



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Informática

Implementación de entornos virtuales para el aprendizaje de un segundo idioma: alumnos de la Escuela de Bachilleres Plantel

Jalpan

Tesis

Que como parte de los requisitos

para obtener el Grado de

Maestra en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza

Aprendizaje

Presenta

Estrella Rocio Landaverde

Dirigido por:

Ma. Teresa García Ramírez

Querétaro, Qro. a 30 de mayo de 2025

La presente obra está bajo la licencia:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



CC BY-NC-ND 4.0 DEED

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licenciatario no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:

 **Atribución** — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciatario.

 **NoComercial** — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).

 **SinDerivadas** — Si [remezcla, transforma o crea a partir](#) del material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas](#) que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una [excepción o limitación](#) aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Informática
Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje

Implementación de entornos virtuales para el aprendizaje de un segundo idioma:
alumnos de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado
Maestra en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje

Presenta
Estrella Rocio Landaverde

Dirigido por:

Ma. Teresa García Ramírez

Ma. Teresa García Ramírez
Presidente

Ricardo Chaparro Sánchez
Secretario

Diana Margarita Córdova Esparza
Vocal

Juliana Rubio Ponce
Suplente

Alexandro Escudero Nahón
Suplente

Centro Universitario, Querétaro, Qro.
Mayo 2025
México

Dicatorias.

A mi pareja Alan.

A mi mamá, papá Lucero y Jr.

A mi familia por elección, el C/VS.

Agradecimientos.

Sin el apoyo de diversas personas e instituciones, este logro no habría sido posible. Por ello, quiero expresar mi más sincero agradecimiento.

A mi directora de tesis, Dra. Ma. Teresa García Ramírez por su orientación, paciencia y acompañamiento a lo largo de esta investigación. Su conocimiento y guía fue clave para el desarrollo de este trabajo.

A el Dr. Ricardo Chaparro Sánchez, la Dra. Margarita Córdova Esparza y al Dr. Alejandro Escudero Nahón por su apoyo y retroalimentación. Agradezco a la Mtra. Juliana Rubio Ponce por impulsarme a hacer el proceso para entrar a la MIEVEA y acompañarme en el camino.

A la Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de la Universidad Autónoma de Querétaro por brindarme la oportunidad y las herramientas necesarias para desarrollar esta investigación, y a mis maestros y maestras que me acompañaron en este trayecto y compartieron su conocimiento. A la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan de la UAQ, por brindarme las facilidades para la implementación de este proyecto. A la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación, por confiar en el valor de esta investigación y por apoyar a los investigadores mexicanos.

A mi pareja, Alan, por impulsarme a cumplir mis metas y ser mi porrista. Siempre acompañándome y dando aliento en los momentos de mayor desafío y también en los logros. Por tenerme paciencia y comprensión. A mis gatitos, Kitty y Bolita, por acompañarme sin falta durante noches muy largas hasta la madrugada mientras trabajaba.

A mi familia, mi mamá, papá, Lucero y Jr., quienes me han motivado a seguir adelante en cada etapa de mi vida. Su confianza en mí me impulsa a cada vez ser mejor.

A mi familia del Centro de Investigación en Vinculación y Sustentabilidad C/VS, encabezado por el Dr. Carlos Alberto Murillo Cárdenas, por adoptarme y enseñarme que los sueños son posibles y por nunca dejar de creer en mi potencial. Agradezco cada palabra de aliento, cada consejo y cada gesto de apoyo.

Contenido

Capítulo I. Introducción	15
1.1 Antecedentes	15
1.1.1 Importancia de aprender un segundo idioma (inglés)	15
1.1.2 Factores que influyen en el aprendizaje de inglés como segundo idioma.....	17
1.1.3 Modelo Educativo Universitario (MEU)	23
1.1.4 Nueva Escuela Mexicana en el MCEEMS.....	27
1.2 Planteamiento del Problema	29
1.3 Justificación.....	31
Capítulo II. Fundamentación teórica	34
2.1 Aprendizaje significativo	34
2.1.1 Psicología Educativa	34
2.1.2 Aprendizaje Significativo	36
2.1.3 Factores afectivos y sociales del aprendizaje.....	38
2.1.4 Adquisición de significados: Aprendizaje de un segundo idioma	41
2.2 Entorno virtual de aprendizaje.....	43
2.3 Gamificación	47
2.3.1 Motivación académica.....	49
2.3.2 Modelo de Octalysis	51
2.3.3 Herramientas para la gamificación	53
2.3.3.1 ClassDojo.....	55
2.4 Diseño Instruccional	56
2.4.1 Modelo de diseño instruccional: ADDIE.....	57
2.4.2 Estrategia didáctica	59
Capítulo III. Objetivos de la investigación	61
3.1 Pregunta de investigación	61
3.2 Supuesto.....	61
3.3 Objetivo general	61
3.4 Objetivos específicos	61
Capítulo IV. Metodología	63
4.1 Enfoque de la investigación.....	63

4.2 Investigación basada en diseño	64
4.2.1 Descripción del objeto de estudio.....	66
4.2.1.1 Población	66
4.2.1.2 Participantes	66
4.2.1.3 Instrumentos	66
4.2.2 Fase de análisis de la situación y definición del problema.....	67
4.2.2.1 Revisión sistemática.....	68
4.2.2.2 Cuestionario Diagnóstico.....	68
4.2.3 Fase diseño de soluciones.....	69
4.2.3.1 Diseño Instruccional: Modelo ADDIE.....	69
4.2.4 Fase de implementación y validación.....	69
4.2.5 Fase de evaluación de los resultados	70
Capítulo V. Resultados de la Investigación Basada en Diseño	71
5.1 Iteración I de la IBD.....	71
5.1.1 Fase Análisis.....	71
5.1.1.1 Revisión sistemática.....	71
5.1.1.2 Diagnóstico	72
5.1.2 Fase de Diseño	75
5.1.2.1 Diseño Instruccional	75
5.1.3 Fase de Implementación	87
5.1.3.1 Implementación del diseño instruccional	87
5.1.4 Fase de validación	88
5.1.4.1 Evaluación del diseño instruccional	88
5.2 Iteración II de la IBD	91
5.2.1 Fase de Diseño	91
5.2.1.1 Diseño Instruccional	91
5.2.2 Fase de Implementación	96
5.2.2.1 Implementación del diseño instruccional	96
5.2.3 Fase de validación	96
5.2.3.1 Cuestionario Motivación hacia actividades académicas	96
5.2.2.1 Observación	101
5.2.3.2 Entrevista semiestructurada	104

5.3 Iteración III de la IBD	107
5.3.1 Fase de Diseño	108
5.3.1.1 Diseño Instruccional	108
5.3.2 Fase de Implementación	113
5.3.2.1 Implementación del diseño instruccional	113
5.3.3 Fase de validación	113
5.3.3.1 Cuestionario Motivación hacia actividades académicas	113
5.3.3.2 Observación	115
5.3.3.3 Entrevista semiestructurada	117
5.4 Resultados cruzados	120
5.4.1 Cuestionario Motivación hacia actividades académicas	120
5.4.2 Entrevista semiestructurada	130
5.4.3 Observación del participante	132
Capítulo VI. Discusión	133
Capítulo VIII. Conclusiones	137
7.1 Conclusiones	137
7.2 Trabajo futuro	138
Referencias bibliográficas	140
Anexos	150

Índice de tablas.

Tabla 1. Herramientas para la gamificación.....	53
Tabla 2. Fases, actividades e instrumentos de la IBD	65
Tabla 3. Actividades	69
Tabla 4. Estrategia didáctica: Plataformas.....	89
Tabla 5. Observación [Iteración II]	101
Tabla 6. <i>Estrategia didáctica: Plataformas</i>	105
Tabla 7. Observación [Iteración III].....	116
Tabla 8. Estrategia didáctica: plataformas	118
Tabla 9. Comparación de TECAAL con ClassDojo.....	130

Índice de Figuras

Figura 1. Componentes y características del modelo educativo universitario.....	25
Figura 2. ¿Cuál consideras que es tu nivel actual de inglés?.....	30
Figura 3. ¿Por qué consideras que saber inglés es una habilidad importante en el ámbito profesional/personal?	32
Figura 4. Componentes de la motivación académica	50
Figura 5. Modelo de Octalysis.....	51
Figura 6. Fases de Modelo ADDIE.....	58
Figura 7. Fases de la IBD	65
Figura 8. ¿Qué modalidad de TECAAL prefieres?	73
Figura 9. ¿Por qué prefieres el TECAAL ON-LINE?.....	73
Figura 10. ¿Crees que los videojuegos ayudan a aprender inglés?	74
Figura 11. ¿Por qué crees que los videojuegos ayudan o no ayudan a aprender inglés?	75
Figura 12. Enumera las herramientas digitales que utilizas para estudiar inglés, 1 siendo totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.....	76
Figura 13. De las siguientes actividades virtuales del TECAAL ON-LINE, ¿cuáles consideras que son las adecuadas para aprender inglés? Enumera, 1 siendo totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.	77
Figura 14. ¿Qué cambiarías a las actividades virtuales del TECAAL ON-LINE?.....	78
Figura 15. ¿Qué agregarías a las actividades virtuales del TECAAL ON-LINE?	78
Figura 16. Pantalla de bienvenida: Actividades pendientes.....	80
Figura 17. Pantalla de bienvenida: Anuncios	81
Figura 18. Portafolio: Actividades por entregar	82
Figura 19. Portafolio: Actividades entregadas	83
Figura 20. Activity 1.1.....	84
Figura 21. Activity 1.2.....	85
Figura 22. Activity 1.2.....	85
Figura 23. Activity 1.3.....	86
Figura 24. Activity 1.4.....	86
Figura 25. Activity 1.4.....	87
Figura 26. Instructivo de ClassDojo.....	88

Figura 27. Diagrama Sankey: Iteración 1	90
Figura 28. Class Story.....	93
Figura 29. Activity 1.1.....	94
Figura 30. Activity 1.1.....	94
Figura 31. Activity 1.3.....	95
Figura 32. Activity 1.4.....	95
Figura 33. Autoeficacia [Iteración II].....	97
Figura 34. Aprendizaje [Iteración II].....	98
Figura 35. Calificaciones [Iteración II]	98
Figura 36. Habilidad [Iteración II]	99
Figura 37. Esfuerzo [Iteración II]	99
Figura 38. Maestro [Iteración II]	100
Figura 39. Suerte-Maestro [Iteración II].....	100
Figura 40. Dificultad de la tarea [Iteración II].....	101
Figura 41. Diagrama Sankey: Iteración 2	107
Figura 42. Class Story Instrucciones.....	110
Figura 43. Activity 2.1.....	111
Figura 44. Activity 2.1.....	111
Figura 45. Activity 2.2.....	112
Figura 46. Activity 2.3.....	112
Figura 47. Capacidad [Iteración III]	114
Figura 48. Motivación extrínseca [Iteración III]	114
Figura 49. Motivación intrínseca [Iteración III]	115
Figura 50. Diagrama Sankey: Iteración 3	119
Figura 51. Autoeficacia [me siento capaz de hacer mis tareas bien]	120
Figura 52. Aprendizaje [Realizo mis tareas porque me interesa saber más sobre el tema de la tarea].....	121
Figura 53. Aprendizaje [Cumplo con la mayoría de mis tareas porque me gusta aprender de ellas]	122
Figura 54. Juicio Social [Cumplo con la mayoría de las tareas porque me importa lo que piensen los demás].....	123
Figura 55. Calificaciones [Realizo tareas sólo por la calificación].....	123

Figura 56. Habilidad [Que la tarea me salga bien depende de mí habilidad]	124
Figura 57. Habilidad [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de mí habilidad].	125
Figura 58. Esfuerzo [Que la tarea me salga bien depende de mi esfuerzo].....	125
Figura 59. Esfuerzo [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de mi esfuerzo] ..	126
Figura 60. Maestro [Que la tarea me salga bien o mal depende del maestro].....	126
Figura 61. Maestro [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de los maestros]..	127
Figura 62. Dificultad de la tarea [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de que tan difíciles sean].....	128
Figura 63. Suerte-maestro [Que la tarea me salga bien o mal depende de mi suerte] .	129
Figura 64. Suerte-maestro [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de la suerte]	129
Figura 65. Suerte-maestro [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de que tan difíciles sean].....	129
Figura 66. <i>Relación Código-Entrevistas</i>	131
Figura 67. Promedios de las actividades en cada iteración	132

Abreviaturas y siglas.

ADDIE: Modelo Análisis, diseño, desarrollo, implementación, evaluación

DI: Diseño Instruccional

EAC: Enseñanza Asistida por Computadora

EFL: Inglés como Lengua Extranjera

EVA: Entornos Virtual de Aprendizaje

IBD: Investigación basada en diseño

MCCEMS: Marco Curricular Común de la Educación Media Superior

MEU: Modelo Educativo Universitario

NEM: Nueva Escuela Mexicana

TECAAL: Tecno Centro de Autoaprendizaje de Lenguas

TIC: Tecnologías de la Información y Comunicación

TICCAD: Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimientos y Aprendizaje Digital

UAQ: Universidad Autónoma de Querétaro

Resumen

El inglés es una habilidad básica para cualquier profesional, ya que le permite desarrollarse mejor en un mundo globalizado. Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje están transformando el ámbito educativo y, con ello, la forma de enseñar y aprender inglés como segundo idioma. La motivación es un factor importante para la adquisición de una segunda lengua. El estudio se llevó a cabo mediante la metodología de investigación basada en diseño con un enfoque cualitativo, con el objetivo de implementar una estrategia didáctica basada en la gamificación y en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje para influir en la motivación de los estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan y lograr su interés por aprender un segundo idioma. Para el desarrollo de la estrategia didáctica se utilizó el modelo de diseño instruccional de análisis, diseño, desarrollo, implementación, evaluación. En la intervención educativa participaron 35 estudiantes de nivel medio superior que cursaban la asignatura de inglés IV en el periodo 2024-1 e inglés V en el periodo 2024-2, elegidos por conveniencia. Se descubrió que la estrategia implementada motivó a los estudiantes para aprender inglés como segundo idioma, al fomentar la motivación intrínseca y reducir la motivación extrínseca. Proporciona un entorno flexible para realizar las actividades, permite la interacción amena con los contenidos y ofrece una retroalimentación puntual y clara. Sin embargo, los entornos virtuales están en constante cambio y el docente debe contar con las habilidades necesarias para afrontar estos desafíos. Además, es importante que los estudiantes cuenten con las herramientas necesarias.

Palabras Clave

Entornos virtuales de aprendizaje, gamificación, motivación, aprendizaje del inglés como segundo idioma

Abstract

English is a basic skill for any professional, as it allows them to develop more effectively in a globalized world. Virtual teaching-learning environments are transforming the educational field and, consequently, the way English is taught and learned as a second language. Motivation is an important factor in second-language acquisition. This study was conducted using a design-based research methodology with a qualitative approach. Its objective was to implement a didactic strategy based on gamification and a virtual teaching-learning environment to influence the motivation of students at the Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan and foster their interest in learning a second language. The instructional design model of analysis, design, development, implementation and evaluation was used to develop the didactic strategy. The educational intervention involved 35 high school students enrolled in the English IV course in the 2024-1 semester and English V course in the 2024-2 semester, selected by convenience. The findings revealed that the implemented strategy motivated students to learn English as a second language by fostering intrinsic motivation and reducing extrinsic motivation. It provides a flexible environment for carrying out activities, facilitates enjoyable interaction with the content, and offers timely and clear feedback. However, virtual environments are constantly evolving, and teachers must have the necessary skills to face these challenges. Additionally, it is crucial for students to have access to the necessary tools.

Keywords

Virtual learning environments, gamification, motivation, English as a second language learning

Capítulo I. Introducción

En el primer capítulo de la Tesis se presentan los antecedentes referentes a los temas relacionados con la implementación de entornos virtuales para el aprendizaje de un segundo idioma. Se considera importante desarrollar la habilidad para el dominio de un segundo idioma como el inglés en los estudiantes de nivel medio superior. Para ello es necesario identificar los factores que influyen en el aprendizaje del idioma inglés como un segundo idioma y cómo es que los entornos virtuales y la gamificación forman parte de este proceso.

Además, se aborda el Modelo Educativo Universitario (MEU), haciendo énfasis en sus componentes y cómo estos se relacionan con el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como segundo idioma y la innovación educativa para cumplir con las necesidades actuales. Después, se detalla acerca de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) en el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS) y cómo se enfoca en el desarrollo integral del alumno y recalca la importancia de la cultura digital.

Para finalizar se plantea la problemática y se justifica la realización de la investigación.

1.1 Antecedentes

1.1.1 Importancia de aprender un segundo idioma (inglés)

Aprender un idioma no solo es traducir palabras, es comprender otras culturas y con ello el contexto y nuevas perspectivas. Esto aplica especialmente al idioma inglés ya que ocupa una posición única en el mundo contemporáneo por la cantidad de hablantes que tiene. El idioma inglés ofrece más oportunidades de trabajo y aumenta tanto la diversidad como la eficiencia. La necesidad de comunicarse a nivel internacional, la comprensión intercultural y de la empatía humana aumenta a medida a que se enfrenta a guerras, cuestiones climáticas y otros desafíos mundiales (EF Education First, 2023).

Chica-Salvatierra y García-Farfán (2022) establecen que el idioma inglés es el segundo idioma de comunicación en la mayoría de la población y se adopta desde escenarios educativos como idioma de enseñanza por su gran expresión a nivel mundial. También mencionan que el idioma inglés genera un gran aporte en diferentes ámbitos de la sociedad

del conocimiento y que desarrolla habilidades cognitivas al impulsar un mayor acceso a oportunidades tanto en lo personal como en lo laboral.

La enseñanza y aprendizaje de segundos idiomas es un eje educativo importante y tiene una mayor relevancia en organismos internacionales. El idioma inglés es una prioridad en la sociedad actual y sirve para intercambiar conocimiento científico, difundir la cultura, además es un pilar que fomenta la convivencia pacífica entre las naciones. El acceso a segundos idiomas como el inglés es una necesidad, donde el dominio de éste facilita el alcance universal a información actualizada y logra una sociedad globalizada y conectada (Gómez y Huertas, 2019).

De acuerdo con el World Atlas of Languages creado por la UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) el inglés estándar se considera un idioma que está a salvo de la extinción, mientras que el español estándar es potencialmente vulnerable (UNESCO, 2022). Según el Índice de Competitividad Global de 2019 publicado por el Foro Económico Mundial, Estados Unidos se encuentra en el puesto número dos en el ranking de economías más competitivas; país en donde el idioma principal es el inglés (WEF, 2019).

EF Education First (2023) recopilaron datos sobre el nivel de inglés de 113 países con un total de 2.2 millones de participantes en donde el 55 por ciento eran mujeres y el 45 por ciento eran hombres, con edad promedio de 26 años. México se encuentra en la posición número 89 con un dominio de inglés bajo. De los 20 países de Latinoamérica, México se encuentra en el lugar 19, lo que demuestra el estado actual del nivel del dominio del idioma inglés en el país.

El aprendizaje del inglés como segundo idioma en México es crucial para el crecimiento de los ingresos salariales. Los mexicanos que dominan el inglés obtienen el triple de salario. Se estima que el inglés representa una prima salarial del 19.4 por ciento de acuerdo con la Encuesta de Bienestar Autorreportado (BIARE) elaborada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2014), citado en Charles y Torres (2022). En el estudio que realizaron Charles y Torres (2022) se identificó que el dominio del inglés es una competencia escasa en México, con menos del 10 por ciento de los encuestados reportando hablarlo.

Aunque las regiones con fuerte actividad industrial y turística cuentan con tasas más elevadas de hablantes, se requiere de acciones más contundentes para promover que la población mexicana hable inglés, ya que es un factor clave para el crecimiento de diversas regiones turísticas del país; como por ejemplo los Pueblos Mágicos que son un programa que existe en México (Charles y Torres, 2022). En el año 2010, Jalpan de Serra, Querétaro se incorporó al programa Pueblos Mágicos, por lo que es importante saber el idioma inglés en esta región turística (Secretaría de Turismo, 2014).

1.1.2 Factores que influyen en el aprendizaje de inglés como segundo idioma

Para aprender un segundo idioma influyen diversos factores sociales o socioculturales que impactan el desempeño de los estudiantes. En un estudio implementado por Angel et al. (2020), en el que buscaban socializar factores cognitivos y afectivos que favorecen el aprendizaje del inglés, encontraron que aspectos como la autoestima, motivación, ansiedad y actitud influyen en la calidad del proceso educativo, tanto del estudiante como del docente. Otros aspectos como las condiciones de clase y el acceso a la educación integral y actualizada también forman parte de este proceso. Es primordial trabajar en el desarrollo de estos factores para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Uno de los factores más recurrentes que mencionan los autores es la motivación. Aquino-Rojas et al. (2021) en su estudio en donde buscaban analizar la motivación y las actitudes hacia las lenguas extranjeras encontró que la motivación intrínseca y extrínseca, así como la autonomía, competencia y relación en el proceso de aprendizaje son factores que se relacionan con la neurociencia y la teoría de la autodeterminación que alientan el aprendizaje del inglés. De la misma manera, Mora et al. (2024) subrayan que tanto la motivación intrínseca como la extrínseca son clave para que los estudiantes se comprometan y participen en el aprendizaje del inglés. También señalan que el ambiente del aula, las estrategias de enseñanza del docente y las expectativas académicas impactan la motivación y el desempeño.

Al ser la motivación un factor clave, ésta se convierte en algo fundamental para el aprendizaje del inglés. Según Castillo y Cueva (2020) los estudiantes tienen un sentido de agencia que parte de las experiencias vividas, dentro y fuera del salón de clases, en el aprendizaje del inglés. Tanto cuestiones interpersonales, intrapersonales y contextuales forman parte del sentido de agencia y estas experiencias se relacionan con el desempeño

de los estudiantes en el idioma. De la misma manera, elementos como el currículo, la trayectoria que llevan con el segundo idioma, actividades extracurriculares relacionadas con el inglés, así como la preparación y manera de trabajar de los docentes tienen un impacto en su aprendizaje.

En el estudio realizado por Baltazar et al. (2024) concluyen que el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés esta influenciada por múltiples factores o variables. Entre ellos destacan: el número de alumnos en las aulas, la profesionalización y capacitación docente, la sobrecarga de horas, la preparación didáctica de las clases, la metodología utilizada, así como la falta de recursos. De la misma manera, el alumno debe estar motivado para lograr aprender un segundo idioma. Estos son algunos de las variables que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en las escuelas de México.

Asimismo, Zambon (2022) también menciona la importancia que tienen los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Los docentes tienen la capacidad de afectar el proceso por medio de sus creencias, experiencias y estudios pasados. Por ello, debe cuidar su actitud hacia el idioma además de actualizarse constantemente para no repercutir en sus alumnos. Cada alumno cuenta con sus propias expectativas, intenciones y objetivos al aprender un idioma extranjero. Al trabajar en conjunto se puede crear un ambiente de clase productivo y motivante.

Torres y Ramos (2021) en su estudio exploraron las historias de docentes de inglés como Lengua Extranjera (EFL) para revelar acerca de la construcción de sus identidades como docentes. Los autores reconocen al docente como un factor fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos del inglés. Como factores que influyen en su preparación mencionan sus experiencias, motivaciones y actitudes para poder generar un ambiente positivo en el salón de clases y con ello fomentar la implementación de estrategias actualizadas e innovadoras.

Peña-Ledesma (2024) analizó la relación que existe entre la propuesta pedagógica tradicional, como los libros, para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera y su incidencia en el desarrollo de competencias lingüísticas en estudiantes. Se concluyó que hay una relación directa entre el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de competencias lingüísticas, demostrando que los estudiantes lograron un desarrollo

satisfactorio de estas habilidades. El autor menciona que es importante que los métodos educativos evolucionen hacia enfoques comunicativos que se centren en la comunicación efectiva al integrar contenido actualizado y de interés y recomienda a los docentes complementar la enseñanza con materiales variados e innovadores que enfaticen la importancia de un entorno positivo. También destaca la importancia de la motivación, la adaptación constante y el protagonismo del alumno en la enseñanza-aprendizaje del inglés.

Muchas veces los alumnos expresan un temor a una evaluación negativa al momento de desarrollar estas competencias lingüísticas o comunicativas, este temor afecta su desempeño. Para desarrollar una competencia comunicativa se deben de considerar las variables que inciden en el aprendizaje de un idioma. Algunos factores que disminuyen este temor son considerar las cuestiones socioafectivas al igual que estrategias innovadoras, promovidas por un docente capaz, que los motiven (Gómez et al., 2022).

Fontalvo y Rivadeneira (2023) reconocen que la motivación de docentes y alumnos son elementos esenciales para elevar los resultados en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. La motivación tiene un impacto considerable en los conocimientos, desarrollo de habilidades, actitudes y resultados docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de la calidad de los contenidos. Proponen integrar estrategias didácticas innovadoras para no recaer solo en métodos tradicionales y con ello motivar a los alumnos. Recomiendan no enfocarse únicamente en el idioma, si no en los contenidos culturales ya que estos captan su interés y ayuda en el desarrollo de un vocabulario especializado.

Además de la motivación, las estrategias de aprendizaje y el tiempo dedicado también son elementos clave para el éxito en el aprendizaje del inglés. Un proceso de aprendizaje exitoso de inglés conlleva de una combinación de varios factores, ya que cada uno de ellos depende del otro. Samperio y Toledo (2022) mencionan la motivación como la que lleva al alumno a la búsqueda y el uso de estrategias de aprendizaje que se adecuen a sus necesidades. La motivación también impulsa a los alumnos a dedicar esfuerzo y tiempo al aprendizaje. No solo basta con el tiempo que se le dedica dentro del aula, también es necesario reforzar las habilidades fuera de ella para aprender un idioma.

En el estudio que realizaron De Santiago et al. (2017) encontraron que los factores que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes de inglés son: no contar con el

tiempo suficiente para la materia, no contar con estrategias de estudio adecuadas, pereza o desidia para estudiar y poco o nulo conocimiento de la materia. De las estrategias de estudio que aplican los alumnos que participaron en la investigación son: actividades recreativas en inglés por ejemplo escuchar música, ver series, películas, leer libros e historietas, al igual indican practicar en diferentes plataformas online.

López-Obregón y Rodas-Auquilla (2022) decidieron enfocarse sobre las perspectivas, los problemas y las sugerencias de docentes en zonas rurales que enseñan inglés como segundo idioma. Estos docentes reconocen que los alumnos deben estar motivados para poder aprender y toman en cuenta ciertas estrategias para mejorar la motivación. En primer lugar, pone la actitud y preparación del mismo docente. Como siguiente punto consideran importante mejorar e innovar en las estrategias didácticas que hagan uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

El saber inglés es contar con una competencia fundamental, ya que tiene relevancia global. Para llevar a cabo su enseñanza, hay varios obstáculos que se deben enfrentar, como es la automotivación y la preparación docente para fomentar el conocimiento y la exploración intercultural en los estudiantes. Además de trabajar en estos factores, también se requiere de la implementación de enfoques pedagógicos actualizados y el uso de la tecnología en la enseñanza del inglés. El conjunto de estos factores mejora la competencia comunicativa en inglés (Sirlopú et al., 2023).

El conocer que factores afectan a los estudiantes al momento de aprender inglés orienta y mejora las estrategias pedagógicas. Uno de los factores que afectan son el tipo de actividades que realizan para aprender inglés. Por ejemplo, las actividades educativas que fomenten la autonomía y el disfrute por aprender son importantes en el proceso de aprendizaje. Para implementar este tipo de actividades se necesita que el docente y el alumno trabajen en conjunto para asegurar que el currículo sea interesante y de utilidad para el aprendizaje del inglés. Una manera de que el currículo sea interesante es con la integración de las TIC en las actividades ya que apoyan a la innovación de enfoques pedagógicos. (Aquino-Rojas et al., 2021; Mora et al., 2024).

La comunicación en inglés se favorece de la incorporación de tecnologías comunicativas, para promover la colaboración entre alumnos y docentes en el proceso de enseñanza-

aprendizaje del inglés y así fomentar la motivación de los estudiantes. En la era de la digitalización del inglés se necesita a docentes actualizados, para resaltar estrategias didácticas efectivas (Mesa-Rave et al., 2023).

Es importante adaptar las estrategias didácticas del inglés y analizar la influencia de los factores socioculturales en la adquisición de dicho idioma. Existen diversas estrategias y enfoques pedagógicos que mejoran la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje y como consecuencia fomenta un ambiente adecuado para el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas. Las estrategias didácticas modernas fomentan el aprendizaje activo de alumno e integran los avances tecnológicos. La tecnología crea un ambiente interesante y desafiante para mantener al alumno motivado y entusiasmado a aprender (Haro y Yépez, 2023).

Bonilla et al. (2020), exploraron diversas estrategias metodológicas interactivas para aprender inglés, como *role play*, aprendizaje personalizado y *E-learning*. Estas estrategias tienen un papel crucial del docente en guiar a los alumnos a alcanzar sus metas y con ello trabajar de manera colaborativa. Estas estrategias toman la tecnología y enfoques innovadores que van de la mano de los intereses de los alumnos para así motivarlos y mejorar la calidad del aprendizaje. Además, mediante estrategias innovadoras, como *blended learning*, y el uso de tecnologías en el aprendizaje del inglés en educación media superior se mejora el rendimiento académico de los alumnos, pero también es importante considerar factores sociodemográficos en el aprendizaje y cuestiones culturales de interés de los alumnos (Alvarez-Castillo et al., 2022).

La innovación es relevante en la enseñanza del inglés por medio de la tecnología para la adaptación a un mundo globalizado. Los beneficios de esta innovación incluyen mejoras en el nivel de inglés, motivación de los alumnos y desarrollo de competencias interculturales y digitales. Sin embargo, algunos desafíos que se llegan a dar son la inversión de tiempo y recursos, la capacitación docente y la dependencia de la tecnología (Donoso et al., 2023).

Es cierto que los recursos tecnológicos son importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, pero la realidad es que para ello se tienen que considerar a los factores socioeconómicos. Estos también afectan este proceso ya que existe una desigualdad económica entre los alumnos y hay una falta de políticas públicas para resolver

esta problemática. Es necesario mejorar el acceso a tecnología educativa para actualizar las estrategias didácticas, ya que el inglés es una competencia que permite la movilidad social (Maldonado et al., 2024).

Asimismo, variables socioeconómicas y motivacionales, como ingresos familiares y acceso a internet, son parte del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. La influencia de la evolución de las relaciones económicas entre países en las necesidades lingüísticas contribuye al desempeño de los alumnos. Factores como la región geográfica, la educación de los padres y la motivación impactan en los resultados de los estudiantes (Cabeza et al., 2020).

Es importante considerar como el nivel o estrato sociocultural está relacionado con el rendimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un segundo idioma. En el estudio correlacional de Tejeda y Niebles (2018) analizaron el contexto y los factores dentro de su sistema educacional en Chile y encontraron que el desarrollo de la competencia sociolingüística está ligado a elementos discriminatorios que sostienen la brecha de desigualdades y oportunidades. También encontraron que la educación y desarrollo de estrategias didácticas inclusivas e innovadoras en su institución avanzan de manera lenta a comparación con el ritmo global.

Briceño-Núñez (2021) reconoce que no se pueden ignorar las necesidades fisiológicas, sociales, económicas y ambientales en las que se desenvuelve en alumno. Estos factores influyen en su motivación y juegan un papel esencial en el aprendizaje del inglés como segundo idioma para que este pueda fijarse metas y sentir la necesidad de aprender. La tecnología ahora permite un mayor acercamiento a contenidos y medios de comunicación que acercan al alumno al inglés.

Se demostró que la enseñanza del inglés es crucial para el desarrollo individual y económico. Recalcan que es necesario emplear métodos innovadores centrados en tecnologías de la información y la comunicación. A pesar de deficiencias, en América Latina se ha mejorado los programas bilingües y formación docente. Resaltan la importancia del rol del docente, el uso de tecnología educativa y la necesidad de estrategias para el aprendizaje autónomo que por consecuencia influye en la motivación e interés del alumno.

La inversión en formación tecnológica y enfoque en habilidades comunicativas son clave para mejorar la enseñanza del inglés (Cazar et al., 2023).

El proceso de enseñanza-aprendizaje se encontró en la necesidad de evolucionar. Una manera de llevar a cabo esta evolución es considerar los factores que influyen para así mejorar los entornos educativos. De nuevo, Brivio et al. (2023), mencionan a la motivación como un aspecto importante en la enseñanza-aprendizaje de idiomas extranjeros. Para incrementar la motivación se sugiere integrar contextos virtuales de aprendizaje y recursos online en conjunto con la gamificación. El docente debe desarrollar habilidades a través de la formación complementaria y programas de desarrollo competitivo. La formación continua de los docentes y la integración de tecnología en la enseñanza para mejorar la comunicación y comprensión en entornos virtuales es necesario para evolucionar.

La gamificación se ha utilizado primordialmente en niveles básicos, como primaria y secundaria, pero estas estrategias también pueden traer beneficios a niveles medio superior y superior. Todos los niveles están expuestos a la falta de motivación y la gamificación es una respuesta. Se ha demostrado que la gamificación y la retroalimentación constante aumenta la motivación, el interés y el compromiso del estudiante. Sin embargo, es una técnica que se debe aplicar correctamente según las necesidades, requiere de una cuidadosa alineación de los elementos del juego para que no trivialicen el contenido u objetivos de aprendizaje (Medel-San et al., 2023).

Bastidas y Muñoz (2020) indican que, según las percepciones de estudiantes y docentes de inglés, factores tanto externos como internos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre los factores externos que mencionan son: el ambiente del aprendizaje en el aula, el currículo institucional, la edad en la que iniciaron, que tanto interactúan con el inglés, la preparación profesional de los docentes, la utilización de estrategias innovadoras que incluyan las TIC, el papel de la comunidad local y el papel de las políticas nacionales. Como internos se resaltan los de carácter cognitivo, afectivo y lingüístico.

1.1.3 *Modelo Educativo Universitario (MEU)*

La Escuela de Bachilleres es uno de los programas educativos que ofrece la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ, 2024). En enero 2023 se sometió una nueva propuesta a la consideración del H. Consejo Universitario de la UAQ y el 14 de diciembre de 2023 fue

aprobada. El documento retomo elementos base de la última actualización del MEU aprobado en el 2017. La actualización surgió de la necesidad de la reflexión de los resultados de los diagnósticos y talleres académicos que se desarrollaron con la comunidad universitaria para cumplir con el contexto actual estatal, nacional e internacional (UAQ, 2023).

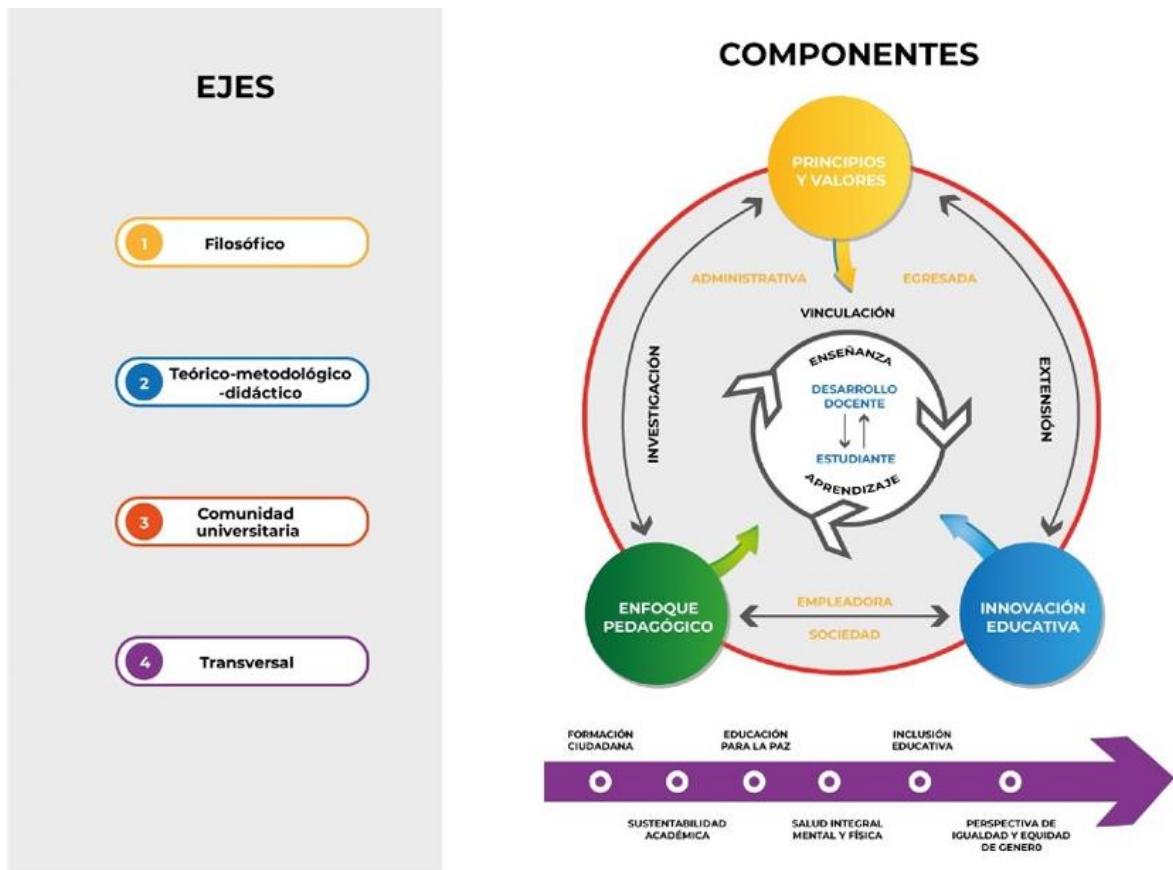
El MEU es el centro de la identidad de la UAQ y desarrolla los elementos sustanciales para dar cumplimiento a la formación de ciudadanas, ciudadanos y profesionistas en diversas áreas de conocimiento. Tiene como objetivo incrementar la calidad académica para ofrecer una enseñanza innovadora, integral y eficaz, así como formar profesionistas e integrantes de la ciudadanía para el mundo con valores éticos, equitativos e igualitarios (UAQ, 2023).

El modelo considera cuatro ejes: filosófico, teórico-metodológico-didáctico, comunidad universitaria y transversal. Este nuevo modelo se centra en la enseñanza-aprendizaje y reconoce la importancia del aprendizaje significativo y como este debe acompañar al estudiante a lo largo de su vida para que puedan ser actores positivos dentro de la comunidad. También pone énfasis en la importancia de estrategias didácticas innovadoras que involucren las tecnologías y que sean multi-inter-transdisciplinarias (UAQ, 2023).

Se compone por tres componentes fundamentales para la Formación Universitaria: el primero incluye principios y valores, el segundo tiene que ver con el enfoque pedagógico y el tercero implica adoptar una postura sobre la innovación educativa. El mayor cambio es que ahora la comunidad docente es parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje (UAQ, 2023). Se representa por medio de la figura 1.

Figura 1.

Componentes y características del modelo educativo universitario.



Nota. La figura representa la actualización de los componentes y ejes que se establecen en el MEU.
Tomado de UAQ, (2023, p.52)

El eje filosófico permite conocer y analizar los elementos de construcción y su relación con los fines educativos, además de visibilizar a las personas involucradas en el proceso de formación. La formación universitaria debe cimentarse en Principios y Valores y sus cuatro elementos: humanista, compromiso social, sustentable y formación integral. Para lograr el funcionamiento de dicho modelo se requiere la participación de los diversos actores. El modelo coloca al estudiante y docente como elementos importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la universidad, se espera que los estudiantes desarrollen la capacidad de resolver problemas usando todos los recursos disponibles, tanto cognitivos como volitivos, metodológicos, valórales y éticos por medio de sus principios y valores. Lo

anterior implica movilizar sus capacidades estratégicas en situaciones complejas (UAQ, 2023).

El eje teórico-metodológico-didáctico está integrado por los componentes del enfoque pedagógico e innovación educativa. El enfoque pedagógico contempla el proceso de enseñanza-aprendizaje, la enseñanza situada y aprendizaje significativo, aprendizaje-servicio, educación colaborativa, tutorías y asesorías, flexibilidad y el ser multi-inter-transdisciplinario. Para que el enfoque pedagógico del MEU funcione, es indispensable que los docentes reciban actualización y capacitación continua; sin esto no se puede asegurar su implementación. Además, se requiere del trabajo colaborativo entre profesores y un análisis constante y permanente de sus métodos de enseñanza (UAQ, 2023).

El Aprendizaje Significativo dentro del MEU y del proceso de enseñanza-aprendizaje influye en diversos factores en la comunidad docente o estudiantil como los contenidos, estrategias de aprendizaje, canales de comunicación, materiales, herramientas que abonen a una educación integral, etc. Estos procesos del aprendizaje significativo están encaminados a que la comunidad estudiantil esté motivada a aprender. Es necesario crear estrategias didácticas en los niveles media superior y superior, donde los contenidos curriculares logren un aprendizaje significativo. Es necesario reconocer formas, tipos y modalidades de aprendizaje, que permiten adquirir saberes profesionales y saberes herramientales o técnicos y afectivos, social y éticos (UAQ, 2023).

Para crecer como comunidad no solo es importante lo que se ve dentro del salón de clases, sino se tiene la responsabilidad de formar a personas dimensionales. Esto permite crear un enfoque pedagógico transversal que establece directrices para un buen desarrollo. Una comunidad con una visión diversa da lugar a la innovación educativa porque se generan necesidades de acuerdo con el contexto existente (UAQ, 2017).

En el componente de innovación educativa se plantea nuevas modalidades de enseñanza, planes de estudio actualizados, el uso de la tecnología y de la información y la vinculación social. El objetivo de las TIC es potenciar las experiencias educativas para alcanzar un aprendizaje más significativo. Además, las TIC permiten nuevas modalidades de trabajo en el aula y con ello llegar a más estudiantes. La inclusión de las TIC como un medio, provoca un cambio en los escenarios educativos tradicionales, siempre y cuando se utilicen de

manera responsable. Las TIC se han convertido en un aspecto cotidiano en la educación y fortalecen el aprendizaje significativo por medio de recursos y herramientas digitales (UAQ, 2023). Como parte del componente de la innovación educativa, la universidad tiene la obligación social de formar profesionales e investigar para atender las necesidades económicas, científicas, culturales y de transformación del entorno, una vez que los problemas sean comprendidos y contextualizados socialmente (UAQ, 2017).

Por último, los ejes de comunidad universitaria y transversal. El eje de comunidad universitaria trata de explicar la complejidad de las relaciones entre los diferentes actores de la educación. El MEU considera a los estudiantes, docentes, administrativos, egresados, empleadores y la sociedad como parte de la comunidad universitaria. El eje transversal comprende la importancia de preparar a profesionales no solo en el ámbito académico, sino también con habilidades sociales, éticas y emocionales que les permitan enfrentar los desafíos de la sociedad. Se busca impulsar el crecimiento social y personal de los estudiantes, a través del fomento de las cualidades de pensamiento crítico y compromiso sustentable que los formarán como parte de la ciudadanía (UAQ, 2023).

El MEU va más allá de los paradigmas educativos, este modelo trasciende a la sociedad, investigación, extensión, vinculación y servicios. Como seres humanos, muchas veces se rechaza el cambio, pero si siempre se trabaja de la misma manera se eliminan las posibilidades de crecer. La comunidad universitaria tiene la responsabilidad individual de mejorar para que los cambios repercuten en todos (UAQ, 2017).

1.1.4 Nueva Escuela Mexicana en el MCEEMS

La Nueva Escuela Mexicana se presenta como una propuesta educativa con enfoques en lo crítico, humanista y comunitario, con el propósito de formas en los alumnos una visión integral. Su alcance va más allá de la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades cognitivas. También busca que los alumnos se conozcan, aprendan a cuidarse y valorarse a ellos mismos, y a desarrollar la capacidad de pensar de manera autónoma. Asimismo, promueve el diálogo como pilar para establecer relaciones y una convivencia armónica con los demás. Está orientada hacia la adquisición de valores éticos y democráticos, impulsando a los alumnos a colaborar e integrarse en su comunidad para contribuir a la transformación social (Ramírez et al., 2023).

La NEM promueve la transformación de la sociedad a lo largo de la etapa que abarca desde los 0 a los 23 años, entendiendo que el proceso formativo es para toda la existencia. Se basa en el desarrollo de la habilidad de aprender a aprender, la necesidad de una actualización constante, la flexibilidad para adaptarse a las transformaciones y un aprendizaje permanente (Subsecretaría Educación Media Superior, 2019).

La NEM busca atender prioritariamente a las poblaciones en desventaja, con el objetivo de asegurar que reciban los mismos estándares educativos y así garantizarles igualdad de oportunidades de aprendizaje (SEMS, 2019). Esta propuesta plantea ir más allá de lo cognitivo para desarrollar aspectos que se conforman en lo emocional, físico, ético, artístico, en su trayectoria personal y social, así como en su formación cívica. De ahí la necesidad de implementar un nuevo Marco Curricular Común para la Educación Media Superior (MCCEMS). El objetivo es que este responda a las necesidades actuales y futuras en un contexto de cambios tecnológicos e incertidumbre, fomentando así habilidades para la actualización, la innovación y el crecimiento (DOF, 2022).

El MCCEMS establece los aprendizajes mínimos, comunes y diversos para la oferta educativa de las Instituciones de Educación Media Superior (IEMS) en el Sistema Educativo Nacional (SEN), de México. Esto garantiza que los planes y programas de estudio no solo reflejen las realidades y contextos regionales y locales, sino que también definan un perfil de egreso común. Su propósito principal es desarrollar los conocimientos, la base cultural y de aprendizajes de adolescentes, jóvenes y adultos que estudian la EMS. Además, busca asegurar que los alumnos puedan acceder a estos conocimientos, construir nuevos saberes y aplicarlos a lo largo de su vida en diversos ámbitos personales, sociales y profesionales (DOF, 2022).

En el centro del MCCEMS se encuentran los recursos sociocognitivos, diseñados para potenciar el desempeño del alumnado. Esto incluye el desarrollo de la comunicación, con énfasis en la expresión oral y escrita, así como una pasión por la lectura; la capacidad de pensamiento matemático para resolver problemas; el pensamiento crítico que, a través de la conciencia histórica, les permita entender su realidad actual y tenga los recursos necesarios para construir su futuro; y la cultura digital para facilitar el acceso a

la información y a la interacción comunicativa por medio de las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimientos y Aprendizaje Digital (TICCAD) (DOF, 2022).

Es importante que los alumnos de Educación Media Superior apliquen las tecnologías digitales ya que estas son parte de las actividades cotidianas y profesionales. Por ello el MCCEMS busca fomentar la cultura digital para que estas herramientas se usen de manera responsable. Se requiere que los planes y programas de estudio coadyuven la aplicación de la cultura digital ya que la revolución tecnológica exige un nivel de saberes digitales. Es necesario dejar a un lado la educación tradicional sin perder la esencia de la construcción de conocimientos. Se busca adaptar los contenidos para ayudar a los alumnos a construir un aprendizaje significativo por medio de las tecnologías (Subsecretaría de Educación Media Superior, 2023).

El MCCEMS busca desarrollar las capacidades necesarias para que los alumnos enfrenten desafíos futuros, tomando en cuenta los principios de bienestar comunitario e integración solidaria. Tiene la finalidad de contribuir a la formación de una nueva generación capaz de cuestionar los preceptos neoliberales, que comprenda la complejidad de su contexto socioeconómico y político, y que active el espacio público como herramienta principal para forjar un futuro más justo pacífico y sustentable (Arroyo y Pérez, 2022).

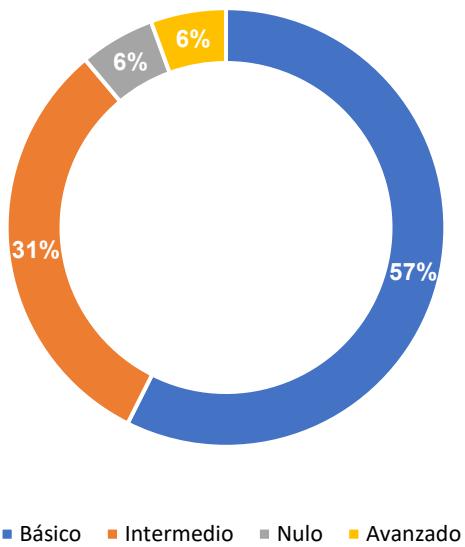
1.2 Planteamiento del Problema

Los alumnos que ingresan a la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan provienen de diversas escuelas y municipios. En el periodo 2025-1 la Coordinación de Bachillerato Plantel Jalpan documenta que el Bachillerato Escolarizado Plantel Jalpan cuenta con una matrícula total de 230 estudiantes que se encuentran entre las edades de 15 a 18 años. La modalidad es escolarizada con una duración de tres años que se divide en seis semestres. Durante los seis semestres se imparte la materia de inglés.

En el estudio diagnóstico realizado a estudiantes del cuarto semestre de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan (anexo IV), se observa en la figura 2 que la mayoría tiene un nivel de inglés básico y solo algunos consideran que su nivel es intermedio o avanzado. De acuerdo con el programa de estudio de la materia de inglés de la Escuela de Bachilleres, los estudiantes deben contar con un nivel intermedio a partir del cuarto semestre.

Figura 2.

¿Cuál consideras que es tu nivel actual de inglés?



Como lo explicaron los autores, el aprendizaje del inglés como segundo idioma es una habilidad importante que fomenta la movilidad, la comunicación global, las oportunidades laborales y de conocimiento, entre otras. El inglés es una competencia básica que todo profesionista debería poseer (Charles y Torres, 2022). Al no desarrollar la competencia sociolingüística se sostiene la brecha de desigualdades y oportunidades (Tejeda y Niebles, 2018).

El proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como segundo idioma está ligado a diversos factores, siendo la motivación y la necesidad de contar con docentes y programas actualizados de los más mencionadas. Al no contar con estrategias didácticas actualizadas e innovadoras se pierde interés por aprender un segundo idioma. La tecnología es una herramienta innovadora y primordial en la educación porque mejora la motivación de los alumnos al proporcionar entornos de aprendizaje personalizados (Subsecretaría de Educación Media Superior, 2023).

Es de reconocer que estos factores son importantes para el aprendizaje del inglés como segundo idioma, se puede observar que uno de los posibles problemas es que el nivel de

motivación en el aprendizaje del inglés como segundo idioma es bajo en los estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan, ya que el uso de las TIC es limitado, siendo las metodologías tradicionales las que predominan en las aulas.

La educación virtual aumenta la motivación de los alumnos y con ello contar con la competencia de un segundo idioma (Trejo, 2020). Los entornos virtuales son una solución viable para motivarlos a aprender inglés como segundo idioma, ya que es importante que sientan protagonismo en su proceso de aprendizaje (Briceño-Núñez, 2022). Al crear cursos que utilicen tecnología para favorecer el aprendizaje y con ello incrementar la motivación de los estudiantes, se rompe la estructura rígida de educación tradicional y fomenta el aprendizaje significativo (Parra y Torres, 2018; Rodríguez y Barragán, 2017). Con ello, estarán más preparados para afrontar al mundo actual en el que serán participes.

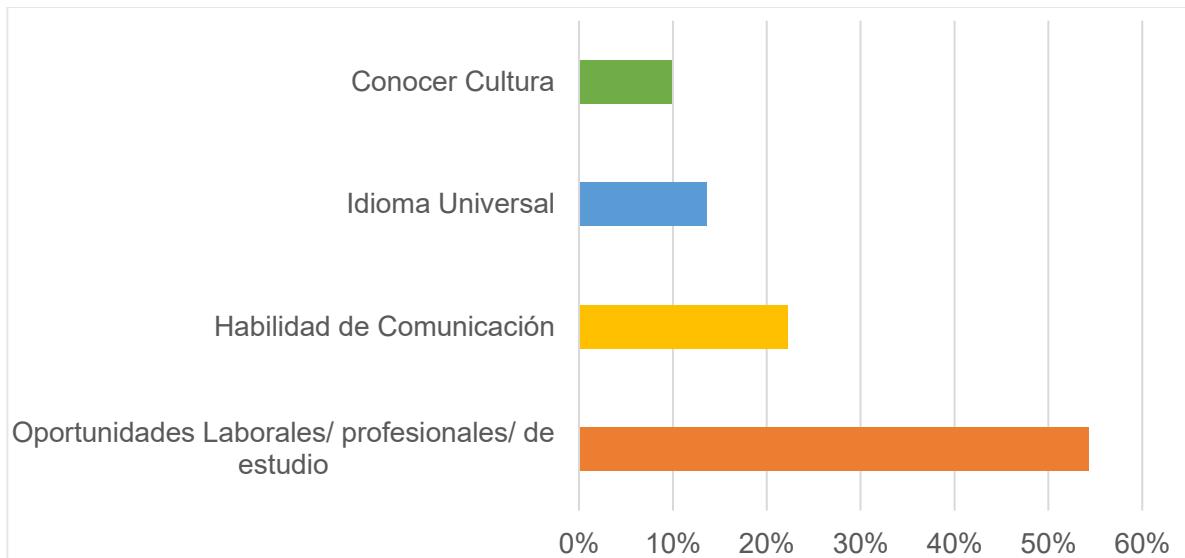
1.3 Justificación

Esta investigación surge de la necesidad de mejorar el nivel de motivación en la materia de inglés de los estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan a través de la implementación de los EVA y la gamificación. En México existe un domino bajo del inglés como segundo idioma. La innovación depende del flujo de tecnología e ideas donde pueden mezclarse y evolucionar. El inglés es el medio más común para este intercambio y abre oportunidades internacionales, amplía la movilidad socioeconómica más allá de lo que un país ofrece por sí mismo (EF EPI, 2021).

En el diagnóstico realizado a los participantes, estos consideran que saber inglés es una habilidad importante en el ámbito profesional y personal. Las razones más expresadas en la figura 3 son que al saber inglés tienen más oportunidades laborales y de estudio, ya que tiende a ser un requisito o una ventaja en varios ámbitos. Mencionan que el inglés es una habilidad requerida en los empleos o escuelas hoy en día porque lo consideran un idioma universal. Otros señalan que el saber otro idioma les permite comunicarse de manera eficaz o con más personas y con ello abrir las puertas a nuevos conocimientos o medios de entretenimiento.

Figura 3.

¿Por qué consideras que saber inglés es una habilidad importante en el ámbito profesional/personal?



Rodríguez y Barragán (2017) señalan la necesidad que existe de crear cursos que utilicen la tecnología para favorecer el aprendizaje y con ello incrementar la motivación de los alumnos al ayudarlos a ser más autónomos en su proceso de aprendizaje. Es posible implicar a los estudiantes en este proceso y desarrollar habilidades que los beneficiaran.

A través de la utilización de métodos como entornos virtuales que incluyen gamificación se busca que los estudiantes jueguen con los contenidos de las materias, que lo vivan como retos que necesitan superar y sentirse protagonistas dentro del aprendizaje. Como lo menciona Parra y Torres (2018), no es algo tan simple como solo jugar, sino romper con la estructura rígida de la educación tradicional y dar lugar a una metodología más activa y a su vez los estudiantes aprenden a superar obstáculos.

Los autores demuestran la importancia del aprendizaje de un segundo idioma para poder instruir a jóvenes capaces de entrar al mundo moderno y globalizado y de la misma manera demuestran que los entornos virtuales son herramientas con la suficiente capacidad de aportar estrategias didácticas innovadoras. Es importante acercar la oportunidad de una educación actualizada a los estudiantes del Plantel Jalpan, ya que el manejar un segundo

idioma es indispensable. La investigación puede ser un indicador para mejorar las estrategias didácticas a unas con mayor impacto e innovación educativa, al beneficiar y motivar a estudiantes y docentes.

Los resultados obtenidos servirán como un referente para la inclusión de los EVA, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como segundo idioma. La implementación de un entorno virtual se puede adaptar a necesidades específicas y mejorar la motivación de los alumnos. La intervención ofrece una estrategia didáctica que incluye un entorno virtual y gamificación para ofrecer un mayor protagonismo y motivación a los alumnos. Con ello, poder demostrar que, al trabajar actividades de acuerdo con las necesidades y recomendaciones de los estudiantes, en una plataforma virtual llamativa reduce la problemática de la falta de motivación.

Capítulo II. Fundamentación teórica

En el segundo capítulo de la Tesis se exponen las teorías en las que se basa la investigación. Además, se definen los conceptos más significativos relacionados con el tema de investigación.

Se utilizó como fundamento la Teoría del Aprendizaje Significativo, que se le atribuye a Ausubel, ya que va de la mano con el aprendizaje de un segundo idioma, al igual que considera los factores socioafectivos como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se presentan los conceptos principales de entornos virtuales de aprendizaje, gamificación, motivación académica y demás conceptos relacionados.

2.1 Aprendizaje significativo

El aprendizaje es el proceso en que se adquieren conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través de la enseñanza o experiencia. Para lograr que esos conocimientos perduren es necesario fomentar un aprendizaje significativo. El origen de la Teoría del Aprendizaje Significativo se le atribuye a David P. Ausubel, el cual fue influenciado por los aspectos cognitivos de la teoría constructivista de Jean Piaget (Romero, 2009).

2.1.1 Psicología Educativa

Ausubel (1983) en su libro *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo* explica que la psicología educativa es un aspecto importante en la formación docente al proporcionar principios generales que se fundamentan en el aprendizaje significativo y derivan de una teoría razonable acerca del aprendizaje. Las teorías y métodos de enseñanza validos deben estar relacionadas con la naturaleza del proceso de aprendizaje y con los factores cognitivos, afectivos y sociales que influyen. La psicología educativa se enfoca en aquellas propiedades del aprendizaje y relaciones eficaces que permiten generar cambios cognoscitivos con valor social (pp.18-22).

Por lo tanto, Ausubel (1983) reconoce la importancia de realizar investigación psicoeducativa. Según Ausubel, los desafíos en el aprendizaje residen en identificar la naturaleza de los aspectos del proceso de aprendizaje que impactan la adquisición y retención del conocimiento a largo plazo; en mejorar las capacidades del estudiante para

aprender y resolver problemas; las características cognoscitivas y de personalidad como aspectos interpersonales y sociales del entorno de aprendizaje que afectan los resultados académicos, la motivación por aprender y la manera de asimilar información; y finalmente, determinar maneras adecuadas y eficientes para presentar los materiales de aprendizaje y para motivar y orientar al estudiante hacia sus metas (p.23).

El estatus de la teoría de aprendizaje se relaciona con el descubrimiento de los métodos más eficaces de enseñanza. Una teoría que sea realista y científicamente viable del aprendizaje debe centrarse en lo complejo y significativo de los aprendizajes verbales y simbólicos que se dan en los ambientes de aprendizaje. De la misma manera debe considerar a los factores variables que le afectan. Entender cómo aprende un alumno y cómo los factores de cambio influyen en ese proceso de aprendizaje lo ayudan a aprender mejor. La enseñanza solo es eficaz en la medida en que manipula efectivamente las variables psicológicas que gobiernan el aprendizaje (Ausubel, 1983 p.26).

Ausubel (1983) clasifica estas variables de aprendizaje como categorías intrapersonales que incluye los factores internos del alumno y situacionales que son los factores de la situación del aprendizaje. Las variables que comprenden estas categorías son las siguientes (p.39):

Categoría intrapersonal:

1. Variables de la estructura cognoscitiva: propiedad esenciales y organizativas del conocimiento previamente adquirido dentro de un campo de estudio que son relevantes para la asimilación de otra tarea de aprendizaje dentro del mismo campo de estudio.
2. Disposición del desarrollo: la clase de disposición que refleja la etapa del desarrollo intelectual del alumno, así como las capacidades y modalidades de funcionamiento intelectual de esa etapa.
3. Capacidad intelectual: el grado relativo de aptitud escolar general del individuo y su posición relativa respecto a las capacidades cognoscitivas específicas.

4. Factores motivacionales y actitudinales: el deseo de saber, la necesidad de logro y de autosuperación, y la involucración del yo (interés) en un campo de estudio determinado.
5. Factores de personalidad: las diferencias individuales en el nivel y el tipo de motivación, ajuste personal, de otras características de la personalidad, y de nivel de ansiedad y otros factores subjetivos.

Categoría situacional:

1. La práctica: su frecuencia, distribución, método y condiciones generales, la retroalimentación y conocimiento de resultados.
2. El ordenamiento de los materiales de enseñanza: cantidad, dificultad, tamaño de pasos, lógica interna, secuencia, velocidad y uso de auxiliares didácticos.
3. Ciertos factores sociales y de grupo: la atmósfera o clima psicológico del salón de clases, la cooperación y la competencia, etc.
4. Características del profesor: sus capacidades cognitivas, conocimiento de la materia de estudio, competencia pedagógica, personalidad y conducta.

2.1.2 Aprendizaje Significativo

Ausubel se enfocó en conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, así como en buscar la relación que tienen al momento de generar cambios cognitivos estables tanto en lo individual como social, citado por Rodríguez (2004). Por consiguiente, la Teoría del Aprendizaje Significativo se define como aquella que “aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo” (Rodríguez, 2004, p.1).

El aprendizaje significativo implica la adquisición de nuevos significados que el alumno refleja y aplica a lo largo de su vida, creando una relación entre los conocimientos y experiencias previas del alumno y los nuevos conocimientos. Por ello, es clave diseñar material significativo que considere la estructura cognitiva y procesos mentales del alumno para que se le facilite la adquisición de nuevos conocimientos (Ausubel, 1983; Roa, 2021).

De la misma manera, menciona que se requiere de dos condiciones fundamentales para producir un aprendizaje significativo. El primero es que el aprendiz cuente con la disposición de aprender, aquí es necesario que el docente proporcione un ambiente adecuado para el aprendizaje según las características de los estudiantes. El segundo es contar con material potencialmente significativo que parte de conocimientos previos para posteriormente transformar la estructura cognitiva del estudiante (Ausubel, 1983; Rodríguez, 2004).

Ausubel (1983) describe tres tipos básicos del aprendizaje significativo: el aprendizaje de representaciones, el aprendizaje de conceptos y el aprendizaje de proposiciones. El primero se refiere a los significados de símbolos o palabras unitarias. En el aprendizaje de conceptos, aunque estos también se representen con símbolos, las palabras individuales que forman oraciones realmente representan conceptos, no objetos o situaciones. El último de los significados se enfoca en las ideas expresadas por grupos de palabras combinadas o en proposiciones u oraciones, no consiste en hacerse de lo que representan las palabras, solas o en combinación, sino en captar el significado de nuevas ideas expresadas en forma de proposiciones (p.53)

El aprendizaje significativo se enfoca en esa interacción triádica entre profesor, aprendiz y materiales educativos del currículum en la que se delimitan las responsabilidades correspondientes a cada uno de los protagonistas del evento educativo (Rodríguez, 2004). El modelo significativo, basado en el constructivista, en la educación debe contar con características significativas donde el docente reconoce el protagonismo y autonomía del estudiante dentro de su propio aprendizaje. Esto requiere de un proceso educativo intencional, planificado y sistemático que tenga en cuenta las diferencias, necesidades y problemas individuales como colectivas (Gómez et al., 2019).

Esta teoría considera que el aprendizaje se construye de manera evolutiva y ha resultado ser más completa y efectiva al aplicarse en situaciones reales del aula, por ello tiene importantes implicaciones psicológicas y pedagógicas. La teoría se centra en la dinámica del aula, estableciendo principios para la organización de la enseñanza. También sirve como una manera de enfrentar la rapidez del desarrollo de la sociedad de la información, y con ello tener la habilidad del análisis, toma de decisiones y resolución de problemas. El

aprendizaje significativo es un referente explicativo obligado, de gran potencial y vigencia que da cuenta del desarrollo cognitivo generado en el aula (Rodríguez, 2004).

Tener conocimientos previos sugiere que el alumno tenga tiene la predisposición favorable para aprender y relacionar el nuevo material de aprendizaje con su estructura cognitiva. Estos conocimientos previos y el material de aprendizaje son vitales para dar pauta a que se establezca una relación entre lo que conoce y el nuevo contenido y con ello lograr un aprendizaje significativo (Roa, 2021).

2.1.3 Factores afectivos y sociales del aprendizaje

Una de las variables que Ausubel (1983) menciona que influyen en el aprendizaje significativo son los factores cognoscitivos, pero no solo estos juegan un papel importante. Los factores afectivos y sociales también influyen en el aprendizaje en el salón de clases. Ausubel (1983) cree que tales factores puede que ejerzan un efecto menos decisivo en el aprendizaje que las variables de la estructura cognoscitiva de la disposición de desarrollo, de la capacidad intelectual, de la práctica y de los materiales didácticos. Sin embargo, para maximizar el impacto de la psicología educativa en el aprendizaje se deben tomar en cuenta las características motivacionales, de personalidad, grupales, sociales y del profesor porque tienen gran relevancia en el aprendizaje escolar (p.347).

La motivación, aunque no es indispensable para el aprendizaje, es crucial para alcanzar un dominio de cualquier disciplina de estudio. Sus efectos se logran principalmente, porque influye en el aumento de la concentración de la atención, la persistencia y una mayor tolerancia a la frustración. Los factores motivacionales y actitudinales afectan el aprendizaje y la retención de significado de maneras cualitativamente diferentes de los efectos que provienen de las variables cognoscitivas (Ausubel, 1983).

Estas variables afectan los aspectos del proceso de interacción cognoscitiva, que es la base del aprendizaje y la retención de significados. Sin embargo, las variables de motivación y de actitud no intervienen directamente en el proceso cognoscitiva, en su mayoría, inciden, indirectamente, facilitando o impulsando este proceso. La teoría y testimonios sugieren que los factores motivaciones elevan la retención significativa en lugar de descender los umbrales particulares de reconocimiento y recuperado. La motivación mejora la ejecución

académica de alumnos de preparatoria con bajo rendimiento y con una mayor motivación de logro (Ausubel, 1983, p.354-356).

Según Ausubel (1983), la motivación del logro y el mejoramiento personal tiene por lo menos tres componentes. El primero es el impulso cognoscitivo, la necesidad de adquirir nuevos conocimientos y de resolver problemas académicos. El segundo componente se refiere a la *mejora del yo*, dado que el aprovechamiento académico se considera una fuente primaria para obtener estatus o reconocimiento. El ultimo componente, el afiliativo, busca un aprovechamiento que le asegure la aceptación por parte de alguien o de un grupo por cuya aceptación adquiera estatus vicario. Además de la motivación intrínseca no se debe menospreciar la extrínseca. Es necesario también alentar la motivación extrínseca desde la perspectiva de que la maduración de la personalidad impulsa las motivaciones de superación personal y de avance en el rendimiento académico (pp.358-360).

Para ello, el docente debe despertar interés por el tema de estudio, inspirar el deseo de aprender, motivando a los alumnos y así ayudarlos a establecer aspiraciones educativas realistas. A los docentes les interesa las actitudes de sus alumnos hacia la escuela. Comúnmente tiende a haber una creciente desmotivación hacia la escuela conforme se avanza en los niveles educativos. En parte se le puede atribuir a la enajenación progresiva hacia el mundo de los adultos, la otra gran parte de ella refleja el fracaso de la escuela en estimular y satisfacer los intereses en el conocimiento como fin. Los alumnos de preparatoria satisfechos con la escuela suelen desempeñarse mejor en las pruebas de aprovechamiento que los insatisfechos (Ausubel, 1983 p.370).

Debe notarse que los intereses son mejores predictores de la conclusión de cierto currículo que la capacidad. Cuando las actitudes de los alumnos hacia un material son favorables, los sujetos están más motivados a aprender, despliegan esfuerzos más intensos y concentrados y sus umbrales perceptual y cognoscitivo pertinentes descienden generalmente (Ausubel, 1983 p.371).

Aunque la labor docente es importante y crucial para dirigir el aprendizaje, la educación se enfrenta a problemas de gran escala. Una de las estrategias más prometedoras para mejorar el aprendizaje escolar es el perfeccionamiento de los materiales didácticos. Los factores más importantes que influyen en el valor de aprendizaje de los materiales

didácticos radican en el grado en que esos materiales facilitan el aprendizaje significativo (Ausubel, 1983, p.308).

Los recursos didácticos, como modelos, diapositivas y televisión pueden ser de útiles para aclarar conceptos o principios al ampliar la variedad de ejemplos. Sin embargo, su valor radica principalmente en que pueden complementar a un programa de enseñanza bien planeado. Un ejemplo de ello que menciona Ausubel (1983) en su obra es la Enseñanza Asistida por Computadora (EAC) promete ser de gran valor cuando el alumno tiene un rol central de su propio ritmo de aprendizaje. Esta modalidad permite corregir errores en el momento en que se cometen, y las relaciones entre los conceptos o tareas se hacen explícitos a través de la inclusión de ideas más generales, cuando se dispone de recursos didácticos (p. 308).

Ausubel (1983) propone las siguientes prácticas para aumentar la motivación de los alumnos en el salón de clases (p.374):

1. La motivación en el aprendizaje es un efecto tanto como una causa. No se puede esperar hasta que el alumno este motivado para empezar a involucrarlo en actividades de aprendizaje.
2. El objetivo de una tarea debe ser lo más explícito y específico posible. Deberá señalarse la relación de la tarea con otras clases de conocimientos y capacidades intelectuales.
3. Se debe considerar todos los intereses y motivaciones que pudiera haber, sin limitarse solo a esos.
4. Elevar el impulso cognoscitivo al despertar la curiosidad intelectual, emplear materiales interesantes y organizar las lecciones para lograr el aprendizaje.
5. Asignar tareas adecuadas al nivel de capacidad del alumno. como las costumbres del fracaso y la frustración apagan la motivación.

6. Ayudar a los alumnos a establecer metas realistas y a que evalúen sus progresos a través de tareas que pongan a prueba sus capacidades y proporcionarles retroalimentación acerca del cumplimiento de sus metas.
7. Tener en cuenta los patrones de motivación cambian con el desarrollo y diferencias individuales.
8. Hacer el uso prudente de las motivaciones extrínsecas y aversivas para evitar que sus niveles sean exagerados.

En resumen, esta teoría del aprendizaje significativo puede contribuir a la creación de modelos pedagógicos que renueven y transformen los esquemas tradicionales. Aún carece de estrategias definidas y competentes para el aprendizaje, por lo que es pertinente incluir esta teoría en las discusiones sobre la educación para que pueda ser implementada metodológicamente. El aprendizaje significativo puede ayudar a brindar una educación de calidad, humanista y formar a personas con pensamiento crítico (Roa, 2021).

2.1.4 Adquisición de significados: Aprendizaje de un segundo idioma

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1983) se utiliza como ejemplo el aprendizaje de un segundo idioma. Esto implica principalmente adquirir nuevos símbolos para expresar significados antiguos y conocidos. Se aprende un nuevo idioma al establecer equivalencias representativas entre los nuevos símbolos del idioma, ya sean hablados o escritos, y sus contrapartes ya significativas del lenguaje materno, y luego reelaborar mensajes de otro idioma en forma de mensajes en la lengua natural.

El alumno que estudia un segundo idioma se encuentra en una situación psicológica distinta a la de un alumno de su lengua materna. Este alumno ya domina el vocabulario básico, la estructura sintáctica de un idioma, y también su lectura. Puede comprender y aplicar proposiciones sintácticas enunciadas formalmente. Cuando este mismo alumno se adentra a un segundo idioma lo hace con el mecanismo del primer idioma fijado ya en su pensamiento y en su habla y no se propone a olvidar su propio idioma para aprender el otro (Ausubel, 1983).

Para el aprendizaje de un segundo idioma, Ausubel (1983) describe en su libro la técnica audio lingual, la cual tiene gran popularidad para el aprendizaje de idiomas, esta constituye algo más que las antiguas técnicas pedagógicas que se centran casi exclusivamente en la lectura, la traducción y la composición y que abandonan la comprensión oral y la habilidad para hablar. Sin embargo, argumenta que estos métodos no necesariamente son más eficaces, sino que depende mucho del nivel o edad del alumno. Lo que funciona para un grupo de edad, no forzosamente funciona para otro. Es importante considerar la disposición cognoscitiva de los que aprenden otro idioma. Lo que es natural para un alumno puede resultar totalmente artificial para otro. Por consiguiente, esta técnica tiene algunos rasgos psicológicamente incompatibles con adultos como:

1. El aprendizaje “directo” del idioma (excluir la función medidora de la lengua materna)
2. El aprendizaje de frases por repetición
3. El aprendizaje inductivo en lugar del deductivo, de las generalizaciones gramaticales
4. Presentación amplia de la forma hablada del idioma antes de la forma escrita
5. La insistencia en exponer al principiante a la “velocidad natural de traducción del lenguaje hablado”

Evitar la función medidora de la lengua y los conocimientos previos se suele justificar con dos argumentos: se afirma que los niños no aprenden su propia lengua mediante la intervención de otros; sin embargo, este argumento no considera que cuando un alumno aprende su lengua materna, no puede recurrir a ninguna influencia mediadora; pero si estuviera a su alcance, su uso sería inevitable. Por otro lado, se menciona que las personas bilingües piensan directamente en el otro idioma en lugar de traducir de su lengua nativa. No obstante, es importante señalar que esta fluidez es un indicio de un nivel avanzado de competencia lingüística, y no representa la realidad de un principiante. Por esto es importante partir de que el alumno ya tiene conocimientos previos (Ausubel, 1983).

Para aprender otro idioma, es necesario adquirir patrones estructurales básicos y distintivos de ese idioma. Ya que se conocen las reglas gramaticales de su propio idioma, se pueden emplear deductivamente en otro idioma. Aplicar las reglas gramaticales de manera

deductiva es más efectivo al aprender otro idioma. No tiene que gastarse tiempo en descubrimientos, y tanto la generalización como la experiencia de aplicar estas a modelos adecuados son transferibles (Ausubel, 1983).

Existen dos razones válidas para combinar la presentación de materiales escritos y hablados de un segundo idioma. Primero, los adolescentes y adultos están acostumbrados a aprender más ideas y temas nuevos, al leer que al escuchar. Por lo tanto, un enfoque estrictamente audio lingual priva al alumno mayor de su principal herramienta de aprendizaje y del medio de enseñanza con el que se siente más cómodo y confiado. Segundo, el conocimiento previo del material en su formato escrito y la exposición simultánea a este puede facilitar las fases iniciales del desarrollo de habilidades de la compresión oral.

Al leer de forma simultánea, se pueden obtener las claves necesarias para comprender el significado y para identificar la estructura de las oraciones. A medida que aumentan las habilidades de comprensión oral se puede omitir ciertas lecciones escritas hasta que finalmente este tipo de material sea completamente redundante. Es innegable que el principiante debería recibir ayuda consistente en una velocidad de habla menor, que se acelere progresivamente a medida que mejora su comprensión oral respetando el hecho que el alumno ya cuenta con aprendizajes previos y busca relacionar estos a los aprendizajes nuevos para adquirir un conocimiento o aprendizaje significativo (Ausubel, 1983).

2.2 Entorno virtual de aprendizaje

Se entiende como Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) a las herramientas didácticas en un contexto educativo que ayudan a estimular la competencia de interpretación y solución de problemas. Estás herramientas pueden funcionar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y crear impactos positivos en el desarrollo de los estudiantes. La incorporación de nuevas iniciativas, como la integración de un EVA crean interés al ofrecer diversas alternativas (Gutiérrez-Rodríguez, 2018).

Rodríguez y Barragán (2017) definen los entornos virtuales como espacios de comunicación en donde se pueden crear contextos de enseñanza y aprendizaje en un

marco de interacción dinámica, a través de contenidos culturalmente seleccionados y elaborados y actividades interactivas para realizar de manera colaborativa, con diversas herramientas informáticas, lo que facilita la gestión del conocimiento, la motivación, el interés, el autocontrol y la formación de sentimientos que contribuyen al desarrollo personal.

El propósito de un EVA es convertirse en un espacio que facilite la diversificación de las modalidades de enseñanza en los distintos niveles. Los EVA pueden ofrecer funcionalidades que permiten una comunicación fluida entre los actores del proceso al promover nuevos roles para el docente, que se convierte en un guía y moderador, y para los estudiantes, con un papel más activo en la construcción de los conocimientos. Actualmente existe la necesidad de establecer los EVA y con ello generar interacción entre el conocimiento técnico y pedagógico (Cedeño y Murillo, 2019).

El avance de las TIC ha generado múltiples beneficios en el ámbito educativo ya que logra vincular intereses y necesidades. En este modelo, el docente ya no es la fuente del conocimiento y el estudiante el receptor. El enseñar en un EVA requiere de un proceso activo de las estrategias didácticas que se llevarán a la práctica. Las instrucciones deben orientar a los estudiantes a gestionar su aprendizaje independiente a través del asesoramiento continuo para minimizar las limitaciones que se pudieran presentar (Pastora y Fuente, 2021).

Un EVA se encuentra alojado en el web conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica y el descubrimiento. Estos ofrecen la oportunidad de lograr una enseñanza más activa, así como un mayor protagonismo de los estudiantes en su propio aprendizaje para posibilitar la estandarización y adecuación de los contenidos de enseñanza de acuerdo con necesidades individuales como el camino hacia un aprendizaje dinámico y flexible. Por ello, es importante estrechar la brecha digital para permitir un mayor acceso a estas herramientas tecnológicas (Grimon y Flores, 2018).

Para la UNESCO (2016), citado en Sánchez y Escamilla (2018), la innovación no es una simple mejora, sino una transformación, una ruptura con los esquemas y la cultura vigente en las escuelas. La BUAP considera a la innovación educativa como el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje, solucionar problemas actuales y conseguir que los estudiantes se responsabilicen de su formación desde el punto de vista motivacional y

participativo. Los cambios que se establecen deben ser sostenibles, transferibles, eficaces y eficientes a través de nuevos enfoques tecno-pedagógicos.

Un entorno virtual ofrece la oportunidad de lograr una enseñanza más activa, así como un mayor protagonismo de los estudiantes en su propio aprendizaje, para posibilitar la estandarización y adecuación de los contenidos de enseñanza de acuerdo con necesidades individuales como el camino hacia un aprendizaje dinámico y flexible. Un posible reto es la necesidad de que los estudiantes desarrollen las competencias tecnológicas y didácticas que se requieren (Grimon y Flores, 2018).

Los recursos de las TIC para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés son una solución factible. La incorporación de estos recursos tiene el potencial de fortalecer este proceso con un nivel de aceptación favorable por los estudiantes (La O-Bacallao et al., 2017). La utilización de plataformas e-learning en instituciones aun es bajo a pesar de su utilidad y como apoyan en el mejoramiento significativo de la gestión de cursos escolares. Por ello es importante impulsar el uso de estas herramientas y que de la misma manera las instituciones mejoren las condiciones para que el uso sea factible (Ochoa-Ornelas y Ramírez-Sánchez, 2017).

Además, los entornos virtuales son herramientas didácticas que se utilizan en la práctica educativa para fortalecer procesos académicos. Son estrategias alternativas que pueden superar una multitud de inconvenientes que se llegan a presentar en el proceso enseñanza-aprendizaje. Es necesario realizar una reestructuración académica para insertar y desarrollar proyectos innovadores para nutrir nuevas propuestas educativas. Los docentes que usan herramientas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje obtienen mejores resultados en sus estudiantes e impactan de manera positiva en los aprendizajes significativos en el proceso de formación (Zambrano-Orellana et al., 2021).

El uso de la virtualidad presenta varias ventajas, como lo es la flexibilidad de practicar a su propio ritmo, en cualquier horario y desde cualquier ubicación geográfica. La enseñanza-aprendizaje de un segundo idioma presenta una variedad de mecanismos, muchos de los cuales se adaptan a las necesidades individuales del estudiante. Por ello, se destaca la necesidad de capacitación, mediante un diseño instruccional profesional, tanto para

estudiantes como para docentes para que puedan aprovechar al máximo las ventajas que ofrecen las TIC conforme a los objetivos pedagógicos (Hernández et al., 2024).

Urday y Deroncele (2022), mencionan que los docentes necesitan tener iniciativa para incluir la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo y tener un mayor énfasis en el protagonismo del estudiante. Dentro de los EVA los docentes son orientadores y promotores de aprendizajes significativos a través de la comunicación, la negociación y la construcción de saberes (Araya-Muñoz y Majano-Benavides, 2022).

Los entornos virtuales permiten integrar estrategias dinámicas de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas dinámicas en la educación permiten generar importantes beneficios. Algunos beneficios son el incremento de la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, lo que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los estudiantes (Ortiz et al., 2018).

La utilización de entornos virtuales para el aprendizaje de un segundo idioma ha demostrado que son una manera innovativa para afrontar la educación. Trejo (2020) realizó una investigación, la cual tenía como objetivo evidenciar las implicaciones y efectos de la integración de la gamificación o ludificación, en la participación y motivación de los estudiantes para la entrega de trabajos y tareas. Sus hallazgos demostraron que en general la motivación intrínseca y extrínseca se desarrolló y los estudiantes mostraron mayor apertura y participación en las actividades propuestas.

La implementación de las tecnologías se convierte en exigencia de la vida moderna producto de la pandemia ocasionada por el COVID-19 e incide significativamente en los procesos educativos. Se requiere de una reestructuración de la estructura cognitiva; tanto en el sentido que se debe aceptar la inclusión de una herramienta que posibilita la atención de los estudiantes, así como elemento que favorece la integración significativa de contenidos a saberes (Granados et al., 2020).

La inclusión de nuevas herramientas tecnológicas y su implementación en los procesos educativos apoyan en el desarrollo de tareas, favorecer la comprensión de los contenidos,

así como la posibilidad de tener información significativa a la mano; lo cual requiere un proceso cognitivo del docente y de los estudiantes. El acceso a la información no garantiza en sí mismo un buen aprendizaje, hay que tener criterios que favorezcan la selectividad, que permitan generar un pensamiento crítico respecto a la información que las tecnologías ponen al alcance de los usuarios (Granados et al., 2020).

El solo aplicar una herramienta no favorece el proceso enseñanza-aprendizaje. La efectividad de la educación y del aprendizaje está marcado por su disposición a aprender y esto depende de un docente capacitado, que permita crear en los estudiantes la favorabilidad de la herramienta en el quehacer pedagógico con implicaciones de contenido. Es importante considerar la carga de significados y de constructos cognitivos en la implementación de las tecnologías que combinan tanto los contenidos como las afectividades, el docente desempeña un papel primordial al favorecer un correcto uso de las tecnologías, así como el aprendizaje significativo (Granados et al., 2020).

2.3 Gamificación

Ha surgido un término nuevo en el ámbito educativo: gamificación. Ortiz et al., (2018) define la gamificación como una estrategia didáctica que integra aspectos de la dinámica del juego en contextos no lúdicos que ayudan a potenciar la motivación de los estudiantes, así como otros valores positivos que son usuales en la mayoría de los juegos que se utilizan actualmente para el aprendizaje.

El término gamificación es un anglicismo y su raíz proviene de la palabra *game*, juego en inglés. Gamificar significa llevar el juego a ámbitos donde no es común, como la formación, los recursos humanos o el propio desempeño del trabajo. También se le conoce como ludificación, y consiste en aprovechar recursos y herramientas propias del juego para mejorar el rendimiento y los resultados académicos. Ofrece como beneficios el incremento en la motivación, rendimiento, cooperación y superación del estudiante. Las tecnologías de la información y de la comunicación son un recurso fundamental para la gamificación (Santander Universidades, 2022).

La gamificación se compone por tres elementos. El primero es la dinámica, la cual es el concepto, la estructura implícita del juego. Está relacionado con los efectos, motivaciones

y deseos que se pretenden generar en el participante. El segundo es la mecánica, estos son los procesos que provocan el desarrollo del juego. Son las reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta adicción y compromiso por parte de los usuarios. Por último, se tiene a los componentes, son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, entre otros. Todo depende de la creatividad en que se desarrolle el juego (Borrás, 2015; Ortiz et al., 2018).

Algunas razones para implementar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje son: ofrece una retroalimentación constante, se tiene un aprendizaje significativo y con ello mayor retención de la información, se crea un sentimiento de compromiso y autonomía en el estudiante, genera competitividad a la vez que la colaboración, se obtienen resultados más medibles, trabaja la alfabetización digital y activa la motivación por el aprendizaje (Borrás, 2015).

Chica-Salvatierra y García-Farfán (2022) expresan que existe la necesidad de innovar en las estrategias para la enseñanza y aprendizaje del inglés. Las autoras consideran que la incorporación de mecanismos lúdicos permite incentivar y potenciar el desarrollo adecuado de la enseñanza y aprendizaje del segundo idioma. Se argumenta que la utilización de juegos incentiva y promueve el interés de los estudiantes en la construcción de conocimientos. En su investigación se reveló que la implementación de juegos lingüísticos en entornos virtuales aporta de manera significativa en la mejora de la expresión oral y habilidad lingüística en inglés de los estudiantes y con ello destacar su motivación por aprender.

La enseñanza y aprendizaje de un segundo idioma se beneficia con la implementación de los entornos virtuales con el enfoque de gamificación. Briceño (2022) identificó varios beneficios de introducir este tipo de dinámicas; en primer lugar, señala que el aprendizaje virtual de un segundo idioma es divertido e interactivo ya que permite la creación de un contexto emocionante y educativo sin incurrir a lo informal. Al motivar al estudiante y capturar su atención se permite la adhesión hacia el aprendizaje. Es útil utilizar estos métodos ya que se permite que los estudiantes apliquen sus conocimientos en contextos reales y significativos y por consecuencia despierte un compromiso hacia el contenido; estos se empoderan y sienten protagonismo en su aprendizaje.

La gamificación como rediseño de las actividades académicas logra la participación activa del estudiante, así como una mejoría en el aprendizaje de los conceptos y métodos de resolución de problemas de la asignatura. Tiene el potencial de incrementar el porcentaje de aprobados. La percepción del alumnado sobre la incorporación de la gamificación en los EVA apunta a que se sienten más comprometidos con la asignatura y consideran que les sirve para mejorar su aprendizaje (Álvarez-Alonso y Echevarría-Bonet, 2023).

Se puede tomar aspectos de los videojuegos dentro de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. Para ello se selecciona un videojuego adecuado y un docente con conocimiento de él. Fernández-Lara (2022) explica que los videojuegos han demostrado que son herramientas útiles para la adquisición de destrezas fundamentales, como la autodisciplina, la búsqueda consciente de oportunidades de aprendizaje, la capacidad de autoevaluación, la búsqueda autónoma de información, la capacidad de resolución de problemas, la superación de obstáculos, la adecuada gestión del cambio o la habilidad de aplicar aprendizajes previos a nuevos escenarios. Se relaciona además con la motivación, la autoconfianza y la curiosidad.

2.3.1 Motivación académica

La motivación es lo que lleva a alguien a hacer algo (Borrás, 2015). La motivación académica es la manera en la que el estudiante se comporta hacia la escuela y sus tareas educativas. Se entiende también como la actitud adecuada para aprender y para activar las conductas necesarias para alcanzar un objetivo de aprendizaje y descubrir progresivamente lo que le interesa. El estudiante motivado pondrá en marcha ciertas estrategias eficaces para conseguir el mejor resultado posible (PSISE, s.f.).

De acuerdo con Pintrich y De Groot (1990) la motivación académica comprende los siguientes elementos: componentes de valor: metas de aprendizaje; componentes de expectativa: autopercepciones y creencias y componente afectivo, los cuales se pueden observar en la figura 4.

Figura 4.

Componentes de la motivación académica



Nota. La figura representa los componentes de la motivación académica. Adaptado de PSISE, (s.f.), fuente original de Valle et al. (2007).

La motivación es una parte fundamental en el momento de aprender algún idioma. Es una fuerza, que da energía, sostiene y lidera la conducta hacia una meta, que se deja permear por puntos internos y externos del entorno que circunda al individuo. Permite crear un ambiente en el que se es abierto a aprender y esto hace que el aprendizaje se lleve a cabo de manera más fácil (Álvarez y Rojas, 2021b).

Existen dos tipos de motivaciones: intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca es el estímulo interno que tiene una persona para realizar una determinada actividad que proviene de un interés personal y no inciden factores externos. En el ámbito del aprendizaje, se refiere a las ganas que tiene el estudiante de aprender. En la decisión influye aspectos internos como: autodeterminación, curiosidad, desafío y esfuerzo, que direccionan sus acciones hacia un objetivo (Álvarez y Rojas, 2021a).

La motivación extrínseca es el estímulo externo que se recibe cuando realiza una actividad. Los factores externos llegan a causar cierta actitud y empatía en el individuo. Esta motivación crea en el estudiante una expectativa de recibir una recompensa a cambio de desarrollar la actividad, por eso esta motivación tiene su centro en las recompensas o

incentivos que pueden ser premios o castigos. Esta motivación no aparece por si sola, es susceptible a su entorno y por ello no tiene sustento en el tiempo por parte de los estudiantes (Álvarez y Rojas, 2021a).

Flores y Gómez (2010), autoras del instrumento *Motivación hacia actividades académicas*, argumentan que al estudiar la motivación se consideran diversos constructos. Dicen que los alumnos manifiestan su motivación de diferentes maneras: pueden buscar aprender de una actividad escolar o solo buscar una calificación, pueden involucrarse en una actividad escolar o evitarla, sentirse capaces o incompetentes al realizarla, buscar o evitar el fracaso. El entorno social y las exigencias educativas de la escuela también impactan al alumno.

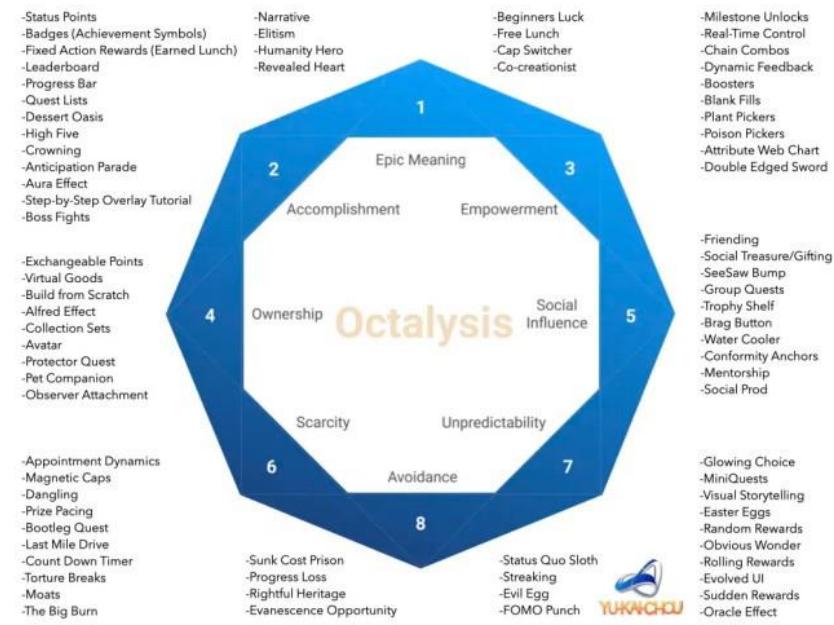
Flores y Gómez (2010) explican que no es apropiado considerar la motivación como un factor existente o inexistente, todos están motivados solo que en diferente manera. Manifiestan la importancia de analizar la relación entre el rendimiento académico y la participación en las actividades escolares. Este cuestionario aporta una visión general sobre la motivación de los participantes en distintos rubros como tareas o actividades, exámenes, aprobación del año, entre otros.

2.3.2 Modelo de Octalysis

El modelo Octalysis no solo sirve para crear experiencias gamificadas que se asemejen a juegos, sino también sirve para crear experiencias al aprovechar todas las ventajas de la gamificación. La gamificación no consiste en hacer que las acciones sean más divertidas como se suele pensar, sino en hacerlas más emocionantes, más humanas. Esta metodología fue creada por Yu-Kai Chou. Es una metodología de trabajo, que se utiliza en el mundo de la gamificación. La metodología Octalysis divide las acciones en 8 categorías, palancas o *drivers* como se muestra en la figura 5. Es decir, como 8 motivos que nos mueven a llevar a cabo acciones (Grau, 2020).

Figura 5.

Modelo de Octalysis



Nota. La figura muestra los ocho mecanismos que componen el modelo de Octalysis y ejemplos de cómo se pueden llevar a cabo. Extraído de Chou (2016)

A continuación, se desglosan cada uno de los categorías, palancas o drivers (Chou, 2016; Grau, 2020).

- Significado épico:** El primer eje contiene todas las mecánicas relacionadas con hacer sentir al usuario que sus acciones ayudan a una causa mucho mayor que ellos mismos, o que este usuario ha sido “elegido” para llevar esa responsabilidad sobre sus hombros.
- Progreso y desarrollo:** Es la necesidad de progresar, desarrollar habilidades y sobrellevar retos. Los retos son muy importantes, ya que un trofeo no tiene significado si no se gana. Es uno de los drivers más fáciles de diseñar.
- Empoderamiento de creatividad y feedback:** las personas necesitan maneras para expresar su creatividad y recibir retroalimentación. Estas mecánicas, aunque son difíciles de implementar, como animar a la gente a crear contenido de forma proactiva, son útiles. Como Twitter o Instagram.
- Posesión:** Acumular riqueza, aunque sea riqueza virtual e inútil, nos motiva a realizar acciones. La posibilidad de hacer crecer nuestra colección y mejorarla motiva a cientos de usuarios a realizar las evaluaciones a tiempo y completar proactivamente sus planes de mejora.

5. **Influencia social:** A las personas nos gusta relacionarnos y nos gusta sentirnos parte de una comunidad. Al ver el progreso social de las personas puede fomentar el compañerismo, al igual que la competencia y hasta la envidia.
6. **Escasez:** Esta palanca está basada en el hecho de que queremos cosas simplemente por no tenerlas, o por ser raras y escasas. Estas mecánicas las podemos encontrar en juegos sociales gratuitos. Se trata de despertar emociones en las tareas de nuestro día a día.
7. **Impredecibilidad:** Existen muchos estudios sobre lo adictivo que puede ser el azar. La sensación de sorpresa al no conocer el posible resultado al realizar una acción, y uno de esos resultados puede ser una recompensa, nos motiva a realizar esta acción.
8. **Evasión:** Igual que existe la motivación por acumular riqueza real o virtual, también tenemos miedo a perder el patrimonio acumulado, o miedo a sufrir consecuencias negativas. Una de las más comunes la encontramos en los sistemas de fidelización de muchas tiendas. Este miedo a perder los privilegios nos motiva a realizar las acciones deseadas. De esta manera se fomenta la recurrencia para que el juego no caiga en desuso.

2.3.3 Herramientas para la gamificación

La gamificación en la educación tiene como objetivo mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de dinámicas propias del juego. Permite interiorizar los contenidos e incrementar la participación de los alumnos. Logra estos objetivos por medio del sistema de recompensas, la acumulación de puntos, las clasificaciones, las misiones y los retos. Potencia la motivación de los estudiantes por aprender más y mejor (Roura, 2023). Algunas herramientas para la gamificación se detallan en la tabla 1 (Educación 3.0, s/f):

Tabla 1.

Herramientas para la gamificación

Herramienta	Características	Beneficios
Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> • Es una herramienta gratuita. Tiene tres planes: básico, pro y prima. • Evaluar conocimientos previos, introducir nuevos conceptos o previsualizar contenido. Reforzar contenidos ya trabajados. • Recoger opiniones o intereses de los alumnos/as sobre diferentes aspectos. Generar debates. 	Tiene el potencial de motivar a los estudiantes y es muy útil para docentes y estudiantes. Permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona

Herramienta	Características	Beneficios
	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear tareas, ya que los alumnos/as pueden jugar desde cualquier lugar y en cualquier momento en sus propios dispositivos. • Permite crear juegos de preguntas y respuestas de forma intuitiva. Se puede crear <i>quiz</i> o unirte a alguno de los muchos ya creados, y disponibles para múltiples edades y niveles. 	como si se tratara de un concurso.
Quizizz	<ul style="list-style-type: none"> • Es una herramienta gratuita. Tiene plan <i>standard, premier</i> y <i>Enterprise</i>. • Es flexible ya que permite añadir a las preguntas texto, imágenes o audios. • Es una aplicación para crear preguntas personalizadas de manera lúdica y divertida, donde el docente genera las preguntas en la web y le proporciona al alumnado la página web y el código del cuestionario para responder desde un ordenador o dispositivo móvil. • Se pueden realizar en clase en tiempo real • Permite compartir pruebas con otros maestros y mandarlas para hacer en casa 	Puede motivar a los estudiantes y promueve el desarrollo del pensamiento.
Nearpod	<ul style="list-style-type: none"> • Es una herramienta gratuita. Tiene planes de <i>gold</i> y <i>platinum</i>. • Se tiene acceso a la biblioteca de Nearpod con más de 22.000 clases previamente elaboradas • Tiene la capacidad de alternar entre el aprendizaje en la escuela y en el hogar con tres modos de enseñanza: ¡Participación en vivo, al ritmo de los alumnos y al frente de la clase! • Tiene herramientas de gamificación para crear actividades divertidas. 	Se puede introducir memes o imágenes al responder una pregunta. Al igual de que se dan incentivos por contestar bien las preguntas y personalizar un <i>avatar</i> .
Blooket	<ul style="list-style-type: none"> • Es una herramienta gratuita. Tiene planes de <i>starter, plus</i> y <i>plus flex</i>. • Se pueden crear cuestionarios, los cuales posteriormente se pueden integrar en un modo de juego. • En el modo juego el estudiante contesta preguntas para obtener monedas para comprar <i>blookets</i> y lograr el objetivo. • Se puede jugar en participación en vivo o asignar como tarea. 	Es una manera nueva y divertida de presentar los cuestionarios en clase. Los modos juegos se asemejan a los videojuegos.
Wordwall (INTEF, s/f)	<ul style="list-style-type: none"> • Puedes crear juegos • Se puede acceder a los juegos a través de la web de Wordwall o puedes imprimirlas en papel. • Permite la creación de actividades multijugador, para que todos los estudiantes participen en el mismo juego de forma simultánea y desde distintos dispositivos. 	Herramienta digital que permite crear y editar actividades para el aula de forma sencilla

Herramienta	Características	Beneficios
Genially	<ul style="list-style-type: none"> • Multi herramienta con diversos contenidos pensados para gamificar el aula. • Permite crear presentaciones, infografías, pósteres, catálogos e imágenes de forma sencilla e intuitiva. 	Además de crear material didáctico, también se pueden crear actividades a las que se le pueden agregar aspectos de gamificación.
Educaplay	<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma educativa • Permite crear actividades interactivas y personalizadas • Aprendizaje a través del juego • Lo puedes vincular a otras plataformas como Google Classroom • Es gratuita, son opciones de un plan avanzado, académico o comercial 	Es una herramienta que puede motivar e involucrar a tus estudiantes, transformando tu contenido en juegos
ClassDojo	<ul style="list-style-type: none"> • Es una herramienta gratuita • Combina una parte de gamificación y recursos • Es una plataforma para informar a los padres del avance de sus hijos • Los profesores llevan un registro de la evolución de cada estudiante. • Es fácil de poner en marcha • Tiene un sistema de puntos dedicados a motivar comportamientos positivos de los estudiantes, además de poder asignar actividades. 	Ayuda a animar a los estudiantes académicamente con un ecosistema de herramientas integradas que fomentan un compromiso más profundo.

2.3.3.1 ClassDojo

La plataforma es una herramienta creada en el 2011 por Sam Chaudhary y Liam Don en la que pueden participar docentes, padres y estudiantes y se enfoca en gamificar el aula virtual. El objetivo es gestionar el aula escolar por medio de puntuaciones e insignias sobre el comportamiento de los estudiantes y además permite la personalización de *avatars* (Espeso, s.f.).

En *ClassDojo* se pueden asignar actividades y crear un espacio de retroalimentación, que aparte de la gamificación puede influir en la motivación de los estudiantes. Utiliza los principios motivadores de los juegos para crear una experiencia positiva para los alumnos y se pueden trabajar las actividades que ya se utilizan en clase, como por ejemplo al participar, entregar tareas, realizar de trabajos, etc. Se puede acceder a la plataforma a través de cualquier navegador web, al igual que a través de dispositivos móviles (Espeso, s.f.).

Es una plataforma completa ya que ofrece un poco de cada uno de los drivers del modelo de Octalysis. Para el eje del significado *ClassDojo* ofrece la realización de actividades y el alumno es el protagonista. Con ello también fomentar el progreso y desarrollo ya que cada actividad le suma a su portafolio, lo cual pertenece al eje de propiedad. Al completar alguna actividad el alumno puede recibir retroalimentación e insignias que le suman puntos (Chou, 2016; Grau, 2020).

También tiene la opción de jugar en *Dojo Islands*, el cual es un mundo virtual en donde los alumnos deben trabajar en equipo y esto propicia la influencia social, al igual que el *Class Story* que funciona con una red social. La evasión se puede observar en el tiempo que tienen para realizar cierta actividad y como no entregarla o hacerlo fuera de tiempo les ofrece menos puntos o puntos negativos (Chou, 2016; Grau, 2020).

2.4 Diseño Instruccional

Se entiende Diseño Instruccional (DI) como la disciplina de la planeación instruccional sistemática, preparación, implementación, evaluación y mantenimiento de materiales y programas para el aprendizaje que considera las necesidades, conocimientos y habilidades del estudiante. Existen diversos modelos que se pueden aplicar en el DI que están centrados en el aprendizaje (Belloch, 2017).

El diseño es el mapa de navegación para tutores y estudiantes, por ello es necesario seleccionar metodologías que responden al conjunto de objetivos de aprendizaje y los recursos disponibles. El DI es la base para que la tecnología no se sobreponga al aprendizaje y mantener la dimensión pedagógica como lo fundamental (Belloch, 2017).

El DI en línea es el proceso sistemático que involucra el diseño, desarrollo y evaluación de entornos virtuales para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La creación del diseño instruccional abarca la selección de objetivos, la determinación de estrategias y técnicas de enseñanza, la elección y diseño de materiales y la evaluación. Existen varios enfoques que se utilizan para guiar el proceso de diseño. Algunos de los modelos que se utilizan son el modelo ADDIE: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación, el modelo SAM: Aprendizaje Acelerado, modelo AGILE: Gestión de proyectos agiles, entre otros (Vergara et al., 2024).

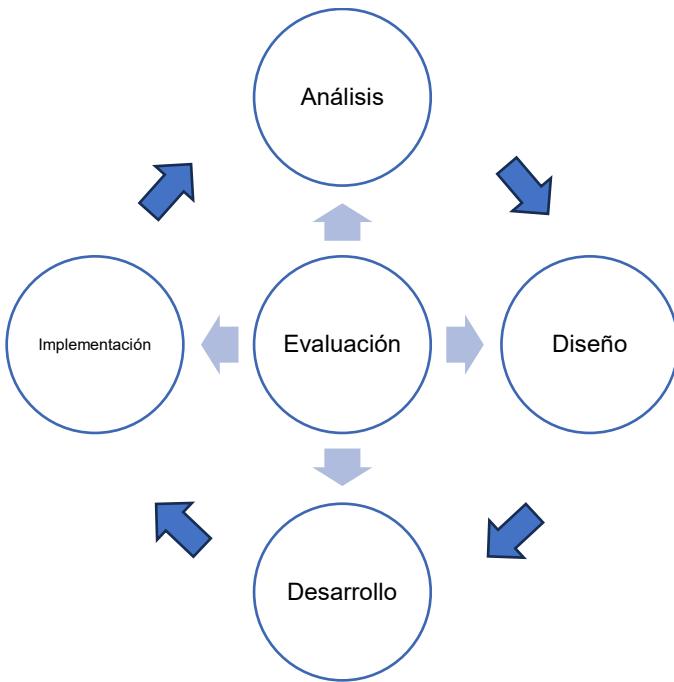
De sus principales características del diseño instruccional en línea es la flexibilidad, ya que permite a los estudiantes acceder al contenido y realizar actividades en el momento y lugar conveniente para cada uno. Cada estudiante puede trabajar a su propio ritmo y le da mayor protagonismo sobre su proceso de aprendizaje. Además, le permite al docente incluir una variedad de recursos y actividades de aprendizaje. Algunas de las limitaciones que presenta es que depende mucho de la planeación y de un enfoque pedagógico sólido, al igual que debe adaptarse a la tecnología disponible y a las posibles limitaciones técnicas que puedan surgir (Vergara et al., 2024).

2.4.1 Modelo de diseño instruccional: ADDIE

El modelo ADDIE se puede utilizar con diversos fines ya que permite generar una variedad de interacciones. Es un proceso de diseño instruccional interactivo, en donde los resultados de evaluación de cada fase pueden regresar al diseñador a fases previas. Requiere de la evaluación de la fase para poder continuar con el proceso, por ello se prioriza la evaluación inicial, procesual y final (Belloch, 2017; Morales, 2022).

El modelo se propone como una alternativa para organizar las actividades que guían hacia un aprendizaje autónoma mediante las TIC. Las cinco fases se muestran a través de la figura 6:

Figura 6.
Fases de Modelo ADDIE



Nota. En la figura se muestran las fases que componen al modelo ADDIE. Extraído de Morales-González et al. (2014), fuente original de Bellocch (2017).

La primera fase es la de análisis. Esta fase es esencial para diseñar un ambiente de aprendizaje. Se realiza una evaluación de necesidades para identificar el perfil del estudiantado y las condiciones de su contexto que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se revela la naturaleza de un determinado problema y sus posibles alternativas de solución. Se obtiene un informe que incluye: el problema detectado, perfil de los involucrados, análisis de la tarea, identificación de soluciones, recursos disponibles y requeridos, descripción de criterios de evaluación-medición (Morales-González et al., 2014).

En la fase del diseño se desarrolla el problema según ciertos principios didácticos. En esta fase se redactan los objetivos, se diseña el proceso de evaluación, se seleccionan los medios para obtener información, se determina el enfoque didáctico, se planifica la formación, se diseñan las actividades y se identifican los recursos pertinentes. El enfoque didáctico es parte fundamental de la fase (Morales-González et al., 2014).

En el desarrollo se genera y se validan los recursos de aprendizaje que serán necesarios en la implementación de los módulos de instrucción. Se elaboran, se prueban los materiales y se recomienda realizar una prueba piloto de las propuestas. En la fase de implementación se concreta el ambiente de aprendizaje y se involucra a los estudiantes. El plan de preparación del docente debe facilitar las estrategias de enseñanza y los recursos de aprendizaje que se desarrollaron anteriormente (Morales-González et al., 2014).

Por último, se tiene la fase de evaluación, la cual permite valorar la calidad de los productos y de los procesos de enseñanza-aprendizaje involucrados antes y después de la implementación. Esta fase es uno de los principales procedimientos del proceso. La evaluación formativa de las fases puede conducir a la modificación o replanteamiento de cualquiera de las fases (Morales-González et al., 2014).

2.4.2 Estrategia didáctica

La didáctica es el saber que tematiza el proceso de instrucción y orienta sus métodos, sus estrategias, su eficiencia, etc. Responde la pregunta ¿Cómo enseñar? y orienta la labor del educador en aspectos específicos. Se apoya en la psicología del aprendizaje, metódica, al manejo de los medios de comunicación y el diseño curricular. Las estrategias didácticas se concretizan en el aula de clase, que tiene a la escuela como su entorno. Es considerada como el por qué y el para qué de la enseñanza (Lucio, 1989).

Se entiende por estrategia didáctica al conjunto de procedimientos o recursos, utilizados por los docentes, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica. A través de estas estrategias se busca alcanzar los objetivos de aprendizaje, un aprendizaje significativo para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las estrategias más recurridas por los docentes y las que tienden a dar mejores resultados son las prácticas que se realizan a través de TIC (González y Triviño, 2018).

En la práctica la estrategia didáctica se entiende como una, pero para clarificar el concepto se puede dividir en estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje. Las estrategias de enseñanza son los procedimientos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos con actividades orientadas a un fin. Las estrategias de aprendizaje son las actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar las

metas de aprendizaje por parte del estudiante, son procedimientos intencionales. Al emplear estas estrategias el docente o el alumno debe emplearlos como procedimientos flexibles y adaptivos a distintas circunstancias (Parra, 2003).

Capítulo III. Objetivos de la investigación

En el capítulo tres se presentan la pregunta principal de la investigación y el supuesto que se propone. También se exhibe el objetivo general de la investigación y los objetivos específicos a desarrollar para conocer como la implementación de una estrategia didáctica que hace uso de los entornos virtuales de aprendizaje y la gamificación influyen en la motivación del aprendizaje de un segundo idioma en estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan.

3.1 Pregunta de investigación

¿Cómo influyen los entornos virtuales y la gamificación en la motivación para el aprendizaje de un segundo idioma en los estudiantes de nivel medio superior de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan?

3.2 Supuesto

Es plausible que, si se implementa una estrategia didáctica alojada en un entorno virtual y gamificación, entonces, se influye en la motivación para el aprendizaje de un segundo idioma en estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan.

3.3 Objetivo general

Implementar una estrategia didáctica alojada en un entorno virtual y la gamificación para influir en la motivación en el aprendizaje de un segundo idioma en estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan.

3.4 Objetivos específicos

- Identificar las necesidades y características de los participantes para el diseño de la estrategia didáctica.
- Desarrollar la estrategia didáctica que utilice entornos virtuales y gamificación.
- Implementar la estrategia didáctica que utiliza entornos virtuales y gamificación.

- Evaluar si la implementación de la estrategia didáctica influye en la motivación en el aprendizaje de un segundo idioma (inglés).

Capítulo IV. Metodología

En este capítulo se plantea el enfoque de la investigación, en donde se describe el objeto de estudio y los instrumentos a utilizar. Posteriormente se presenta el tipo de metodología de investigación y la descripción las fases del proceso de esta, con el objetivo de implementar estrategias didácticas por medio de un entorno virtual para influir en la motivación en el aprendizaje de un segundo idioma en estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan.

4.1 Enfoque de la investigación

La base de esta investigación es el enfoque cualitativo, Hernández-Sampieri et al. (2014) lo define como un modelo que utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación.

La investigación cualitativa es el procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes para construir un conocimiento de la realidad social. Tiene un proceso de conquista-construcción-comprobación teórica para intentar comprender el conjunto de cualidades interrelacionadas que caracterizan a un determinado fenómeno. La perspectiva cualitativa de la investigación intenta acercarse a la realidad social a partir de la utilización de datos no cuantitativos. Los datos recabados no son rigurosamente examinados u medidos en términos de cantidad, intensidad o frecuencia (Álvarez-Gayou et al., 2014).

Los investigadores cualitativos enfatizan la naturaleza de la realidad construida socialmente, la relación entre el investigador y lo que se investiga y las restricciones situacionales que modelan la búsqueda. Su objetivo es dar respuestas a situaciones que enfatizan como se crea la experiencia social y como se le da significado. La validez y la confiabilidad se buscan en la investigación cualitativa mediante la triangulación de métodos, este concepto implica utilizar los diversos métodos para verificar los resultados (Álvarez-Gayou et al., 2014).

4.2 Investigación basada en diseño

Para la investigación realizada se utilizó la metodología de investigación basada en diseño (IBD), que es un tipo de investigación orientada hacia la innovación educativa que consiste en la introducción de un elemento nuevo para transformar la realidad educativa (De Benito y Salinas, 2016).

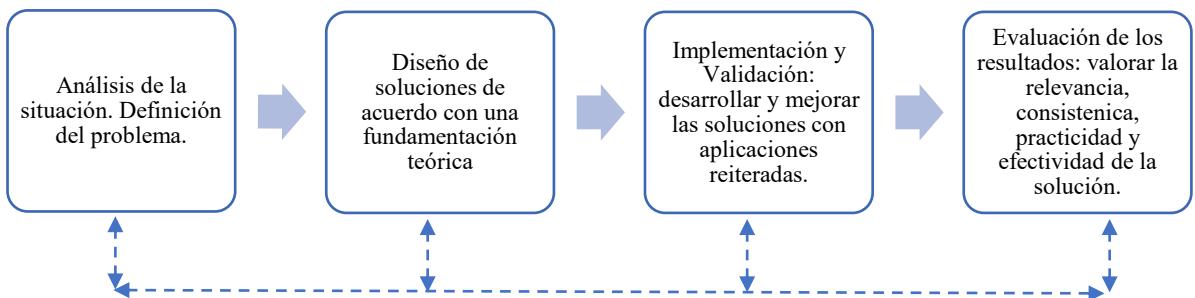
A principios de la década de los noventa se empezó a implementar la metodología IBD en el campo de Tecnología Educativa porque resulta muy apropiada para investigar propuestas educativas en escenarios virtuales. Se logra esto a partir de la construcción de productos, de propuesta de soluciones que mejoran los procesos y prácticas educativas. A través de estos productos se generan principios fundamentados para tomar decisiones basadas en la realidad. Estos estudios se realizan de forma iterativa, en el cual las acciones se revisan y el diseño propuesto se reformula para ajustarlo a las problemáticas analizadas, constituye una prerrogativa para la investigación en un campo cambiante como lo es la Tecnología Educativa (Coicaud, 2021).

La IBD no dispone de una metodología propia, más bien se apoya en cualquier método que se utilice, pero tiende hacia los métodos cualitativos (de Benito y Salinas, 2016). Las fases de la IBD son generales y por esta razón no precisa sobre los métodos de investigación que se deben utilizar. Las fases son generales porque no existen determinadas soluciones al problema educativo y requiere de aproximaciones reiteradas y creativas ante las eventualidades que puedan surgir. Esto da pie a que se realicen ajustes y correcciones constantes (Escudero, 2018).

Las múltiples reiteraciones hacen referencia a que al desarrollar varias veces las fases de la IBD se puede obtener un conocimiento más amplio, profundo y preciso sobre el problema de investigación y sus posibles soluciones, lo que le otorga un carácter dinámico. Una IBD debe resolver un problema educativo complejo y documentar los principios de investigación que surgen durante el proceso (Escudero, 2018). Las fases de la IBD se muestran en la figura 7.

Figura 7.

Fases de la IBD



Nota. La figura representa las fases y acciones que componen la IBD. Extraído de Escudero (2018), fuente original de Benito y Salinas (2016, p.49)

En la tabla 2, se describen de manera general las actividades e instrumentos para cada una de las fases de la IBD y con ello lograr los objetivos de la investigación.

Tabla 2.

Fases, actividades e instrumentos de la IBD

Fase	Actividades
Análisis de la situación. Definición del problema.	1. Análisis documental a través de una revisión sistemática. 2. Determinar las características y necesidades de los participantes. 3. Establecer los elementos importantes a incluir en la estrategia didáctica
Diseño de soluciones de acuerdo con una fundamentación teórica	1. Diseñar la estrategia didáctica alojada en el EVA ClassDojo para mejorar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de un segundo idioma. 2. Desarrollar el EVA ClassDojo y las actividades que ayuden a los estudiantes lograr los objetivos y mejorar la solución con aplicaciones reiteradas.
Implementación y Validación: desarrollar y mejorar las	1. Llevar a cabo la intervención con los participantes, mediante la aplicación de la estrategia didáctica.

Fase	Actividades
soluciones con aplicaciones reiteradas	2. Evaluar la motivación y el grado de aceptación de la estrategia propuesta.
Evaluación de los resultados	1. Evaluar los resultados para valorar la relevancia y efectividad de la solución y en su caso proponer la estrategia didáctica para el TECAAL ON-LINE.

4.2.1 Descripción del objeto de estudio

4.2.1.1 Población

Para esta investigación se consideraron estudiantes que cursaban la materia de inglés en el Bachillerato Escolarizado Plantel Jalpan. La Coordinación de Bachillerato Plantel Jalpan (2025-1) documentó que el Bachillerato Escolarizado Plantel Jalpan cuenta con una matrícula total de 230 estudiantes que se encuentran entre las edades de 15 a 18 años. La modalidad es escolarizada con una duración de tres años que se divide en seis semestres. Durante los seis semestres se imparte la materia de inglés.

4.2.1.2 Participantes

Dado que es un enfoque cualitativo los participantes se eligieron por conveniencia, es decir por aquellos a los que se tiene acceso (Hernández-Sampieri, Fernández, et al., 2014). Los estudiantes que se consideraron para la investigación fueron los que cursaban la materia de inglés IV en el periodo 2024-1 e inglés V en el periodo 2024-2.

4.2.1.3 Instrumentos

Para conocer como la implementación del entorno virtual con gamificación para el aprendizaje de un segundo idioma influye en la motivación de los estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan se consideraron los siguientes instrumentos.

1. Instrumento para el Diagnóstico: El cuestionario es un instrumento utilizado para recoger de manera organizada la información que permite dar cuenta de las variables que son de interés en la investigación y se utiliza como parte de la metodología. Se compone por un conjunto de preguntas que permitirá obtener la información de manera estandarizada (INEE, 2019). El cuestionario se diseñó para

conocer el contexto, las características y necesidades de los participantes, y con ello determinar elementos que ayuden al diseño y desarrollo de la estrategia didáctica. En el anexo IV, se puede consultar el instrumento.

2. Instrumento para conocer la *Motivación hacia actividades académicas*: se adaptó el propuesto por las autoras Flores y Gómez (2010), a las necesidades específicas de la investigación y los participantes, se puede consultar en el anexo V. El instrumento incluye reactivos relacionados con autoeficacia, atribución externa, atribución interna y motivación de logro. Emplea una escala tipo Likert con cinco opciones de respuesta. El puntaje más alto corresponde a “muy parecido a mí” y el más bajo a “nada parecido a mí”. La versión inicial se validó mediante juicio de expertos y se piloteó con una muestra de estudiantes de bajo rendimiento. La versión final, después de eliminar los reactivos que disminuían la consistencia interna global del instrumento se obtuvo un índice Alpha de Cronbach de 0.88.
3. Instrumento Entrevista Semiestructura: se definieron las preguntas base para realizar la entrevista y conocer la opinión de los participantes sobre la estrategia didáctica. La guía de la entrevista semiestructurada que se realizó en la primera iteración (prueba piloto) se encuentra en el anexo VII. Posteriormente en la segunda iteración se hicieron cambios a este, se encuentra en el anexo VIII y de la misma manera en la tercera iteración (anexo IX).
4. Instrumento Observación del participante: se registraron los hallazgos observados en una bitácora digital durante la aplicación de la estrategia. Para la investigación se contempló una participación activa, la cual considera que el observador participa en la mayoría de las actividades, pero no se mezcla totalmente, siendo ante todo un observador. Al ser la docente que imparte la materia de inglés IV y V y la que diseñó la estrategia didáctica se tiene esta participación activa. Se registraron los hallazgos en una bitácora digital (Hernández-Sampieri, Fernández, et al., 2014).

4.2.2 Fase de análisis de la situación y definición del problema

A continuación, se muestran los instrumentos que se utilizaron:

4.2.2.1 Revisión sistemática

Para identificar los factores que influyen en el aprendizaje del inglés, se realizó una revisión sistemática. Para ello, se llevaron las etapas que sugiere Sánchez-Meca (2010). La pregunta a responder fue ¿Cuáles son los factores que influyen en el aprendizaje del inglés en nivel medio superior y superior de instituciones Latinoamericanas? Como resultado se obtuvieron los siguientes códigos o categorías y los factores encontrados

Los códigos que se consideraron fueron:

- Agencia del estudiante (motivación, metas, actitud, interés)
- Contexto social (ambiente/condiciones de clases)
- Contexto económico/ políticas nacionales
- Currículo/ estrategias didácticas actualizadas e innovadoras
- Agencia del docente
- Preparación y conocimiento del docente
- Utilización de TIC
- Incluir cuestiones culturales
- Relación constante con el inglés

4.2.2.2 Cuestionario Diagnóstico

Para analizar la situación de los participantes, estudiantes de la Escuela de Bachilleres del Plantel Jalpan, se diseñó un cuestionario diagnóstico el cuál consta de las categorías: Nivel de inglés, herramientas digitales de estudio, TECAAL ON-LINE y videojuegos e inglés con 15 preguntas en total, se aplicó a los estudiantes que cursaban la materia de inglés IV (2024-1).

4.2.3 Fase diseño de soluciones

En esta fase con los resultados de las actividades de la fase de análisis se diseñó la estrategia didáctica basada en el EVA ClassDojo y las necesidades de los participantes.

4.2.3.1 Diseño Instruccional: Modelo ADDIE

El modelo de diseño instruccional utilizado para diseñar la estrategia didáctica alojada en un entorno virtual de aprendizaje y la gamificación para mejorar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés como segundo idioma fue el modelo ADDIE, que se puede utilizar con diversos fines ya que es un proceso de diseño instruccional interactivo, en donde los resultados de evaluación de cada fase pueden regresar al diseñador a fases previas (Belloch, 2017; Morales, 2022).

El DI se aplicó para desarrollar la estrategia didáctica al curso *Intermediate English* cuyo objetivo fue que los estudiantes practicaran sus conocimientos de inglés intermedio por medio de la gamificación. Consultar los anexos X, XI y XII para conocer los diseños de la estrategia didáctica en cada iteración. Después del diseño se desarrollaron los contenidos y actividades en el EVA *ClassDojo* para lograr los objetivos de aprendizaje del inglés como segundo idioma.

4.2.4 Fase de implementación y validación

En la fase de implementación se llevó a cabo la intervención con el grupo de inglés IV (2024-1) y de inglés V (2024-2) y se aplicaron los instrumentos necesarios para evaluar la motivación y el grado de aceptación de la estrategia propuesta. Las actividades realizadas en esta etapa fueron las que se están en la tabla 3:

Tabla 3.

Actividades

Actividad	Descripción
Aplicación del cuestionario para conocer la motivación hacia las actividades académicas antes de aplicar la estrategia.	Se aplicó al inicio de la intervención a 54 alumnos que cursaban inglés IV en el 2024-1.

Actividad	Descripción
Observación participante	Se escribieron los hallazgos observados en una bitácora digital.
Entrevista a participantes	Se realizó en la primera iteración (prueba piloto) se encuentra en el anexo VII. Posteriormente en la segunda iteración se hicieron cambios a ésta, se encuentra en el anexo VIII. En la tercera iteración también se hicieron cambios, se encuentra en el anexo IX.
Aplicación del cuestionario para conocer la motivación hacia las actividades académicas después de aplicar la estrategia.	Se aplicó a 55 alumnos en la primera iteración, 40 en la segunda iteración y en la tercera iteración al terminar la intervención a 38 alumnos que cursaban inglés V en el periodo 2024-2.

4.2.5 Fase de evaluación de los resultados

En esta fase se evalúan los resultados para valorar la relevancia y efectividad de la estrategia didáctica.

Capítulo V. Resultados de la Investigación Basada en Diseño

En el quinto capítulo de la Tesis se exponen los resultados obtenidos. La investigación se realizó con la metodología de Investigación Basada en Diseño (IBD), lo que permitió el análisis y evaluación reiterada de las fases que se llevaron a cabo para proponer una solución real. Por medio de la metodología IBD se obtuvo un conocimiento teórico sobre cómo es que los entornos virtuales y la gamificación influyen en la motivación del inglés como segundo idioma. Esta metodología fue aplicada con alumnos pertenecientes a la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan que cursan la materia de inglés.

5.1 Iteración I de la IBD

En la primera iteración se realizó el modelo de diseño instruccional del ADDIE. Las fases del ADDIE se trabajaron dentro de las fases de la IBD. Se realizó un análisis inicial, con ello se diseñó la estrategia didáctica, se implementó para después validar y evaluarla.

5.1.1 Fase Análisis

En esta fase se analizó mediante una revisión bibliográfica si la motivación es un factor determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como segundo idioma, para ello se realizó una revisión sistemática y una prueba diagnóstica a los participantes para determinar sus características y necesidades y con ello diseñar la estrategia didáctica.

5.1.1.1 Revisión sistemática

En la revisión sistemática, los autores consultados consideran que la motivación es un factor indispensable en el aprendizaje del inglés como segundo idioma. Para encontrar las categorías se realizó una codificación axial (Bisquerra, 2009) en donde se agruparon y se relacionaron los códigos para organizarlas.

Lo que permitió establecer que los factores que influyen en el aprendizaje significativo del inglés son: la agencia del estudiante, la cual incluye la motivación, metas, actitud e interés del estudiante; el contexto social, como el ambiente o las condiciones de clase; el currículo y las estrategias didácticas actualizadas e innovadoras; la preparación y conocimiento del docente para demostrar su agencia; la utilización de las TIC; incluir cuestiones culturales

del idioma; la relación constante con el inglés desde una temprana edad; el contexto económico y las políticas nacionales. Siendo la agencia del estudiante, la cual incluye la motivación, metas, actitud e interés del estudiante la más mencionada (Landaverde y García, 2024).

5.1.1.2 Diagnóstico

Se realizó un diagnóstico a los participantes para conocer sus características, preferencias y sus expectativas al momento de aprender inglés como segundo idioma. En el cuestionario (anexo IV) para el diagnóstico se preguntaron datos sociodemográficos, y preguntas abiertas donde se buscaba conocer su percepción de su nivel de inglés y qué importancia le dan al aprendizaje del idioma. También se quería conocer qué modalidad de actividades prefieren y su opinión acerca de la gamificación.

Para poder realizar el cuestionario diagnóstico primero fue necesario que los tutores de los alumnos firmaran un consentimiento informado (ver anexo I) y los alumnos el asentimiento informado (anexo II), ya que los alumnos pertenecen a la Escuela de Bachilleres y son menores de edad, también se obtuvo autorización por parte de la institución (ver anexo III). Posteriormente se trabajó con los estudiantes que cumplieron con este requisito. Se trabajó con los grupos 1 y 2 que cursaban la materia inglés IV en el periodo 2024-1, en total eran 74 alumnos. Se destaca que 56 estudiantes entregaron el consentimiento informado, con un 76% de participación, y de estos alumnos el 96% de los estudiantes, con consentimiento, contestaron el cuestionario diagnóstico.

La Escuela de Bachilleres, como complemento a las materias de inglés, ofrece la herramienta del Tecno Centro de Autoaprendizaje de Lenguas (TECAAL), con el fin de apoyar la práctica y autoaprendizaje de idiomas. A partir de la pandemia se ofrecen dos modalidades: presencial y ON-LINE. En TECAAL presencial en el Plantel Jalpan, los alumnos pueden leer libros, ver películas o trabajar en tareas de inglés. En la modalidad ON-LINE, estos pueden ingresar a diversos *Google Classrooms* en donde hay actividades como videos, ejercicios de gramática, crucigramas, sopas de letras, entre otras.

En referencia al TECAAL los estudiantes prefieren la modalidad ON-LINE, así como lo muestra la figura 8, mencionaron que lo prefieren porque es más cómodo y fácil poder hacer

actividades a distancia. También mencionaron que les gusta el tipo de interacción y retroalimentación que reciben, además de que es más divertido. Se pueden observar estos códigos en la figura 9.

Figura 8.

¿Qué modalidad de TECAAL prefieres?

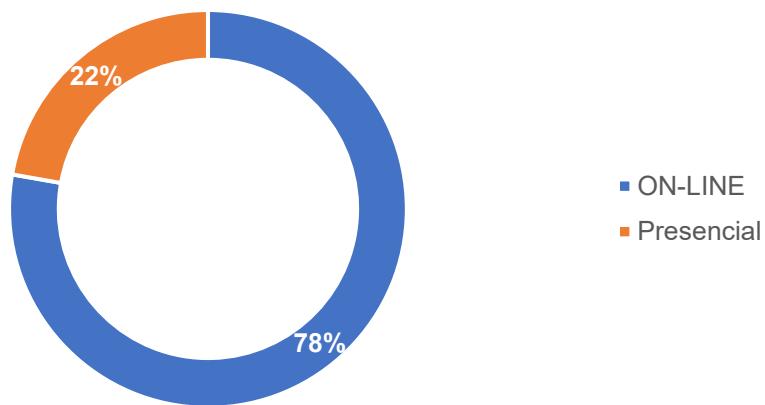
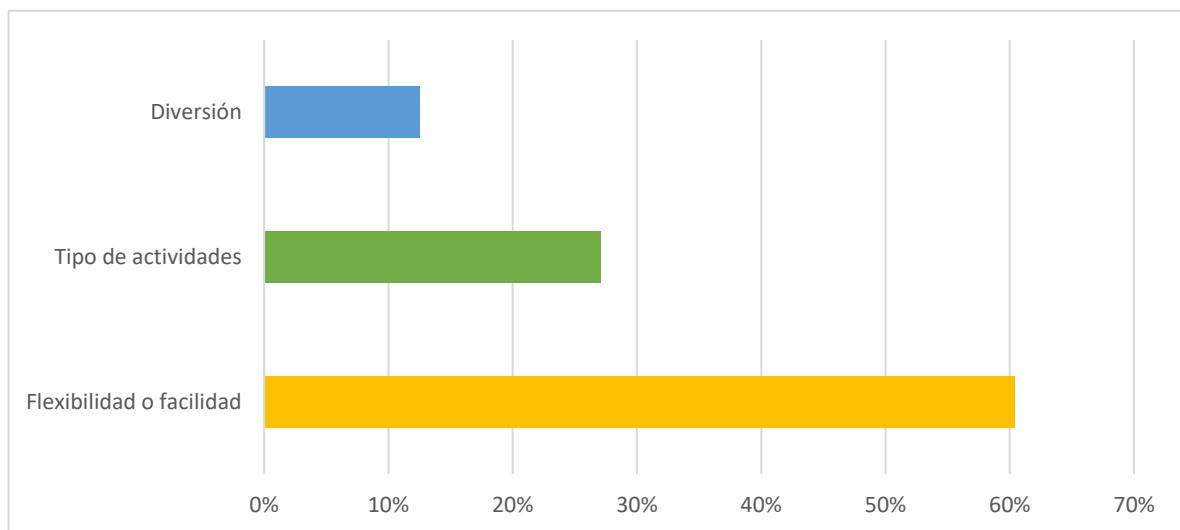


Figura 9.

¿Por qué prefieres el TECAAL ON-LINE?



Al demostrar que los participantes prefieren los entornos virtuales para practicar inglés, se preguntó si les interesaría incluir elementos de gamificación en estos entornos. Se utilizó la

palabra videojuego, en lugar de gamificación ya que los participantes no están relacionados con el término.

Los alumnos creen que la gamificación o videojuegos, como se señala en la figura 10, son herramientas viables para aprender inglés como segundo idioma. Los códigos mencionados fueron que la gamificación o videojuegos ayudan a aprender inglés porque de ellos pueden obtener un aprendizaje más significativo y se aprende de una manera divertida, además de que incluyen instrucciones claras, hace uso de las TIC y reciben retroalimentación instantánea. Estos códigos se encuentran expresados en la figura 11. Todos los participantes expresaron que estaban interesados en participar en actividades que incluyeran aspectos de los gamificación y entornos virtuales.

Figura 10.

¿Crees que los videojuegos ayudan a aprender inglés?

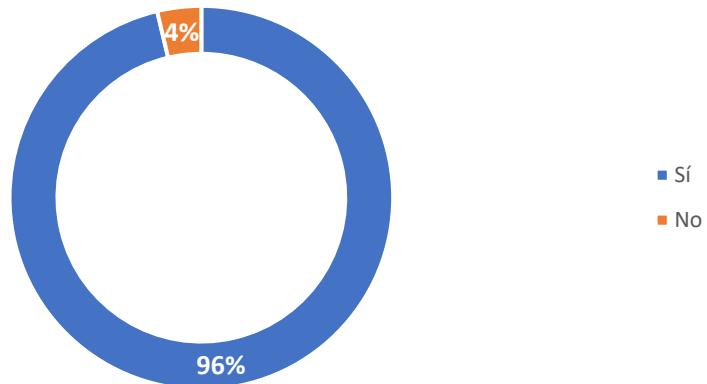
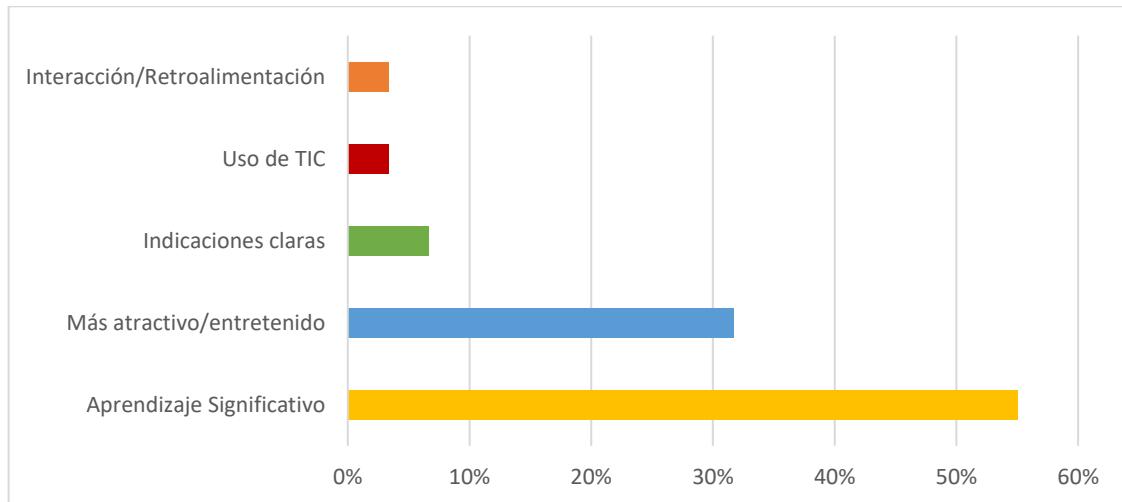


Figura 11.

¿Por qué crees que los videojuegos ayudan o no ayudan a aprender inglés?



Dado que los estudiantes prefieren practicar inglés en entornos virtuales por la naturaleza flexible de éstos y que además estaban abiertos a integrar aspectos de la gamificación en sus prácticas del idioma entonces se deduce que la propuesta de la estrategia didáctica: *Intermediate English* tendrá un impacto en el aprendizaje de inglés como un segundo idioma.

5.1.2 Fase de Diseño

En esta fase se diseñó la solución y se desarrolló la estrategia didáctica para posteriormente implementarla. El diseño de la estrategia se puede consultar en el anexo X. Mientras que el desarrollo de la estrategia en el EVA ClassDojo consta de la creación de cuatro actividades interactivas con dinámicas de gamificación orientadas a mejorar la motivación hacia el aprendizaje del inglés como segundo idioma.

5.1.2.1 Diseño Instruccional

Análisis: Diagnóstico

El modelo de diseño instruccional ADDIE se utilizó como fundamentación teórica para el diseño de la estrategia didáctica. En el modelo ADDIE, en la fase de análisis, empieza por la fase diagnóstica para conocer las necesidades didácticas y las expectativas de los participantes. Para el diseño de la estrategia didáctica se hizo un diagnóstico en donde se

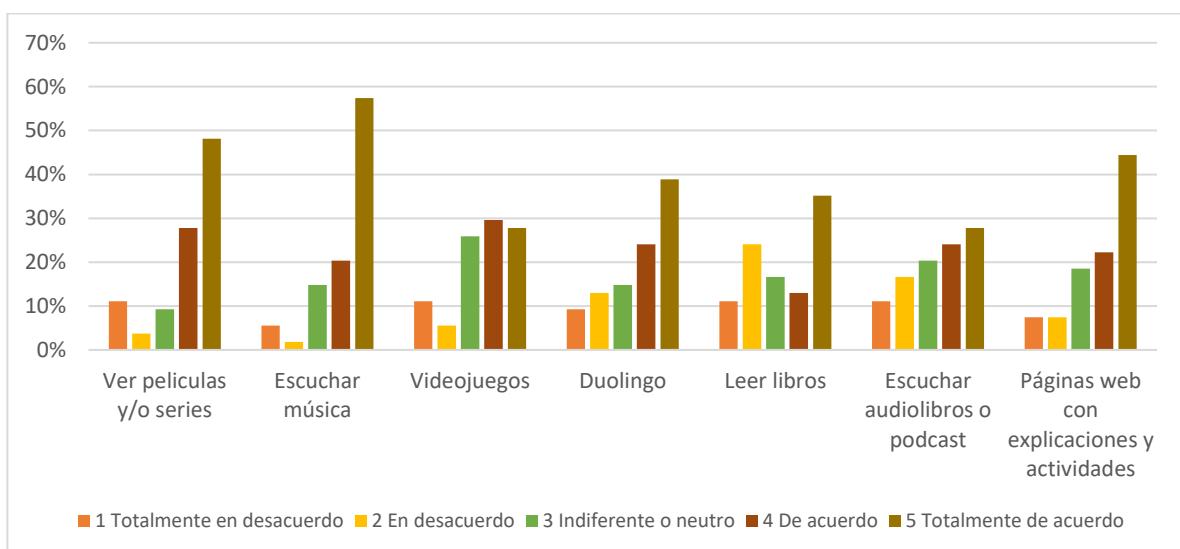
buscaba conocer qué tipo de herramientas digitales y elementos usan para aprender inglés como segundo idioma y que cambiarían de las ya existentes en el TECAAL.

El diagnóstico se realizó a 54 alumnos que cursaban la materia de inglés en la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan. Se determinó que los alumnos prefieren las herramientas digitales ya que les permite trabajar desde la virtualidad además de preferir actividades interactivas y creativas. Con base en estos hallazgos del diagnóstico, se derivó que los participantes buscaban estudiar inglés como segundo idioma con entornos virtuales flexibles que incluyan aspectos de gamificación ya que los motiva a aprender.

Primero, se les preguntó a los participantes si les interesaría participar en una estrategia didáctica que se asemejara a un videojuego, a lo cual todos respondieron que sí. Para identificar las características o elementos de la estrategia didáctica, se les preguntó sobre las herramientas digitales que utilizan para estudiar inglés. En la figura 12 se muestra que los estudiantes tienden a utilizar herramientas digitales como escuchar música, ver películas y/o series y realizar actividades en páginas web. Como actividades que utilizan, pero no tan comúnmente mencionaron videojuegos y aplicaciones como Duolingo. Las actividades a las que son indiferentes son el leer libros y escuchar audiolibros o podcast.

Figura 12.

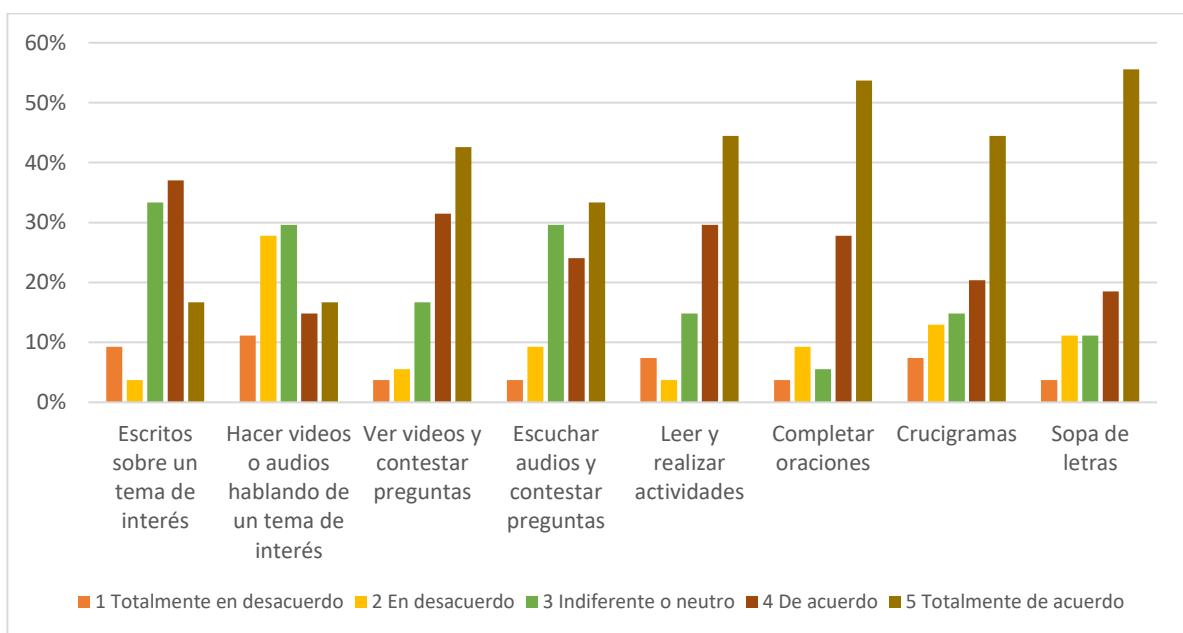
Enumera las herramientas digitales que utilizas para estudiar inglés, 1 siendo totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo



Siendo que prefieren la modalidad virtual de TECAAL para estudiar inglés, se les preguntó sobre las actividades que más utilizan para estudiar inglés en esta modalidad. En la figura 13 se demuestra que las actividades de TECAAL *ON-LINE* que prefieren son el completar oraciones, leer, ver videos y contestar preguntas, realizar actividades de comprensión lectora, sopa de letras y por último los crucigramas. Realizar videos o audios de un tema de interés no son actividades que les guste hacer.

Figura 13.

De las siguientes actividades virtuales del TECAAL ON-LINE, ¿cuáles consideras que son las adecuadas para aprender inglés? Enumera, 1 siendo totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.



También se les preguntó que cambiarían y que agregarían del TECAAL *ON-LINE* para mejorar su experiencia. En la figura 14 los estudiantes expresan que si pudieran cambiar algo sería el implementar actividades más creativas y divertidas para poder tener una variedad de actividades. También comentan que es importante que se incluyan indicaciones más claras y mejorar la dinámica de registro y revisión de actividades, lo cual se puede observar en la figura 15.

Figura 14.

¿Qué cambiarías a las actividades virtuales del TECAAL ON-LINE?

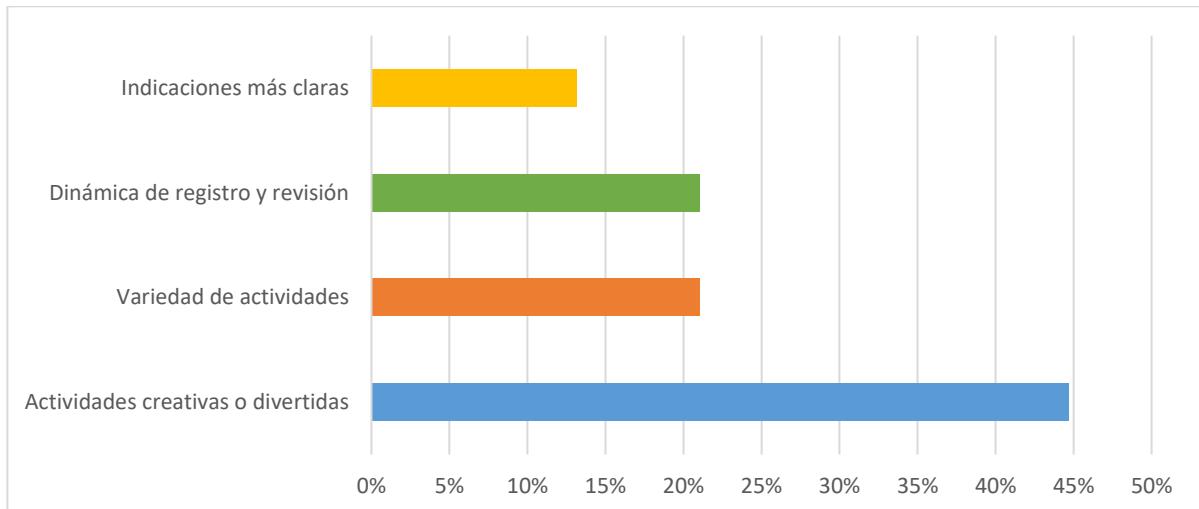
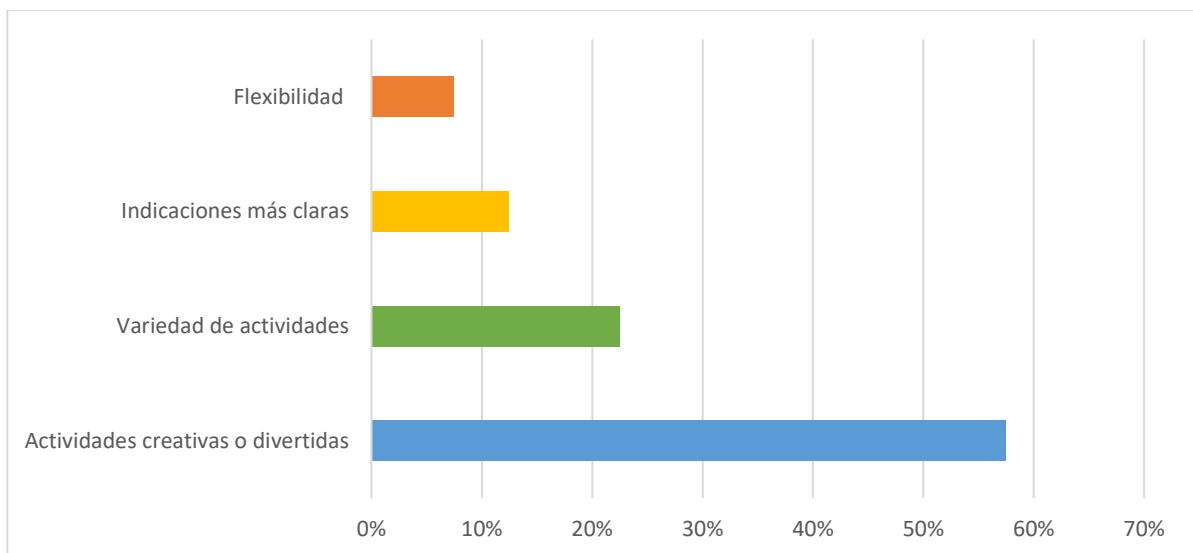


Figura 15.

¿Qué agregarías a las actividades virtuales del TECAAL ON-LINE?



Diseño

Dado lo anterior, se empezó con la búsqueda de entornos virtuales que permitieran la creación de materiales y actividades gamificadas. En un inicio se consideró utilizar *Classcraft*, ya que permite trabajar de manera interactiva e innovadora. *Classcraft* utiliza los

principios motivadores de los juegos para crear una experiencia positiva para los alumnos y se pueden trabajar las actividades que ya se utilizan en clase como la participación, entregar tareas, realización de trabajos, etc., pero en febrero 2024 salió un comunicado para avisar que la plataforma dejaría de estar en funcionamiento.

Fue necesario buscar otro entorno virtual similar para alojar la estrategia didáctica propuesta. La plataforma que se eligió fue *ClassDojo*, pero esta tiene menos aspectos de gamificación que *Classcraft*. La solución fue incorporar otras aplicaciones virtuales como *Nearpod*, *Kahoot*, *Blooket* entre otros en *ClassDojo* para compensar la gamificación. Con esta experiencia se demuestra que es necesario ser flexibles con el uso de herramientas tecnológicas en la educación.

Se establecieron los objetivos de aprendizaje de la estrategia didáctica basados en la unidad I del programa de estudios PRE-19 de la Escuela de Bachilleres, UAQ de la materia *Inglés V*. El objetivo específico del módulo fue repasar los tiempos presentes para después aplicarlos en diversas actividades lúdicas. En el anexo X se puede visualizar el diseño de la primera iteración.

El módulo se estructuró de la siguiente manera:

Modulo 1: Present Tense

Subtemas

1.1 Presente simple

Objetivo: Contestar las preguntas correctamente utilizando el cuento en presente simple

1.2 Presente progresivo

Objetivo: Contestar las preguntas correctamente utilizando el contexto que se presenta en el video.

1.3 Presente perfecto

Objetivo: Encontrar los verbos conjugados en la sopa de letras y relacionarlo con su forma base.

1.4 Presente perfecto progresivo

Objetivo: Completar oraciones en present perfect progressive para adquirir armas para derrumbar a los evil blocks para defender sus torres.

Se seleccionaron las plataformas de Quizizz, Nearpod, Wordwall y Blokot para alojar las actividades. Los criterios de evaluación y acreditación fueron el 100% de participación en actividades, la entrega puntual con una calificación mínima de 8.

Desarrollo

El diseño de la estrategia se desarrolló en la plataforma de ClassDojo. En las figuras 16 y 17 se muestra la pantalla de bienvenida del EVA, en donde podían personalizar su avatar y se publicaban las indicaciones, además de las actividades pendientes. En las figuras 18 y 19 se muestra el apartado de portafolios en donde se publicaban y se entregan las actividades.

Figura 16.

Pantalla de bienvenida: Actividades pendientes

The screenshot shows the ClassDojo student dashboard. At the top, there's a navigation bar with icons for Home, Portfolio, Switch student, and Alumno De Prueba. Below the navigation, there's a profile section for 'Alumno De prueba' featuring a cartoon monster icon. To the right of the profile is a 'My portfolio' section with options for Photo, Video, Draw, File, and Journal, and a 'View All' button. Below this is a 'To Do' section. The first item in the 'To Do' list is 'Activity 1.3 Word search of verbs conjugated in the past participle.' It includes instructions: 'Be careful, you only have 5 lives and 20 minutes to solve it.' and a link: 'https://wordwall.net/play/72900/161/883'. There's also a 'Start' button. The second item in the 'To Do' list is 'Activity 1.2 Present progressive: Shrek meets Donkey', with the due date listed as 'Mon, Aug 26 - Intermediate English'. At the bottom left, there are buttons for 'My classes', 'Intermediate English' (which is highlighted in purple), 'Edit monster', and 'View report'. On the far left, there are also 'Visit' and 'Dojo Islands' buttons.

Figura 17.

Pantalla de bienvenida: Anuncios

The screenshot shows the ClassDojo welcome screen for a student named "Alumno De prueba". The interface includes a navigation bar with "Home", "Portfolio", "Switch student", and "Alumno De Prueba". Below the navigation is a section titled "Intermediate English" with a "My portfolio" area containing icons for Photo, Video, Draw, File, and Journal, and a "View All" link. It also shows "Class 0" and "School 0". To the left, there's a "Dojo Islands" section with a "Visit" button and a "My classes" list where "Intermediate English" is selected. Other options include "Edit monster" and "View report". On the right, there's a "Stories" section featuring a post from "Ms. Landaverde" dated "Oct 14, 2024" about a Quizizz activity. A thumbnail image of the activity is shown, and the text describes the task of practicing past tense with the platform Quizizz, including steps to click a link, write a name, dress up an avatar, and start the game while watching a video.

For this activity you will be practicing the past tense with the platform Quizizz. To play you must first click the link and write your name. Once you write your name you can dress up your avatar, as you like. After you are done, you must press "start game". You can watch the video and see the questions at the same time. Also, if you want to move freely throughout the video you can.

Figura 18.

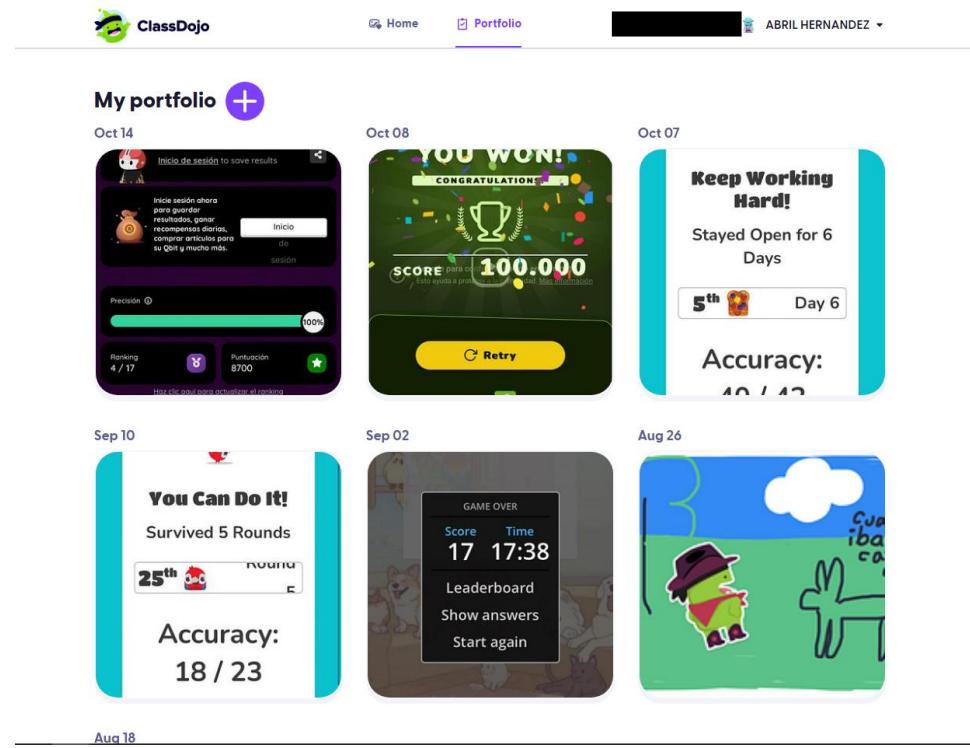
Portafolio: Actividades por entregar

The screenshot shows a ClassDojo portfolio page with the following details:

- To Do** section:
 - Activity 1.3 Word search of verbs conjugated in the past participle.**
Students will solve the wordssearch by finding the correct conjugation of the listed verbs by clicking the first letter.
Be careful, you only have 5 lives and 20 minutes to solve it.
 - Instructions:
 - Click :<https://wordwall.net/play/72909/161/883>
 - Write your full name
 - Press start
 - Find the conjugated verb and match it to the infinitive verb by clicking the first letter.
 - Upload a screenshot of your score.
 - You may also check the leaderboard.
 - Start** button
- Activity 1.2 Present progressive: Shrek meets Donkey**
DUE: 25/08/2024
Students will follow along with the video in the present tense and answer the questions.
 - Instructions:
 - Click the Nearpod link: <https://app.nearpod.com/?pin=W5MDS>
 - Write your full name
 - Press play on the video and answer the questions as they appear.
 - When you are finished go to Classdojo and draw a picture of your favorite scene from the video as evidence.
 - *When the activity ends it will not show your score, but don't worry, I will be able to see it.
 - Start** button
- Activity 1.1 Reading and Listening Comprehension Quiz**
DUE: 18/08/2024

Figura 19.

Portafolio: Actividades entregadas



The screenshot shows the 'All portfolio posts' section of the ClassDojo app. On the left, there's a sidebar with navigation links like 'Story', 'Calendar', 'Messages', 'Points', 'Directory', 'Insights', 'Classes', 'Student login', and 'Support'. The main area shows a grid of activity posts:

- May 31:** 'You Can Be It! Survived 6 Rounds' by Luis Gonzalez. Accuracy: 10 / 10.
- May 31:** 'Keep Going Survived 10 Rounds' by Luis Gonzalez. Accuracy: 33 / 40 (83%).
- May 31:** 'Don't Stop Now Survived 6 Rounds' by Luis Sanchez. Accuracy: 18 / 26.
- May 30:** 'Activity 1.4 Tower Defense' by Stephanie Lemus.
- May 30:** 'Activity 1.3 Word search' by Stephanie Lemus.
- May 30:** 'Activity 1.2 Video with b...' by Stephanie Lemus.
- May 30:** 'Activity 1.1 Reading Com...' by Stephanie Lemus.

Las actividades que se desarrollaron fueron las siguientes:

Activity 1.1: Quiz de comprensión lectora en presente simple en la plataforma de *Quizizz*. Los alumnos debían entrar a la plataforma y escuchar la historia en presente simple e ir contestando las 15 preguntas conforme aparezcan en la pantalla, como se muestra en la figura 20.

Figura 20.

Activity 1.1

The screenshot shows a Quizizz activity titled "Activity 1.1". On the left, there is a "Bonus" button and a "0" score indicator. Below the title, it says "Read the comprehension below". A small thumbnail image of a book cover titled "The Secret Artist" is shown. To the right, instructions say "Answer Q1 - Q15 based on the comprehension given". The activity consists of seven questions, each with a "Multiple Choice" option. The questions are:

- Q1: What is Alex?
- Q2: What does Alex do to relax after a busy day?
- Q3: What are Alex's favorite colors?
- Q4: What is Alex's favorite season?
- Q5: What does Alex enjoy in the evening?
- Q6: What is Alex painting for her son's bedroom?
- Q7: How long does it usually take Alex to set up her painting area?

At the bottom, there are buttons for "Display", "Annotations", and a settings icon.

Activity 1.2: Video sobre una película con preguntas en presente progresivo en la plataforma de *Nearpod*. En esta actividad los alumnos vieron un fragmento de una película conocida, y aparecían preguntas conforme avanzaba el video. En total fueron 10 preguntas, en las figuras 21 y 22 se muestra la actividad.

Figura 21.

Activity 1.2

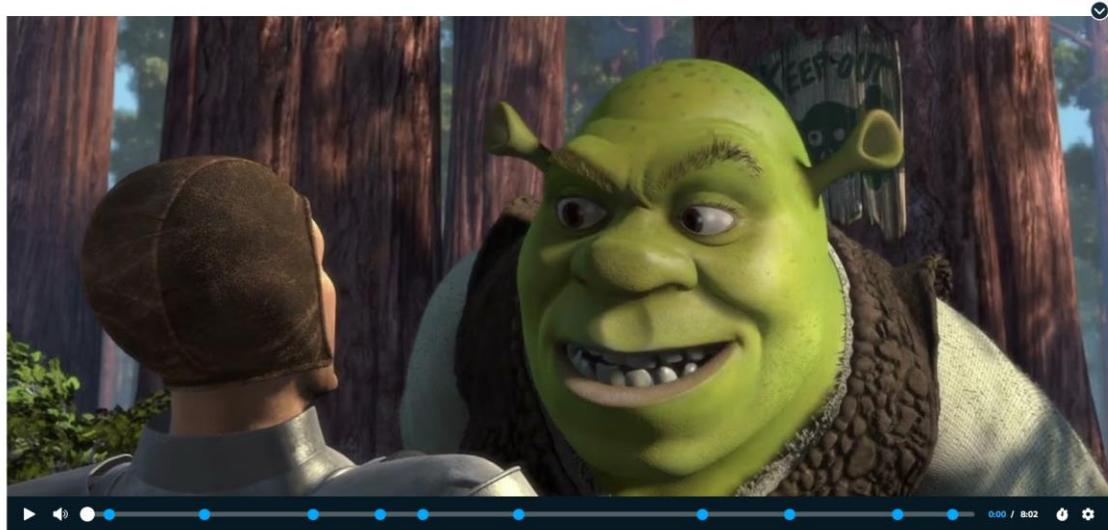


Figura 22.

Activity 1.2

A screenshot of a digital platform displaying a multiple-choice question. The question is: "What are the villagers planning to do?" Below the question are four options, each preceded by a radio button:

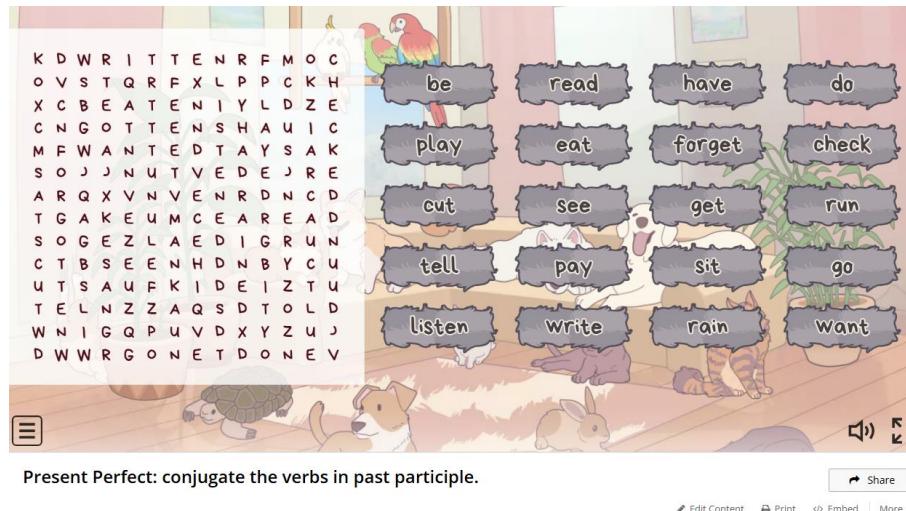
- A. They are trying to be friends with Shrek.
- B. They want to attack Shrek.
- C. They are preparing a surprise birthday party.
- D. They are lost.

At the bottom left is a blue "Submit" button. At the bottom right is a blue progress bar with several small blue dots. It shows the time as "0:12 / 8:02".

Activity 1.3: Sopa de letras de verbos en pasado participio para practicar el presente perfecto en la plataforma de *Wordwall*. En la actividad se tenía que relacionar el verbo base con la conjugación en pasado participio con un límite de tiempo y de intentos fallidos.

Figura 23.

Activity 1.3



Present Perfect: conjugate the verbs in past participle.

Share

Edit Content Print Embed More

Activity 1.4: Juego de defensa de torres en presente perfecto progresivo en la plataforma de *Blooket*. Los alumnos deben responder preguntas para obtener dinero y con ello comprar avatares para defender sus torres. En la figura 24 y 25 se muestra la actividad. Eran un total de 15 preguntas.

Figura 24.

Activity 1.4

Alumno

50

Is the following sentence correct? Why have you been studying so much lately?

Correct

Incorrect

Figura 25.

Activity 1.4



5.1.3 Fase de Implementación

5.1.3.1 Implementación del diseño instruccional

En la primera iteración se implementó la estrategia didáctica en un grupo de cinco estudiantes que cursaban la materia de inglés VI en el periodo 2024-1 como prueba piloto durante una semana. Los cinco estudiantes que se eligieron para la prueba piloto fueron según su desempeño en la materia durante el semestre, fueron dos de desempeño alto, uno de desempeño medio y dos de desempeño bajo. Se consideraron sus calificaciones y participación en clase.

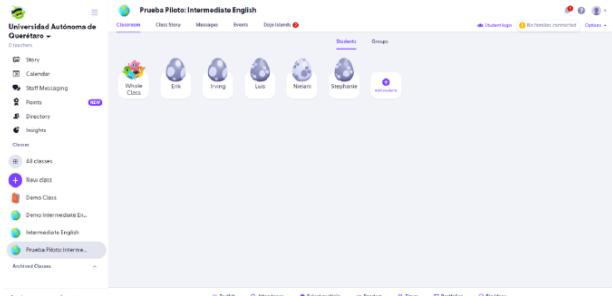
Primero se les compartió un instructivo a los estudiantes sobre como entrar a ClassDojo y el funcionamiento de la plataforma como se visualiza en la figura 26. Posterior a ello realizaron las cuatro actividades. Todos los estudiantes cumplieron con los criterios de evaluación de la estrategia didáctica.

Figura 26.

Instructivo de ClassDojo

Pasos para iniciar con ClassDojo

1. Primero será necesario sacar a tu monstruo de su cascarón, porque por el momento aparecen así:



Nota. Tendrás hasta el día 27 de mayo 2024 a las 8:00 am para hacer esto.

Para hacer esto puedes utilizar el código QR. Puedes utilizar ClassDojo en:

Navegador web: <https://www.classdojo.com/>

Aplicación móvil: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.classdojo.android>

5.1.4 Fase de validación

Para la iteración I de la IBD se utilizó la entrevista semiestructurada como instrumento de evaluación. Al terminar con la iteración se detectó que se requería de algún instrumento para poder analizar la motivación además de observar a los participantes durante la implementación y con ello realizar la triangulación de instrumentos y obtener resultados más completos y confiables.

5.1.4.1 Evaluación del diseño instruccional

Para evaluar la estrategia didáctica se utilizó la entrevista semiestructurada como instrumento. La guía se puede visualizar en el anexo VII y se entrevistaron a los 5 alumnos. Se les preguntó a los participantes acerca del entorno virtual *ClassDojo* y las demás plataformas que se implementaron en la estrategia didáctica.

Entrevista semiestructurada.

De acuerdo con los comentarios de los participantes se obtuvieron los siguientes comentarios y recomendaciones mostrados en la tabla 4:

Tabla 4.

Estrategia didáctica: Plataformas

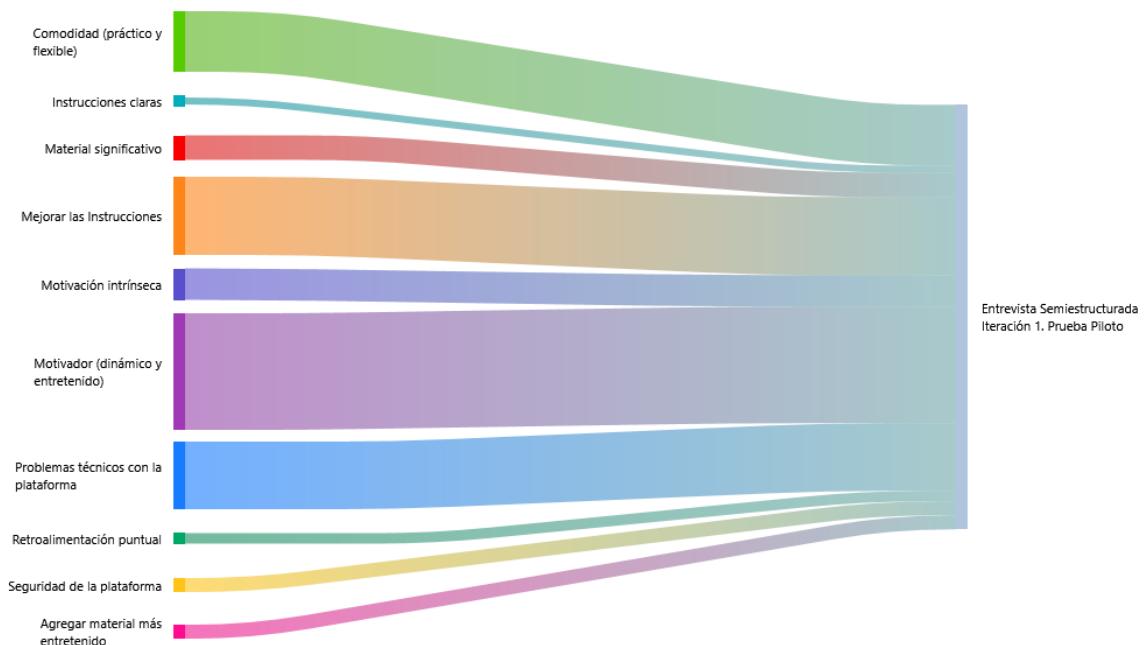
Plataforma	Comentarios
ClassDojo	<ul style="list-style-type: none">• Incluir una capacitación de cómo utilizarlo• Mejorar o especificar más las indicaciones• Asignar la puntuación claramente
Quizizz	<ul style="list-style-type: none">• Especificar si se puede mover libremente o no en la plataforma• Incluir lecturas/audios más interesantes y no tan lentas, ya que cuentan con un nivel básico-intermedio• Qué incluya más preguntas y mejor distribuidas
Nearpod	<ul style="list-style-type: none">• Avisar que el puntuaje no se puede ver al final
Wordwall	<ul style="list-style-type: none">• Su manejabilidad puede llegar a ser difícil en celular, ya que no se permite hacer zoom y a veces el dedo puede obstruir la selección de la letra• Dar más tiempo• Explicar que se debe seleccionar únicamente la primera letra
Blooket	<ul style="list-style-type: none">• Incluir una cantidad más grande de preguntas porque después de un tiempo se empiezan a repetir• Dar instrucciones más claras• Especificar cuantas rondas se van a jugar• Mencionar como se ve cuando ya se termina el juego.
Dojo Islands	Les interesaría conocer más acerca de Dojo Islands.

Actitud: Motivación

Además de las recomendaciones, los comentarios más recurrentes que expresaron fueron que el hacer actividades en entornos virtuales que implementan la gamificación les es más dinámico y entretenido, lo cual los motiva a hacerlas. También mencionaron que era más cómodo hacer las actividades ya que se podían hacer desde cualquier lugar con internet o señal y se tenía la opción de trabajar desde la aplicación en celular o en computadora de acuerdo con las posibilidades y gustos de cada uno. Los comentarios clasificados en los códigos mencionados anteriormente se pueden observar en la figura 27:

Figura 27.

Diagrama Sankey: Iteración 1



En resumen, expresaron que la estrategia didáctica era innovadora y divertida, al igual que presentaba la opción de realizar las actividades desde cualquier lugar además de que si existe una retroalimentación. Esto les es motivador y los lleva a una motivación intrínseca al sentir que hacen las actividades por convicción propia y no solo por una calificación o por cumplir. Sugirieron indicaciones más claras ya que existía confusión en algunas además de la necesidad de integrar material más interesante en unas de las actividades. Hubo algunos problemas técnicos con algunas de las actividades y también comentan que *ClassDojo*

permite entrar a las cuentas de otros compañeros. Los comentarios se tomaron en cuenta para el rediseño de la estrategia didáctica de la siguiente iteración.

5.2 Iteración II de la IBD

En esta iteración ya no se recurrió a la fase del análisis porque de acuerdo con la evaluación de la iteración anterior ya no fue necesario volver hacer porque los cambios y comentarios solo fueron sobre detalles de la estrategia didáctica.

5.2.1 Fase de Diseño

5.2.1.1 Diseño Instruccional

Diseño

Para el rediseño de la estrategia didáctica, en la segunda iteración se trabajó de nuevo con la unidad I del programa de estudios PRE-19 de la Escuela de Bachilleres, UAQ de la materia *Inglés V*. El objetivo específico fue el mismo. Se trabajo el módulo nuevamente, ya que la primera iteración se realizó como prueba piloto con un grupo diferente al de la siguiente iteración. En el anexo XI se puede visualizar el diseño de la segunda iteración.

El módulo se estructuró de la siguiente manera, únicamente cambiando el objetivo de la primera actividad:

Modulo 1: Present Tense

Subtemas

1.1 Presente simple

Objetivo: Contestar las preguntas correctamente utilizando el cuento.

1.2 Presente progresivo

Objetivo: Contestar las preguntas correctamente utilizando el contexto que se presenta en el video.

1.3 Presente perfecto

Objetivo: Encontrar los verbos conjugados en la sopa de letras y relacionarlo con su forma base.

1.4 Presente perfecto progresivo

Objetivo: Completar oraciones en present perfect progressive para adquirir armas para derrumbar a los evil blocks para defender sus torres.

Los criterios de evaluación y acreditación fueron el 100% de participación en actividades, la entrega puntual con una calificación mínima de 8.

De los cambios que se implementaron en el rediseño fueron en el EVA *ClassDojo*, en el apartado de *Class Story*, se publicaron las instrucciones de las actividades a más detalle como se observa en la figura 26 para atender los comentarios sobre la necesidad de incluir instrucciones más claras. En la sección de *Class Story* también se publicaron infografías que resumían los temas que se verían en las actividades, el significado de la puntuación y las instrucciones detalladas, ya que en las instrucciones de la actividad se tiene un límite de caracteres.

Fue necesario cambiar algunas de las plataformas, ya que en el transcurso del rediseño algunas de estas modificaron las herramientas que ofrecían en sus versiones gratuitas. Por ejemplo, Quizizz ya no permitía agregar videos en su plan gratuito, entonces se optó por Kahoot. También se procuró agregar material entretenido en la actividad. En la actividad tres en Wordwall se aumentó la cantidad de vidas y tiempo que tenían para resolver. Además, se dio la recomendación de hacerlo en computadora para evitar los problemas técnicos. En la cuarta actividad se pusieron las instrucciones detalladas y recomendaciones en el apartado de *Class Story* porque hubo varios comentarios sobre que no fue claro que se debía hacer. También se aumentó el número de preguntas a 30 ya que en el primer diseño eran 15 y tendían a repetirse.

La otra actividad se mantuvo ya que tenía un mayor grado de aceptación. Por último, se les comentó acerca de *Dojo Islands*, y se dieron espacios en clase para que la exploraran y jugaran con sus compañeros.

Figura 28.

Class Story

Ms. Landaverde
Intermediate English
Aug 12, 2024

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
Reading Comprehension Quiz	Activity 1.1	Contestar las preguntas correctamente utilizando el cuento

Participación Fecha de apertura o participación Fecha de cierre

Individual Asincrónica	12 de agosto 2024 8:00 am	18 de agosto 2024 11:00 pm
------------------------	---------------------------	----------------------------

Indicaciones

Students will follow along with the story in the present tense and answer the questions.

Instructions:

- Click the Kahoot link: https://kahoot.it/challenge/02928313?challenge_id=36378001-b57b-4ec5-b499-89c68865c52_1723495871991
- Write your full name
- Press play on the video and answer the questions. You will not be able to return to the video during the quiz. If you need to watch the video again or during the quiz, you may open the following link: <https://www.youtube.com/watch?v=f5V1leCwC0>
- By answering questions correctly, you will get points
- You will be shown your score, take a screenshot and upload a screenshot of your score as evidence.

Entorno Virtual

Hello Students, for this week we will be practicing the present simple. You can check out the detailed instructions of this weeks activity here.

For this you will not be able to return to the video during the quiz. If you need to watch the video again during the quiz, you may click the following link:
<https://www.youtube.com/watch?v=f5V1leCwC0>

If you have any questions you may use this space to ask them. (Si tienen preguntas sobre la actividad de esta semana, pueden utilizar este espacio para hacerlas)

5 likes

Desarrollo

Las actividades que se desarrollaron para la segunda iteración fueron:

Activity 1.1: Quiz de comprensión lectora en presente simple en la plataforma de *Kahoot*. Después de ver el video debían contestar 11 preguntas, como se observa en la figura 29 y 30.

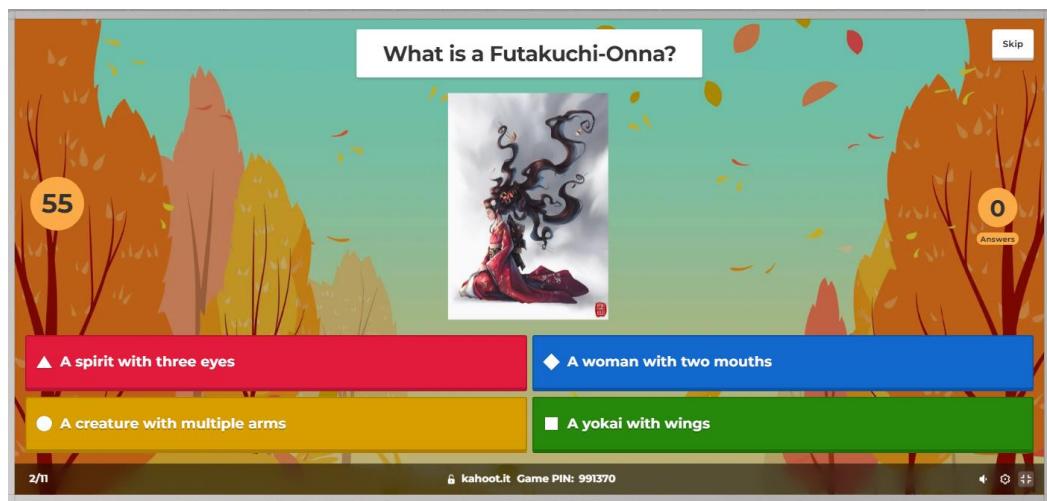
Figura 29.

Activity 1.1



Figura 30.

Activity 1.1



Activity 1.2: Video sobre una película con preguntas en presente progresivo en la plataforma de *Nearpod*. Esta actividad se mantuvo sin cambios de la primera iteración.

Activity 1.3: Sopa de letras de verbos en pasado participio para practicar el presente perfecto en la plataforma de *Wordwall*, como se muestra en la figura 31.

Figura 31.

Activity 1.3

Wordwall Create better lessons quicker

19:57 Tap the first letter of a hidden word 0

Present Perfect: conjugate the verbs in past participle.

Share Edit Content Print Embed More

Activity 1.4: Juego de defensa de torres en presente perfecto progresivo en la plataforma de *Blooket* (figura 32).

Figura 32.

Activity 1.4

30 Questions + Add Question estrella071

Blooket

Present Perfect Progressive
Complete the sentences in present perfect progressive.

Save Set

Add Info Time Limit

Add Question Quizlet Import

Spreadsheet Import Question Bank

Show Answers

Question 1
She _____ coffee every morning since she was 18.
20 sec

Question 2
They _____ (play) soccer on Sundays.
Typing 30 sec

Question 3
_____ you _____ pizza on Friday nights?
20 sec

Question 4
He _____ (help) his mom in the afternoons.
Typing 30 sec

Question 5
The children _____ for an hour in the heat.
20 sec

5.2.2 Fase de Implementación

5.2.2.1 Implementación del diseño instruccional

En esta segunda iteración se implementó la estrategia didáctica en un grupo de 55 estudiantes que cursaban la materia de inglés V en el periodo 2024-2 durante cuatro semanas. Primero se les compartió un instructivo a los estudiantes sobre como entrar a ClassDojo y el funcionamiento de la plataforma como en la primera iteración además de una capacitación presencial. Posterior a ello realizaron las cuatro actividades.

Para la siguiente iteración se dio una capacitación a los participantes antes de iniciar con la estrategia didáctica.

A lo largo de la implementación de la estrategia didáctica no todos los participantes cumplieron con los criterios de evaluación lo que resultó en el abandono del 27% de los estudiantes en la participación en la investigación.

5.2.3 Fase de validación

Se puede decir que, según los resultados del cuestionario de motivación hacia actividades académicas, la entrevista semiestructurada y las observaciones registradas, que estaban motivados de manera intrínseca los participantes.

5.2.3.1 Cuestionario Motivación hacia actividades académicas

Al terminar con la primera iteración se detectó que se requería de un instrumento para poder analizar la motivación y con ello realizar la triangulación de instrumentos y obtener resultados más completos y confiables. Como solución, se aplicó el cuestionario de motivación a las necesidades del contexto de la investigación propuesto por Flores y Gómez (2010). Se prestó especial atención a los ítems que correspondían con la actitud en relación con las actividades que realizaron durante la estrategia didáctica.

En esta segunda iteración se aplicó el cuestionario en dos momentos. Primero se aplicó antes de implementar la estrategia didáctica y se les pidió a los participantes que consideraran la clase de inglés tradicional y las actividades que hacían en el TECAAL al responderlo. Posterior a su participación en la estrategia didáctica se les aplicó nuevamente

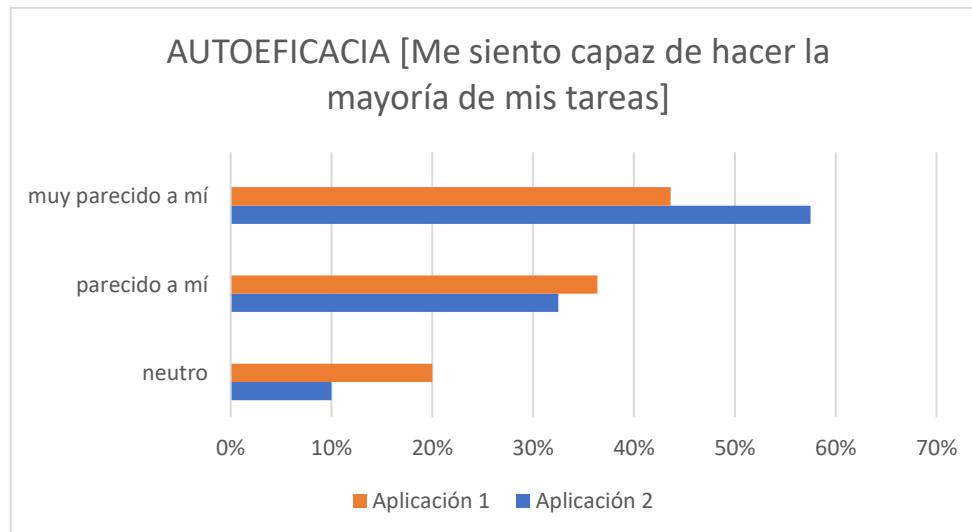
el cuestionario de motivación hacia actividades académicas para evaluar el impacto de la estrategia didáctica.

En resumen, se logró ver un incremento en la motivación intrínseca, ya que los estudiantes dejaron de relacionar ciertos factores externos como la opinión de los demás, maestros, la suerte o la dificultad de la tarea a su éxito en la materia de inglés después de implementar la estrategia didáctica. Más estudiantes expresaron que su éxito académico depende de factores internos como su capacidad, el querer aprender, habilidades y esfuerzo. Aunque la calificación que obtienen sigue siendo un factor importante. En el anexo 6 se muestran los ítems completos.

En la figura 33 se observa que ha aumentado su percepción y confianza sobre qué tan capaces son para hacer sus tareas después de implementar el entorno virtual y la gamificación para aprender inglés como segundo idioma.

Figura 33.

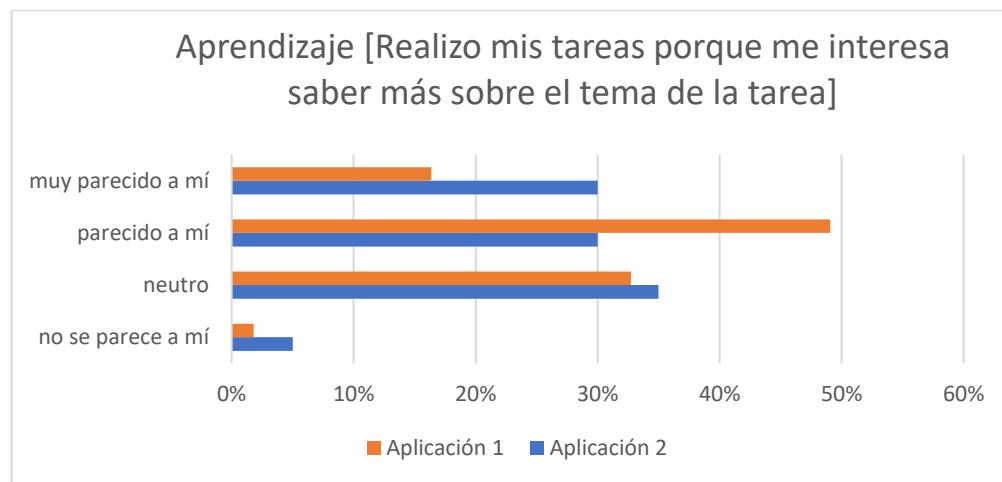
Autoeficacia [Iteración II]



En la figura 34 se observa un aumento en su ímpetu por aprender cosas nuevas después de la implementación de la estrategia didáctica.

Figura 34.

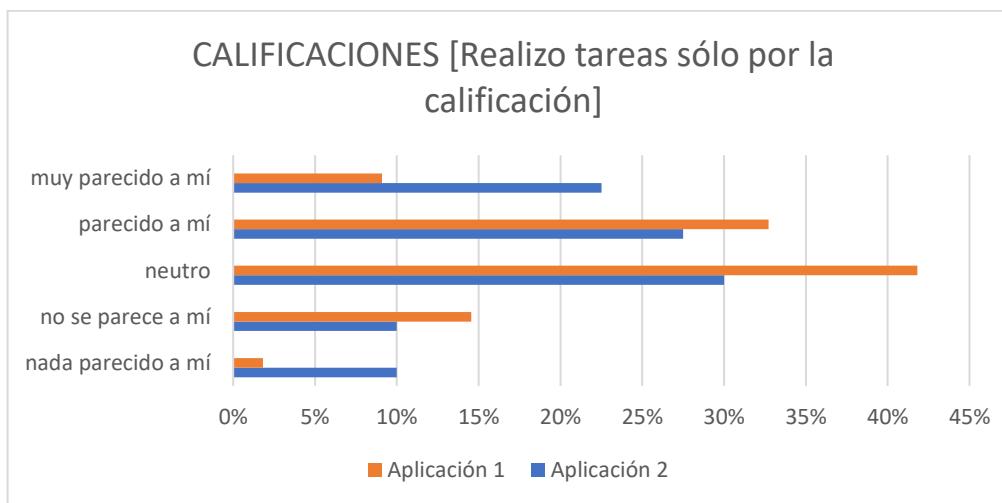
Aprendizaje [Iteración II]



Después de implementar la estrategia didáctica, menos participantes expresaron que la calificación es lo más importante de su aprendizaje, como se muestra en la figura 35.

Figura 35.

Calificaciones [Iteración II]



Al incorporar los entornos virtuales y la gamificación, los participantes relacionan más su desempeño en el aprendizaje de un segundo idioma con su propia habilidad (figura 36) y esfuerzo (figura 37) y menos a factores externos como los maestros (figura 38) o la suerte (figura 39).

Figura 36.

Habilidad [Iteración II]

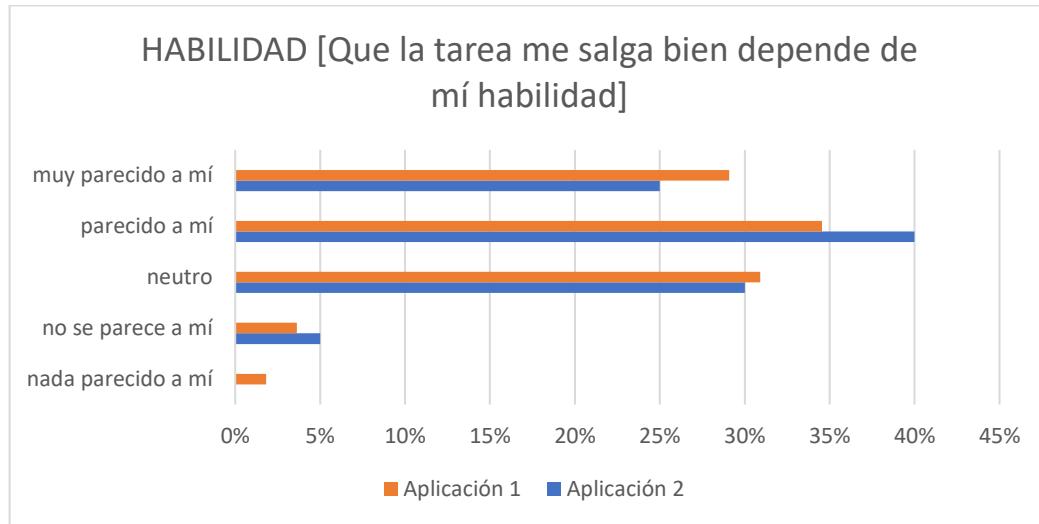


Figura 37.

Esfuerzo [Iteración II]

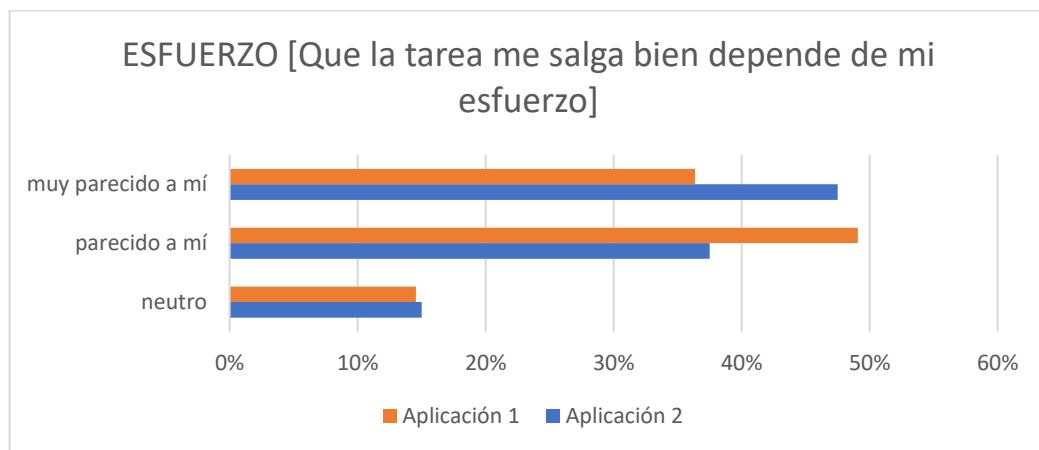


Figura 38.

Maestro [Iteración II]

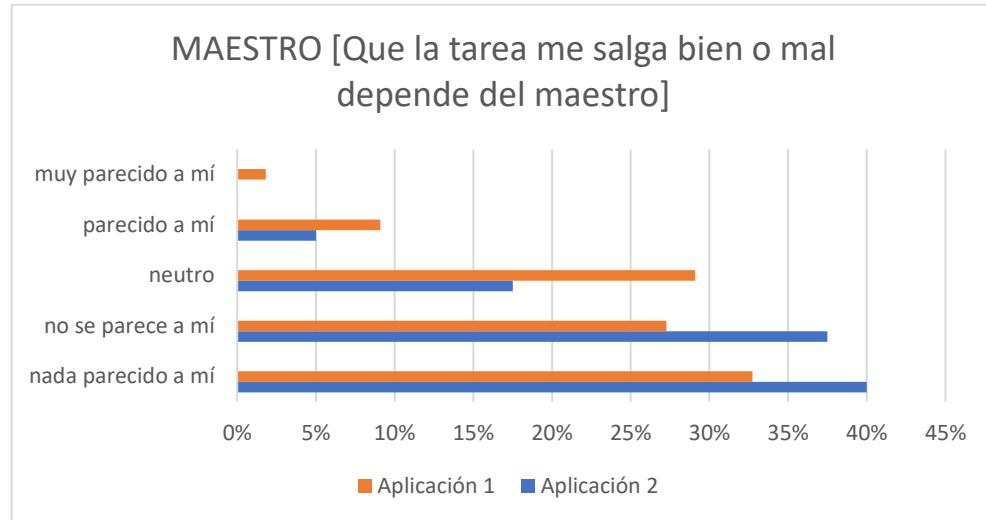
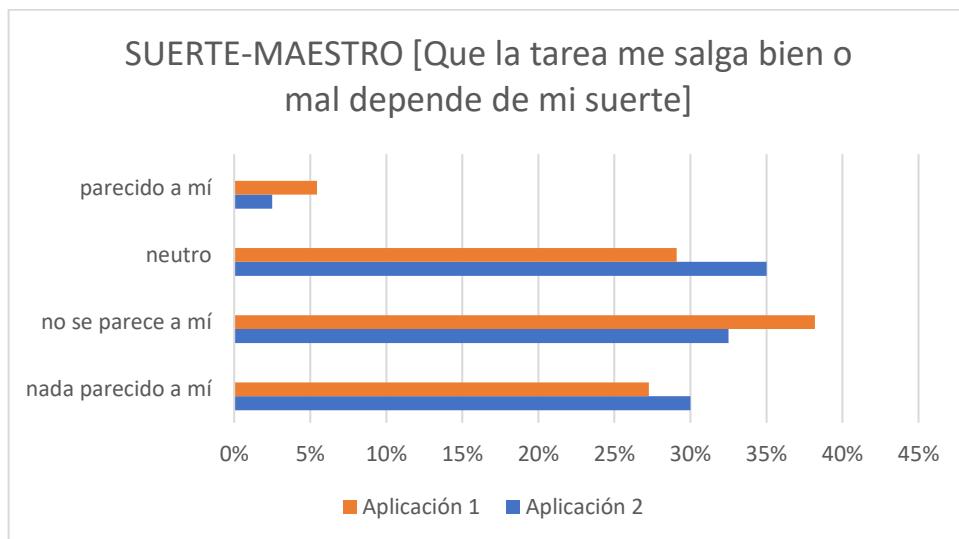


Figura 39.

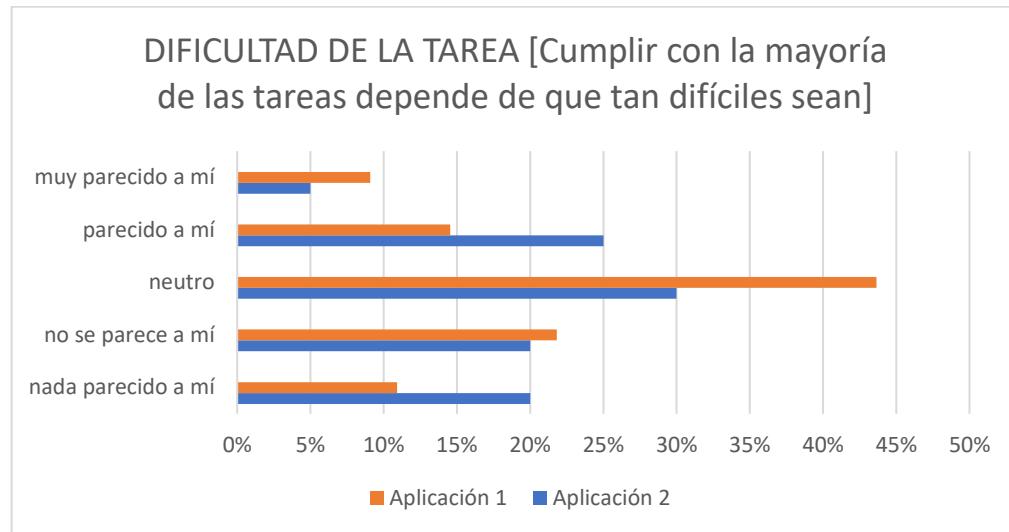
Suerte-Maestro [Iteración II]



En la figura 40 se muestra que disminuyó como afecta la dificultad de la tarea con cumplir con las tareas o aprobar.

Figura 40.

Dificultad de la tarea [Iteración II]



5.2.2.1 Observación

Se utilizó el instrumento de la observación durante la investigación, además de los instrumentos mencionados anteriormente. Las observaciones se registraron en la tabla 5. A lo largo de la investigación se pudo observar la interacción de los participantes con la estrategia didáctica y estos se mostraron interesados en participar. Expresaban que las actividades eran divertidas y las realizaban en sus momentos libres. Hubo fallas técnicas que se detallan en la tabla 5, estos problemas se atendieron durante clase o por mensaje.

Tabla 5.

Observación [Iteración II]

Tema	Iteración 2			
Objetivo	Conocer la experiencia de los participantes con la estrategia didáctica			
Fecha	Observación	Acción	Comentarios	Fotos
14 de agosto 2024	Se realizó una capacitación sobre el uso de ClassDojo y las generalidades del curso de manera	Se incorpora a estos nuevos participantes al estudio y se les da la capacitación	Expresaron los participantes que la plataforma se ve sencilla e iniciaron a explorarla y a personalizar su avatar. Algunos tuvieron problemas para	

Tema	Iteración 2			
Objetivo	Conocer la experiencia de los participantes con la estrategia didáctica			
Fecha	Observación	Acción	Comentarios	Fotos
	presencial, tras la cual seis estudiantes adicionales expresan su interés en participar, motivados por el potencial de la plataforma.	a todos los participantes.	ingresar el código de ClassDojo, esos casos se resolvieron de manera individual.	
16 de agosto 2024	Al explorar ClassDojo, los participantes se percataron de la herramienta de Dojo Islands	Se acordó que se le dedicarían espacios en donde podrían jugar con esta función.	Jugaron con esta función, solo expresan que es un poco lenta para jugar y los controles pueden ser difíciles de controlar. La motivación de los estudiantes aumenta significativamente cuando ven el potencial lúdico de la plataforma. Sin embargo, los problemas técnicos pueden convertirse en una barrera importante, lo que subraya la necesidad de asegurar una experiencia técnica estable para mantener el interés de los participantes.	

Tema	Iteración 2		
Objetivo	Conocer la experiencia de los participantes con la estrategia didáctica		
Fecha	Observación	Acción	Comentarios
16 de agosto 2024	Los participantes interactúan de manera entusiasta con "Dojo Islands", colaborando en la construcción de edificios en equipos. No obstante, el segundo grupo, que realizó la actividad al final del día, mostró menos interés debido a que ya era la última hora.	Se dedicó más tiempo a la exploración de esta función, permitiendo que los participantes continúaran utilizándola fuera del horario de clases.	La gamificación promueve la colaboración y el trabajo en equipo, pero el contexto temporal en el que se desarrolla la actividad es un factor crucial que afecta la motivación. Planificar actividades en momentos óptimos puede maximizar la participación y el entusiasmo de los estudiantes.
14 al 18 de agosto 2024	Mencionaron que la actividad de Kahoot había llegado a su número máximo de jugadores.	Se abrió un nuevo link para que los participantes que no habían hecho la actividad la pudieran hacer	El Kahoot básico únicamente permite 40 jugadores entonces fue necesario volver a iniciar la actividad para que todos pudieran hacerla.
19 al 25 de agosto 2024	Les agrada las actividades en donde se incluyen cosas culturales como películas conocidas.	Para la siguiente iteración se tomará en cuenta para el rediseño de la estrategia didáctica.	
26 de agosto al 09 de septiembre	Las últimas dos actividades se cerraron	Se les extendió el plazo para	

Tema	Iteración 2			
Objetivo	Conocer la experiencia de los participantes con la estrategia didáctica			
Fecha	Observación	Acción	Comentarios	Fotos
	antes de tiempo.	hacer esas actividades.		
29 de agosto 2024	Comentan que desde la computadora no permite subir capturas directo a la actividad	Se les dio la opción de subirla o en portafolio general o utilizar la aplicación móvil.		

5.2.3.2 Entrevista semiestructurada

Evaluación del diseño instruccional

Después de implementar de nuevo la estrategia didáctica, se entrevistaron a seis estudiantes de quinto semestre del Bachillerato Escolarizado, según su desempeño en la plataforma de *ClassDojo*. Se entrevistaron a estudiantes con un desempeño bajo, intermedio y avanzado. De acuerdo con los resultados del cuestionario y las observaciones registradas en la bitácora se hicieron cambios a la entrevista semiestructurada de la primera iteración (anexo VIII).

Se obtuvieron los siguientes comentarios y recomendaciones por parte de los participantes, dividido por las categorías ya mencionadas:

Técnica: Entornos virtuales y Gamificación

Consideran que la estrategia didáctica es dinámica, llamativa, divertida y que permite un aprendizaje significativo. Comentan que estas herramientas si son útiles para aprender un segundo idioma.

Estrategia didáctica: ClassDojo y Plataformas

Se preguntó de nuevo sobre sus experiencias con el entorno virtual *ClassDojo* y cada una de las actividades en las distintas plataformas, en la tabla 6 se muestran los comentarios.

Tabla 6.*Estrategia didáctica: Plataformas*

Plataforma	Comentarios
ClassDojo	<ul style="list-style-type: none"> • Fue fácil de usar/ funcional/ accesible • Buenas dinámicas y divertido • Instrucciones claras y buena distribución • Diversas herramientas (tiene juegos) • Interesante • No se pueden subir capturas desde la computadora • Que haya más actividades • No les llegaban notificaciones de cuando se entregaban sus actividades • El código para entrar expira • A veces es lenta • No se percataron de lo que se publicaba en Class story
Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> • Tenía una historia entretenida • Solo se podía visualizar el video al inicio o se tenía que ir a YouTube • Estaba fácil de hacer
Nearpod	<ul style="list-style-type: none"> • Fue de las favoritas • Entretenida y Divertida • Les gusto que se entregó un dibujo como evidencia de la actividad. • Dinámica
Wordwall	<ul style="list-style-type: none"> • Fácil y sencilla • Desafiante y desarrolla habilidades • Había una palabra repetida • Complicada por el límite de vidas • Causó estrés
Blooket	<ul style="list-style-type: none"> • Divertida, entretenida e interactiva • Es muy parecido a los videojuegos

Plataforma	Comentarios
Dojo Islands	<ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones confusas, no sabía cómo jugar • Entretenido • Puedes jugar y convivir en tus ratos libres • Es muy parecido a otros videojuegos como Minecraft • Aún es beta entonces es lento

Actitud: Motivación

Les motiva que se puede personalizar el avatar, el hecho de que es más dinámico y entretenido. Esto en consecuencia les hace retener la información de manera más sencilla. En resumen, si se sienten más motivados al utilizar un entorno virtual y la gamificación y están más inclinados por la motivación intrínseca.

Comentarios

Se consideró la opción de que la dinámica de entrega fuera que las actividades se asignaban el lunes y se entregan el siguiente lunes ya que algunos participantes comentaban que no les gustaban las entregas los domingos ya que como era fin de semana se les olvidaba y otros mencionaban que aprovechaban los fines de semana para hacerlas porque entre semana están ocupados. Los comentarios sobre de problemas técnicos disminuyeron, pero aún había posibilidades de mejora.

La relación de los códigos detectados en la entrevista están en la figura 41.

Figura 41.

Diagrama Sankey: Iteración 2



Comparado los resultados con la entrevista de la iteración 1, se sienten más motivados al utilizar la estrategia didáctica, al igual que su opinión sobre que es cómodo y práctico hacer las actividades. Sienten motivación intrínseca para realizar las actividades, pero si hay quienes las hacen por motivación extrínseca, como una calificación. Los comentarios sobre instrucciones confusas, problemas técnicos y la petición de incluir materiales más entretenidos disminuyeron considerablemente, pero aún había confusión en las instrucciones. Hubo algunas actividades que se les hicieron más complicadas, pero aun así cumplieron con ellas. Comentan que las actividades son entretenidas y contienen material relevante. Estos señalamientos se consideraron en la tercera iteración para mejorar la estrategia didáctica.

5.3 Iteración III de la IBD

En esta iteración se utilizó la evaluación de la iteración anterior para el rediseño de la estrategia didáctica, tampoco se regresó a la fase de análisis porque los cambios y comentarios fueron sobre detalles de la estrategia didáctica.

5.3.1 Fase de Diseño

5.3.1.1 Diseño Instruccional

Diseño

Se aplicó nuevamente la estrategia didáctica actualizada de acuerdo con los comentarios obtenidos de la segunda iteración. De las recomendaciones que se hicieron en la iteración anterior, los cambios que se hicieron fue el agregar, además de las instrucciones escritas en *Class Story*, videotutoriales de cómo hacer cada actividad. Se cambiaron algunas plataformas por otras que permitieran que el participante avanzara a su propio ritmo y que incluyeran más aspectos de gamificación.

Los cambios de plataforma fueron de nuevo *Kahoot* por *Quizizz*, ya que *Quizizz* volvió a actualizar su plan gratuito y permite integrar videos, estableciendo un límite de cinco por cuenta. Esta plataforma tiene más aspectos de gamificación y permite que el participante avance a su propio ritmo. Se cambio *Nearpod* por *Educaplay*, ya que esta plataforma tiene un interfaz más adecuado para uso en teléfono celular. Por último, la plataforma de *Blooket* se mantuvo, pero se cambió a otra modalidad de juego que fuera más sencillo. La actividad de *Wordwall* (sopa de letras) se eliminó porque la mayoría de los alumnos consideran los mecanismos del juego estresantes y por ende no útil para el aprendizaje del inglés, preferían abandonar la actividad.

En esta tercera iteración de la fase de diseño se trabajaron los tiempos pasados, pero con los cambios necesarios. Los cambios fueron ser aún más específicos con las indicaciones con ayuda de otras herramientas como videotutoriales y utilizar plataformas que se pueden adecuar a los diferentes niveles de conocimiento y adaptables para teléfono celular. Al aplicar estos cambios se cumplieron con las necesidades de los participantes. En el anexo XII se puede visualizar el diseño de la tercera iteración.

Modulo 2: Past Tense

Subtemas

- 2.1 Pasado simple y pasado perfecto
- 2.2 Pasado progresivo
- 2.3 Pasado perfecto progresivo

Objetivo específico: Repasar los tiempos pasados para después aplicarlos en diversas actividades lúdicas.

Se seleccionaron las plataformas de Quizizz, Blooket y Educaplay para alojar las actividades. Los criterios de evaluación y acreditación fueron el 100% de participación en actividades, la entrega puntual con una calificación mínima de 8.

Desarrollo

A continuación, se muestra a más detalle los cambios del tercer diseño de la estrategia didáctica:

En el EVA *ClassDojo* en el apartado de *Class Story* las instrucciones se pusieron tanto en inglés y en español, además de incluir un videotutorial cómo se observa en a figura 42 para que las instrucciones fueron aún más claras.

Figura 42.

Class Story Instrucciones

The screenshot shows a ClassDojo dashboard. At the top, there are navigation links: Home, Portfolio, Switch student, and Alumno De Prueba. Below this, a post from 'Ms. Landaverde Intermediate English' dated 'Sep 30, 2024' is displayed. The post contains a screenshot of a Blooket game interface. The game screen shows a question: 'They ___ to Paris last summer. That is why they don't have money.' Below the question is a play button icon. Underneath the play button are four colored boxes labeled 'game', 'travel', 'beer', and 'coffee'. To the right of the game interface, there is descriptive text for 'ACTIVITY 2.1' and 'EXTRA INSTRUCTIONS'. The activity description is in English, while the extra instructions are in Spanish. Both sections include a link to a video tutorial.

ACTIVITY 2.1 is now live in the portfolio section

EXTRA INSTRUCTIONS:

For this week's activity you will be managing a Café. Students will run a Café and serve customers by answering questions. The game is broken into days, and each day the student will have to serve so many customers before they are able to upgrade their Café. If they fail to serve 3 customers in a day, their game is over. The setting below changes how many days they should try to keep their Café open, but it doesn't have a real effect on the game. You can start a new game, you only have to change your name.

Bellow you will be able to see a tutorial.

Due date: Monday 07/10/24

INSTRUCCIONES EXTRAS:

En la actividad de esta semana, estarán administrando un Café. En el Café, los estudiantes dirigen un Café y atienden a los clientes respondiendo preguntas. El juego se divide en días y cada día los estudiantes tendrán que atender a tantos clientes antes de poder mejorar su Café. Si no atienden a 3 clientes en un día, se acaba el juego. La siguiente configuración cambia cuántos días deben intentar mantener abierto su Café, pero no tiene un efecto real en el juego. Si puedes iniciar un juego nuevo, solo debes cambiar tu nombre.

Adjunto un video tutorial.

[Fecha de entrega: Lunes 07/10/24](#)

Activity 2.1: Manejo de un Café en donde responderán preguntas en pasado simple y pasado perfecto en la plataforma de *Blooket*. En el nuevo juego deben responder preguntas (figura 43) y con ello obtener comida para alimentar a sus clientes (figura 44). El juego tiene mecanismos más sencillos al solo tener que seleccionar la comida que desean entregar.

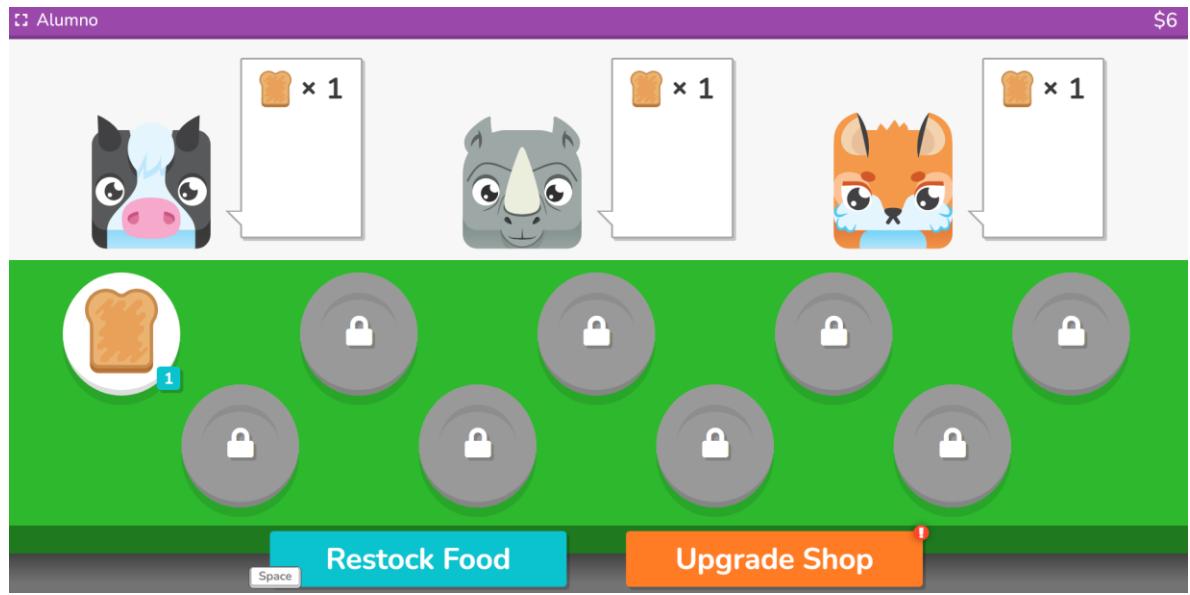
Figura 43.

Activity 2.1



Figura 44.

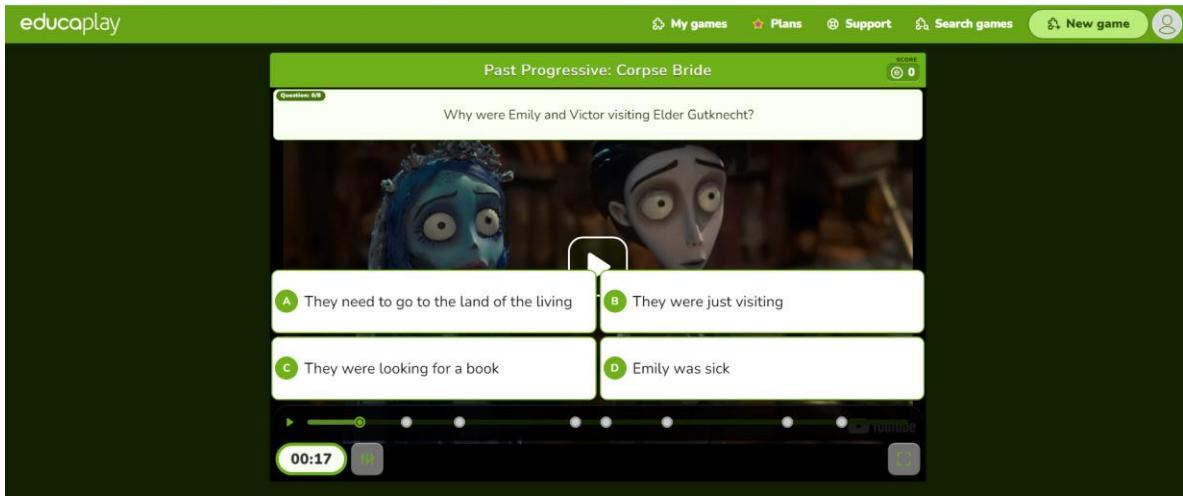
Activity 2.1



Activity 2.2: Video sobre una película con preguntas en pasado progresivo en la plataforma de *Educaplay* (figura 45).

Figura 45.

Activity 2.2



Activity 2.3: Quiz de comprensión lectora en pasado perfecto progresivo en la plataforma de Quizizz (figura 46).

Figura 46.

Activity 2.3

A screenshot of the Quizizz platform. On the left, there is a video player showing a hand drawing a castle on a piece of paper. The video title is 'CINDERELLA, THE TRUE STORY | Draw My Life Fairy Tales'. A subtitle says 'so pay attention a long time ago in a far away land'. Below the video is a progress bar at 00:27. On the right, there is a sidebar titled 'Answer Q1 - Q10 based on the video given'. It lists ten questions with their types, times, and answers:

- Q1: Multiple Choice, Why was her name Cinderella? (00:56)
- Q2: Multiple Choice, Who had Cinderella been living with? (00:54)
- Q3: Multiple Choice, Who had been listening to the sisters behind the door? (01:52)
- Q4: Multiple Choice, Why had Cinderella been crying? (01:49)
- Q5: Fill in the Blank, The prince and Cinderella had been _____ (dance) all night long. (02:45)
- Q6: Multiple Choice, Was the Disney version of Cinderella the original story? (04:20)
- Q7: Fill in the Blank, The original version took place in _____. (04:54)

5.3.2 Fase de Implementación

5.3.2.1 Implementación del diseño instruccional

En la tercera iteración se rediseño una última vez la estrategia didáctica con nombre de *Intermediate English*. Los participantes actuales fueron 38 alumnos de la materia de inglés V en el periodo 2024-2. De estos, 35 alumnos si cumplieron con el 100% de las actividades al finalizar la iteración. Cabe señalar que se inició con 55 participantes, los 20 participantes que no finalizaron el proyecto se debieron a la falta de participación en las actividades, al incumplir con los criterios de inclusión, con un 36% de deserción.

Los alumnos ya conocían la plataforma entonces no fue necesario una capacitación. Realizaron un total de 3 actividades.

5.3.3 Fase de validación

Para validar la estrategia didáctica se realizó de nuevo el cuestionario de motivación hacia actividades académicas al finalizar la implementación, al igual que la entrevista semiestructurada y las observaciones registradas.

5.3.3.1 Cuestionario Motivación hacia actividades académicas

Se aplicó nuevamente el cuestionario de motivación hacia actividades académicas, en esta ocasión participaron 38 estudiantes. Los resultados completos se pueden consultar en el anexo 5.

Los resultados muestran que los alumnos se creen capaces de hacer sus actividades académicas (figura 47). Estos alumnos también dejan de relacionar su motivación para hacer sus tareas con factores externos como una calificación, el maestro, la dificultad o la suerte (figura 48). Los alumnos muestran que la motivación intrínseca influye más en desempeño en sus actividades académicas, relacionándolo con su habilidad, esfuerzo e interés por aprender (figura 49).

Figura 47.

Capacidad [Iteración III]

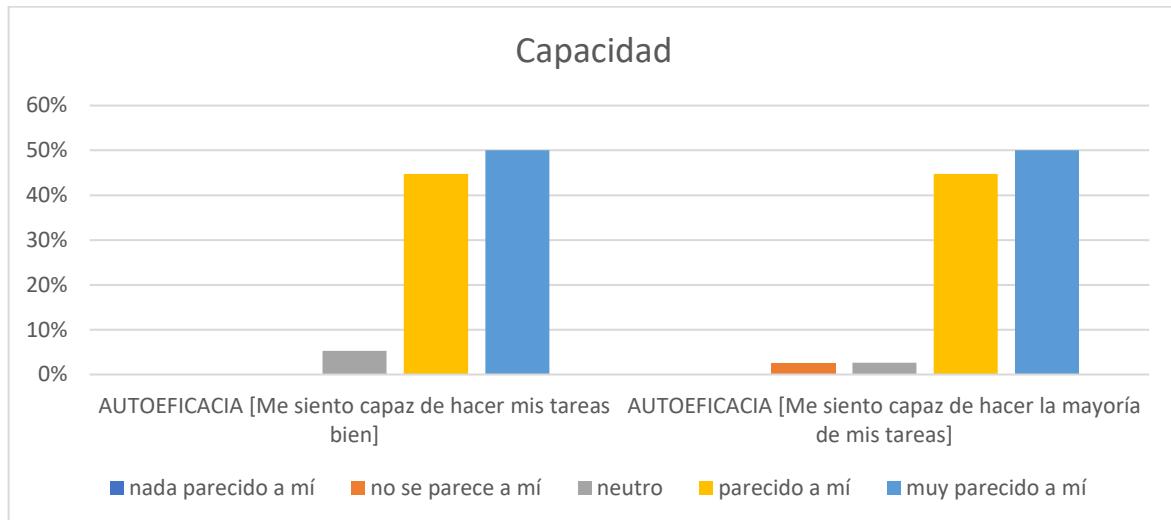


Figura 48.

Motivación extrínseca [Iteración III]

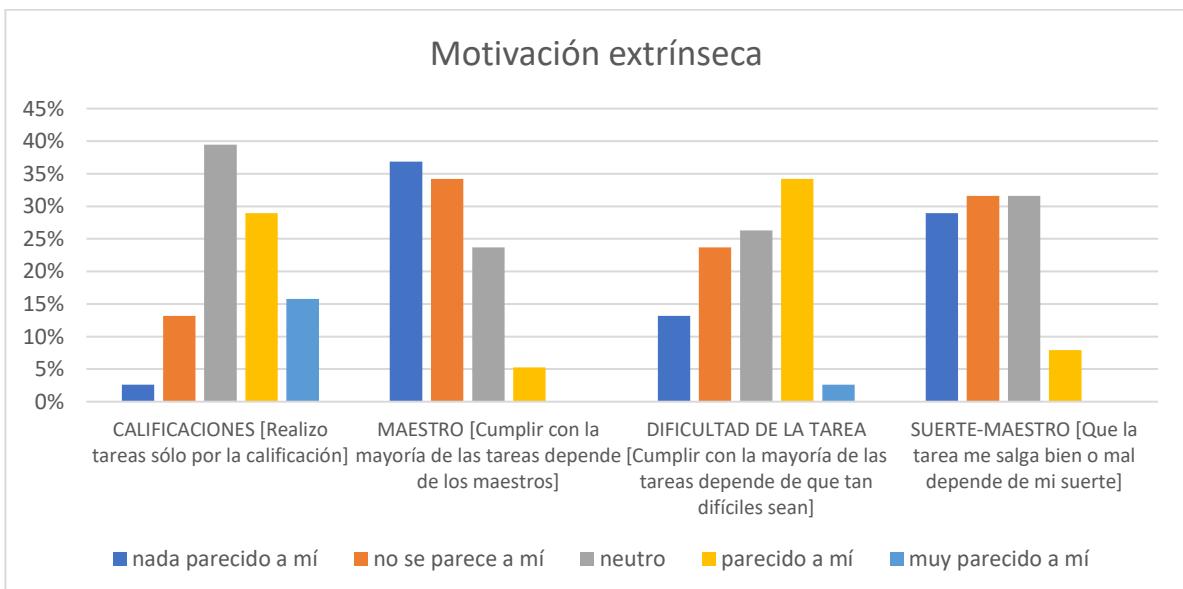
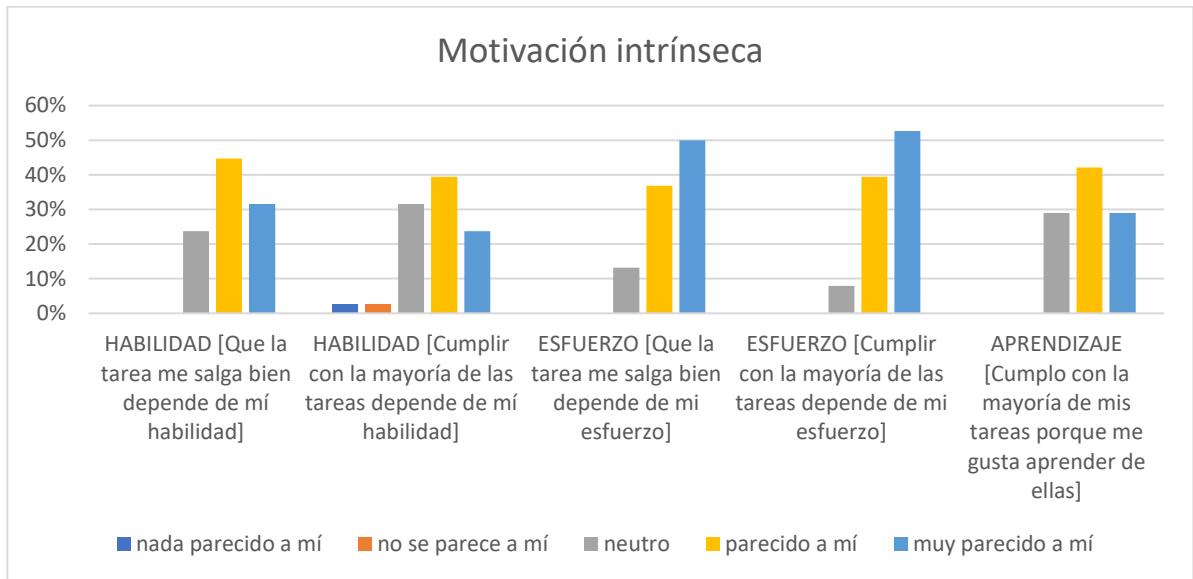


Figura 49.

Motivación intrínseca [Iteración III]



5.3.3.2 Observación

En la tercera iteración también se empleó la observación, los hallazgos se registraron en la tabla 7. En resumen, se observó que algunos de los participantes hacían las actividades en momentos libres entre clases, ya que tenían la opción de utilizar la aplicación en el teléfono celular. Hubo una preferencia por actividades que incluyeran material culturalmente relevante, como películas, juegos o historias populares. Comentaban los participantes en clase que estas actividades eran de su interés por que eran divertidas.

Los participantes estaban emocionados por ver qué actividad harían esa semana y lo comentaban en clase. Mencionaban la comparación con TECAAL y como no les gustaría regresar a esa modalidad después de haber participado en la estrategia didáctica. Cuando se terminó la intervención los participantes tenían intenciones de continuar con más actividades durante el semestre de 2024-2, el que cursaban en el momento de la intervención.

Tabla 7.*Observación [Iteración III]*

Tema	Iteración 3		
Objetivo	Conocer la experiencia de los participantes con la estrategia didáctica		
Fecha	Observación	Acción	Comentarios
30 de septiembre 2024	En su mayoría los participantes se encontraron satisfechos con los cambios.	Se dieron a conocer los cambios hechos a la estrategia didáctica.	Estaban emocionados por la primera actividad, ya que era parecida a juegos que ya habían jugado.
30 de septiembre 2024	La mayoría de los participantes utilizó su teléfono para las actividades y algunos las hacían en momentos libres entre clases	Se eligió la plataforma de Educaplay en lugar de Nearpod porque se maneja de una manera más cómoda en el teléfono.	El teléfono ofrece flexibilidad al ser un dispositivo con el que se interactúa constantemente.
07 de octubre 2024	Para la actividad 2.1 se les hizo muy corto los 40 segundos para resolver cada pregunta.	Se aumentó el tiempo y se les extendió la fecha de entrega	Algunos participantes sintieron la actividad fácil, pero otros expresaron estrés y dificultad por las preguntas donde debían escribir
11 de octubre de 2024	Kahoot no permite que el video de YouTube se vea a la par de contestar preguntas, pero Quizizz ya no ofrecía la opción de integrar videos a los cuestionarios.	Quizizz volvió a integrar los videos al plan básico, ahora con un límite de 10 videos, entonces se regresó a utilizar esta plataforma.	Es importante que se les proporcionen a los maestros licencias por parte de institución para que puedan implementar este tipo de actividades sin limitaciones por las versiones premium.
14 de octubre de 2024	Los estudiantes expresaron que les agrada la estrategia didáctica.	Se seguirá con la investigación para poder mostrar a la Universidad que si hacen falta cambios.	Lo compraron con TECAAL y dicen que TECAAL se siente como si estuvieran en clase o las tareas eran aburridas y en ClassDojo se siente como un juego y se divierten.
16 de octubre 2024	Tienen curiosidad por las plataformas que se utilizaron.	Se continua con actividades que usen la gamificación.	Me preguntaron que donde encontraba los entornos virtuales que les aplicó, porque son

Tema	Iteración 3		
Objetivo	Conocer la experiencia de los participantes con la estrategia didáctica		
Fecha	Observación	Acción	Comentarios
21 al 30 de octubre del 2024	Expresan interés en seguir con la estrategia didáctica en lugar de TECAAL para el siguiente semestre	Se seguirá con la investigación para poder mostrar a la Universidad que si hacen falta cambios.	divertidos y les llama la atención. Cuando termino la intervención los participantes preguntaban, si ya no iban a hacer más actividades de ClassDojo porque querían continuar, cuando les decía que ya habíamos terminado preguntaban si íbamos a hacerlas el siguiente semestre.

5.3.3.3 Entrevista semiestructurada Evaluación del diseño instruccional

Para la entrevista semiestructurada de la última iteración ahora se consideró que los participantes ya conocieron el entorno virtual de *ClassDojo* y se buscaba saber si los cambios aplicados mejoraron su experiencia y los hizo sentirse más motivados. Se entrevistaron a seis alumnos diferentes de quinto semestre del Bachillerato Escolarizado, según su desempeño bajo, intermedio o avanzado en la plataforma de *ClassDojo* y que hayan realizado todas las actividades. A continuación, se resumen las respuestas según la categoría:

Técnica: Entornos virtuales y gamificación

Los participantes comentan que los entornos virtuales y la gamificación si les ayuda a aprender inglés. De las razones que más mencionan son el que los juegos sirven para aprender porque al ser divertidos, dinámicos y entretenidos no lo relacionan con trabajos tradicionales. Al no relacionarlo con lo tradicional, mencionan que aprenden sin sentir que se esfuerzan y de una manera rápida lo cual los motiva a practicar y logran relacionarlo con los temas vistos en clase. El hecho de que se usen entornos virtuales da acceso a más variedad de actividades.

Estrategia didáctica: ClassDojo y plataformas

Los participantes estaban motivados a formar parte de la estrategia didáctica. Se les preguntó acerca de sus experiencias con cada una de las plataformas con las que interactuaron, en la tabla 8 está el resumen de lo que comentaban:

Tabla 8.

Estrategia didáctica: plataformas

Plataforma	Comentarios
ClassDojo	<ul style="list-style-type: none">• El poder personalizar un avatar da un sentimiento de pertinencia e identidad• Le daba un sentido de propósito a las actividades con ayuda de la sección de <i>Class Story</i> y el material de apoyo que se publicaba ahí• Tiene la opción de <i>Dojo Islands</i> que es un espacio virtual donde pueden convivir con sus compañeros• Divertida, interactiva y dinámica
Blooket	<ul style="list-style-type: none">• Las instrucciones fueron claras• Algunas preguntas fueron difíciles, pero como era un juego se sintieron motivados a intentar• Divertido
Educaplay	<ul style="list-style-type: none">• El integrar películas conocidas en las actividades hace que el material sea entretenido e interesante.• La modalidad de la actividad es dinámica y fácil de utilizar• Abarca más estilos de aprendizaje porque es visual y auditiva
Quizizz	<ul style="list-style-type: none">• El poder escuchar o ver el video a la par que las preguntas permiten que avancen a su propio ritmo.• La historia es interesante y entretenida lo que hace que la actividad sea divertida• Da oportunidad de contestar las preguntas que se respondieron mal para mejorar la calificación al final de quiz

Actitud: Motivación

Los participantes se sintieron más motivados a hacer las actividades para el aprendizaje de un segundo idioma por convicción propia y no necesariamente solo por cumplir con una calificación. Les motiva el que sea dinámico por los juegos, además de recibir una retroalimentación puntual.

Es motivador que las actividades sean divertidas y no solo aprender de la manera tradicional. Expresan que jugar mientras practican les da mejores resultados que repasar de manera tradicional. El repasar los temas de esta manera ayuda a que no se les olvide lo que han aprendido.

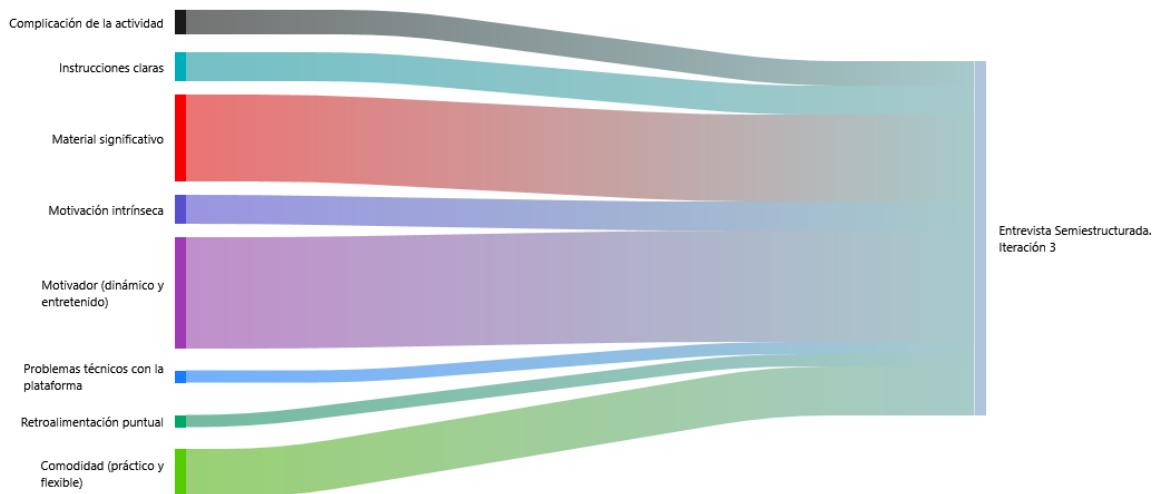
Comentarios

Expresan que quieren seguir con la estrategia didáctica el siguiente semestre y, más aparte extenderlo a los demás semestres para transformar como es que los alumnos visualizan TECAAL y la práctica de un segundo idioma.

En la figura 50 se muestra la relación de códigos con los comentarios hechos durante la última aplicación de la entrevista semiestructurada.

Figura 50.

Diagrama Sankey: Iteración 3



Al hacer las modificaciones necesarias, ya no se expresó que las instrucciones eran confusas, al contrario, se mencionó que eran claras. El material que se usó en la estrategia didáctica lo consideran como significativo, ya que son de temas de interés y captura su atención y retención de información. Mencionan estar motivados porque la estrategia didáctica es divertida, entretenida y dinámica y porque reciben una retroalimentación puntual.

5.4 Resultados cruzados

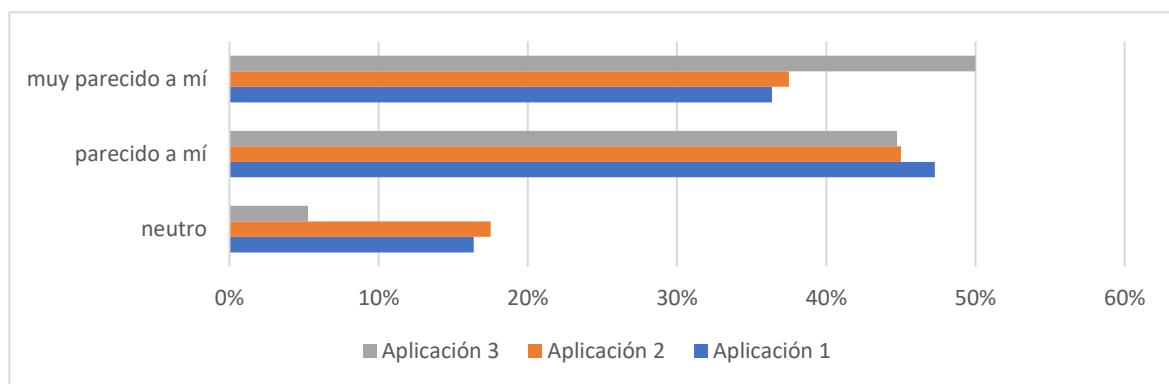
5.4.1 Cuestionario Motivación hacia actividades académicas

Autoeficacia

En la categoría de autoeficacia se pueden comparar, en la figura 51, las tres iteraciones del cuestionario. Al comparar la primera iteración del cuestionario, en el cual se consideró el método tradicional de aprendizaje, con la tercera iteración se puede observar que los participantes de la tercera iteración tienen un resultado más sobresaliente en su percepción de su capacidad para hacer sus tareas/actividades después de implementar la estrategia didáctica en un entorno virtual y la gamificación para aprender inglés. De los resultados se puede inferir que el implementar entornos virtuales con enfoque en la gamificación tienen más confianza en sí mismos, ya que se incrementó en cada iteración el nivel de autoeficacia para realizar sus actividades.

Figura 51.

Autoeficacia [me siento capaz de hacer mis tareas bien]



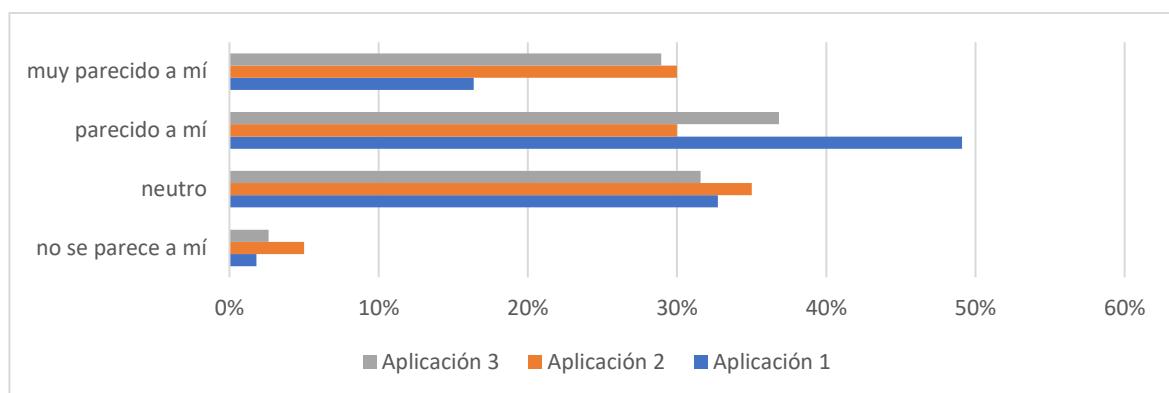
Aprendizaje

La categoría de aprendizaje, la cual pertenece a la motivación del logro, se relaciona con factores intrínsecos. En la figura 52 se observa que en la primera iteración en la cual aún

se trabajaba con el método tradicional de aprendizaje, los participantes se identificaban de una manera neutra o parecida con el ítem que tenía que ver con realizar sus tareas porque les interesa el tema. Al implementar la estrategia didáctica en la segunda iteración, los participantes respondieron de manera más afirmativa y aún más después de la tercera iteración. Esto muestra que sienten más ímpetu por aprender cosas nuevas y por ello realizan las actividades.

Figura 52.

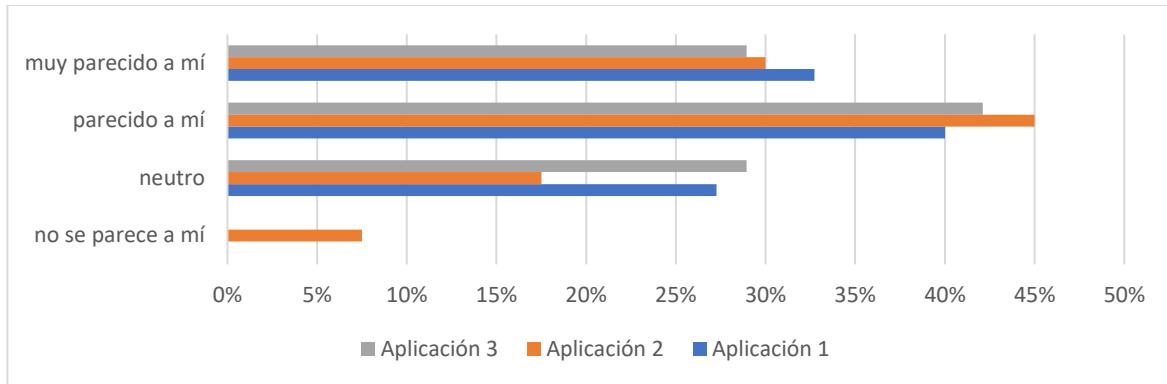
Aprendizaje [Realizo mis tareas porque me interesa saber más sobre el tema de la tarea]



En el siguiente ítem de la categoría de aprendizaje, en la figura 53, hay una tendencia positiva de los participantes a identificar que cumplen con las tareas porque les gusta aprender de ellas, como se observa en la figura 52. Aunque en la segunda iteración más participantes no se identificaron con el ítem, se reflejó una mayor identificación positiva en la tercera iteración, lo que sugiere una influencia favorable en la motivación intrínseca al implementar los cambios en el diseño que indicaron los participantes en la entrevista semiestructurada de la segunda iteración.

Figura 53.

Aprendizaje [Cumplio con la mayoría de mis tareas porque me gusta aprender de ellas]



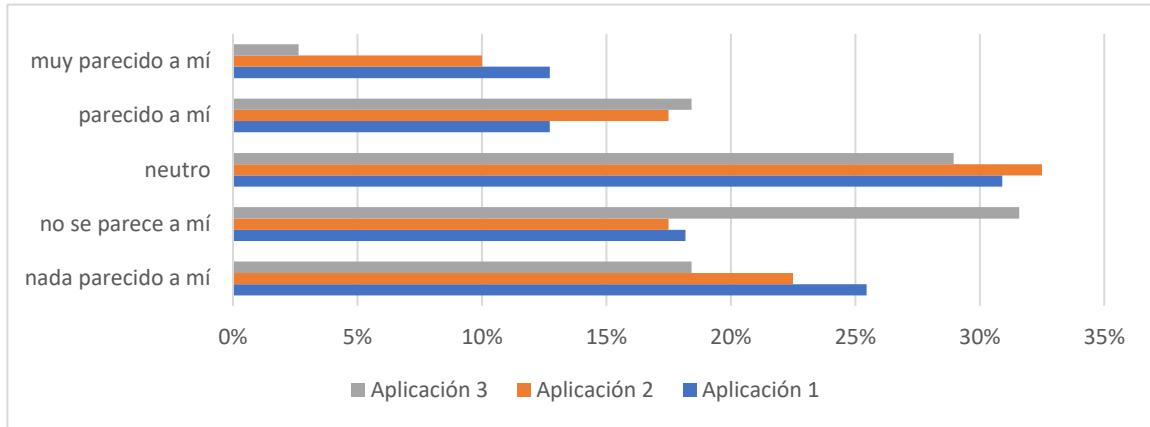
Juicio Social

Como se expresó en el diagnóstico, el inglés es una habilidad necesaria si quieren avanzar en sus trayectos profesionales y esto les motiva a aprender inglés. La categoría de juicio social también pertenece a la motivación de logro y como se pueden sentir motivados por factores como el reconocimiento u opiniones de los demás. En la figura 54 se detecta que en la primera iteración la importancia que le adjudican es mayor y conceden importancia a las implicaciones sociales de obtener resultados favorables. Esto puede estar relacionado con que han iniciado su último año y están próximos a salir al ámbito laboral o iniciar su carrera universitaria.

Después de implementar la estrategia didáctica en la segunda iteración del cuestionario las respuestas afirmativas disminuyeron. Al finalizar la tercera iteración se mostró menor inclinación a responder de manera afirmativa, dando menor importancia a factores externos como las opiniones.

Figura 54.

Juicio Social [Cumplo con la mayoría de las tareas porque me importa lo que piensen los demás]

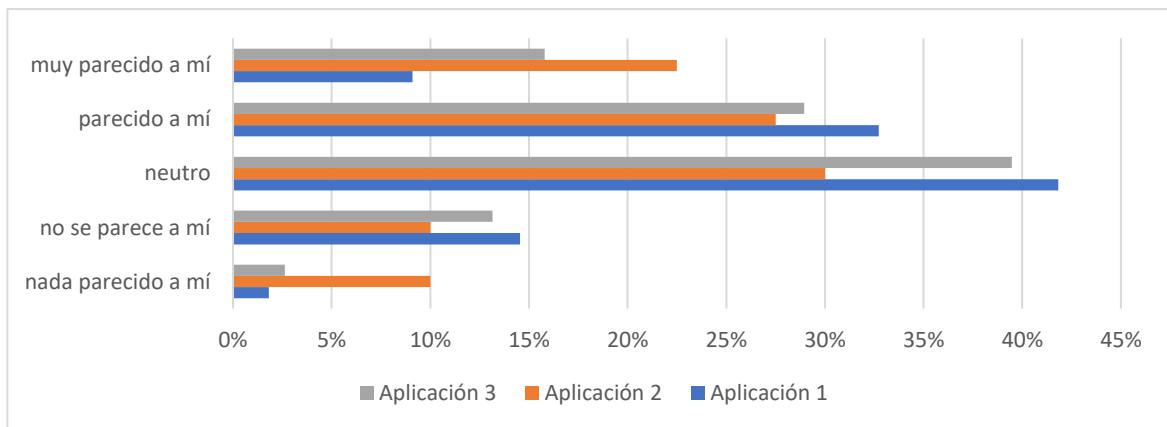


Calificaciones

En la categoría de calificaciones se considera cómo está relacionada la calificación que obtiene el participante con su motivación. En la figura 55 se observa que en la aplicación del cuestionario después de implementar la estrategia didáctica, a partir de la segunda iteración, los participantes no relacionan de la misma manera su calificación con su motivación. Los participantes no le dan toda la importancia a sus calificaciones cuando se trata de su aprendizaje, sino que las realizan por motivación intrínseca de adquirir la habilidad, aunque si es un elemento importante.

Figura 55.

Calificaciones [Realizo tareas sólo por la calificación]

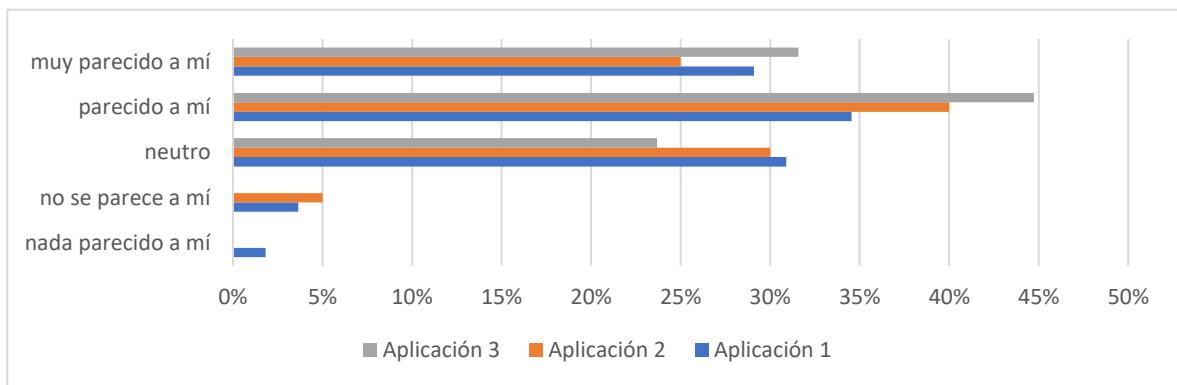


Habilidad

La categoría de habilidad es una atribución interna que se le da a las habilidades de poder realizar las actividades. En la figura 56 se observa que más participantes se identifican con respuestas neutras en la primera iteración en comparación con la segunda iteración en la que se muestra una percepción más positiva en su habilidad. Su confianza en su habilidad fue aún más después de la tercera iteración, con más participantes identificándose con “parecido a mí” o “muy parecido a mí”. Se interpreta que después de incorporar los entornos virtuales y la gamificación, estos relacionan más su desempeño académico con su propia habilidad y menos a factores externos, como el maestro, la suerte o la dificultad.

Figura 56.

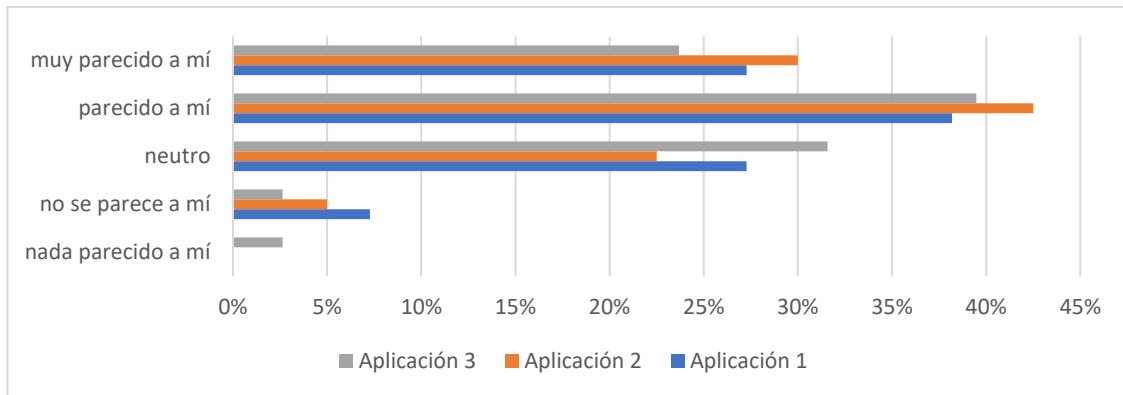
Habilidad [Que la tarea me salga bien depende de mí habilidad]



Como se muestra en la figura 57, a partir de la implementación de la estrategia didáctica en la segunda iteración manifiestan contar con las habilidades necesarias para poder cumplir con la mayoría de sus actividades, al estar más motivados existe más confianza en sus habilidades.

Figura 57.

Habilidad [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de mí habilidad]

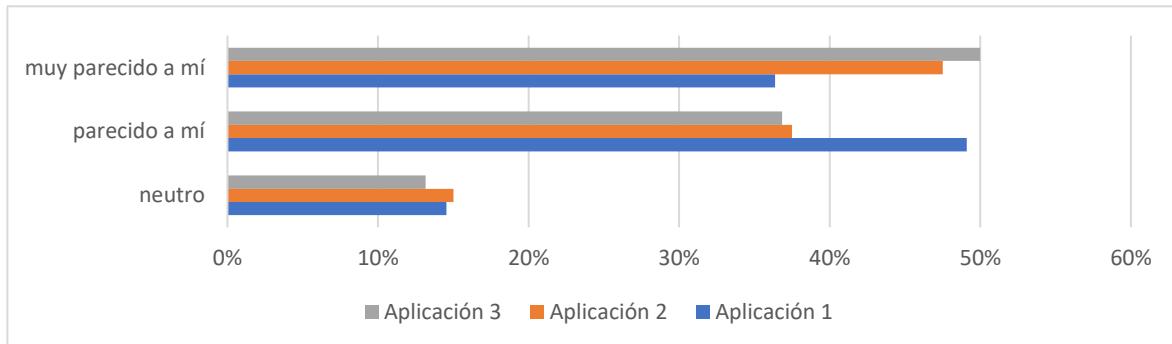


Esfuerzo

Los participantes reconocen que es necesario su propio esfuerzo para que sus tareas y actividades les salgan bien en las tres iteraciones (figura 58), pero después de implementar la estrategia didáctica en la segunda iteración los participantes logran relacionar su propio esfuerzo con su desempeño académico de una manera más significativa. Siendo su percepción aún más después de la tercera iteración.

Figura 58.

Esfuerzo [Que la tarea me salga bien depende de mi esfuerzo]

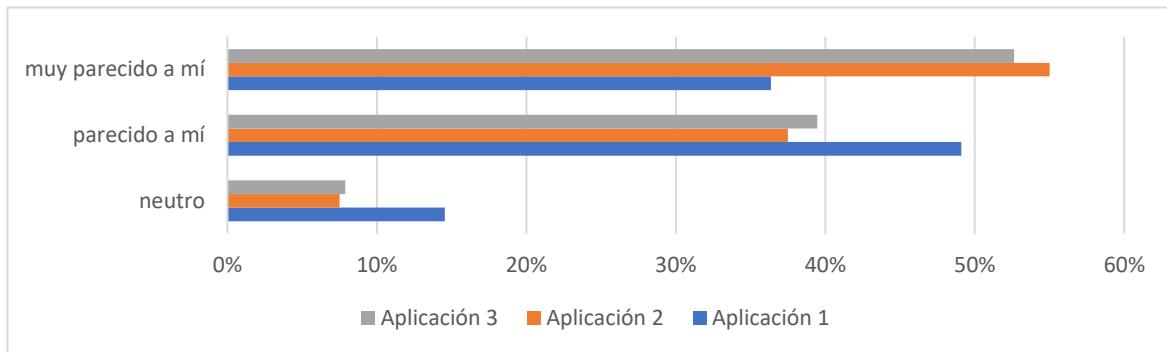


El ítem que se observa en la figura 59 refuerza el ítem anterior al mostrar un comportamiento similar. Después de participar en la estrategia didáctica su esfuerzo también afecta en si cumplen con la mayoría de las tareas, de manera similar expresaron

que su desempeño depende de su esfuerzo y que tan motivados están para poder esforzarse.

Figura 59.

Esfuerzo [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de mi esfuerzo]

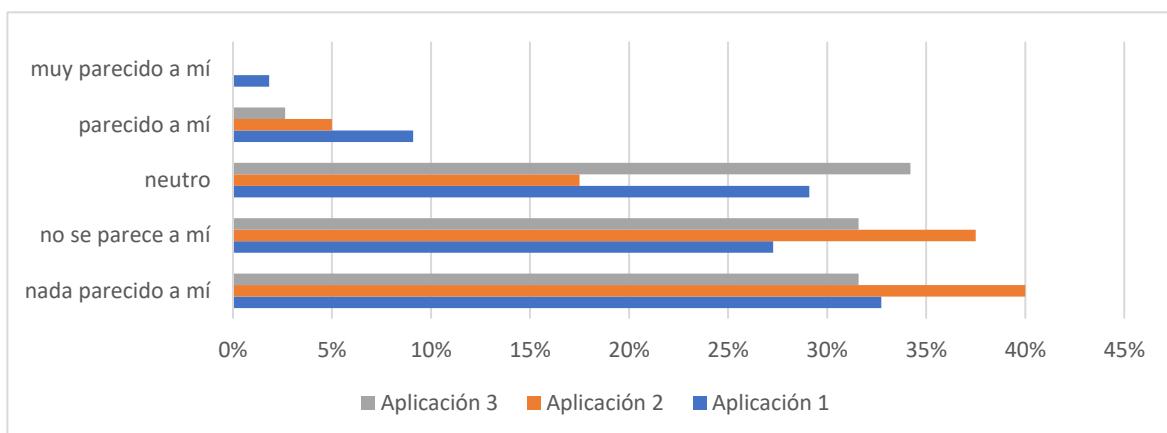


Maestro

La categoría de maestro es un factor externo que puede influir en la motivación de los participantes. Después de la segunda iteración, en donde se implementó la estrategia didáctica, se puede comparar en las figuras 60, como los participantes relacionan menos los factores externos como los maestros con su desempeño en el aprendizaje de un segundo idioma. En el momento en que el maestro no influya de manera negativa en su motivación, estos están más dispuestos a participar activamente en la estrategia didáctica y más bien este es una ayuda que ofrece un acompañamiento constante y positivo.

Figura 60.

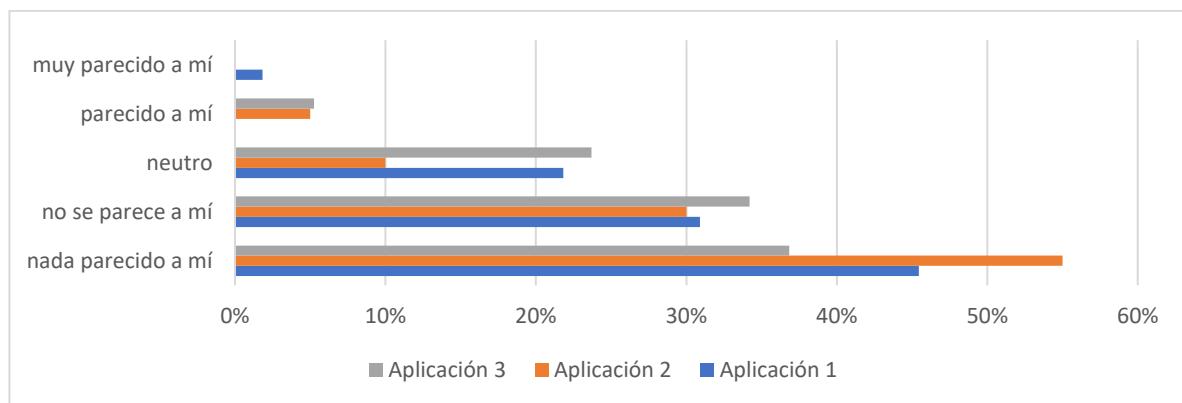
Maestro [Que la tarea me salga bien o mal depende del maestro]



La relación que existe entre el maestro y el cumplir con mayoría de sus tareas (figura 61) se comporta de manera similar que el ítem anterior, pero después de implementar la estrategia didáctica en la segunda y tercera iteración, algunos participantes si consideren que el maestro es un factor importante. Se puede inferir que, aunque los entornos virtuales fomentan la autonomía del estudiante, existe la posibilidad de fallas y el estudiante recurre al docente por ayuda y acompañamiento.

Figura 61.

Maestro [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de los maestros]

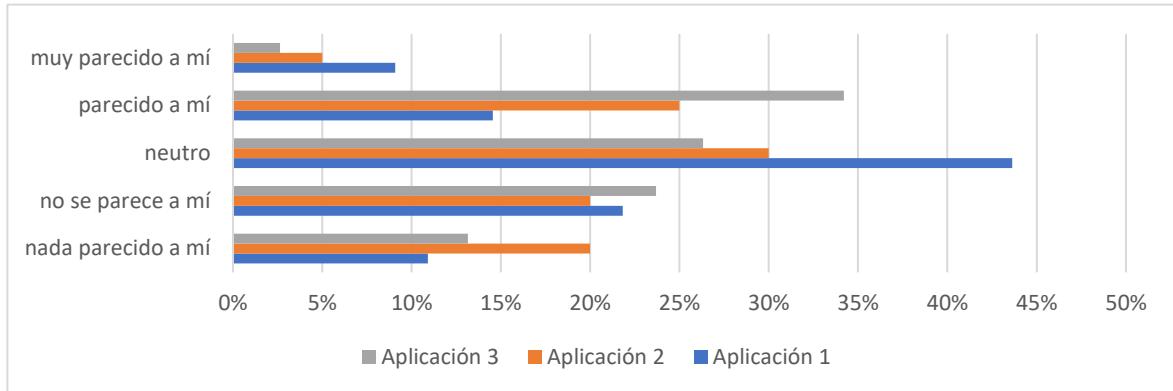


Dificultad de la tarea

La categoría de la dificultad de la tarea habla sobre qué tan difícil sea la tarea depende en si el alumno está dispuesto a realizarla. En la figura 62 se muestra como relacionan el resolver tareas o exámenes con la dificultad, y no con cómo afecta esto en cumplir con las tareas o aprobar. Lo que demuestra que, si los alumnos están motivados, estos están más dispuestos a intentar resolver las actividades, aunque estás tengan un grado de dificultad más alto. Lo cual se pudo comprobar en la segunda y tercera iteración, después de implementar la estrategia didáctica.

Figura 62.

Dificultad de la tarea [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de que tan difíciles sean]



Suerte-Maestro

En la categoría de suerte-maestro se expone en que cantidad los participantes relacionan estos factores con su motivación para realizar sus tareas o actividades. En la figura 63 se puede observar que los participantes si relacionan la suerte con si les sale bien la tarea o no, pero después de la implementación de la estrategia didáctica, en la segunda y tercera iteración, no lo perciben de la misma manera. Aunque en la figura 64 el cumplir con las actividades no lo relacionan con la suerte. De la misma manera, en la figura 65, le dan menos importancia a la dificultad de la tarea con su cumplimiento porque están más motivados a realizarlas. Demuestran paulatinamente la importancia que le dan a la responsabilidad que tienen dentro de su aprendizaje y tienen más agencia para practicar un segundo idioma al integrar una estrategia didáctica que haga uso de los entornos virtuales y gamificación.

Figura 63.

Suerte-maestro [Que la tarea me salga bien o mal depende de mi suerte]

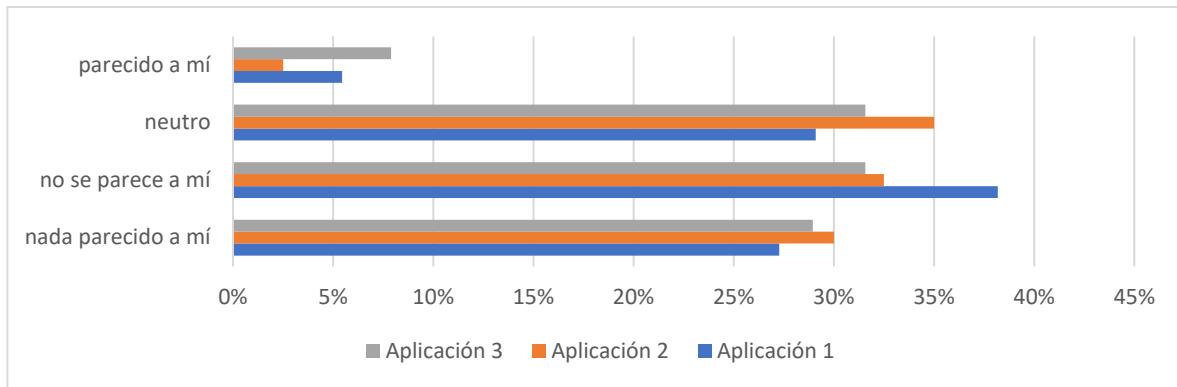


Figura 64.

Suerte-maestro [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de la suerte]

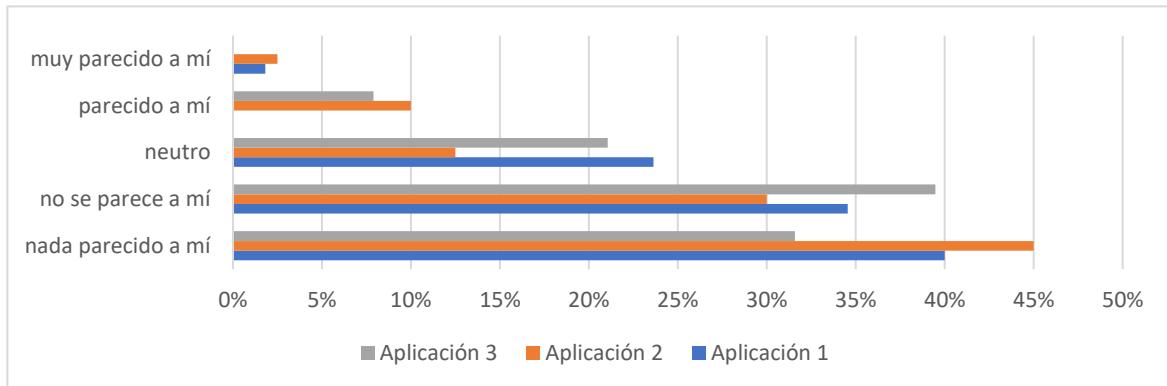
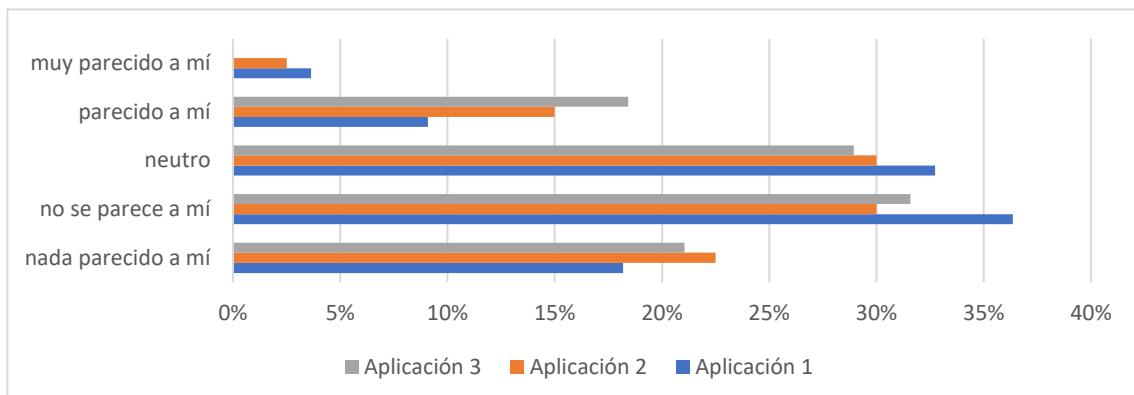


Figura 65.

Suerte-maestro [Cumplir con la mayoría de las tareas depende de que tan difíciles sean]



5.4.2 Entrevista semiestructurada

En las entrevistas realizadas, cada una de las iteraciones, se les preguntó sobre la comparación en cuanto al dinamismo y actividades que ya conocían del TECAAL con la estrategia didáctica alojada en el entorno virtual de *ClassDojo*. En la tabla 9 se muestra un resumen de sus comentarios.

Tabla 9.

Comparación de TECAAL con ClassDojo.

TECAAL	ClassDojo
<ul style="list-style-type: none">• Tedioso• Demasiado formal• Muchos procesos• Actividades convencionales y/o tradicionales• Aburrido• Las indicaciones son confusas• La retroalimentación es tardada o inexistente• Genera estrés• No tienen una relación clara con lo que se ve en clase y eso causa confusión.	<ul style="list-style-type: none">• Sencillo, práctico y fácil de utilizar• Aprendizaje significativo• Dinámico• Más interesante• Tiene juegos y eso lo hace divertido• Innovador• La retroalimentación rápida y directa• Las actividades se relacionan con los temas vistos en clase y sirve como un repaso• Se permiten varios intentos, lo que da oportunidad de mejorar la calificación y no generar tanto estrés.

En las tres ocasiones manifestaron haber utilizado su teléfono celular y la aplicación para realizar las actividades de la estrategia didáctica. De las razones que más se mencionaron fue porque es más práctico y cómodo. De la misma manera, comentan que el teléfono celular es más accesible ya que siempre lo traen con ellos y eso permite que puedan hacer las actividades en cualquier momento o lugar, lo cual aporta flexibilidad y practicidad.

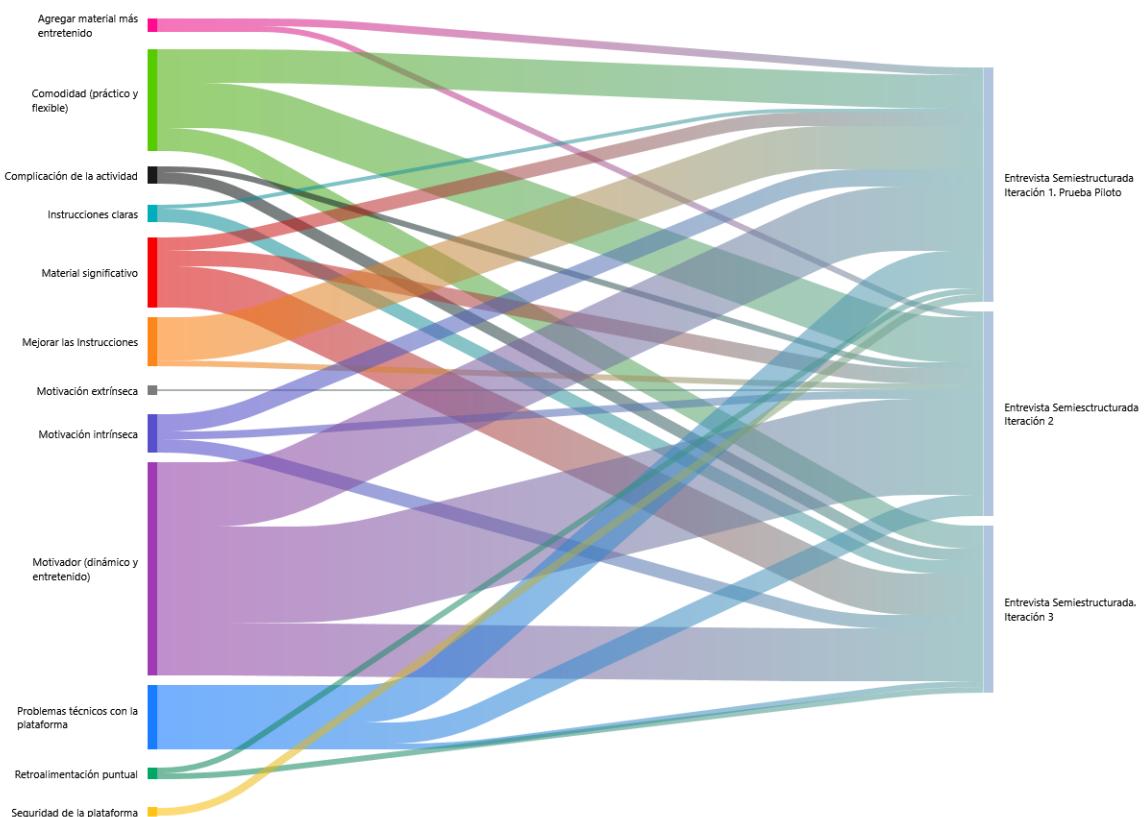
Otros dispositivos que dicen que usaron, pero menos, fue *Tablets* y computadoras. Llegaron a expresar que en ocasiones su teléfono celular presentaba fallas y/o es más cómodo hacer las actividades en computadora. Pero, como tal expresaron que el entorno virtual de

ClassDojo permite a los participantes escoger que dispositivo se adecua a sus necesidades y preferencias.

Para resumir, en las tres iteraciones se demostró que, si influyó en la motivación de los alumnos de manera positiva al integrar entornos virtuales y gamificación desde la primera iteración, pero con las mejoras empleadas en cada iteración referente a la funcionalidad de la estrategia didáctica, de las instrucciones claras, material entretenido y significativo, la retroalimentación puntual, su motivación era más evidente y se transformó en motivación intrínseca. Con ello las actividades no eran una tarea más, si no un momento de aprender inglés disfrutándolo, lo que los hacia querer practicar. La relación de los códigos con cada una de las entrevistas se muestra en la figura 66, siendo el código de motivación el más mencionado. Lo cual coincide con los demás instrumentos realizados durante la investigación.

Figura 66.

Relación Código-Entrevistas



5.4.3 Observación del participante

Por último, se hizo un registro de las calificaciones de las actividades y entre cada iteración sus promedios mejoraron considerablemente, se puede observar en la figura 67. Las actividades eran de dificultad similar en cada iteración, por lo que se puede deducir que con las modificaciones que se hicieron en cada iteración mejoró la estrategia didáctica lo cual influyó en su motivación y tuvo un impacto en su desempeño.

Figura 67.

Promedios de las actividades en cada iteración

No. de Identificación	Iteración 1. Prueba Piloto	Iteración 2	Iteración 3
PP.1	95.75	89.60	98.33
PP.2	62	88.20	98.67
PP.3	99.5	87.80	95.67
PP.4	91	90.00	95.67
PP.5	48.75	95.80	95.67
1	89.60	93.33	
2	88.20	98.67	
3	87.80	95.67	
4	90.00	95.67	
5	95.80	95.67	
6	89.60	93.33	
7	80.80	87.00	
8	92.40	98.00	
9	78.40	89.33	
10	82.40	90.67	
11	94.20	97.67	
12	94.60	93.83	
13	85.60	96.67	
14	80.40	100.00	
15	88.00	100.00	
16	86.40	100.00	
17	78.20	89.33	
18	92.40	94.33	
19	83.00	90.67	
20	93.40	92.17	
21	90.80	97.33	
22	87.80	87.17	
23	77.00	92.67	
24	94.00	95.00	
25	82.60	90.33	
26	77.60	94.33	
27	79.00	99.33	
28	81.40	93.00	
29	63.80	90.67	
30	91.20	95.17	
31	90.00	100.00	
32	83.40	85.00	
33	67.80	84.67	
34	92.80	96.33	
35	76.00	87.67	

Capítulo VI. Discusión

El sexto capítulo tiene como finalidad discutir los resultados obtenidos a lo largo de la investigación y su relación con estudios previos y la teoría de aprendizaje significativo. A partir de estos hallazgos se reflexiona sobre la influencia de la estrategia didáctica en la motivación de los estudiantes. Además, se indaga en las limitaciones encontradas.

Los hallazgos de esta investigación evidencian que el uso de un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje con elementos de gamificación influye positivamente en la motivación en los estudiantes al aprender inglés como segundo idioma. Si bien los entornos virtuales y la gamificación no son necesariamente un remplazo del método tradicional, si son herramientas que motivan a los estudiantes de educación media superior para aprender inglés como segundo idioma, lo cual coincide con Ausubel (1983) que mencionaba que, aunque la motivación no es indispensable para el aprendizaje, si afecta el aprendizaje y la retención de significado. Los entornos virtuales y la gamificación transforman al estudiante desinteresado a uno que está dispuesto a intentarlo. Esto sería el primer paso para después trabajar hacia una mejora en el desempeño académico.

Fontalvo y Rivadeneira (2023) demostraron que hay una relación entre la motivación como elemento esencial para mejorar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Este factor tiene un impacto en los conocimientos, el desarrollo de habilidades y la actitud. De ahí, la importancia de innovar las estrategias didácticas por medio del uso de las TIC y la gamificación para aumentar la motivación, el interés y el compromiso del estudiante (Brivio et al., 2023; López-Obregón y Rodas-Auquilla, 2022; Medel-San et al., 2023). En línea con los estudios previos, los resultados de esta investigación refuerzan la evidencia de que al implementar entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje y gamificación aumenta la motivación de los estudiantes, reflejado en una mayor participación en las actividades, el interés por completar los desafíos y una actitud más positiva hacia el aprendizaje del inglés como segundo idioma.

Al estar estructuradas las actividades con aspectos de gamificación, los participantes sentían más motivación intrínseca y por esa razón estaban dispuestos a seguir con la estrategia didáctica. Lo anterior coincide en que la motivación intrínseca mantiene el

compromiso y la participación de los alumnos en el aprendizaje del inglés como segundo idioma, como lo demostró Morales (2022).

Sin embargo, a pesar de los hallazgos positivos, se identificaron limitaciones en esta investigación. Con respecto a los entornos virtuales, que ayudan a integrar material más entretenido y por consecuencia motivador, existe la posibilidad de que se presenten problemas técnicos o cambios repentinos. Por ejemplo, en un inicio se planeó alojar la estrategia didáctica en otro entorno virtual, sin embargo, este ya no estaba disponible, o algunas plataformas cambiaron sus políticas en sus planes básicos/gratuitos.

En el transcurso de la investigación 20 alumnos abandonaron la intervención. Al finalizar la investigación se realizó una entrevista (anexo XIII) a 16 de estos alumnos con el objetivo de identificar las razones por las cuales los participantes decidieron abandonar la investigación. Los estudiantes expresaron que la estrategia didáctica era entretenida y que no tuvieron dificultades mayores. Las razones por la cuales abandonaron la estrategia didáctica fueron primordialmente que se les olvidaba realizar las actividades o no tenían el tiempo suficiente para hacerlas por cuestiones personales, como actividades extracurriculares o laborales.

También hubo quienes abandonaron la estrategia didáctica porque se les descompuso su teléfono o porque las plataformas tardaban en cargar y por ello no podían realizar las actividades. Esto resalta otra limitación sobre el tipo y calidad de dispositivos a los que tienen acceso los alumnos, ya que influye en cómo se llevan a cabo las estrategias didácticas alojadas en los entornos virtuales. Por ello, es necesario mejorar el acceso a la tecnología educativa para actualizar las estrategias didácticas para el inglés como lo menciona Maldonado et al. (2024).

Para poder solventar estas limitaciones, los alumnos sugirieron extender el plazo de entregas de las actividades, al igual que alojar la estrategia didáctica en una plataforma que permita enviar notificaciones de fecha límite para entrega de actividades. De la misma manera recalcan la importancia de tener acceso a los dispositivos adecuados.

Esto demuestra que, aunque los entornos virtuales son herramientas que pueden aportar significativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se debe estar preparado para

lidiar con imprevistos, además resalta la importancia de contar con licencias institucionales para poder minimizar las restricciones de los planes básicos, sin perjudicar la economía del docente. De la misma manera, Brivio et al. (2023) reconoce la importancia de un docente actualizado para mejorar la comunicación y comprensión en entornos virtuales para la enseñanza-aprendizaje de idiomas.

A pesar de estas limitaciones, los resultados evidencian el potencial de implementar una estrategia didáctica por medio de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje y la gamificación para mejorar la motivación en el aprendizaje del inglés como segundo idioma en estudiantes de nivel media superior.

Se implementó la metodología IBD en la investigación. En la primera iteración primero se realizó un análisis de la situación para con ello diseñar, desarrollar e implementar la estrategia didáctica para después evaluarla. Fue evidente que se requería hacer modificaciones al diseño de la estrategia didáctica después de la evaluación para cumplir con las necesidades de los participantes. También fue necesario integrar el instrumento de Motivación hacia actividades académicas para realizar la triangulación de información para obtener resultados más confiables.

En la segunda y tercera iteración ya no fue necesario regresar a la etapa de análisis porque ya se conocía la situación de los participantes. En la segunda iteración se implementó el segundo diseño de la estrategia didáctica para después evaluarla. A partir de la evaluación fue necesario regresar una última vez a la fase del diseño y desarrollo para corregir los elementos que se detectaron en la evaluación de la segunda iteración. Después de implementar y evaluar el tercer diseño se llegó al punto de saturación y con ello concluyendo con el proceso.

Este tipo de investigación se beneficia de la metodología IBD ya que permitió realizar un proceso cíclico, lo que ayudo a adecuar la estrategia didáctica a las necesidades reales de los alumnos. Fue importante poder regresar a diferentes etapas de la IBD para ajustar los elementos que afectan la motivación y desempeño de los alumnos, optimizado la estrategia didáctica y el uso de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje y la gamificación. Este proceso fue un factor determinante en la motivación intrínseca de los estudiantes. El implementar estrategias didácticas innovadoras que se alineen correctamente según las

necesidades, que no trivialicen el contenido u objetivos de aprendizaje y acompañada de una retroalimentación constante aumenta la motivación, interés y compromiso del estudiante como lo demostró Medel-San et al. (2023).

Capítulo VIII. Conclusiones

En este apartado, se presentan las conclusiones del estudio y se resaltan los aportes más importantes y las posibles líneas de investigación futuras.

7.1 Conclusiones

La presente investigación tuvo como objetivo implementar una estrategia didáctica por medio de un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje y la gamificación para influir en la motivación en el aprendizaje de un segundo idioma en estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan. Se lograron identificar las necesidades de los estudiantes para con ello diseñar y desarrollar una estrategia didáctica, acorde a las necesidades de los estudiantes, que influyó de manera positiva en su motivación en el aprendizaje del inglés como segundo idioma.

A través de la implementación del entorno virtual y la gamificación se evaluaron los efectos en su motivación en cada iteración y se hicieron las modificaciones pertinentes hasta llegar al punto de no tener más comentarios que afectaran su motivación de manera negativa en relación con la estrategia didáctica, cumpliendo con la metodología de la IBD y los objetivos específicos de la investigación.

Con ello se dio respuesta a la pregunta de investigación y se demostró que al contar con una estrategia didáctica estructurada que haga uso de entornos virtuales y gamificación si influye en las diversas categorías que componen la motivación del alumnado. En el transcurso de la intervención, los participantes adquirieron una postura más activa dentro de su aprendizaje de un segundo idioma, con más confianza en sus habilidades y esfuerzos y disminuyendo la percepción de los factores externos. Todo esto siendo consecuencia de estar motivados a aprender por las diversas razones que le adjudique cada alumno después de implementar una estrategia didáctica que haga uso de los entornos virtuales y de la gamificación.

Los aportes más significativos de la investigación fueron que los estudiantes buscan que el diseño de las estrategias didácticas haga uso de entornos virtuales ya que les permite flexibilidad al hacer sus actividades al igual que una retroalimentación puntual, cosa que se puede obtener por la posibilidad de la automatización de los entornos virtuales. También se

recalca la importancia de tener instrucciones claras y precisas para que el estudiante sienta confianza al realizar sus actividades. Por último, es importante que la estrategia didáctica incluya material entretenido y significativo, siendo la gamificación una herramienta preferida por los estudiantes.

Se logró ver que la motivación intrínseca es más importante que los factores externos como la opinión de los demás, maestros, la suerte o la dificultad de la tarea en su éxito en la materia de inglés después de implementar la estrategia didáctica. Aun siendo estos factores externos parte de su proceso de aprendizaje de un segundo idioma, al estar motivados aún se esfuerzan por lograr su meta de aprender. El éxito académico depende de factores internos como su capacidad, el querer aprender, habilidades y esfuerzo. Aunque sus calificaciones siguen siendo un factor determinante.

En conclusión, este estudio resalta la importancia de innovar en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés como segundo idioma para mejorar su motivación. Los entornos virtuales y la gamificación no solo facilitan el acceso al conocimiento, sino que también influyen en la motivación de los estudiantes para aprender y con ello cambiar la manera en la que interactúan con los contenidos. Si bien, existen desafíos y limitaciones en su implementación, la creciente incorporación de las TIC en la educación ofrece nuevas oportunidades de diseñar estrategias didácticas más dinámicas que respondan a las necesidades actuales.

7.2 Trabajo futuro

La dinámica de TECAAL ya ofrece la posibilidad de estudiar inglés de manera virtual, pero los resultados de la investigación demostraron que es importante innovar, siendo la gamificación una herramienta efectiva. La virtualidad y la gamificación permite personalizar las actividades y crear un ambiente dinámico. Se propone mejorar la experiencia de aprendizaje de TECAAL con este tipo de estrategias didácticas para motivar a los estudiantes y mejorar su retención y comprensión del inglés como segundo idioma.

Los resultados de este estudio abren nuevas líneas de investigación. Esta investigación fue el primer paso, al conocer cómo influyen los entornos virtuales y la gamificación, siendo estas herramientas innovadoras, en la actitud de los estudiantes. Ahora sería importante

conocer cómo una estrategia didáctica que emplee tecnología educativa puede personalizar el aprendizaje para influir en el desempeño académico, enfocándose en habilidades específicas como la comprensión auditiva, la expresión oral, la gramática o la escritura. Más allá de conocer su actitud, es necesario evaluar su progreso y dominio de ciertas habilidades en el transcurso de su estadía escolar.

Se recomienda continuar con la investigación para ahora demostrar si hay una diferencia significativa a largo plazo en el desempeño académico de competencias y habilidades específicas para contribuir al desarrollo de metodologías innovadoras para el aprendizaje del inglés como segundo idioma y evolucionar la manera en la que aborda este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, J. A., y Rojas, J. de J. (2021a). La motivación intrínseca y extrínseca en el aprendizaje del idioma inglés: un estudio de caso en estudiantes universitarios de la ciudad de Medellín. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 13(5), 38–47. <https://www.eumed.net/es/revistas/atlante/2021-mayo/motivacion-intrinseca-extrinseca>
- Álvarez, J. A., y Rojas, J. de J. (2021b). Motivación y aprendizaje del idioma inglés: una perspectiva conceptual. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 13(5), 1–20. <https://www.eumed.net/es/revistas/atlante/2021-mayo/idioma-ingles>
- Álvarez-Alonso, P., y Echevarría-Bonet, C. (2023). Gamificación en tiempos de pandemia: rediseño de una experiencia en educación superior. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 20(2). https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2023.v20.i2.2204
- Alvarez-Castillo, E., Tarango, J., y González-Quiñones, F. (2022). Blended Learning y factores sociodemográficos en el aprendizaje del idioma inglés en educación media superior. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(2), 277–303. <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32299>
- Álvarez-Gayou, J. L., Camacho, S. M., Maldonado, G., Trejo, C. Á., Olguín, A., y Pérez, M. (2014). La investigación cualitativa. *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo Escuela Superior de Tlahuelilpan Boletín Científico XIKUA*, 2(3). <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n3/e2.html>
- Angel, N., García, G., García, T., y Mata, J. (2020). Factores cognitivos y afectivos en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *EDUMECENTRO*, 12(2). https://revedumecentro.sld.cu/index.php/edumc/article/view/1451/html_564
- Aquino-Rojas, M. A., Macias-Silva, E. C., Reinoso-Espinosa, A. G., y Vallejo-Altamirano, D. R. (2021). El neuroaprendizaje: Prospectiva motivacional en el aprendizaje del idioma inglés en la educación superior. *Polo del Conocimiento*, 6(8), 805–818. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2981>
- Araya-Muñoz, I., y Majano-Benavides, J. (2022). Didáctica universitaria en entornos virtuales. Experiencia en ciencias sociales. *Revista Electrónica Educare*, 26(3). <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/14580>
- Arroyo, J. P., y Pérez, M. E. (2022). *Fundamentos del Marco Curricular Común de Educación Media Superior*. http://desarrolloprofesionaldocente.sems.gob.mx/convocatoria4_2022/files/Fundamentos%20del%20MCC%20de%20Educaci%C3%B3n%20Media%20Superior.pdf

- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo* (2a ed.). Trillas.
- Baltazar, V., Ramírez, I., y Retana, D. E. (2024). El Idioma Inglés y los Factores que Influuyen en su Proceso De Enseñanza – Aprendizaje en México. *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 11400–11421. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10452
- Bastidas, J. A., y Muñoz, G. (2020). Factores que influyen en el aprendizaje del inglés de los bachilleres de Pasto, Colombia. *Folios*, 51, 163–181. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RF/article/view/8676>
- Belloch, C. (2017). Diseño Instruccional. *Unidad de Tecnología Educativa (UTE)*. Universidad de Valencia.
- Blooket. (s/f). *Level Up Classroom Engagement*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://www.blooket.com/>
- Bonilla, M. de los Á., Cárdenas, J. P., Arellano, F. J., y Pérez, D. F. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *UISRAEL Revista Científica*, 7(3), 25–36. <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/282>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Briceño-Núñez, C. E. (2021). Niveles motivacionales incidentes sobre el aprendizaje de inglés como lengua extranjera en estudiantes de bachillerato en Quinto. *Educere*, 25(82), 841–851. <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/educere/article/view/17294/21921928453>
- Briceño-Núñez, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(1), 11–22. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Brivio, A. M., Huayta-Franco; Yolanda Josefina, y Rivera, E. G. (2023). La glotodidáctica en estudiantes de educación superior: Una revisión sistemática. *MEXTESOL Journal*, 47(2). https://www.mextesol.net/journal/index.php?page=journal&id_article=46427
- Cabeza, L., Lombana, J., y Castrillón, J. (2020). Factores externos en el desempeño de pruebas genéricas de Estado (SaberPro) de inglés en estudiantes de administración y afines en Colombia. *Revista iberoamericana de educación superior*, XI, 182–200. <https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2020.30.595>

- Castillo, M., y Cueva, M. S. (2020). La agencia de los estudiantes universitarios durante su aprendizaje de inglés. *Sinéctica*, 55. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2020\)0055-006](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2020)0055-006)
- Cazar, S. N., Cazar, S. S., y Sandra, G. P. (2023). La enseñanza del Inglés en la Educación Superior latinoamericana: Una perspectiva actual. *Imaginario Social Entidad editora REDICME*, 6(1). <https://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/97>
- Cedeño, E. L., y Murillo, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Rehuso*, 4(1), 138–148. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2156>
- Charles, H., y Torres, A. J. (2022). Dominio del inglés y salario en México. *Análisis económico*, 37(94), 167–180. <https://doi.org/10.24275/uam/azc/dcsh/ae/2022v37n94/Charles>
- Chica-Salvatierra, S. P., y García-Farfán, I. de los Á. (2022). Los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en la enseñanza del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 3–18. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2475>
- Chou, Y.-K. (2016). *The Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design*. YU-KAI-CHOU. <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>
- ClassDojo. (s/f). Acerca de nosotros. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://www.classdojo.com/es-mx/about/>
- De Santiago, B. S., Sánchez, N., y Viramontes, M. Á. (2017). Factores que impactan en el desempeño de los alumnos en la materia de inglés de una Universidad Pública. *Revista de Gestión Universitaria*, 1(2), 28–35. https://www.ecorfan.org/republicofperu/rj_gestion_univ.php
- DOF. (2022). ACUERDO número 17/08/22 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. En *DOF-Diario Oficial de la Federación*. https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5663344&fecha=02/09/2022#gsc.tab=0
- Donoso, M. M., Echeverría Lincon Oliver, Moreira, R. W., y Ponce, L. S. (2023). Innovación en la enseñanza del inglés en la Educación Superior: desafíos, oportunidades y buenas prácticas. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(7), 165–174. <https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/924>
- Educación 3.0. (s/f). *30 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>

Educaplay. (2024). *Educaplay*. <https://www.educaplay.com/>

EF Education First. (2023). *Índice EF de nivel de inglés Una clasificación de 113 países y regiones en función de su nivel de inglés*. <https://www.ef.com.mx/epi/>

EF EPI. (2021). *EF EPI Índice del Dominio del Inglés de EF Clasificación de 112 países y regiones según su dominio de inglés*. https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2021/ef-epi-2021-spanish_latam.pdf

Escudero, A. (2018). Principios de Investigación Basada en Diseño para la creación de un modelo de educación virtual. *Afrontar los retos de la educación en el siglo XXI* 2, 217–232.

Espeso, P. (s/f). *ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase?* Educación 3.0. Recuperado el 26 de febrero de 2024, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/>

Fernández-Lara, S. (2022). ¿Son los videojuegos herramientas adecuadas para aprender a aprender? *Revista Colombiana de Educación*, 85, 101–122. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12500>

Flores, R. del C., y Gómez, J. (2010). Un estudio sobre la motivación hacia la escuela secundaria en estudiantes mexicanos. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 12(1). <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/243/403>

Fontalvo, O. D., y Rivadeneira, M. P. (2023). El impacto del aprendizaje integrado de contenidos y lenguas en la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de una segunda lengua: un estudio sobre la motivación académica para el aprendizaje de una segunda lengua. *Revista Científica Sinapsis*, 23(1). <https://doi.org/10.37117/s.v23i1.889>

Genially. (s/f). *Construye experiencias interactivas y gamificadas*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://genially.com/es/>

Gómez, J. F., Restrepo, J. E., y Días, C. (2022). Variables que Afectan el Aprendizaje del Inglés: Modelo con Ecuaciones Estructurales. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 20(3), 45–62. <https://doi.org/10.15366/reice2022.20.3.003>

- Gómez, L. E., Muriel, L. E., y Londoño-Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentro*, 17(02), 118–131. <http://ojs.uac.edu.co/index.php/encuentros/article/view/1907/2022>
- Gómez, M. E., y Huertas, C. A. (2019). La importancia de la competencia digital para la superación de la brecha lingüística en el siglo XXI: Aproximación, factores y estrategias. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 8(1), 88–106. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v8i1.11095>
- González, S., y Triviño, Ma. Á. (2018). Las estrategias didácticas en la práctica docente universitaria. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 22(2), 371–388. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v22i2.7728>
- Granados, M. A., Romero, S. L., Rengifo, R. A., y García, G. F. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92), 1809–1823. <https://doi.org/10.37960/rvg.v25i92.34297>
- Grau, J. (2020). *La metodología Octalysis de Gamificación en castellano*. Jaime Grau. <https://jaimegrau.es/la-metodologia-octalysis-de-gamificacion-en-castellano/>
- Grimon, M. T. C., y Flores, M. (2018). Los entornos virtuales de aprendizaje: un nuevo camino hacia el conocimiento. *Educare*, 22(3), 96–109.
- Gutiérrez-Rodríguez, C. A. (2018). Fortalecimiento de las competencias de interpretación y solución de problemas mediante un entorno virtual de aprendizaje. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 8(2), 279–2963. <https://doi.org/10.19053/20278306.v8.n2.2018.7170>
- Haro, R. D., y Yépez, G. C. (2023). Didáctica de la enseñanza de una segunda lengua: un enfoque innovador para el inglés. *Revista Conrado*, 19(93), 582–590. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3224>
- Hernández, S. I., Hernández, J. S., y Moreno, R. (2024). Estrategia para desarrollar competencias lingüísticas en inglés usando una aplicación virtual. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28). <https://ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/1831/4597>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., y Bautista-Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6a ed.). McGraw-Hill/ Interamericana Editores S.A. de C.V.
- INTEF. (s/f). *Wordwall*. Recuperado el 3 de junio de 2024, de <https://conectatic.intef.es/mod/book/view.php?id=598&forceview=1#:~:text=Wordwall%20es%20una%20herramienta%20digital,en%20papel%2C%20si%20lo%20prefiere s.>

Kahoot. (s/f). *Kahoot! Aprendizaje divertido para toda la familia*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://kahoot.com/>

La O-Bacallao, A., Portilla-Rodríguez, Y., y Cruz-López, H. (2017). Acercamiento a los objetos de aprendizaje como apoyo al idioma inglés. *Luz*, 16(4), 40–51. <https://luz.uho.edu.cu/index.php/luz/article/view/854>

Landaverde, E. R., y García, Ma. T. (2024). Factores que influyen en el proceso de la enseñanza-aprendizaje del inglés: una revisión sistemática. *RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 8(e2367). <https://doi.org/10.33010/recie.v8i0.2367>

López-Obregón, J. C., y Rodas-Auquilla, T. A. (2022). Enseñanza de Inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación rural. *IUSTITIA SOCIALIS*, 7(1), 25–50. <https://doi.org/10.35381/raci.v7i1.1700>

Lucio, A. (1989). Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: diferencias y relaciones. *Revista de la Universidad de La Salle*, 17, 35–46. <https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1793&context=ruls>

Maldonado, Y., Morales, E., y Arias de la Cruz, A. (2024). Factores Socioeconómicos Personales que Limitan el Acceso a Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje del Inglés en Estudiantes de Preparatoria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(1), 10843–10855. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10400

Medel-San, Y. L., Moreno, R., y Aguirre, E. (2023). Implementación de gamificación en ambientes virtuales de enseñanza-aprendizaje para la educación superior. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(27). <https://doi.org/10.23913/ride.v14i27.1596>

Mesa-Rave, N., Gómez Marín, A., y Arango-Vásquez, S. I. (2023). Escenarios colaborativos de enseñanza-aprendizaje mediados por tecnología para propiciar interacciones comunicativas en la educación superior. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2). <https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36241>

Mora, V. E., López, N. A., Larrea, E. N., Aldáz, O. B., y Criollo, R. D. (2024). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una Revisión Sistemática. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 9(2), 95–111. <https://doi.org/10.33262/rmc.v9i2.3105>

Morales, B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura*, 14(1), 80–95. <http://doi.org/10.32870/Ap.v14n1.2160>

Morales-González, B., Edel-Navarro, R., y Aguirre-Aguilar, G. (2014). Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): Su aplicación en

ambientes educativos. En *Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI* (1a ed.). https://www.uv.mx/personal/iesquivel/files/2015/03/los_modelos_tecno_educativos_revolucionando_el_aprendizaje_del_siglo_xxi-4.pdf

Nearpod. (s/f). *How Nearpod works*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://nearpod.com/>

Ochoa-Ornelas, R., y Ramírez-Sánchez, M. Y. (2017). Plataformas e-Learning en la Educación Superior. Caso de estudio: Instituto Tecnológico de Ciudad Guzmán, Jalisco, México. *Revista de Gestión Universitaria*, 1(2), 1–9. https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Gestion_Universitaria/vol1num2/Revista_de_Gestión_Universitaria_V1_N2.pdf#page=8

Ortiz, A.-M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(3). <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Parra, D. M. (2003). *Manual de Estrategias de Enseñanza/Aprendizaje* (1a ed.). SENA Regional Antioquia.

Parra, E., y Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Educación artística: revista de investigación*, 9, 160–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.7203/eari.9.11473>

Pastora, B., y Fuente, A. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 59–76. <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/341>

Peña-Ledesma, V. L. (2024). Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas. *MQRInvestigar*, 8(1), 6067–6100. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1224>

Pintrich, P. R., y De Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0022-0663.82.1.33>

Psicólogos Infantiles Madrid. (2017). *Motivación académica: definición y componentes*. <https://psisemadrid.org/motivacion-academica-definicion-y-componentes/>

Quizizz. (s/f). *Todo sobre Quizizz*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://quizizz.com/admin/quiz/6074683a707436001b338e1d/todo-sobre-quizizz>

Ramírez, L., Ruvalcaba, N., y Aguilar, S. (2023). *La Nueva Escuela Mexicana (NEM): orientaciones para padres y comunidad en general*.

https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/030623_LaNueva%20Escuela%20Mexicana_orientaciones%20para%20pares%20y%20comunidad%20en%20general_COSFAC.pdf

Roa, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica Estelí*, 63–75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>

Rodríguez Andino, M. de la C., y Barragán Sánchez, H. M. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Revista Killkana Sociales*, 1(2), 7. https://killkana.ucacue.edu.ec/index.php/killkana_social/issue/view/6

Rodríguez, M. de la C., y Barragán, H. M. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Revista Killkana Sociales*, 1(2), 7–14. https://killkana.ucacue.edu.ec/index.php/killkana_social/issue/download/6/Pdf

Rodríguez, Ma. L. (2004). La Teoría del Aprendizaje Significativo. *Proc. of the First Int. Conference on Concept Mapping*. <https://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.PDF>

Romero, F. (2009). Aprendizaje Significativo y Constructivismo. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 3. <https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=3136&s=5&ind=176>

Roura, M. (2023). *¿Cuáles son los diferentes tipos de gamificación que existen?* <https://www.easypromosapp.com/blog/cuales-son-los-diferentes-tipos-de-gamificacion-que-existen/#:~:text=Existen%20varios%20tipos%20de%20gamificaci%C3%B3n,su%20utilidad%20va%20m%C3%A1s%20all%C3%A1>

Samperio, N., y Toledo, D. G. (2022). Motivación, estrategias de aprendizaje y tiempo empleado como factores que influyen en el aprendizaje del inglés. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas (RNAEL)*, 16(32). <https://doi.org/10.26378/rnlael1632461>

Sánchez, M., y Escamilla, J. (2018). *Perspectivas de la Innovación Educativa en Universidades de México: Experiencias y reflexiones de la RIE 360*. Imagia Comunicación. <https://cuaied.unam.mx/descargas/investigacion/Perspectivas-de-la-innovacion-educativa-en-universidades-de-Mexico.pdf>

Santander Universidades. (2022). *Ventajas de la gamificación en el aula: qué herramientas utilizar y cómo aplicarla*. Santander Becas. <https://www.becas-santander.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html>

- Secretaría de Turismo. (2014). *Jalpan de Serra, Querétaro*. Gobierno de México. <https://www.sectur.gob.mx/gobmx/pueblos-magicos/jalpan-de-serra-queretaro/>
- Sirlopú, E. de J., Marrufo, D. R., y Ortega, M. Y. (2023). Calidad de la competencia comunicativa del inglés en educación superior: revisión teórica. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 14(2). <https://doi.org/10.18861/cied.2023.14.2>
- Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023). *Progresiones de aprendizaje del recurso sociocognitivo. Cultura Digital*. <https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/propuestaMCCEMS>
- Subsecretaría Educación Media Superior. (2019). *La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas*. <https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13516/1/images/NEMprincipiosyorientacionpedagogica.pdf>
- Tejeda, P., y Niebles, A. (2018). Análisis de algunos factores socio-culturales en la enseñanza de un idioma extranjero. *Estudios Pedagógicos*, 42(Especial), 31–39. <http://revistas.uach.cl/index.php/estped/article/view/2013>
- Torres, N. M., y Ramos, B. (2021). The Dynamic Process of Student Teachers' Construction of Identity as Future Teachers. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 38. <https://10.19053/0121053X.n38.2021.11205>
- Trejo, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611–633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- UNESCO. (2022). *World Atlas of Languages*. https://en.wal.unesco.org/discover/languages?text=&sort_by=title
- Universidad Autónoma de Querétaro. (2017). *El Modelo Educativo Universitario*. <https://planeacion.uaq.mx/index.php/47-programas/249-modelo-educativo-universitario-meu>
- Universidad Autónoma de Querétaro. (2023). *Modelo Educativo Universitario*. <https://www.uaq.mx/index.php/conocenos/h-consejo-universitario/normativauniversitaria>
- Universidad Autónoma de Querétaro. (2024). *Programas Educativos*. <https://www.uaq.mx/index.php/oferta-educativa/programas-educativos>
- Urday, J. R., y Deroncelle, A. (2022). Enseñanza-Aprendizaje Significativo en un Entorno Educativo Virtual. *Revista Conrado*, 18(86), 322–331. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2422>

Valle, A., Rodriguez, S., Cabanach, R. G., Núñez, J. C., y González-Pienda, J. A. (2007). *El estudiante eficaz*. CCS.

Vergara, A. Y., Moreno, R., y Olivo, E. (2024). La evolución del diseño instruccional en cursos e-learning durante la pandemia: un análisis retrospectivo de las transformaciones. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativa*, 14(28). <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1787>

WEF. (2019). *Global Competitiveness Report 2019*. <https://es.weforum.org/reports/global-competitiveness-report-2019/>

Zambon, N. (2022). Metáforas conceptuales: una visión de las creencias de los profesores y estudiantes sobre el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 13(2). <https://doi.org/10.18861/cied.2022.13.2.3176>

Zambrano-Orellana, G. A., Moreira-Ponce, M. J., Morales-Zambrano, F. F., y Amaya-Conforme, D. R. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 73–87. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2539/5300>

Anexos

**Anexo I. Consentimiento Informado
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
PLANTEL JALPAN**

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nombre de estudiante(a): _____ Fecha: _____

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo(a) en el proyecto de investigación “Implementación de entornos virtuales para el aprendizaje de un segundo idioma: estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan.”

La presente investigación es conducida por Estrella Rocio Landaverde, docente del Plantel Jalpan y alumna de la Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje perteneciente a la Facultad de Informática en la Universidad Autónoma de Querétaro. Tiene por objetivo implementar una estrategia didáctica por medio de un entorno virtual y la gamificación para influir en la motivación en el aprendizaje de un segundo idioma en estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan, ya que la aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación son esenciales para la educación.

Si accede a que su hijo(a) participe en el estudio se le pedirá a su hijo(a) responder un cuestionario que tomará aproximadamente 15 minutos de su tiempo, al igual que participar en la implementación del recurso de ClassDojo. La participación en este estudio es estrictamente voluntaria, la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a la entrevista serán anónimas si así lo decide.

Le informo que no existe ningún tipo de retribución económica al participar. Este cuestionario no implica riesgo alguno para su hijo(a) en su integridad física, psicológica o moral. Por último, al finalizar la investigación se le podrá informar de los resultados de esta.

Acepto que mi hijo(a) participe voluntariamente en esta investigación, (si) ____ (no) ____ He sido informado (a), de los alcances descritos anteriormente debido a la meta de este estudio que se me ha explicado de manera sencilla. Me han indicado también que mi hijo(a) responderá un cuestionario, lo cual tomará aproximadamente 15 minutos.

Reconozco que la información proporcionada en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado(a) de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que mi hijo(a) puede retirarse del mismo cuando así lo decida, sin que esto perjudique a su persona.

Firma de autorización

Anexo II. Asentimiento Informado
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
PLANTEL JALPAN
ASENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: _____

Hora: _____

Semestre: _____

Grupo: _____

Nombre del participante (opcional): _____

La presente investigación es conducida por Estrella Rocio Landaverde, docente del Plantel Jalpan y estudiante de la Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje perteneciente a la Facultad de Informática en la Universidad Autónoma de Querétaro. Tiene por objetivo implementar una estrategia didáctica por medio de un entorno virtual y la gamificación para influir en la motivación en el aprendizaje de un segundo idioma en estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder un cuestionario que tomará aproximadamente 15 minutos de su tiempo, al igual que participar en la implementación del recurso de ClassDojo. La participación en este estudio es estrictamente voluntaria, la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a la entrevista serán anónimas si usted así lo decide.

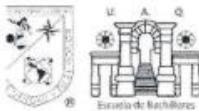
Le informo que no existe ningún tipo de retribución económica al participar. Este cuestionario no implica riesgo alguno para usted en su integridad física, psicológica o moral. Por último, al finalizar la investigación se le podrá informar de los resultados de esta.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, (si) ____ (no) ____ He sido informada (o), de los alcances descritos anteriormente debido a la meta de este estudio que se me ha explicado de manera sencilla. Me han indicado también que tendré que responder un cuestionario, lo cual tomará aproximadamente 15 minutos y he recibido copia de este documento.

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

Firma del Participante

Anexo III. Carta de Autorización de la Institución



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
ESCUELA DE BACHILLERES



Querétaro, Qro. a 19 de septiembre de 2024

M.S.I LAURA CHAVERO BASALDÚA
Coordinadora
Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje

Por medio de la presente, me permito informarle que la C. **Estrella Rocio Landaverde**, empleado(a) de esta institución y aspirante a la Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje, podrá realizar la implementación de su proyecto de investigación en las instalaciones de la institución, atendiendo a las reglas de confidencialidad de la información.

Sin más por el momento quedo a sus órdenes.

ATENTAMENTE

L.A. ALICIA TREJO BOTELLO
Coordinadora Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan
Universidad Autónoma de Querétaro
Ext.4857 alicia.trejo@uaq.mx



Anexo IV. Cuestionario Diagnóstico

Nivel de inglés

1. Nombre del participante (OPCIONAL)
2. ¿Cuál consideras que es tu nivel actual de inglés?
 - a. Nulo
 - b. Básico
 - c. Intermedio
 - d. Avanzado
3. ¿Consideras que saber inglés es una habilidad importante en el ámbito profesional/personal?
 - a. Si
 - b. No
4. Si respondiste "si" a la pregunta anterior, explica. ¿Por qué consideras que saber inglés es una habilidad importante en el ámbito profesional/personal?
5. Si respondiste "no" a la pregunta anterior, explica. ¿Por qué no consideras que saber inglés es una habilidad importante en el ámbito profesional/personal?

Herramientas digitales de estudio

1. Enumera las herramientas digitales que utilizas para estudiar inglés, 1 siendo totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.

Recurso	1 totalmente en desacuerdo	2 en desacuerdo	3 indiferente o neutro	4 de acuerdo	5 totalmente de acuerdo
Ver películas y/o series					
Escuchar música					
Videojuegos					
Duolingo					
Leer libros					
Escuchar audiolibros o podcast					
Páginas web con explicaciones y actividades					

2. ¿Qué modalidad de TECAAL prefieres?
 - a. Presencial
 - b. ON-LINE

3. Si respondiste presencial a la pregunta anterior, explica. ¿Por qué prefieres el TECAAL presencial?
4. Si respondiste ON-LINE a la pregunta anterior, explica. ¿Por qué prefieres el TECAAL ON-LINE?

TECAAL ON-LINE

1. De las siguientes actividades virtuales del TECAAL ON-LINE, ¿cuáles consideras que son las adecuadas para aprender inglés? Enumera, 1 siendo totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.

Recurso	1 totalmente en desacuerdo	2 en desacuerdo	3 indiferente o neutro	4 de acuerdo	5 totalmente de acuerdo
Escritos sobre un tema de interés					
Hacer videos o audios hablando de un tema de interés					
Ver videos y contestar preguntas					
Escuchar audios y contestar preguntas					
Leer y realizar actividades					
Completar oraciones					
Crucigramas					
Sopa de letras					

2. ¿Qué cambiarás a las actividades virtuales del TECAAL ON-LINE?
3. ¿Qué agregarías a las actividades virtuales del TECAAL ON-LINE?

Videojuegos e inglés

1. ¿Crees que los videojuegos ayudan a aprender inglés?
 - a. Si
 - b. No
2. ¿Por qué crees que los videojuegos ayudan o no ayudan a aprender inglés?
3. ¿Si hubiera una actividad que incluye aspectos de los videojuegos para aprender inglés, te gustaría?
 - a. Si
 - b. No

Anexo V. Instrumento *Motivación hacia actividades académicas*

Incluye reactivos relacionados con autoeficacia, atribución externa, atribución interna y motivación de logro (metas de maestría y metas de desempeño). Se empleó una escala tipo Likert con cinco opciones de respuesta. El puntaje más alto corresponde a “muy parecido a mí” y el más bajo a “nada parecido a mí”. La versión inicial se validó mediante juicio de expertos y se piloteó con una muestra de estudiantes de bajo rendimiento.

Instrucciones: Aquí te presentamos una serie de oraciones que los estudiantes emplean al hablar de la materia de inglés. Lee con mucha atención cada una de las oraciones y traza una (X) en el cuadro que más se acerca a tu forma de ser. Para practicar, lee los siguientes ejemplos y analiza qué significa la (X).

Si tienes alguna duda pregunta al instructor. Recuerda que tus respuestas son anónimas y no cuentan en tus calificaciones, la información que nos proporcionas nos será de gran utilidad para conocer cómo piensan los estudiantes y así poder ayudarlos a estudiar y aprender.

Reactivos clasificados por subescalas

5: muy parecido a mí

4: parecido a mí

3: neutro

2: no se parece a mí

1: nada parecido a mí

AUTOEFICACIA	1	2	3	4	5
Me siento capaz de hacer mis tareas bien					
Me siento capaz de hacer la mayoría de mis tareas					
Me siento capaz de resolver mis exámenes para pasarlo					
Me siento capaz de estudiar para pasar mis exámenes					

APRENDIZAJE	1	2	3	4	5

Realizo mis tareas porque me interesa saber más sobre el tema de la tarea

Cumplio con la mayoría de mis tareas porque me gusta aprender de ellas

Me gusta resolver exámenes

Estudio para los exámenes porque me gusta aprender el tema de estudio

Me interesa pasar de año porque quiero aprender nuevas cosas

JUICIO SOCIAL

1 2 3 4 5

Cumplo con la mayoría de las tareas porque me importa lo que piensen los demás

Al resolver los exámenes lo que me importa es la opinión de los demás

Estudio para los exámenes porque me importa lo que los demás piensan de mí

Me apuro a pasar el año para que los demás piensen bien de mí

CALIFICACIONES

1 2 3 4 5

Realizo tareas sólo por la calificación

Resuelvo los exámenes solo por la calificación

Estudio para los exámenes sólo por la calificación

Lo único que me importa al pasar el año escolar, son las calificaciones

HABILIDAD

1 2 3 4 5

Que la tarea me salga bien depende de mí habilidad

Cumplir con la mayoría de las tareas depende de mí habilidad

Pasar o reprobar los exámenes depende de mis habilidades

Estudiar para un examen depende de mí habilidad

Pasar o reprobar el año escolar depende de mí habilidad

ESFUERZO

1 2 3 4 5

Que la tarea me salga bien depende de mi esfuerzo

Cumplir con la mayoría de las tareas depende de mi esfuerzo

Pasar o reprobar un examen, depende de mi esfuerzo

Estudiar para un examen depende de mi esfuerzo

Pasar o reprobar el año depende de mi esfuerzo durante el año escolar

MAESTRO

1 2 3 4 5

Que la tarea me salga bien o mal depende del maestro

Aprobar o reprobar el año escolar depende de los maestros

Estudiar para mis exámenes depende de los maestros

Cumplir con la mayoría de las tareas depende de los maestros

DIFICULTAD DE LA TAREA

1 2 3 4 5

Estudiar para los exámenes depende de que tan difíciles sean estos

Resolver bien o mal mis exámenes depende de que tan difíciles sean

Resolver bien o mal mis exámenes es cosa de suerte

Cumplir con la mayoría de las tareas depende de que tan difíciles sean

Aprobar o reprobar el año, depende de lo difícil que éste sea

SUERTE-MAESTRO

1 2 3 4 5

Que la tarea me salga bien o mal depende de mi suerte

Cumplir con la mayoría de las tareas depende de que tan difíciles sean

Cumplir con la mayoría de las tareas depende de la suerte

Estudiar para un examen depende de los maestros

Estudiar para un examen depende de la suerte

Resolver bien o mal mis exámenes depende de los maestros

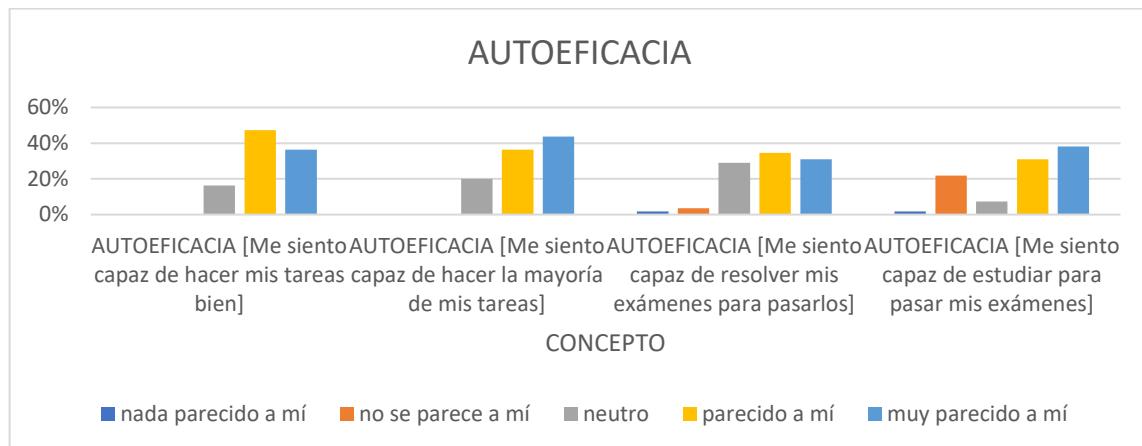
Resolver bien o mal mis exámenes es cosa de suerte

Adaptado de Flores y Gómez (2010)

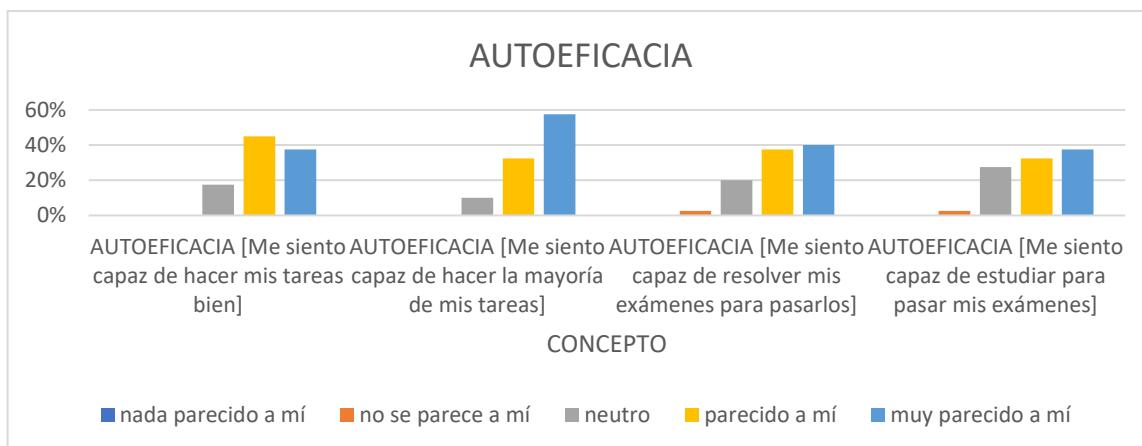
Anexo VI. Resultados del instrumento *Motivación hacia actividades académicas*

Autoeficacia

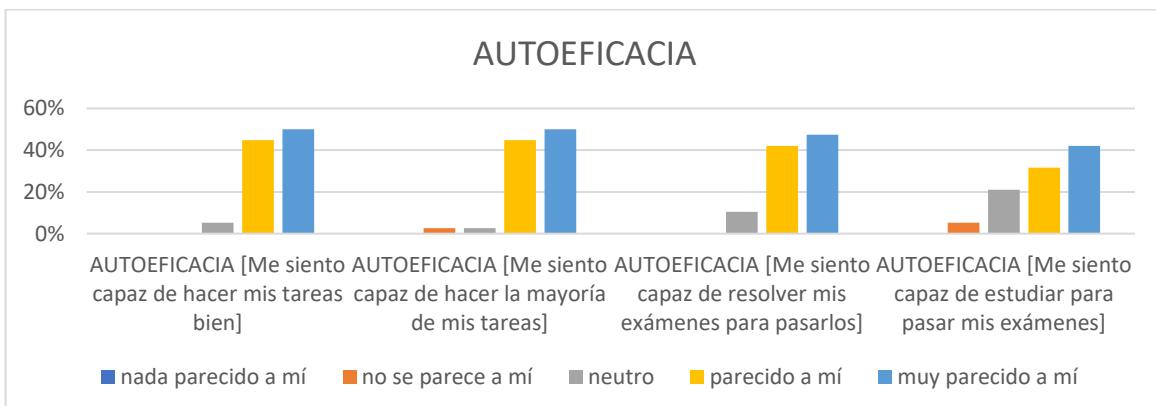
Primera aplicación 12/08/24



Segunda aplicación 17/09/24

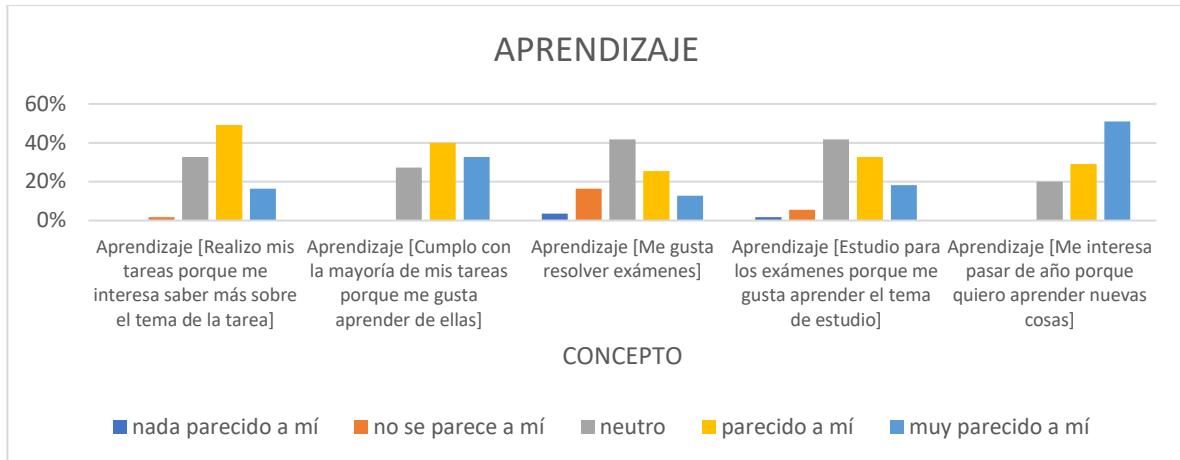


Tercera aplicación 23/10/24

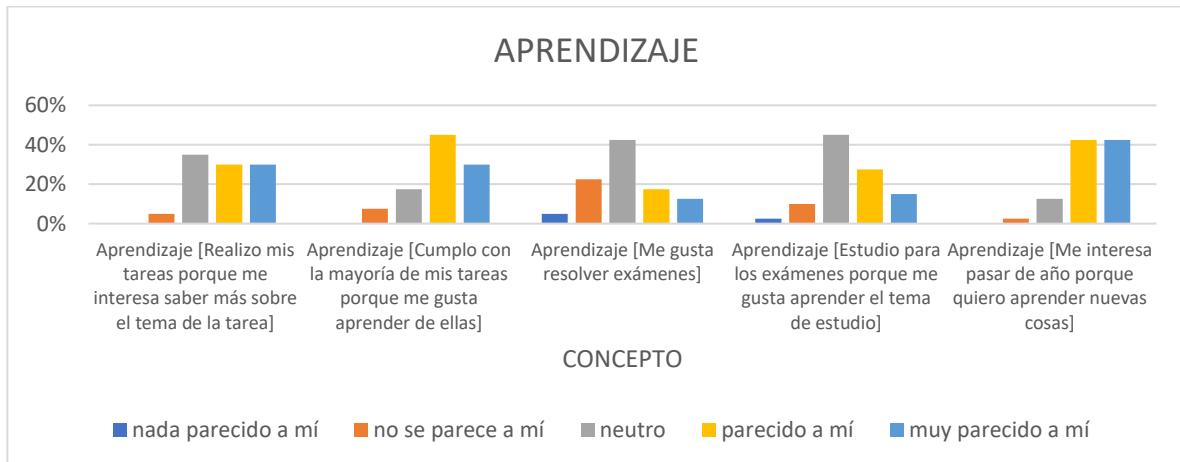


Aprendizaje

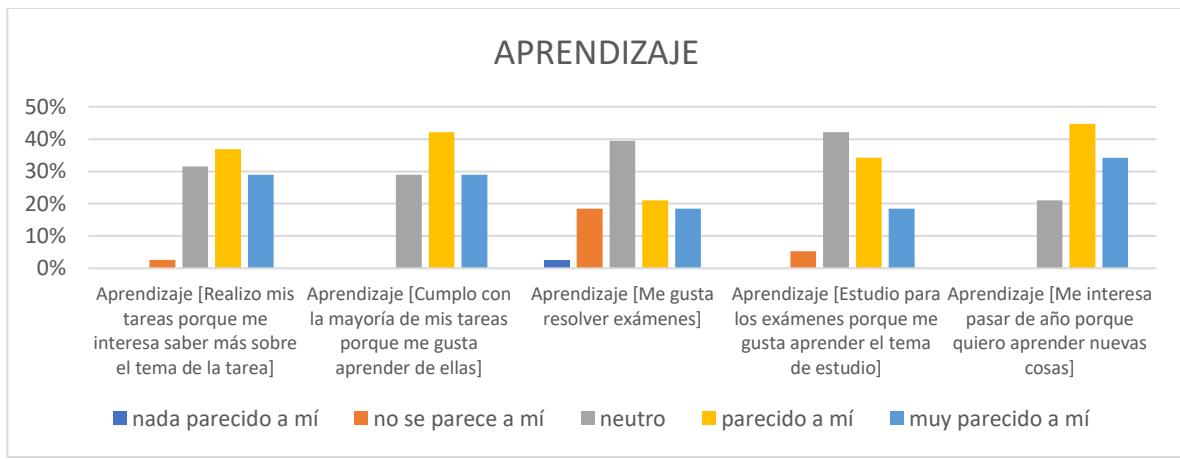
Primera aplicación 12/08/24



Segunda aplicación 17/09/24

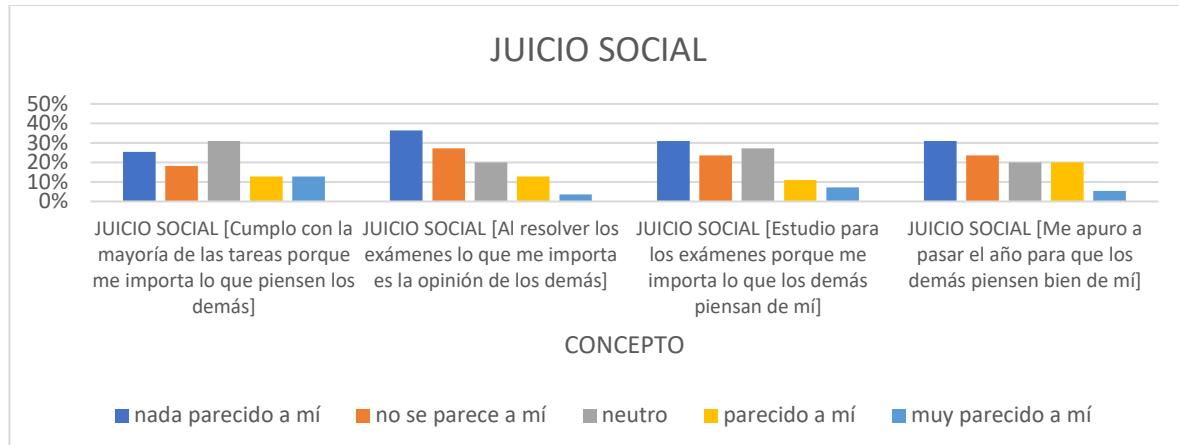


Tercera aplicación 23/10/24

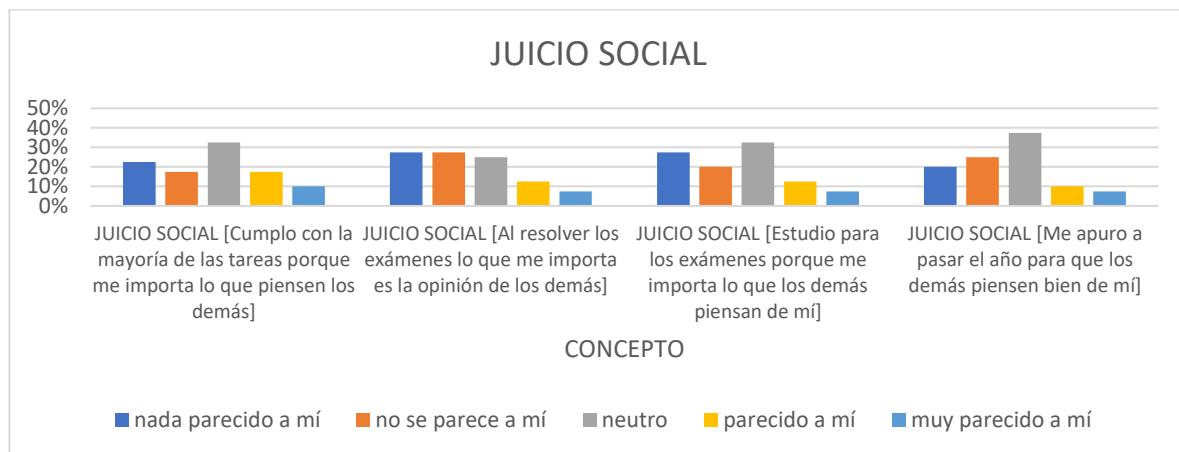


Juicio social

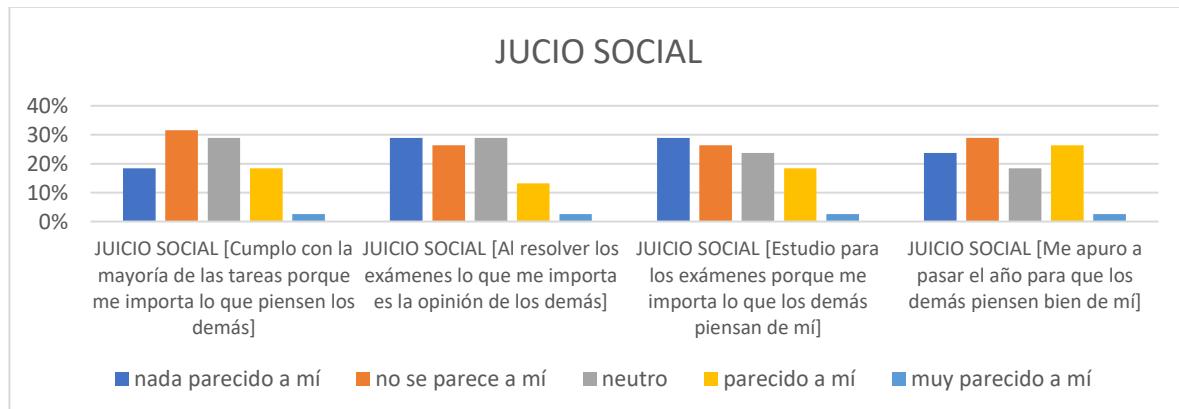
Primera aplicación 12/08/24



Segunda aplicación 17/09/24



Tercera aplicación 23/10/24



Calificaciones

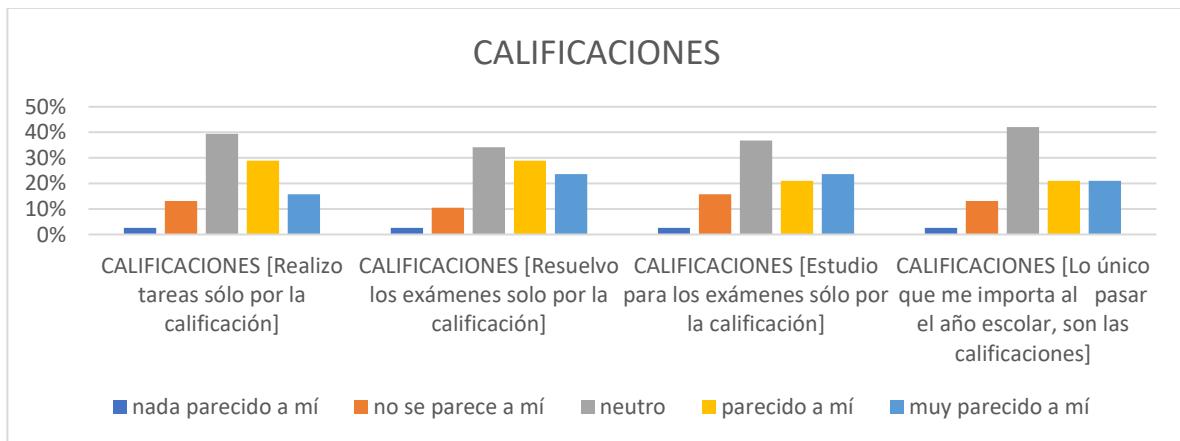
Primera aplicación 12/08/24



Segunda aplicación 17/09/24

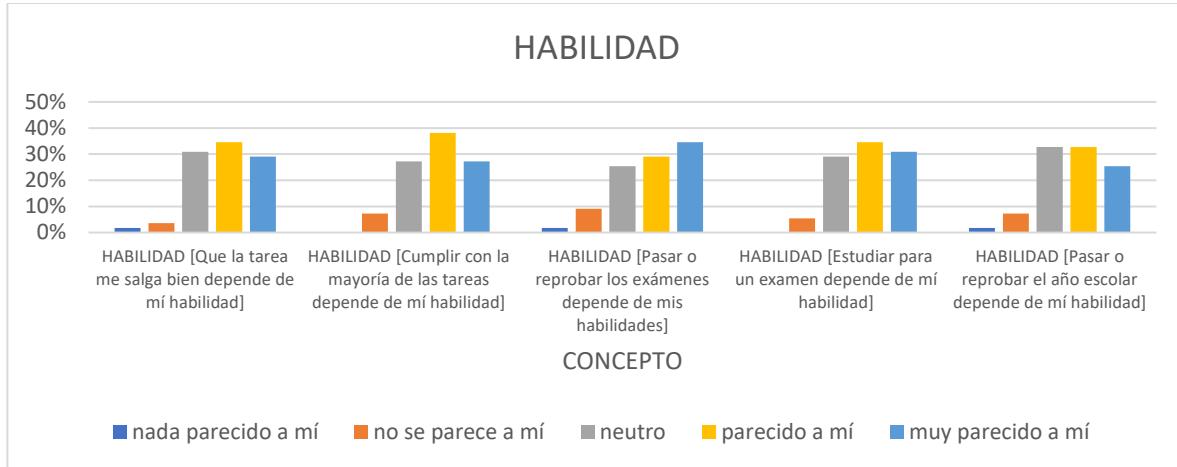


Tercera aplicación 23/10/24

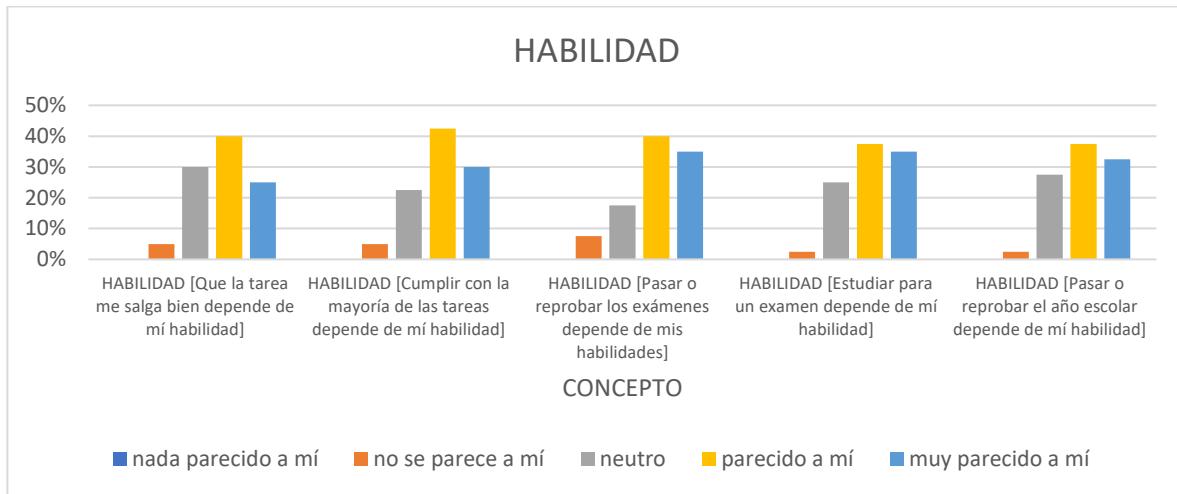


Habilidad

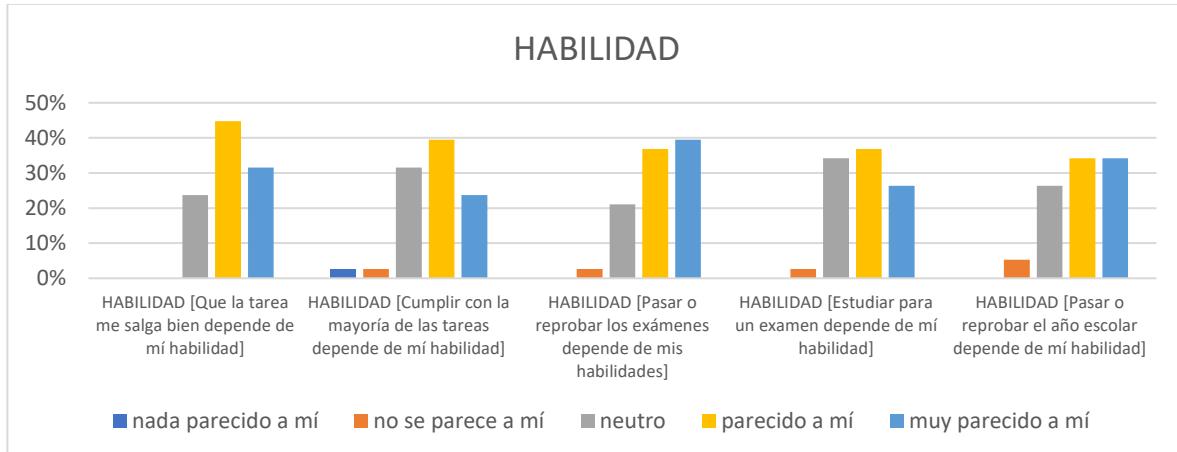
Primera aplicación 12/08/24



Segunda aplicación 17/09/24

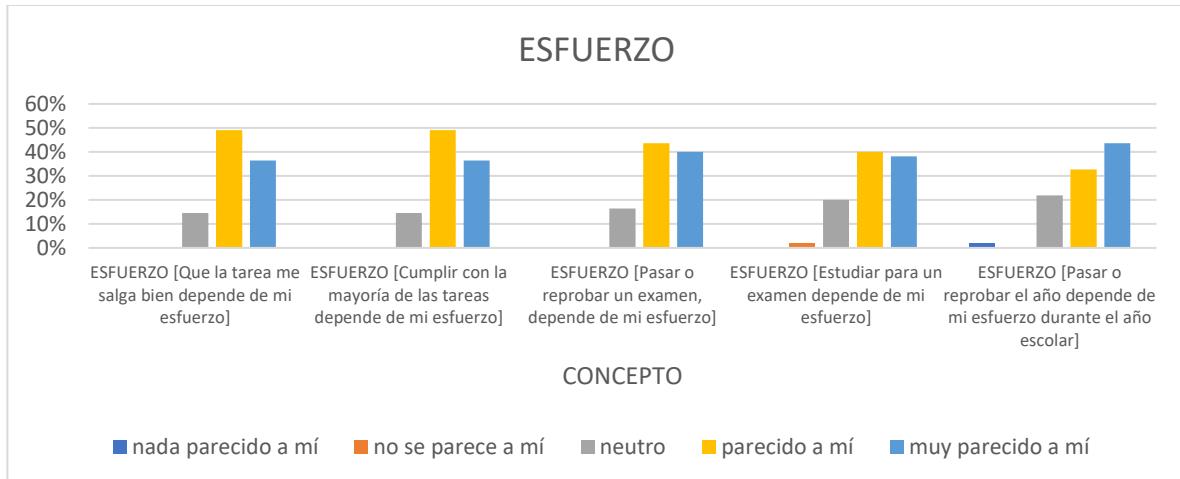


Tercera aplicación 23/10/24

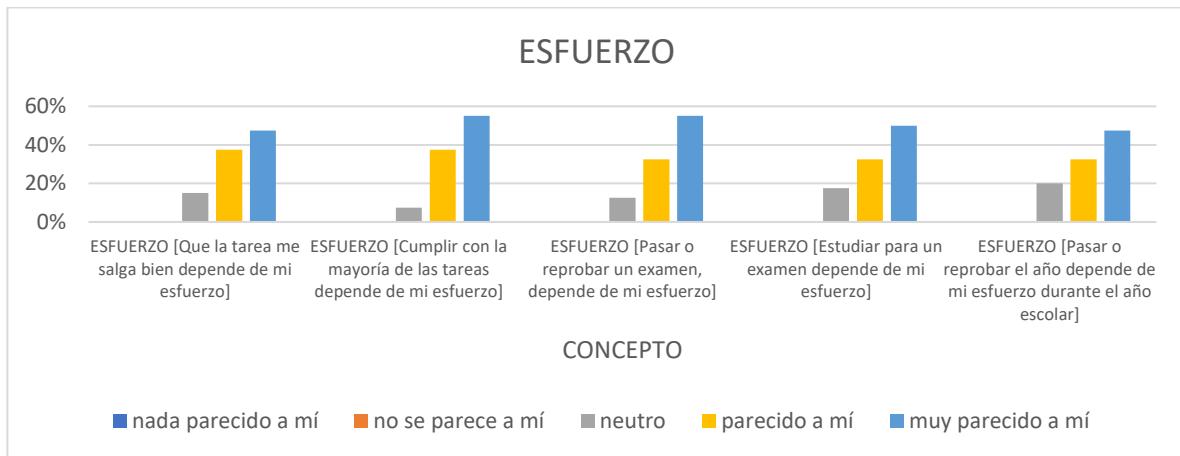


Esfuerzo

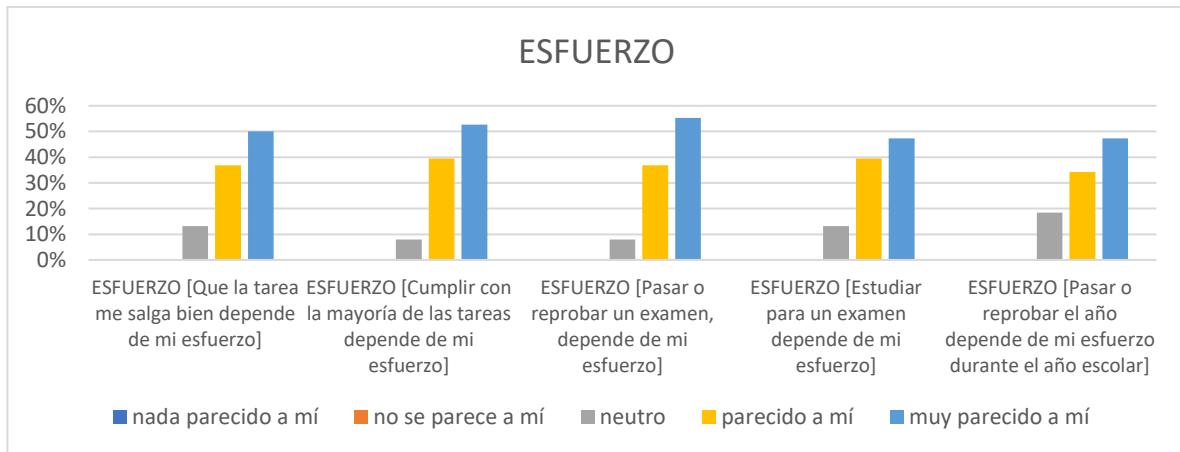
Primera aplicación 12/08/24



Segunda aplicación 17/09/24

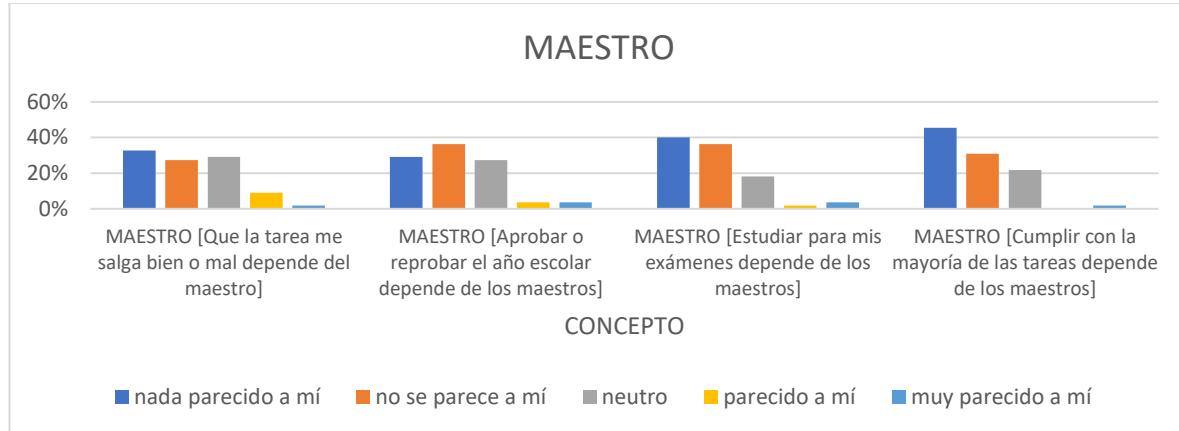


Tercera aplicación 23/10/24

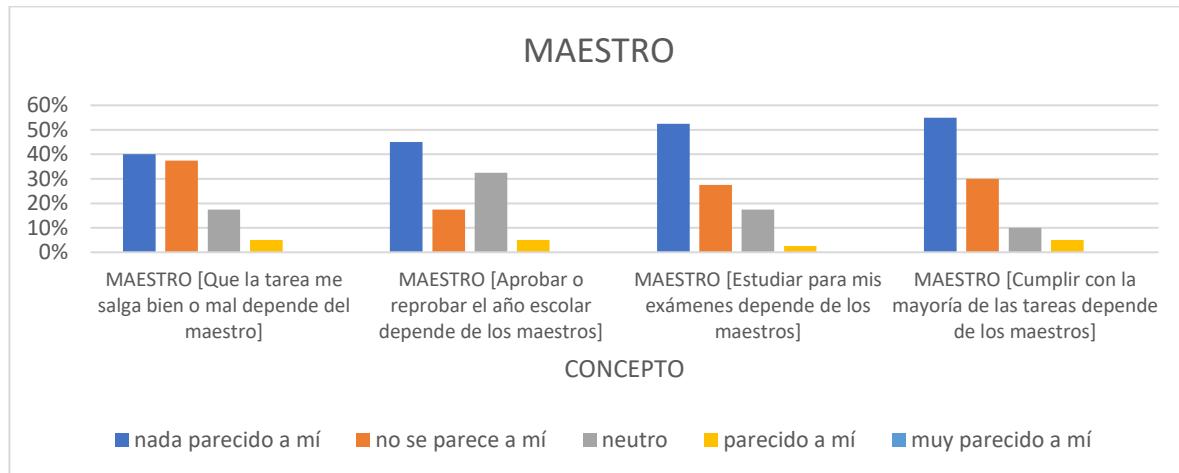


Maestro

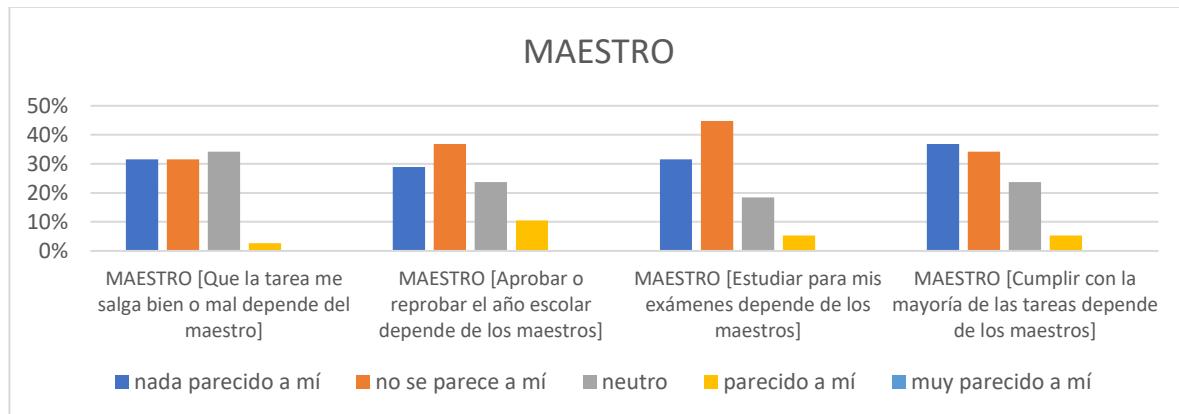
Primera aplicación 12/08/24



Segunda aplicación 17/09/24

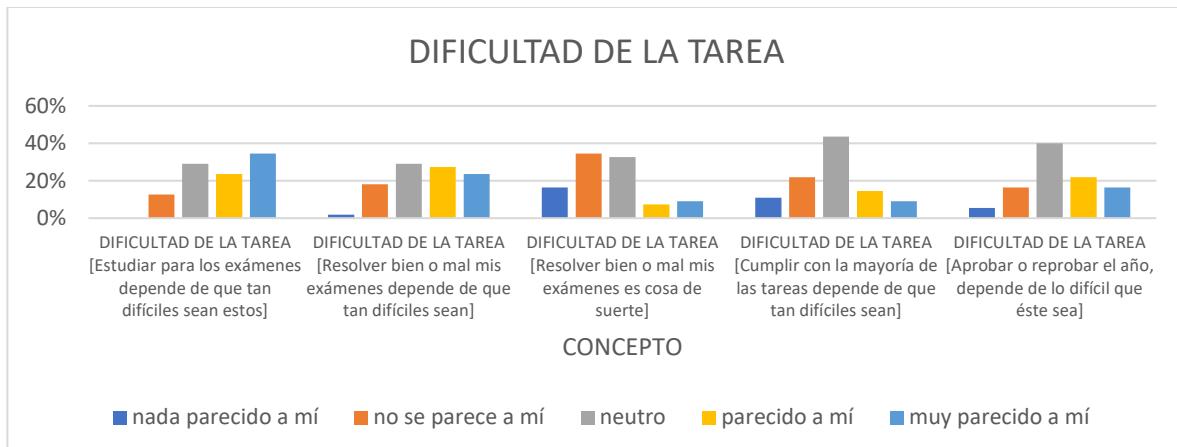


Tercera aplicación 23/10/24

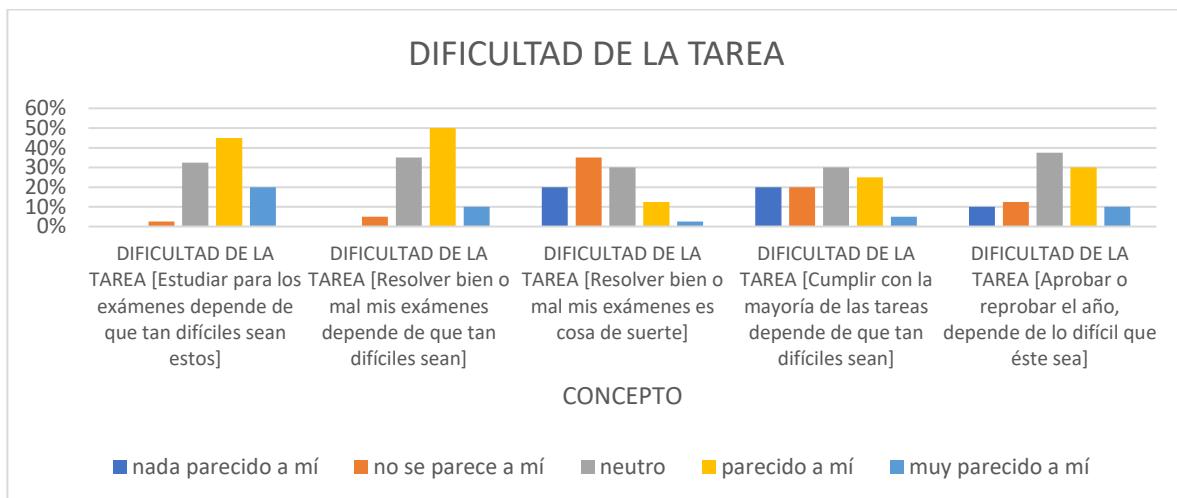


Dificultad de la tarea

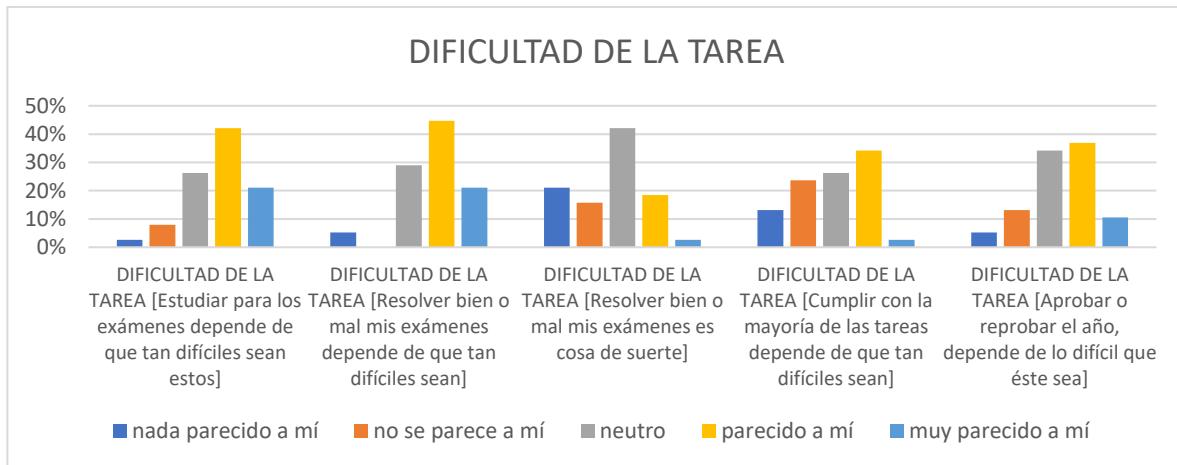
Primera aplicación 12/08/24



Segunda aplicación 17/09/24

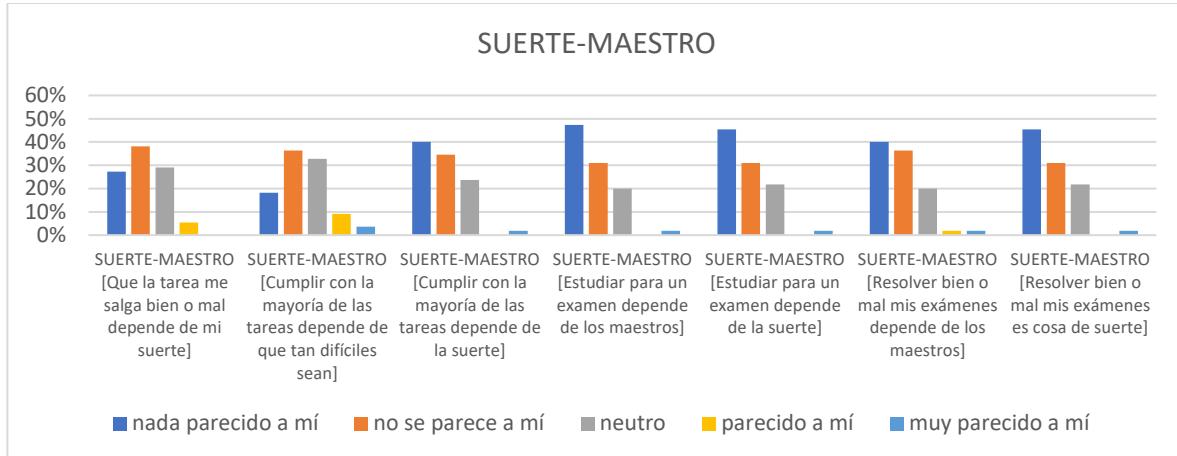


Tercera aplicación 23/10/24

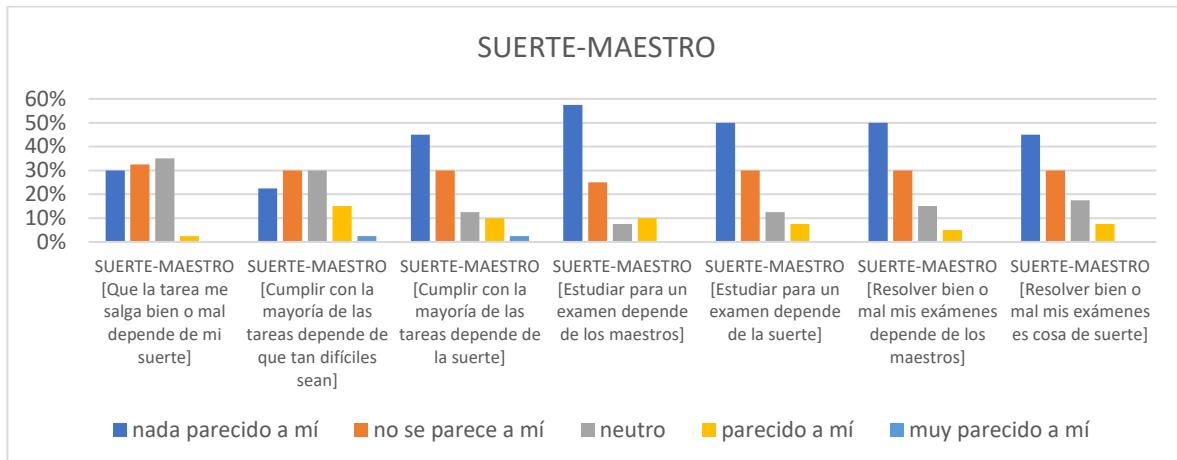


Suerte-maestro

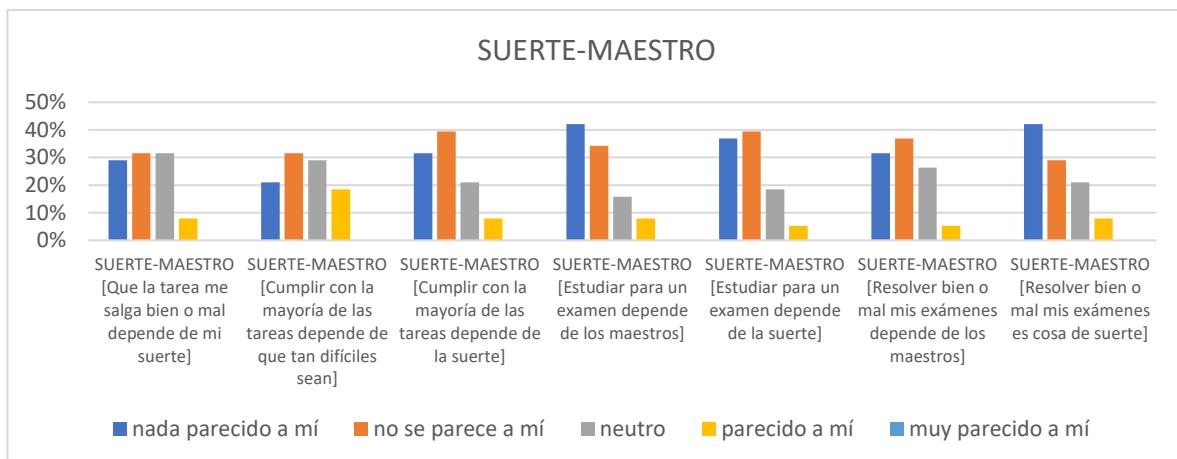
Primera aplicación 12/08/24



Segunda aplicación 17/09/24



Tercera aplicación 23/10/24



Anexo VII. Entrevista Semiestructurada. Iteración 1.

Introducción

La presente investigación es conducida por Estrella Rocio Landaverde, docente del Plantel Jalpan y estudiante de la Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje perteneciente a la Facultad de Informática en la Universidad Autónoma de Querétaro. Tiene por objetivo implementar estrategias didácticas innovadoras por medio del entorno virtual ClassDojo y la gamificación para aumentar la motivación en el aprendizaje de un segundo idioma en alumnos de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan, ya que la aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación son esenciales para la educación.

Esta entrevista tiene el propósito de conocer su experiencia en la participación de la prueba piloto de la estrategia didáctica para el proyecto de investigación "Implementación de entornos virtuales para el aprendizaje de un segundo idioma: alumnos de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan."

Para la prueba piloto se eligieron a 5 estudiantes de sexto semestre del Bachillerato Escolarizado por la razón de que estos ya cuentan con más experiencia en la materia de inglés.

Características de la entrevista

El carácter de la presente investigación coincide con los principios éticos y legales básicos que subyacen en toda investigación. Por la naturaleza de esta investigación no se corre algún riesgo que pueda afectar a terceros o a los participantes (Salvador et al., 2014).

Le informo que no recibirá ningún tipo de retribución económica al participar. La información es confidencial y solo será utilizada para efectos de la investigación. No implica riesgo alguno para su persona en su integridad física, psicológica o moral. Por último, al finalizar la investigación se le podrá informar de los resultados de esta. Tiene una duración aproximada de 1 hora.

Guía de entrevista semiestructurada sobre la estrategia didáctica implementada en ClassDojo

Fecha: _____ Hora: _____

Lugar (ciudad y sitio específico): _____

Entrevistador: _____

Entrevistado (nombre, edad, género, semestre):

Nombre	Edad	Género	Semestre

Preguntas

1. ¿Qué opinas de la implementación de entornos virtuales y la gamificación para el aprendizaje del inglés?
2. ¿Has utilizado la plataforma de ClassDojo anteriormente?
3. ¿Cuál fue tu experiencia utilizando la plataforma ClassDojo para aprender inglés?
4. ¿Qué elementos te gustaron de la plataforma ClassDojo y por qué?
5. ¿Qué elementos no te gustaron de la plataforma ClassDojo y por qué?
6. De las 4 plataformas que se implementaron para la realización de las actividades, ¿cuáles fueron tus experiencias?
 - a. Quizizz:
 - b. Nearpod:
 - c. Wordwall:
 - d. Blooket:
7. ¿Cómo te sentiste en cuanto a tu motivación para el aprendizaje del inglés?
8. ¿Qué mejoras sugieres para la implementación del entorno virtual ClassDojo y la gamificación para aprender inglés?

Comentarios:

Observaciones:

Anexo VIII. Entrevista Semiestructurada. Iteración 2

Introducción

La presente investigación es conducida por Estrella Rocio Landaverde, docente del Plantel Jalpan y estudiante de la Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje perteneciente a la Facultad de Informática en la Universidad Autónoma de Querétaro. Tiene por objetivo implementar una estrategia didáctica por medio de un entorno virtual y la gamificación para influir en la motivación del aprendizaje de un segundo idioma en estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan, ya que la aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación son esenciales para la educación.

Esta entrevista tiene el propósito de conocer su experiencia en la participación de la implementación de la estrategia didáctica para el proyecto de investigación "Implementación de entornos virtuales para el aprendizaje de un segundo idioma: alumnos de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan."

Características de la entrevista

El carácter de la presente investigación coincide con los principios éticos y legales básicos que subyacen en toda investigación. Por la naturaleza de esta investigación no se corre algún riesgo que pueda afectar a terceros o a los participantes (Salvador et al., 2014).

Le informo que no recibirá ningún tipo de retribución económica al participar. La información es confidencial y solo será utilizada para efectos de la investigación. No implica riesgo alguno para su persona en su integridad física, psicológica o moral. Por último, al finalizar la investigación se le podrá informar de los resultados de ésta. Tiene una duración aproximada de 30 minutos.

Guía de entrevista semiestructurada sobre la estrategia didáctica implementada en ClassDojo

Fecha: _____ Hora: _____

Lugar (ciudad y sitio específico): _____

Entrevistador: _____

Entrevistado:

Datos Generales

Nombre: _____

1. Por favor, indique el semestre que cursa actualmente: _____
2. Por favor, indique cuánto tiempo lleva estudiando inglés. _____

Técnica

3. ¿Qué opinas de la implementación de entornos virtuales y los juegos (gamificación) para el aprendizaje del inglés?
4. ¿Cómo comparas TECAAL con la implementación de un entorno virtual y los juegos (gamificación), como ClassDojo, para el aprendizaje del inglés?

Estrategia didáctica

5. Por favor indique ¿Has utilizado la plataforma de ClassDojo anteriormente?
6. ¿Cuál fue tu experiencia utilizando la plataforma ClassDojo para aprender inglés?
7. ¿Qué elementos te gustaron de la plataforma ClassDojo? Si hubo elementos que te gustaron, explica por qué.
8. ¿Qué elementos no te gustaron de la plataforma ClassDojo? Si hubo elementos que no te gustaron, explica por qué.
9. ¿Hubo dificultades al utilizar la plataforma ClassDojo?
10. ¿Revisaste el material de apoyo que se publicaba en la sección de Class Story?
11. De las 4 plataformas que se implementaron para la realización de las actividades, ¿cuáles fueron tus experiencias?
 - a. Kahoot:
 - b. Nearpod:
 - c. Wordwall:
 - d. Blooket:
 - e. Dojo Islands:

12. ¿Como consideraste el proceso de entrega de actividades?

Actitud

13. ¿Te sentiste motivado utilizando el entorno virtual ClassDojo para aprender inglés?
14. Si la respuesta es sí, ¿Qué te motivo?
15. Si la respuesta es no, explica.
16. ¿Qué cambios sugieres para la implementación del entorno virtual ClassDojo y la gamificación para mejorar tu experiencia al aprender inglés?

Comentarios:

Observaciones:

Anexo IX. Entrevista Semiestructurada. Iteración 3

Introducción

La presente investigación es conducida por Estrella Rocio Landaverde, docente del Plantel Jalpan y estudiante de la Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje perteneciente a la Facultad de Informática en la Universidad Autónoma de Querétaro. Tiene por objetivo implementar una estrategia didáctica por medio de un entorno virtual y la gamificación para influir en la motivación del aprendizaje de un segundo idioma en estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan, ya que la aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación son esenciales para la educación.

Esta entrevista tiene el propósito de conocer su experiencia en la participación de la implementación de la estrategia didáctica para el proyecto de investigación "Implementación de entornos virtuales para el aprendizaje de un segundo idioma: alumnos de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan."

Características de la entrevista

El carácter de la presente investigación coincide con los principios éticos y legales básicos que subyacen en toda investigación. Por la naturaleza de esta investigación no se corre algún riesgo que pueda afectar a terceros o a los participantes (Salvador et al., 2014).

Le informo que no recibirá ningún tipo de retribución económica al participar. La información es confidencial y solo será utilizada para efectos de la investigación. No implica riesgo alguno para su persona en su integridad física, psicológica o moral. Por último, al finalizar la investigación se le podrá informar de los resultados de ésta. Tiene una duración aproximada de 30 minutos.

Guía de entrevista semiestructurada sobre la estrategia didáctica implementada en ClassDojo

Fecha: _____ Hora: _____

Lugar (ciudad y sitio específico): _____

Entrevistador: _____

Entrevistado:

Datos Generales

Nombre: _____

1. Por favor, indique el semestre que cursa actualmente: _____
2. Por favor, indique cuánto tiempo lleva estudiando inglés. _____

Técnica

3. ¿Cómo te sirvió la implementación de entornos virtuales y los juegos (gamificación) para el aprendizaje del inglés?
4. ¿Cómo comparas TECAAL con la implementación de un entorno virtual y los juegos (gamificación), como ClassDojo, para el aprendizaje del inglés?

Estrategia didáctica

5. ¿Qué elementos te gustaron de la plataforma ClassDojo? Si hubo elementos que te gustaron, explica por qué.
6. ¿Qué elementos no te gustaron de la plataforma ClassDojo? Si hubo elementos que no te gustaron, explica por qué.
7. En el apartado de Class Story se publicaron video tutoriales para explicar las actividades además de infografías explicando el tema. ¿Estos tutoriales y material te ayudaron a comprender el proceso de cómo hacer las actividades?
8. De las 3 plataformas que se implementaron para la realización de las actividades, ¿cuáles fueron tus experiencias comparadas con la iteración pasada?
 - a. Blooket:
 - b. Educaplay:
 - c. Quizizz:

*Nota: *En la iteración anterior:*

- *La plataforma con mejor recepción fue la de Blooket, pero algunos mencionaron que las indicaciones eran confusas, entonces se mantuvo Blooket por los aspectos de gamificación, pero se cambió a un juego más sencillo.*
 - *La plataforma de Wordwall fue la plataforma de menor recepción, entonces se removió.*
 - *La plataforma de Nearpod tuvo buena recepción porque se trataba sobre películas de su interés, se decidió mantener la misma dinámica, pero en la plataforma de Educplay porque tiene una mejor adaptabilidad con dispositivos móviles, ya que la mayoría indicó utilizar solo su celular para hacer las actividades.*
 - *La plataforma de Kahoot se sustituyó por Quizizz ya que expresaron que era difícil no poder escuchar el audio-historia mientras contestaban y Kahoot solo permitía escuchar una vez al inicio. En Quizizz si se puede escuchar y contestar al mismo tiempo y también tiene más elementos de gamificación que Kahoot.*
9. ¿Qué dispositivo utilizaste más para realizar las actividades y por qué?

Actitud

10. ¿Te sentiste motivado utilizando el entorno virtual ClassDojo para aprender inglés?
11. Si la respuesta es sí, ¿Qué te motivo?
12. Si la respuesta es no, explica.
13. ¿Te gustaría seguir con esta estrategia didáctica para aprender inglés en futuros semestres y explica por qué?
14. ¿Qué cambios sugieres para la implementación del entorno virtual ClassDojo y la gamificación para mejorar tu experiencia al aprender inglés?

Comentarios:

Observaciones:

Anexo X. Diseño Instruccional: Iteración I. Prueba Piloto

Datos Generales

Nombre del curso: Prueba Piloto. Intermediate English

Fecha de inicio y término: 24 de mayo 2024 a 30 de mayo 2024

Población: Estudiantes de la materia inglés VI (2024-1)

Número de participantes: 5

Perfil de los participantes: estudiantes que cursen la materia de inglés VI y hayan cumplido con el consentimiento o el asentimiento informados.

Plataformas tecnológicas que se utilizaran: ClassDojo, Genially, Quizziz, Nearpod, Blooket, Wordwall, WhatsApp

Objetivo general y específicos.

Objetivo General

Practicar sus conocimientos de inglés intermedio por medio de la gamificación.

Módulo

Objetivo Específico

1. Present Tense	Repasar los tiempos presentes para después aplicarlos en diversas actividades lúdicas.
------------------	--

Criterios de acreditación

Es necesario el 100% de cumplimiento de actividades, la participación proactiva y entrega de productos.

La calificación mínima aprobatoria es de 8.0

Criterios de evaluación

Categoría	Porcentaje
1. Activity 1.1	25%
2. Activity 1.2	25%
3. Activity 1.3	25%
4. Activity 1.4	25%

Los criterios a evaluar los elementos mostrados anteriormente son:

- Puntualidad de la entrega.
- Atención en las instrucciones de cada actividad

Estructura

Welcome to this course dedicated to practice your intermediate English skills. In this unit we will first review the present tense, and we will finish with some fun activities. We will be reviewing the following tenses:

- 1.1 Present simple
- 1.2 Present progressive
- 1.3 Present perfect
- 1.4 Present perfect progressive

1.1 Present Tense

Conceptos clave

Present Simple (actions)

The present simple tense is used to talk about general things or with things that happen repeatedly. Some of the uses of this tense are:

- 01 To talk about habits
We play videogames once a week.
- 02 Routines
I brush my teeth twice a day.
- 03 Repeated situations
He teaches a pottery class every week.
- 04 Emotions and desires
I want to live in Rome one day.
- 05 Scheduled events
The movie starts at eight o'clock.
- 06 For fixed arrangements
I get paid at the end of every month.
- 07 General truths
Water boils at 100 degrees.

Structures

Subject + verb in present simple + object (complement)
Subject + don't/ doesn't + verb in infinitive + object (complement)
Question word (optional) + Do / Does + subject + verb in infinitive + object (complement)

We must be careful with how we place the verb. If you are talking about someone in the singular third person (he, she, it), you must add an -s to the verb.

Rule	Infinitive Verb	Conjugated Verb
+ s	Set, stop, freeze, type	Sets, stops, freezes, types
ss, sh, ch, x, o +es	Scratch, miss, do, fix	Scratches, misses, does, fixes
Vowel + y +s	Say, play, stay, pray	Says, plays, stays, prays
Consonant + y +ies	Try, fly, cry, study	Tries, flies, cries, studies

Bibliografía:
• EF (2020). Simple present. Recurso Para Aprender inglés.
https://www.ef.com/es/recursos-aprender-ingles/gramatica-inglesa/simple-present/
• Evans, V. D. (2004). Grammarway 3. EU: Express Publishing.
• Murphy, B. (2007). Basic Grammar in Use. China: Cambridge.
• Present simple. (2021). British Council.
https://learningenglishkids.britishcouncil.org/english-grammar-reference/present-simple

Present Simple (states)

We use the verb to be in present tense to talk about the state of being of a person or situation.

- 01 Feelings
Mike is glad to see Ana.
- 02 Location
They are in London
- 03 Describe Age
I am ten years old.
- 04 Describe weight
The car is heavier than the bike.
- 05 Describe height
She is a tall person.

Structures

Subject + verb "to be" in present simple + state or situation (complement)
Subject + verb "to be" in present + not + state or situation (complement)
Question word (optional) + Verb "to be" in present + subject + state or situation (complement)

Verb "to be"

We us "is" with singular nouns
We us "are" with plural nouns

I am
He is
She is
It is
You are
We are
They are

Bibliografía:
• EF (2020). Simple present. Recurso Para Aprender inglés.
https://www.ef.com/es/recursos-aprender-ingles/gramatica-inglesa/simple-present/
• Evans, V. D. (2004). Grammarway 3. EU: Express Publishing.
• Murphy, B. (2007). Basic Grammar in Use. China: Cambridge.
• Present simple. (2021). British Council.
https://learningenglishkids.britishcouncil.org/english-grammar-reference/present-simple

Herramientas para el aprendizaje

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
Reading Comprehension Quiz	Activity 1.1	Contestar las preguntas correctamente utilizando el cuento en presente simple
Indicaciones		
Students will follow along with the story in the present tense and answer the questions.		
Quizizz: https://quizizz.com/join?gc=74211889		
Instructions:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Click the Quizizz link 2. Write your full name 3. Press play on the video and answer the questions. 4. By answering questions correctly, you can acquire power up's (use them to get more points). 5. You will be shown your score (you can customize your avatar if you like). 6. Upload a screenshot of your score as evidence. 		
Participación	Fecha de apertura o participación	Fecha de cierre
Individual Asincrónica	27 de mayo 2024 8:00 am	27 de mayo 2024 11:59 am
Entorno Virtual		
Quizizz		
Recursos de apoyo		
EF. (2020). Simple present. Recursos Para Aprender Inglés. https://www.ef.com.es/recursos-aprender-ingles/gramatica-inglesa/simple-present/		
Evans V., D. J. (2004). <i>Grammarway</i> 3. E.U.: Express Publishing.		
Murphy, R. (2006). <i>Basic Grammar in Use</i> . China: Cambridge.		
Present simple. (2021). British Council. https://learnenglish.britishcouncil.org/english-grammar-reference/present-simple		

Drivers del Modelo de Octalysis que se presentan:

1. **Posesión:** Al contestar preguntas pueden acumular puntos y *boosters* que les ayudan a avanzar y los motiva a realizar acciones.
2. **Influencia social:** Pueden ver el progreso de sus compañeros y fomentar el compañerismo, al igual que la competencia.
3. **Empoderamiento de creatividad y feedback:** Reciben retroalimentación y pueden ver los resultados.

Instrumento de evaluación

Título de la actividad		Actividad 1.1			
No.	Indicadores a evaluar	Cumplimiento		Puntos	Observaciones
		Cumple	No cumple		
Criterio 1. Entrega					
1.	Realizó el Quizziz en las fechas establecidas			2	
Criterio 2. Participación					
2.	Contestó un mínimo de 12 preguntas correctamente			8	
Total					

1.2 Present Progressive

Conceptos clave

El tema se encuentra en la siguiente presentación de Genially:

<https://view.genial.ly/66357b3921632f0014fe9273/learning-experience-didactic-unit-present-progressive>

Herramientas para el aprendizaje

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
Video with built in questions. Present progressive: Shrek meets Donkey.	Activity 1.2	Contestar las preguntas correctamente utilizando el contexto que se presenta en el video.

Indicaciones

Students will follow along with the video in the present tense and answer the questions.

Nearpod: <https://app.nearpod.com/?pin=Q62EU>

Instructions:

1. Click the Nearpod link
2. Write your full name
3. Press play on the video and answer the questions as they appear.
4. You will be shown your score
5. Draw a picture of your favorite scene from the video as evidence.

Participación	Fecha de apertura o participación	Fecha de cierre
Individual Asincrónica	28 de mayo 2024 8:00 am	28 de mayo 2024 11:59 pm
Entorno Virtual		
Nearpod		
Recursos de apoyo		
Canal Ellii (formerly ESL Library). (2020). Present Progressive – Grammar & Verb Tenses. https://www.youtube.com/watch?v=AKzG_ZS-Ydg&t=115s		
Evans, V. 2009. Upload II, Berkshire, Reino Unido, Express Publishing.		
Murphy, R. (2007). Essential grammar in use, 3rd edition with answers. England: Cambridge University Press.		

Drivers del Modelo de Octalysis que se presentan:

- Progreso y desarrollo:** Es necesario contestar las preguntas para poder avanzar el video.
- Empoderamiento de creatividad y feedback:** Reciben retroalimentación y pueden ver los resultados.
- Influencia social:** Pueden ver el progreso de sus compañeros y fomentar el compañerismo, al igual que la competencia.

Instrumento de evaluación

Título de la actividad		Actividad 1.2			
No.	Indicadores a evaluar	Cumplimiento		Puntos	Observaciones
		Cumple	No cumple		
Criterio 1. Entrega					
1.	Realizó el Nearpod en las fechas establecidas			2	
Criterio 2. Participación					
2.	Contestó un mínimo de 8 preguntas correctamente			8	
Total					

1.3 Present Perfect

Conceptos clave

PRESENT PERFECT

The present perfect tense helps us talk about actions that started in the past and are still going on in the present. The uses of this tense are:

01 Actions that started in the past and continue to be true in the present.
They have been friends since kindergarten.

02 Actions that happened at an unknown time in the past, but the emphasis is placed on the action.
Paula has been to Japan three times.

03 Actions that happened during a certain period of time.
She has finished the work that her boss gave to her.

EXTRA TIPS

This verbal tense uses the auxiliary verb: have or has.

- We use **have** when we use the pronouns: I, We, You, They; or when we are referring to a plural subject.
- We use **has** when we use the pronouns: He, She, It; or when we are referring to the singular third person.

This verbal tense uses a verb in past participle. There are two types of verbs in past participle:

- Regular verbs list:
EnglishClub (s.f.). Regular Verbs List.
<https://www.englishclub.com/vocabulary/regular-verbs-list.php>
- Irregular verbs list:
EnglishClub (s.f.). Irregular Verbs List.
<https://www.englishclub.com/vocabulary/irregular-verbs-list.php>

STRUCTURES

Affirmative	Subject + have or has + verb in past participle + object (complement)
Negative	Subject + have or has + not + verb in past participle + object (complement)
Interrogative	Question word (optional) + have or has + subject + verb in past participle + object (complement)

Herramientas para el aprendizaje

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
Word search of verbs conjugated in the past participle.	Activity 1.3	Encontrar los verbos conjugados en la sopa de letras y relacionarlo con su forma base.

Indicaciones

Students will solve the wordsearch by finding the correct conjugation of the listed verbs.

Be careful, you only have 5 lives and 10 minutes to solve it.

Wordwall: <https://wordwall.net/play/72900/161/788>

Instructions:

1. Click the Wordwall link
2. Write your full name

-
3. Press start
 4. Find the conjugated verb and match it to the infinitive verb.
 5. Upload a screenshot of your score.
 6. You may also check the leaderboard.

Participación	Fecha de apertura o participación	Fecha de cierre
Individual Asincrónica	29 de mayo 2024 8:00 am	29 de mayo 2024 11:59 pm

Entorno Virtual
Wordwall

Recursos de apoyo

- García, C. (2019). English Aware. Majestic Education.
- Cambridge University Press. (2021) Dictionary.
<https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english>
- Evans V., D. J. (2004). *Grammarway 3*. E.U.: Express Publishing.
- Murphy, R. (2006). *Basic Grammar in Use*. China: Cambridge.

Drivers del Modelo de Octalysis que se presentan:

1. **Progreso y desarrollo:** Se deben encontrar todas las palabras.
2. **Empoderamiento de creatividad y feedback:** Reciben retroalimentación y pueden ver los resultados.
3. **Influencia social:** Pueden ver el progreso de sus compañeros y fomentar el compañerismo, al igual que la competencia.
4. **Escasez:** Al contestar mal una pregunta se restan vidas, cuentan con 5 vidas en total. De la misma manera, cuentan con 15 minutos para responder.

Instrumento de evaluación

Título de la actividad		Actividad 1.3			
No.	Indicadores a evaluar	Cumplimiento			
		Cumple	No cumple	Puntos	Observaciones
Criterio 1. Entrega					
1.	Realizó el Wordwall en las fechas establecidas			2	
Criterio 2. Participación					

2. Contesto un mínimo de 16 preguntas correctamente	8
Total	

1.4 Present Perfect Progressive

Conceptos clave

El tema se encuentra en la siguiente infografía interactiva de genially:

<https://view.genial.ly/663929b3bcbaac0014c13dd6/interactive-content-present-perfect-progresive>

Herramientas para el aprendizaje

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
Tower Defense 2. Answer questions to build towers, and upgrade your defenses to stop waves of Evil Blooks	Activity 1.4	Completar oraciones en present perfect progressive para adquirir armas para derrumbar a los evil blooks para defender sus torres.

Indicaciones

Students will answer questions to build towers, and upgrade your defenses to stop waves of Evil Blooks.

Blooket: <https://play.blooket.com/play?hwld=663cf500aa3df01f2d43cbb>

Instructions:

1. Click the Blooket link
2. Write your full name
3. Click new game
4. Choose a map and difficulty
5. Go through the tutorial
6. Survive the 8 rounds
7. Upload a screenshot of your score.

Participación	Fecha de apertura o participación	Fecha de cierre
Individual Asincrónica	30 de mayo 2024 8:00 am	30 de mayo 2024 11:59 pm

Entorno Virtual

Blooket

Recursos de apoyo

Canal Ellii (formerly ESL Library). (2020). Present Perfect Progressive – Grammar & Verb Tenses. <https://www.youtube.com/watch?v=iCzJN0g5NHQ&t=50s>

Evans V., D. J. (2004). *Grammarway 3*. E.U.: Express Publishing.
Murphy, R. (2006). *Basic Grammar in Use*. China: Cambridge.

Drivers del Modelo de Octalysis que se presentan:

- Significado épico:** El jugador tiene la responsabilidad de proteger las torres con armas que pueden comprar al contestar correctamente las preguntas.
- Progreso y desarrollo:** Es necesario contestar las preguntas para poder acumular puntos para defender las torres y ganar.
- Empoderamiento de creatividad y feedback:** Reciben retroalimentación y pueden ver los resultados.
- Posesión:** Al contestar preguntas pueden acumular puntos para poder comprar armas para proteger las torres y los motiva a realizar acciones.

Instrumento de evaluación

Título de la actividad		Actividad 1.4			
No.	Indicadores a evaluar	Cumplimiento		Puntos	Observaciones
		Cumple	No cumple		
Criterio 1. Entrega					
1.	Realizó el Blooket en las fechas establecidas			2	
Criterio 2. Participación					
2.	Completó las 8 rondas			8	
Total					

Anexo XI: Iteración II. Introducción: Present Tense

Datos Generales

Nombre del curso: Intermediate English: Present Tense

Fecha de inicio y término: 12 de agosto al 08 de septiembre 2024

Población: Estudiantes de la materia inglés V

Número de participantes: 60

Perfil de los participantes: estudiantes que cursen la materia de inglés V (2024-2) y hayan cumplido con el consentimiento y el asentimiento informados.

Plataformas tecnológicas que se utilizaran: ClassDojo, Genially, Kahoot!, Nearpod, Blooket, Wordwall, WhatsApp

Objetivo general y específicos.

Objetivo General

Practicar sus conocimientos de inglés intermedio por medio de la gamificación.

Módulo

Objetivo Específico

1. Present Tense

Repasar los tiempos presentes para después aplicarlos en diversas actividades lúdicas.

Criterios de acreditación

Es necesario el 100% de cumplimiento de actividades, la participación proactiva y entrega de productos.

La calificación mínima aprobatoria es de 8.0

Criterios de evaluación

Categoría	Porcentaje
1. Activity 1.1	25%
2. Activity 1.2	25%
3. Activity 1.3	25%
4. Activity 1.4	25%

Los criterios a evaluar los elementos mostrados anteriormente son:

- Puntualidad de la entrega.
- Atención en las instrucciones de cada actividad

Estructura

Welcome to this course dedicated to practice your intermediate English skills. In this unit we will first review the present tense, and we will finish with some fun activities. We will be reviewing the following tenses:

- 1.5 Present simple
- 1.6 Present progressive
- 1.7 Present perfect
- 1.8 Present perfect progressive

Point system



1.1 Present Tense

In this unit we will first review the present tenses, and we will finish with some fun activities.

For today's lesson we will practice with the present simple. You can use the infographics as review.

You will do the activity 1.1 located in the portfolio section.

Conceptos clave

Present Simple (actions)

The present simple tense is used to talk about general things or with things that happen repeatedly. Some of the uses of this tense are:

- 01 To talk about habits

We play videogames once a week.
- 02 Routines

I brush my teeth twice a day.
- 03 Repeated situations

He teaches a pottery class every week.
- 04 Emotions and desires

I want to live in Rome one day.
- 05 Scheduled events

The movie starts at eight o'clock.
- 06 For fixed arrangements

I get paid at the end of every month.
- 07 General truths

Water boils at 100 degrees.

Structures

Subject + verb in present simple + object (complement)
Subject + don't/ doesn't + verb in infinitive + object (complement)
Question word (optional) + Do / Does + subject + verb in infinitive + object (complement)

We must be careful with how we place the verb. If you are talking about someone in the singular third person (he, she, it) you must add an -s to the verb.

Rule	Infinitive Verb	Conjugated Verb
+ s	Set, stop, freeze, type	Sets, stops, freezes, types
ss, sh, ch, x, o +es	Scratch, miss, do, fix	Scratches, misses, does, fixes
Vowel + y +s	Say, play, stay, pray	Says, plays, stays, prays
Consonant + y+ies	Try, fly, cry, study	Tries, flies, cries, studies

Bibliography:
• EF (2020). Simple present. Recursos Para Aprender Inglés.
<https://www.ef.com/es/recursos-aprender-ingles/gramatica-inglesa/simple-present/>
• Evans, V. D. J. (2004). Grammarway 3. E.U. Express Publishing.
• Murphy, R. (2006). Basic Grammar in Use. China. Cambridge.
• Present simple. (2021). British Council.
<https://learnenglish.britishcouncil.org/english-grammar-reference/present-simple>

Present Simple (states)

We use the verb to be in present tense to talk about the state of being of a person or situation.

- 01 Feelings

Mike is glad to see Ana.
- 02 Location

They are in London.
- 03 Describe Age

I am ten years old.
- 04 Describe weight

The car is heavier than the bike.
- 05 Describe height

She is a tall person.
- 06 Structures


Subject + verb "to be" in present simple + state or situation (complement)
Subject + verb "to be" in present + not + state or situation (complement)
Question word (optional) + Verb "to be" in present + subject + state or situation (complement)

Verb "to be"

I am
He is
She is
It is
You are
We are
They are

We us "are" with plural nouns

Bibliography:
• EF (2020). Simple present. Recursos Para Aprender Inglés.
<https://www.ef.com/es/recursos-aprender-ingles/gramatica-inglesa/simple-present/>
• Evans, V. D. J. (2004). Grammarway 3. E.U. Express Publishing.
• Murphy, R. (2006). Basic Grammar in Use. China. Cambridge.
• Present simple. (2021). British Council.
<https://learnenglish.britishcouncil.org/english-grammar-reference/present-simple>

Herramientas para el aprendizaje

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
Reading Comprehension Quiz	Activity 1.1	Contestar las preguntas correctamente utilizando el cuento.

Indicaciones

Students will follow along with the story in the present tense and answer the questions.

Instructions:

1. Click the Kahoot link: https://kahoot.it/challenge/02926313?challenge-id=36378001-b57b-4ec6-b499-89c688f65c52_1723495871991
2. Write your full name
3. Press play on the video and answer the questions. You will not be able to return to the video during the quiz. If you need to watch the video again or during the quiz, you may open the following link: <https://www.youtube.com/watch?v=f5V111eCwC0>
4. By answering questions correctly, you will get points
5. You will be shown your score, take a screenshot and upload a screenshot of your score as evidence.

Participación	Fecha de apertura o participación	Fecha de cierre
Individual Asincrónica	12 de agosto 2024 8:00 am	18 de agosto 2024 11:59 pm

Entorno Virtual Kahoot!

Recursos de apoyo

EF. (2020). Simple present. Recursos Para Aprender Inglés. <https://www.ef.com.es/recursos-aprender-ingles/gramatica-inglesa/simple-present/>

Evans V., D. J. (2004). Grammarway 3. E.U.: Express Publishing.

Murphy, R. (2006). Basic Grammar in Use. China: Cambridge.

Present simple. (2021). British Council. <https://learnenglish.britishcouncil.org/english-grammar-reference/present-simple>

Drivers del Modelo de Octalysis que se presentan:

1. **Influencia social:** Pueden ver el progreso de sus compañeros y fomentar el compañerismo, al igual que la competencia.

2. **Empoderamiento de creatividad y feedback:** Reciben retroalimentación y pueden ver los resultados.

Instrumento de evaluación

Título de la actividad		Actividad 1.1			
No.	Indicadores a evaluar	Cumplimiento		Puntos	Observaciones
		Cumple	No cumple		
Criterio 1. Entrega					
1.	Realizó el Quizziz en las fechas establecidas			2	
Criterio 2. Participación					
2.	Contestó un mínimo de 12 preguntas correctamente			8	
Total					

1.2 Present Progressive

Conceptos clave

El tema se encuentra en la siguiente presentación de Genially:

<https://view.genial.ly/66357b3921632f0014fe9273/learning-experience-didactic-unit-present-progressive>

Herramientas para el aprendizaje

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
Video with built in questions. Present progressive: Shrek meets Donkey.	Activity 1.2	Contestar las preguntas correctamente utilizando el contexto que se presenta en el video.
Indicaciones		
Students will follow along with the video in the present tense and answer the questions.		
Instructions:		
1. Click the Nearpod link: https://app.nearpod.com/?pin=LIP9Q		
2. Write your full name		

-
3. Press play on the video and answer the questions as they appear.
 4. When you are finished go to ClassDojo and draw a picture of your favorite scene from the video as evidence.

Participación	Fecha de apertura o participación	Fecha de cierre
Individual Asincrónica	18 de agosto 2024 8:00 am	25 de agosto 2024 11:59 pm
Entorno Virtual		
Nearpod		
Recursos de apoyo		

Canal Ellii (formerly ESL Library). (2020). Present Progressive – Grammar & Verb Tenses [Archivo de Video]. https://www.youtube.com/watch?v=AKzG_ZS-Ydg&t=115s

Evans, V. 2009. Upload II, Berkshire, Reino Unido, Express Publishing.

Murphy, R. (2007). Essential grammar in use, 3rd edition with answers. England: Cambridge University Press.

Drivers del Modelo de Octalysis que se presentan:

1. **Progreso y desarrollo:** Es necesario contestar las preguntas para poder avanzar el video.
2. **Empoderamiento de creatividad y feedback:** Reciben retroalimentación y pueden ver los resultados.
3. **Influencia social:** Pueden ver el progreso de sus compañeros y fomentar el compañerismo, al igual que la competencia.

Instrumento de evaluación

Título de la actividad		Actividad 1.2			
No.	Indicadores a evaluar	Cumplimiento			
		Cumple	No cumple	Puntos	Observaciones
Criterio 1. Entrega					
1.	Realizó el Nearpod en las fechas establecidas			2	
Criterio 2. Participación					
2.	Contestó un mínimo de 8 preguntas correctamente			8	
Total					

1.3 Present Perfect

Conceptos clave

The infographic is titled "PRESENT PERFECT" and features a smiley face icon at the top left. It explains that the present perfect tense helps us talk about actions that started in the past and are still going on in the present. The uses of this tense are:

- 01** Actions that started in the past and continue to be true in the present.
They have been friends since kindergarten.
- 02** Actions that happened at an unknown time in the past, but the emphasis is placed on the action.
Paula has been to Japan three times.
- 03** Actions that happened during a certain period of time.
She has finished the work that her boss gave to her.

EXTRA TIPS

- This verbal tense uses the auxiliary verbs **have** or **has**.
- We use **have** when we use the pronouns: **I, We, You, They;** or when we are referring to a plural subject.
- We use **has** when we use the pronouns: **He, She, It;** or when we are referring to the singular third person.

STRUCTURES

Affirmative	Subject + have or has + verb in past participle + object (complement)
Negative	Subject + have or has + not + verb in past participle + object (complement)
Interrogative	Question word (optional) + have or has + subject + verb in past participle + object (complement)

This verbal tense uses a verb in past participle. There are two types of verbs in past participle:

- Regular verbs list:
englishclub.tcf.Regular Verbs List
<https://www.englishclub.com/vocabulary/reg-verbs-list.pdf>
- Irregular verbs list:
englishclub.tcf.Irregular Verbs List
<https://www.englishclub.com/vocabulary/irr-verbs-list.pdf>

Herramientas para el aprendizaje

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
Word search of verbs conjugated in the past participle.	Activity 1.3	Encontrar los verbos conjugados en la sopa de letras y relacionarlo con su forma base.
Indicaciones		
Students will solve the wordsearch by finding the correct conjugation of the listed verbs. Be careful, you only have 5 lives and 20 minutes to solve it. Instructions:		

-
1. Click the Wordwall link: <https://wordwall.net/play/72900/161/907>
 2. Write your full name
 3. Press start
 4. Find the conjugated verb and match it to the infinitive verb.
 5. Upload a screenshot of your score.
 6. You may also check the leaderboard.

Participación	Fecha de apertura o participación	Fecha de cierre
Individual Asincrónica	25 de agosto 2024 8:00 am	01 de septiembre 2024 11:59 pm
Entorno Virtual		
Wordwall		
Recursos de apoyo		

García, C. (2019). English Aware. Majestic Education. Cambridge University Press. (2021) Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english>
 Evans V., D. J. (2004). *Grammarway 3*. E.U.: Express Publishing.
 Murphy, R. (2006). *Basic Grammar in Use*. China: Cambridge.

Drivers del Modelo de Octalysis que se presentan:

1. **Progreso y desarrollo:** Se deben encontrar todas las palabras.
2. **Empoderamiento de creatividad y feedback:** Reciben retroalimentación y pueden ver los resultados.
3. **Influencia social:** Pueden ver el progreso de sus compañeros y fomentar el compañerismo, al igual que la competencia.
4. **Escasez:** Al contestar mal una pregunta se restan vidas, cuentan con 5 vidas en total. De la misma manera, cuentan con 15 minutos para responder.

Instrumento de evaluación

Título de la actividad		Actividad 1.3			
No.	Indicadores a evaluar	Cumplimiento		Puntos	Observaciones
		Cumple	No cumple		
Criterio 1. Entrega					
1.	Realizó el Wordwall en las fechas establecidas			2	
Criterio 2. Participación					

2. Contesto un mínimo de 16 preguntas correctamente	8
Total	

1.4 Present Perfect Progressive

Conceptos clave

El tema se encuentra en la siguiente infografía interactiva de genially:

<https://view.genial.ly/663929b3bcbaac0014c13dd6/interactive-content-present-perfect-progresive>

Herramientas para el aprendizaje

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
Tower Defense 2. Answer questions to build towers, and upgrade your defenses to stop waves of Evil Blooks	Activity 1.4	Completar oraciones en present perfect progressive para adquirir armas para derrumbar a los evil blooks para defender sus torres.

Indicaciones

Students will answer questions to build towers, and upgrade your defenses to stop waves of Evil Blooks.

Blooket: <https://play.blooket.com/play?hwld=663cf500aaf3df01f2d43cbb>

Instructions:

1. Click the Blooket link
2. Write your full name
3. Click new game
4. Choose a map and difficulty
5. Go through the tutorial
6. Survive the 6 rounds
7. Upload a screenshot of your score.

Participación	Fecha de apertura o participación	Fecha de cierre
Individual Asincrónica	02 de septiembre 2024 8:00 am	08 de septiembre 2024 11:59 pm
Entorno Virtual		
Blooket		
Recursos de apoyo		

Canal Ellii (formerly ESL Library). (2020). Present Perfect Progressive – Grammar & Verb Tenses [Archivo de Vídeo].

<https://www.youtube.com/watch?v=iCzJN0g5NHQ&t=50s>

Evans V., D. J. (2004). *Grammarway 3*. E.U.: Express Publishing.
Murphy, R. (2006). *Basic Grammar in Use*. China: Cambridge.

Drivers del Modelo de Octalysis que se presentan:

1. **Significado épico:** El jugador tiene la responsabilidad de proteger las torres con armas que pueden comprar al contestar correctamente las preguntas.
2. **Progreso y desarrollo:** Es necesario contestar las preguntas para poder acumular puntos para defender las torres y ganar.
3. **Empoderamiento de creatividad y feedback:** Reciben retroalimentación y pueden ver los resultados.
4. **Posesión:** Al contestar preguntas pueden acumular puntos para poder comprar armas para proteger las torres y los motiva a realizar acciones.

Instrumento de evaluación

Título de la actividad		Actividad 1.4			
No.	Indicadores a evaluar	Cumplimiento			
		Cumple	No cumple	Puntos	Observaciones
Criterio 1. Entrega					
1.	Realizó el Blooket en las fechas establecidas			2	
Criterio 2. Participación					
2.	Completó las 6 rondas			8	
Total					

Anexo XII. Iteración III. Introducción: Past Tense

Datos Generales

Nombre del curso: Intermediate English: Past Tense

Fecha de inicio y término: 30 de septiembre al 21 de octubre 2024

Población: Estudiantes de la materia inglés V

Número de participantes: 46

Perfil de los participantes: estudiantes que cursen la materia de inglés V (2024-2), hayan cumplido con el consentimiento y el asentimiento informados y que hayan completado mínimo 2 de las actividades de la iteración pasada.

Plataformas tecnológicas que se utilizaran: ClassDojo, Blooket, WhatsApp

Objetivo general y específicos.

Objetivo General

Practicar sus conocimientos de inglés intermedio por medio de la gamificación.

Módulo	Objetivo Específico
2. Past Tense	Repasar los tiempos pasados para después aplicarlos en diversas actividades lúdicas.

Criterios de acreditación

Es necesario el 100% de cumplimiento de actividades, la participación proactiva y entrega de productos.

La calificación mínima aprobatoria es de 8.0

Criterios de evaluación

Categoría	Porcentaje
1. Activity 2.1	33.33%
2. Activity 2.2	33.33%
3. Activity 2.3	33.33%

Los criterios a evaluar los elementos mostrados anteriormente son:

- Puntualidad de la entrega.
- Atención en las instrucciones de cada actividad

Estructura

Today we will begin with the next unit In this unit where we will review the past tenses and we will finish with some fun activities.

We will be reviewing the following tenses:

2.1 Past simple and Past perfect

2.2 Past progressive

2.3 Past perfect progressive

For this unit you will have from Monday to Monday, this is so you can do the activity when it is most convenient to you.

The activity will shortly be posted in the portfolio section.

Buenos días clase,

Hoy comenzaremos con la siguiente unidad. En esta unidad repasaremos los tiempos pasados y terminaremos con algunas actividades divertidas.

Estaremos repasando los siguientes tiempos verbales:

2.1 Pasado simple y Pasado perfecto

2.2 Pasado progresivo

2.3 Pasado perfecto progresivo

Para esta unidad tendrás de lunes a lunes, esto es para que puedas realizar la actividad cuando más te convenga.

La primera actividad será publicado en un momento a la sección de portafolios.



2.1 Past Simple and Past Perfect

Conceptos clave

Past Simple ACTIONS

I did = Yo hice

The past simple tense helps us talk about completed or finished actions at time before now.

This verbal tense uses a verb in past simple. There are two types of verbs in past participle:

- Regular verbs o EnglishClub (s.t.), Regular Verbs List: <https://www.englishclub.com/vocabulary/regular-verbs-list.php>
- Irregular verbs o EnglishClub (s.t.), Irregular Verbs List: <https://www.englishclub.com/vocabulary/irregular-verbs-list.php>

STATES

structures

Subject + verb "to be" in past + state or situation (complement)

Subject + verb "to be" in past + not + state or situation (complement)

Question word (optional) + Verb "to be" in past + subject + state or situation (complement)

I am= Yo era/estaba

We use the verb "to be" in past tense to talk about the state of being of a person or situation.

State or Situation	Example
Feelings	Nike was very glad to see And.
Location	They were in London.
Desirable Age	I was ten years old.
Occupations	They were students

PAST PERFECT

I HAD DONE = YO HABÍA HECHO

USES

This verbal tense uses a verb in past participle. There are two types of verbs in past participle:

STRUCTURES

Subject + had + verb in past participle + object (complement)

Subject + had + not + verb in past participle + object (complement)

Question word (optional) + had + subject + verb in past participle + object (complement)

References

Ambiente Virtual de Idiomas (2021). "Simple Past of the Verb TO BE". http://avidiomas.uv.mx/pluginfile.php/2049/mod_resource/content/24/index.html

Anon (2021). "The Past Simple Tense". Period Education. <https://www.period.education/grammar/past-simple.html>

BC (2021). "Past Simple". British Council. <https://www.britishcouncil.org/teaching-english/teacher-training/reading-practice-references/past-simple/>

EF (2021). "Simple Past Tense". Education First. <https://www.ef.com/www/english-resources/english-grammar/simple-past-tense/>

Evans V., D. J. (2004). Grammarway 3. E.U.: Express Publishing.

Murphy, R. (2006). Basic Grammar in Use. China: Cambridge.

Zamora, V. (2021). British Council Blog. Recuperado de <https://www.britishcouncil.org.mx/blog>

Herramientas para el aprendizaje

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
Café	Activity 2.1	Completar oraciones en past simple y past perfect para administrar su café.
Indicaciones		

Portfolio

Students will restock their supplies by answering questions, and buy upgrades to create a cool Café

Blooket: <https://play.blooket.com/play?hwId=66fab08ebb6f20ee6d70d7b3>

Instructions:

1. Click the Blooket link
2. Write your full name
3. Click new game
4. Go through the tutorial
5. Run your restaurant for at least 5 days.
6. Upload a screenshot showing that you completed at least 5 days.

Class Story

ACTIVITY 2.1 is now live in the portfolio section

EXTRA INSTRUCTIONS:

For this week's activity you will be managing a Café. Students will run a Café and serve customers by answering questions. The game is broken into days, and each day the student will have to serve so many customers before they are able to upgrade their Café. If they fail to serve 3 customers in a day, their game is over. The setting below changes how many days they should try to keep their Café open, but it doesn't have a real effect on the game. You can start a new game, you only have to change your name.

Below you will be able to see a tutorial.

oooooooooooooooooooo

INSTRUCCIONES EXTRAS:

En la actividad de esta semana, estarán administrando un Café. En el Café, los estudiantes dirigen un Café y atienden a los clientes respondiendo preguntas. El juego se divide en días y cada día los estudiantes tendrán que atender a tantos clientes antes de poder mejorar su Café. Si no atienden a 3 clientes en un día, se acabó el juego. La siguiente configuración cambia cuántos días deben intentar mantener abierto su Café, pero no tiene un efecto real en el juego. Si puedes iniciar un juego nuevo, solo debes cambiar tu nombre.

Adjunto un video tutorial.

Participación	Fecha de apertura o participación	Fecha de cierre
Individual Asincrónica	30 de septiembre 2024 8:00 am	07 de octubre 2024 11:59 pm
Entorno Virtual		
Blooket		
Recursos de apoyo		
Ambiente Virtual de Idiomas (2021) "Simple Past of the Verb TO BE." UNAM. https://avi.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/2099/mod_resource/content/24/contenido/index.html		
Anon (2021) "The Past Simple Tense." Perfect English Grammar. https://www.perfect-english-grammar.com/past-simple.html#google_vignette		
BC (2021) "Past Simple." British Council. https://learnenglish.britishcouncil.org/english-grammar-reference/past-simple		
EF (2021) "Simple Past Tense." Education First. https://www.ef.com/wwen/english-resources/english-grammar/simple-past-tense/		
Evans V., D. J. (2004). Grammarway 3. E.U.: Express Publishing.		
Murphy, R. (2006). Basic Grammar in Use. China: Cambridge.		
Zamora, V. (2021). British Council Blog. Recuperado de https://www.britishcouncil.org.mx/blog		

Drivers de modelo de octalysis

- Significado épico:** El jugador tiene la responsabilidad de administrar su cafetería y mantener felices a los clientes comprando al contestar correctamente las preguntas.
- Progreso y desarrollo:** Es necesario contestar las preguntas para poder ganar dinero y comprar insumos.
- Empoderamiento de creatividad y feedback:** Reciben retroalimentación y pueden ver los resultados.
- Posesión:** Al contestar preguntas pueden ganar dinero y abastecer más su cafetería y los motiva a realizar acciones.

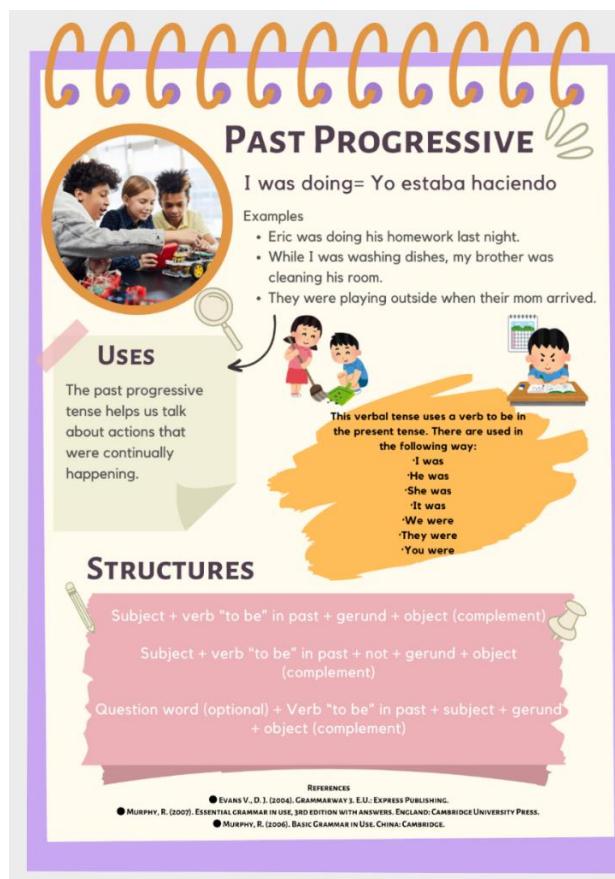
Instrumento de evaluación

Título de la actividad		Actividad 2.1			
No.	Indicadores a evaluar	Cumplimiento		Puntos	Observaciones
Criterio 1. Entrega		Cumple	No cumple		
1.	Realizó el Blooket en las fechas establecidas			2	

Criterio 2. Participación

2. Sobrevivió 5 días

8

Total**2.2 Past Progressive****Conceptos clave****Herramientas para el aprendizaje**

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
Video with built in questions	Activity 2.2	Responder preguntas en pasado progresivo conforme aparezcan en pantalla.

Indicaciones**Portfolio**

Students will follow along with the video in the past tense and answer the questions.

Instructions:

1. Click the Educaplay link: <https://www.educaplay.com/learning-resources/20638819-past-progressive-corpse-bride.html>
2. First click to identify yourself and write your full name
3. Press play on the video and answer the questions as they appear.
4. Upload a screenshot showing your score.

Class Story

ACTIVITY 2.2 is now live in the portfolio section

EXTRA INSTRUCTIONS:

Let's get in the Halloween spirit. For this activity you will be working with Educaplay. This platform is more phone friendly. You must first click the link. The first thing that it will ask you to do is to click to identify yourself, please click and put your full name, then press log in. Once you see your name please press start and begin the activity. Next a clip from the movie "Corpse Bride" will play and you will have to answer the questions as they appear.

When you are finished, the video will end, and you will be able to see your final score. Take a screenshot and upload it to the portfolio section in ClassDojo.

Below is a video tutorial.

ooooooooooooooooooooooo

INSTRUCCIONES EXTRAS:

Entremos en el espíritu de Halloween. Para esta actividad trabajarás con Educaplay. Esta plataforma es más amigable con el teléfono. Primero debes hacer clic en el enlace. Lo primero que te pedirá es hacer clic para identificarte, por favor haz clic y pon tu nombre completo, luego presiona "log in". Una vez que veas tu nombre por favor presiona "start" y comienza la actividad. A continuación, se reproducirá un clip de la película "Corpse Bride" y tendrás que responder las preguntas a medida que aparecen.

Cuando hayas terminado, el vídeo finalizará y podrás ver tu puntuación final, tómala captura y súbela a ClassDojo.

A continuación, se muestra un vídeo tutorial.

Participación	Fecha de apertura o participación	Fecha de cierre
Individual Asincrónica	07 de octubre 2024 8:00 am	14 de octubre 2024 11:59 pm

Entorno Virtual

Educaplay

Recursos de apoyo

Evans V., D. J. (2004). Grammarway 3. E.U.: Express Publishing.

Murphy, R. (2007). Essential grammar in use, 3rd edition with answers. England: Cambridge University Press.

Murphy, R. (2006). Basic Grammar in Use. China: Cambridge.

Drivers de modelo de octalysis

1. **Progreso y desarrollo:** Es necesario contestar las preguntas para poder avanzar el video.

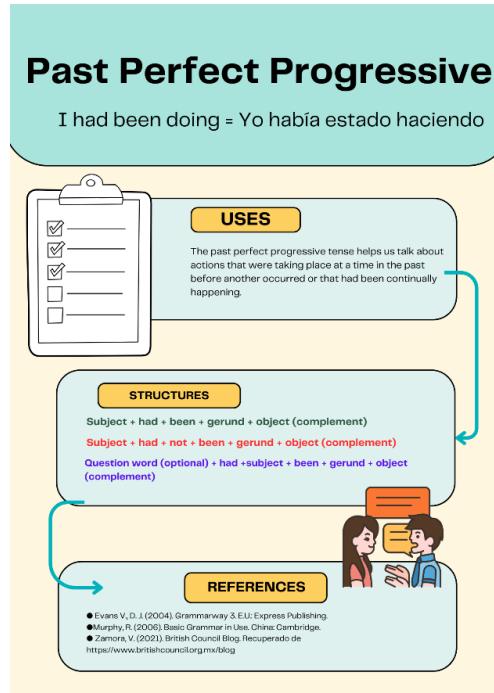
2. **Empoderamiento de creatividad y feedback:** Reciben retroalimentación y pueden ver los resultados.
3. **Influencia social:** Pueden ver el progreso de sus compañeros y fomentar el compañerismo, al igual que la competencia.

Instrumento de evaluación

Título de la actividad		Actividad 2.2			
No.	Indicadores a evaluar	Cumplimiento		Puntos	Observaciones
		Cumple	No cumple		
Criterio 1. Entrega					
1.	Realizó la actividad en las fechas establecidas			2	
Criterio 2. Participación					
2.	Contestó un mínimo de 6 preguntas correctamente			8	
Total					

2.3 Past Progressive

Conceptos clave



Herramientas para el aprendizaje

Tipo de actividad	Nombre y Número	Propósito u objetivo
	Activity 2.3	
	Indicaciones	

Portfolio

Students will follow along with the story in the past tense and answer the questions.

Quizizz: <https://quizizz.com/join?gc=83501302>

Instructions:

1. Click the Quizizz link
2. Write your full name
3. You can personalize your avatar and then press “start game” on the video and answer the questions.
4. By answering questions correctly, you can acquire power up's (use them to get more points).
5. You will be shown your score and are able to do the quiz again to better your score.
6. Upload a screenshot of your score as evidence.

Class Story

For this activity you will be practicing the past tense with the platform Quizizz. To play you must first click the link and write your full name.

Once you write your name you can dress up your avatar, as you like. After you are done, you must press “start game”.

You can watch the video and see the questions at the same time. Also, if you want to move freely throughout the video you can, you can go back to a part you didn't understand or move forward to a part you already know. When you are finished you will be allowed to use boosters and answer any incorrect questions to bring up your score. If you are still not happy with your score you can answer the quiz again as many times as you want.

You can watch the video tutorial to see how to play.

Due: 21/10/24

oooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Para esta actividad practicarás el tiempo pasado con la plataforma Quizizz. Para jugar, primero debes hacer clic en el enlace y escribir tu nombre completo.

Una vez que escribas tu nombre podrás vestir a tu avatar como gustes. Una vez que hayas terminado, debes presionar “start game”.

Puedes ver el vídeo y ver las preguntas al mismo tiempo. Además, si quieras moverte libremente a lo largo del vídeo, puedes volver a una parte que no entendiste o avanzar a una parte que ya conoces. Cuando haya terminado, podrás usar “power up's” y responder cualquier pregunta incorrecta para aumentar su puntuación. Si aún no estás satisfecho con tu puntuación, puedes volver a responder el cuestionario tantas veces como quieras.

Puedes ver el video tutorial para saber cómo jugar.

Fecha de entrega: 21/10/24

Participación	Fecha de apertura o participación	Fecha de cierre
Individual Asincrónica	14 de octubre 2024 8:00 am	21 de octubre 2024 11:59 pm
Entorno Virtual		

Quizizz

Recursos de apoyo

Evans V., D. J. (2004). Grammarway 3. E.U.: Express Publishing.
Murphy, R. (2006). Basic Grammar in Use. China: Cambridge.
Zamora, V. (2021). British Council Blog. Recuperado de
<https://www.britishcouncil.org.mx/blog>

Drivers de modelo de octalysis

- Posesión:** Al contestar preguntas pueden acumular puntos y *boosters* que les ayudan a avanzar y los motiva a realizar acciones.
- Influencia social:** Pueden ver el progreso de sus compañeros y fomentar el compañerismo, al igual que la competencia.
- Empoderamiento de creatividad y feedback:** Reciben retroalimentación y pueden ver los resultados.

Instrumento de evaluación

Título de la actividad		Actividad 2.3			
No.	Indicadores a evaluar	Cumplimiento		Puntos	Observaciones
		Cumple	No cumple		
Criterio 1. Entrega					
1.	Realizó la actividad en las fechas establecidas			2	
Criterio 2. Participación					
2.	Contestó un mínimo de 8 preguntas correctamente			8	
Total					

Anexo XIII. Entrevista Motivos de Abandono de la Investigación

La presente entrevista es conducida por Estrella Rocio Landaverde, docente del Plantel Jalpan y estudiante de la Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje perteneciente a la Facultad de Informática en la Universidad Autónoma de Querétaro.

La entrevista tiene por objetivo identificar las razones por las cuales los participantes decidieron abandonar la investigación.

La entrevista consta de 4 preguntas y tomará aproximadamente 20 minutos para conocer los motivos de abandono de la intervención que fue parte del proyecto de investigación “Implementación de entornos virtuales para el aprendizaje de un segundo idioma: estudiantes de la Escuela de Bachilleres Plantel Jalpan,” implementado en el año 2024.

Acepto participar voluntariamente en esta entrevista _____ si, _____ no. He sido informado (a), de los alcances descritos anteriormente debido a la meta de este estudio que se me ha explicado de manera sencilla. Me han indicado que la entrevista tomará aproximadamente 20 minutos.

Reconozco que la información proporcionada en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi asentimiento.

1. ¿Podrías compartir tu experiencia general con ClassDojo antes de abandonarlo y porque lo abandonaste?
2. ¿Tuviste dificultades personales (familiares, laborales, de salud, etc.) que influyeron en tu decisión de abandonar ClassDojo, explica por qué?
3. ¿Hubo dificultades con las instrucciones, materiales o actividades proporcionados en ClassDojo?
4. Si pudieras cambiar algo en Classdojo para evitar que otros abandonen, ¿qué sería?