like because lion is the King of the jungle. Lion is stronger than tiger. Lion is my favorite animal, also I like tiger too.



Add to Your Post



3,75

FIRMA DEL ESTUDIANTE

APLICACIÓN DE LA TÉCNICA READING		
ITEMS PARA EVALUAR	TASKS	PUNTAJE MAXIMO
a) Vocabulario Impreso	El estudiante relaciona correctamente las imágenes con las palabras.	1,25 / 1.25
b) Procesamiento de oraciones	El estudiante determina si las oraciones tienen lógica o no a través de un análisis previo.	0,25 / 1.25
c) Comprensión de fragmentos	El estudiante escoge correctamente de entre dos opciones para dar una lógica al texto.	0,50 / 1.25
d) Lectura con un proposito	El alumno establece semejanzas y diferencias completando el diagrama de Venn	1,25 / 1.25
APLICACIÓN DE LA TÉCNICA FACEWRITING		
CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO	CALIFICACIÓN
Contenido y organización estructural	Escribe de manera perfectamente comprensible. Estructura gramatical adecuada.	1.25
	Escribe aceptablemente con errores que no impiden la comprensión. La estructura y organización es aceptable.	1
	Escribe con varios errores que dificultan la comprensión. Estructura es insatisfactoria.	0.75
	Comete demasiados errores, que dificulta la comprensión. Estructura es deficiente	0.50
Precisión gramatical y sintáctica(Coherencia)	Domina las estructuras gramaticales, según su nivel de conocimiento.	1.25
	Usa las expresiones escritas con pocas expresiones gramaticales.	1
	Escribe con dificultades con poca expresión.	0.75
	No utiliza adecuadamente las estructuras gramaticales. Deficiente orden lógico.	0.50
Vocabulario	Muestra conocimiento léxico amplio y adecuado a su nivel.	1.25
	Utiliza adecuadamente un amplio vocabulario.	1
	Emplea un vocabulario adecuado pero poco variado.	0.75
	Emplea un vocabulario repetitivo.	0.50
Creatividad	Demuestra habilidad para describir el collage.	1.25
	Aceptable creatividad para escribir.	1
	Poca creatividad.	0.75
	No existe la creatividad.	0.50
TOTAL		7

EVALUACION N°01

DATOS GENERALES

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

Alex Sorio Guaman

CURSO:

9° "A"

INSTRUCCIONES: Favor leer detenidamente si existe alguna incógnita favor comunicar de manera inmediata.

DESARROLLO

APLICACIÓN DE LA TÉCNICA READING

Read the following text

The African elephant is bigger and heavier than the Asian elephant. Additionally, people also say that the African elephant is the strongest animal in the world. However, the Asian elephant is more agile than the African elephant; therefore, they are usually required for the circus. The Asian elephant has smaller ears than the African elephant. It is important to highlight that elephant's tusks are the biggest of all terrestrial animals. The Asian lion is smaller than the African lion. The Asian male lion has a shorter and darker mane than the African lion. The African lion is stronger and heavier than the Asian lion. One hand, the saltwater crocodile from Asia is the largest crocodilian known to science; on the other hand, the African crocodile is the most dangerous because of attack statistics to people.

Regards to tigers, the African tiger is similar to the Asian tiger; they are the largest living cat species and a member of the genus Panthera. Most people say the tiger's mane is more colourful than the lion.

Ítem N°1: Vocabulario impreso

Encierre en un círculo la palabra correcta acorde a la imagen dada.

Animals Vocabulary



Lion

gorilla

elephant

snake



Crocodile

giraffe

elephant

eagle

Ítem N°3: Comprensión de fragmentos.

Leer el fragmento y escoger la opción correcta del comparativo y superlativo

African elephant is the (strongest) ~~stronger~~ animal in the world. However, the Asian elephant is (more) ~~most~~ agile than the African elephant; therefore, they are usually required for the circus.

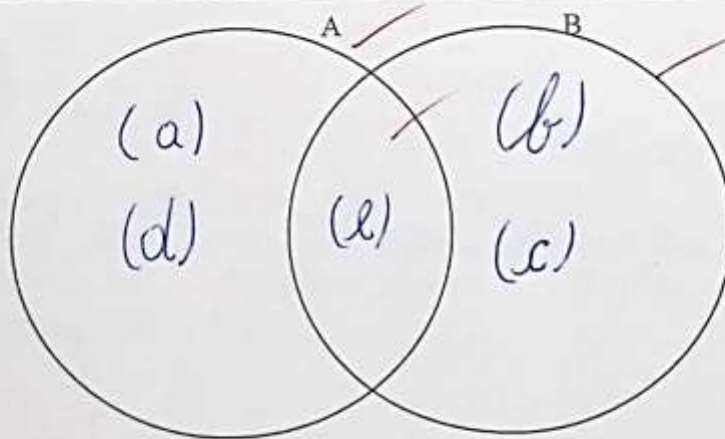
One hand, the saltwater crocodile from Asia is the (largest) ~~larger~~ crocodilian known to science; on the other hand, the African crocodile is the (most) ~~more~~ dangerous because of attack statistics to people.

Regards to tigers, the African tiger is similar to the Asian tiger; they are (larger) ~~largest~~ than lion. Most people say the tiger's mane is more colorful than the lion.

Ítem N°4: Comprensión de fragmentos.




1,25

Leer el fragmento y escribir 2 diferencias y 1 similitud entre los animales africanos y asiáticos. (Coloque solo el literal correcto dentro del círculo)



- The African elephant is bigger and heavier than the Asian elephant.
- The Asian lion is smaller than the African lion.
- The Asian male lion has a shorter and darker mane than the African lion.
- The African lion is stronger and heavier than the Asian lion.
- The African tiger is similar to the Asian tiger; they are the largest living cat species and a member of the genus Panthera

1,25

	
bear <u>tiger</u> wolf monkey	<u>crocodile</u> tiger Koala shark
	
<u>Jungle</u> park beach	

1,25

Ítem N°2: Procesamiento de oraciones

Leer la oración y seleccionar "Yes", si la oración tiene sentido o "No", si no tiene sentido.

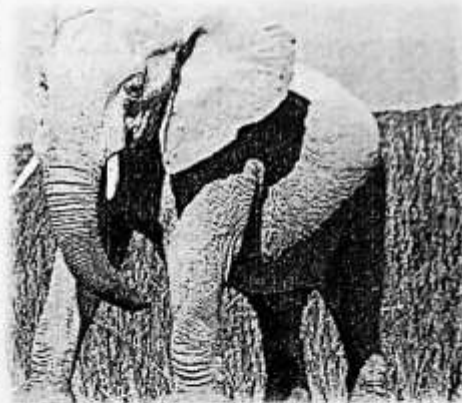
The African elephant is biggest and heaviest than the Asian elephant	Yes	<u>No</u> ✓
The Asian elephant is most agile than the African elephant	Yes	<u>No</u> ✓
The Asian elephant has smallest ears than the African elephant	Yes	<u>No</u> ✓
The Asian lion is smaller than the African lion	<u>Yes</u> ✓	No
Most people say the tiger's mane is most colorful than the lion.	Yes	<u>No</u> ✓

1,25

APLICACIÓN DE LA TÉCNICA FACEWRITING

Escribir 1 post en el muro de Facebook de 5 líneas con el siguiente tema:

¿Cuál es el animal de la selva que más te gusta y por qué?



Create Post



Friends

I like lions because
they are animals of the jungle,
also they are stronger animals than others
Lions are usually required for the
circus and zoo.



5

Add to Your Post



FIRMA DEL ESTUDIANTE

APLICACIÓN DE LA TÉCNICA READING		
ITEMS PARA EVALUAR	TASKS	PUNTAJE MAXIMO
a) Vocabulario Impreso	El estudiante relaciona correctamente las imágenes con las palabras.	1,25 / 1.25
b) Procesamiento de oraciones	El estudiante determina si las oraciones tienen lógica o no a través de un análisis previo.	1,25 / 1.25
c) Comprensión de fragmentos	El estudiante escoge correctamente de entre dos opciones para dar una lógica al texto.	1,25 / 1.25
d) Lectura con un propósito	El alumno establece semejanzas y diferencias completando el diagrama de Venn	1,25 / 1.25
APLICACIÓN DE LA TÉCNICA FACEWRITING		
CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO	CALIFICACIÓN
Contenido y organización estructural	Escribe de manera perfectamente comprensible. Estructura gramatical adecuada.	1.25
	Escribe aceptablemente con errores que no impiden la comprensión. La estructura y organización es aceptable.	1
	Escribe con varios errores que dificultan la comprensión. Estructura es insatisfactoria.	0.75
	Comete demasiados errores, que dificulta la comprensión. Estructura es deficiente	0.50
Precisión gramatical y sintáctica(Coherencia)	Domina las estructuras gramaticales, según su nivel de conocimiento.	1.25
	Usa las expresiones escritas con pocas expresiones gramaticales.	1
	Escribe con dificultades con poca expresión.	0.75
	No utiliza adecuadamente las estructuras gramaticales. Deficiente orden lógico.	0.50
Vocabulario	Muestra conocimiento léxico amplio y adecuado a su nivel.	1.25
	Utiliza adecuadamente un amplio vocabulario.	1
	Emplea un vocabulario adecuado pero poco variado.	0.75
	Emplea un vocabulario repetitivo.	0.50
Creatividad	Demuestra habilidad para describir el collage.	1.25
	Aceptable creatividad para escribir.	1
	Poca creatividad.	0.75
	No existe la creatividad.	0.50
TOTAL		10

4. CERTIFICADO DE APLICACIÓN



UNIDAD EDUCATIVA DR. "EMILIO UZCÁTEGUI"

Parroquia Cebadas – Cantón Guamote
 Resolución N°. 933- CZE3-2013 25/09/2013
 Eloy Alfaro S/N y Sucre// Teléfono 032315108// 032315016

CERTIFICACIÓN

El suscrito Rector Encargado de la **Unidad Educativa "Dr. Emilio Uzcátegui"** de la parroquia Cebadas, a petición de parte interesada tiene a bien:

CERTIFICAR

Que, de acuerdo al informe pertinente de la Lic. Senia Silva – Coordinadora del Área de Inglés, la señora

ANA GABRIELA HERNANDEZ GUILCAPI

Con CI° 060490574-5

Luego de realizar un determinado número de encuestas a estudiantes de 9eno EGB paralelo "A", la mencionada señora instalo y aplico el software (3keys) para computador, siento este un recurso innovador al momento del proceso de enseñanza – aprendizaje de la institución educativa.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso del presente en todo y cuanto crea necesario.

Cebadas, 07 de junio del 2021.

Atte.:



 Mgs. Guillermo Nieto
RECTOR – E DE LA U.E

5. TEST DE BARTLE

Centro de Innovación

Test de personalidad de jugador

Adaptación del modelo de Richard Bartle

En cada pareja de afirmaciones escoja cuál representa mejor su comportamiento cuando juega cualquier tipo de juegos

Parte 1

Acting vs. Interacting

	A		B
Yo creo que la competencia es la clave de la diversión		Yo creo que interactuar con los otros jugadores o personajes es la clave de la diversión	
Disfruto más los juegos en los que yo (o mi personaje) va obteniendo cosas		Disfruto más los juegos en los que hay anécdotas para contar	
Disfruto más cuando gano aunque el juego no sea tan divertido		Disfruto más cuando el juego es divertido aunque no gane	
En un juego prefiero ser el primero en obtener los beneficios del nivel en el que estoy		En un juego prefiero explorar para conocer los detalles, cosas interesantes, historia y escenario	
Cuando estoy compitiendo me meto tanto en el juego que a veces "peleo" con los otros jugadores		Cedo fácilmente cuando hay diferencias de opiniones con los otros jugadores con tal de que el juego siga	
Si un juego no tiene un ganador claro no es tan bueno		Que un juego tenga un ganador claro no es tan importante	
Me gusta revisar todo lo que he conseguido yo (o mi personaje) en un juego		Casi nunca me fijo en lo que he conseguido yo (o mi personaje) en un juego	
Me divierten mucho los juegos que reten cada vez más mi habilidad		Me gustan los juegos con muchos mundos para explorar	
Cuando juego me gusta que reconozcan mi capacidad para vencer los retos		Cuando juego me gusta más que nada aprender y ver cosas sorprendentes.	
	Acting		Interacting
TOTALES	<input type="text"/>		<input type="text"/>

Parte 2

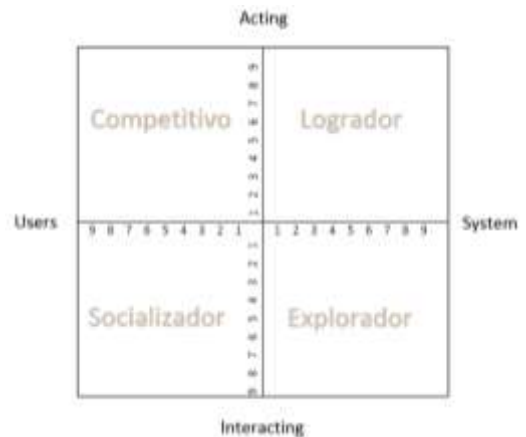
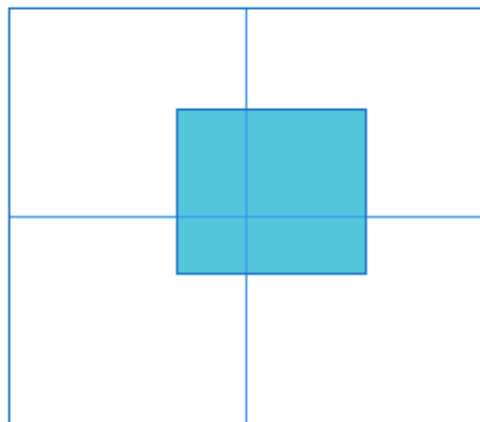
System vs. Users

	A		B
Me gustan los juegos con muchos mundos por explorar		Me gustan los juegos con muchas interacciones con los otros jugadores	
Me divierto jugando juegos solitarios, por ejemplo, en mi teléfono celular		Me gustan los juegos con muchas interacciones con los otros jugadores	
Uno sabe que uno es un buen jugador cuando está más arriba en la tabla de puntuación		Uno sabe que uno es un buen jugador cuando los demás jugadores así lo reconocen	
No me parecen tan interesantes los juegos en los que hay que discutir y conversar mucho con los otros jugadores		Me gustan los juegos en los que hay que discutir y conversar mucho con los otros jugadores	
Disfruto mucho cuando en un juego me premian con cosas especiales		Disfruto mucho cuando en un juego me premian concediéndome un estatus superior al de los demás	
No me gusta que me ayuden cuando no puedo superar un reto en un juego		Me gusta que me ayuden cuando no puedo superar un reto en un juego	
Cuando termino un juego quiero jugar inmediatamente el siguiente nivel o pasar a otro juego que sea más retador		Cuando termino un juego me gusta pasar un tiempo comentando lo que sucedió	
Suelo ser quien se rige más estrictamente a las reglas de un		Suelo ser permisivo cuando se trata de dejar que las reglas	

juego		del juego se interpreten de otras maneras	
El juego es para pensar en otra cosa y poner a prueba las habilidades		El juego es una excusa para pasar tiempo con los amigos	
System		Users	
TOTALES		<input type="text"/>	<input type="text"/>

Plano de personalidad de jugador

Por favor tome los resultados obtenidos en cada uno de los totales y gráfíquelos en el siguiente plano. Si obtuvo 4 puntos en la columna Acting, ponga un punto en el número cuatro en la columna de Acting. Haga igual en los otros 4 ejes. Trace líneas por los puntos marcados, paralelas a los ejes para construir su Área de personalidad de jugador. El resultado se verá como el gráfico de ejemplo. El resultado final mostrará en cuál cuadrante se ubica en mayor medida su estilo de jugador.



6. REGISTRO FOTOGRÁFICO

APLICACIÓN DE LA ENCUESTA

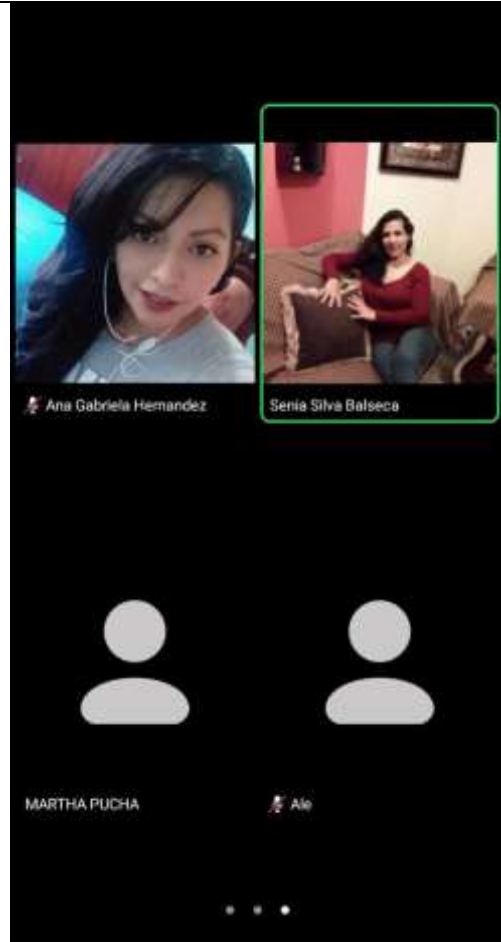


APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO



APLICACIÓN DE LA EVALUACION

REUNIÓN CON EL ÁREA



7. SINTESIS DEL JUEGO GAMIFICADO

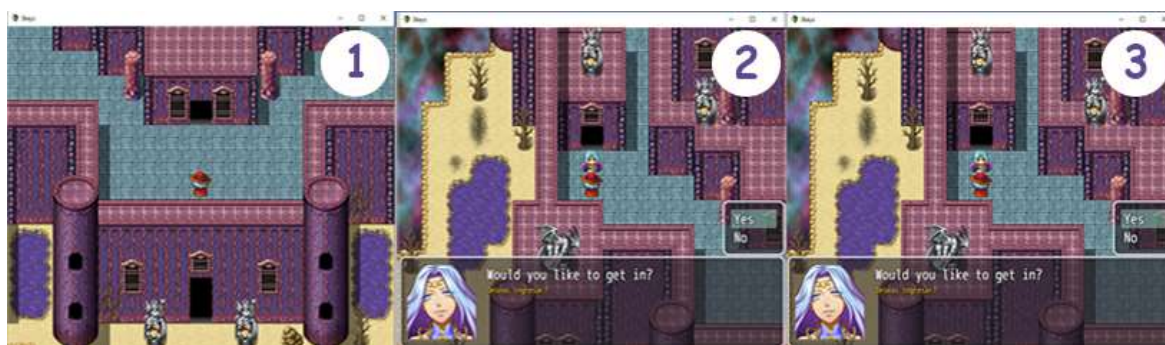
Dentro de los ciclos de actividad se cuenta con los denominados bloques de compromiso y los bloques progresivos los cuales se detallan a continuación:

1. RETO 1.

El usuario debe de ingresar a la puerta izquierda del castillo donde está una Ada quien le manifiesta “si le gustaría ingresar” al momento de dar enter en el SI, se le despliega el siguiente concepto “El comparativo se usa para hacer comparaciones entre dos sustantivos.”

Gráfico 20

Ingreso - Reto 1



Después le lleva a un campo donde existen dos casas el usuario debe de ingresar a la casa, lugar donde se encuentra una muchacha, la cual le explica que debe de salir a buscar las hiervas del conocimiento. Al momento de tomar cada hierba le aparecerá una regla gramatical respecto al tema de los comparativos en inglés, mismas que son detalladas a continuación:

Gráfico 21

Explicación de la misión - Reto 1



- Hierba 1: Cuando un adjetivo tiene una sola sílaba y termina en consonante + consonante se añade el término "er" seguido del "than". Por ejemplo: old - older than.

Gráfico 22

Hierba 1 - Reto 1



- Hierba 2: Cuando un adjetivo tiene una sola sílaba y termina en vocal + consonante se duplica la última consonante y se añade "er" seguido "than". Por ejemplo: big - bigger than.

Gráfico 23

Hierba 2 - Reto 1



- Hierba 3: Cuando un adjetivo termina en "e" se añade el término "r" seguido del "than". Por ejemplo: large - larger than.

Gráfico 24

Hierba 3 - Reto 1



- Hierba 4: Cuando un adjetivo termina en "y", se cambia la "y" por la "i", y se añade el término "er" seguido del "than". Por ejemplo: happy - happier than.

Gráfico 25

Hierba 4 - Reto 1



- Hierba 5: Cuando un adjetivo tiene dos o más sílabas se antepone la palabra "more" y después el "than".

Gráfico 26

Hierba 5 - Reto 1



Cuando culmine la misión se le entregará el valor de 100 monedas, 1 llave y el cofre para que pueda pasar a la segunda misión.

Gráfico 27

Incentivo - Reto 1



2. RETO 2

El usuario debe de ingresar a la puerta derecha del castillo donde está una Ada quien le manifiesta “si le gustaría ingresar” al momento de dar enter en el SI, se le despliega el siguiente concepto “El superlativo se utiliza en oraciones para comparar un sujeto con un grupo de objetos.”

Gráfico 28

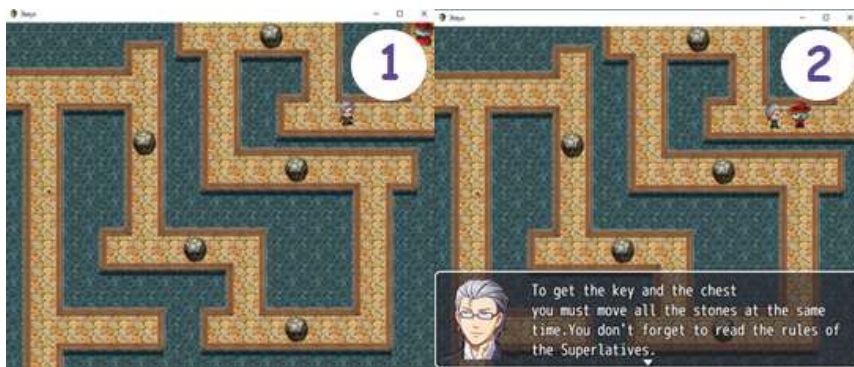
Ingreso - Reto 2



Después le lleva a un laberinto donde existen unas piedras como obstáculos, en ese lugar se encuentra un joven el cual le explica que debe de mover todas las piedras. Al momento de mover cada piedra le aparecerá una regla gramatical respecto al tema de los superlativos en inglés, mismas que son detalladas a continuación:

Gráfico 29

Explicación de la misión - Reto 2



- **REMEMBER!** When an adjective has only one syllable and ends in a consonant + consonant, "est" is added and "the" is prefixed. For example: old - the oldest / ¡RECUERDA...! Cuando un adjetivo tiene una sola sílaba y termina en consonante + consonante se añade el término "est" y se antepone "the". Por ejemplo: viejo - el más viejo.

Gráfico 30

Roca 1 - Reto 2



- **REMEMBER...!** When an adjective has only one syllable and ends in a vowel + consonant, the last consonant is doubled, "est" is added and "the" is prefixed. For example: big - the biggest / RECUERDA...! Cuando un adjetivo tiene una sola sílaba y termina en vocal + consonante se duplica la última consonante y se añade "est" y se antepone "the". Por Ejemplo: grande - el más grande.

Gráfico 31

Roca 2 - Reto 2



- REMEMBER...! When an adjective ends in "e", the term "st" is added and "the" is prefixed. For example: large - the largest. / ¡RECUERDA...! Cuando un adjetivo termina en "e" se añade el término "st" y se antepone "the". Por ejemplo: largo - el más largo.

Gráfico 32

Roca 3 - Reto 2



- REMEMBER...! When an adjective ends in "y", the "y" is changed to "i", and the term "est" is added and "the" is prefixed. For example: happy - the happiest. / ¡RECUERDA...! Cuando un adjetivo termina en "y", se cambia la "y" por la "i", y se añade el término "est" y se antepone "the". Por ejemplo: feliz - el más feliz.

Gráfico 33

Roca 4 - Reto 2



- REMEMBER...! When an adjective has two or more syllables the word "the most" is prefixed. For example: expensive - the most expensive. / RECUERDA...! Cuando un adjetivo tiene dos o más sílabas se antepone la palabra "most" y se antepone "the". Por ejemplo: caro - el más caro.

Gráfico 34

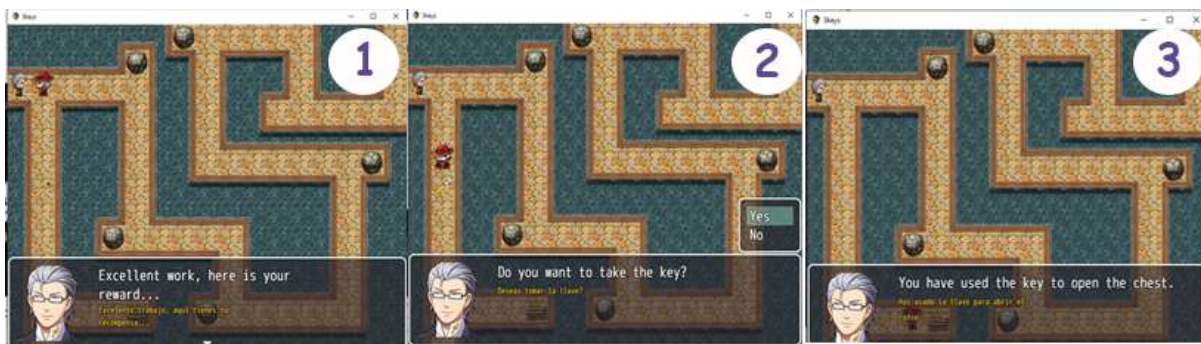
Roca 5 - Reto 2



Cuando culmine la misión se le entregará el valor de 100 monedas, 1 llave y el cofre para que pueda pasar a la tercera y última misión.

Gráfico 35

Incentivo - Reto 2



3. RETO 3

El usuario debe de ingresar a la puerta que se encuentra en el centro del castillo donde está una Ada quien le manifiesta “Excelente, lo has logrado. Buena suerte”. Después se aparece a lugar donde el villano que atacó a la anciana en la introducción para entregarle las instrucciones, para la actividad a realizar.

Gráfico 36

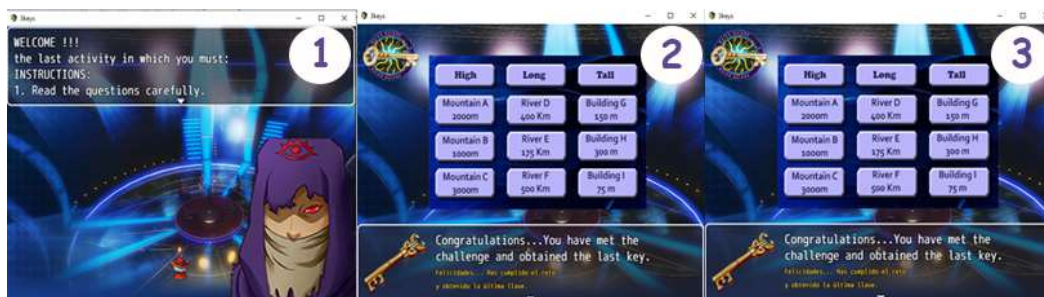
Ingreso - Reto 3



El usuario debe de encontrar las siete diferencias, en cada diferencia encontrada aparece un adjetivo con su respectivo comparativo y superlativo. Para poder resolver la actividad debe de hacerlo solo en la segunda imagen. Cuando el usuario cuenta con 10 errores antes de encontrar las 7 diferencias pierde la actividad.

Gráfico 37*7 Diferencias - Reto 3*

Después de superar la actividad de las 7 diferencias el usuario recibirá instrucciones por parte del villano para poder resolver la trivía planteada, para poder superarla debe de resolver más de 3 preguntas, si no lo logra deberá repetir la actividad.

Gráfico 38*Trivía - Reto 3*

Finalmente, superada esta actividad se le entregará una súper llave que le permitirá revivir a la anciana de la introducción.

Gráfico 39*Misión Superada*

