

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

ESCUELA DE POSGRADO



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL PERÚ

Aplicación de la gamificación a través de la herramienta “Mentimeter” con el fin de promover la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés en un instituto privado de Lima

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA

AUTOR:

Rosa Amelia Honorio Vargas

ASESORA:

Sylvana Mariella Valdivia Cañotte

Julio, 2020

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por su gran apoyo
en todo momento durante el
desarrollo de la maestría

A mi asesora Sylvana Valdivia y
docentes del seminario de
tesis por su valiosa orientación

A aquellas personas especiales
que me ayudaron a
seguir adelante



RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se basa en un proyecto de innovación, el cual tiene por objetivo promover la participación de estudiantes mediante la incorporación de la gamificación a través de la herramienta “Mentimeter” en los niveles básicos de inglés de un instituto privado en Lima. De esa manera, la investigación busca analizar la gamificación a través de la herramienta “Mentimeter” en clase.

Con el fin de conocer las percepciones de los estudiantes sobre su participación en el desarrollo de las clases, se realizó una encuesta previa que permitió concluir que estos muestran poca participación durante el desarrollo de las mismas, pues solo se limitan a trabajar de manera individual y no grupal por el temor a equivocarse y a ser juzgados por sus compañeros. Evidentemente, esta situación conlleva a que los estudiantes no puedan desarrollar satisfactoriamente distintas competencias, como la comprensión y producción oral y escrita. Dicho esto, esta investigación se enfoca en identificar las percepciones de los estudiantes en cuanto a su participación durante el desarrollo de clases de inglés, de manera que a través del empleo de aplicaciones como “Mentimeter”, el docente pueda contribuir positivamente a la participación del estudiante durante su proceso de aprendizaje.

A partir de lo mencionado anteriormente, las preguntas que orientan la investigación son: ¿De qué forma el uso de “Mentimeter” promueve la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés en un instituto privado en Lima? Se considera que este estudio contribuirá a determinar si el uso de “Mentimeter” representa una herramienta que fomente la participación, la motivación y la autonomía del estudiante.

Esta investigación se llevó a cabo tomando como eje principal a la investigación acción; es así que se busca beneficiar a una población real, en este caso serán los estudiantes de niveles básico en un instituto privado de inglés en Lima. Es importante mencionar el número de estudiantes por clase, la institución puede formar un salón con un mínimo de 12 estudiantes y como máximo con 25 estudiantes. En cuanto a la presente investigación, se consideró estudiantes que se encuentren en un rango de 17 a 30 años, y estén realizando estudios técnicos en institutos, así como también estudios universitarios.

La categoría a considerar será la participación, y como subcategorías se considerarán a la motivación percibida y la autonomía del estudiante.

Las técnicas de investigación que se utilizarán serán la encuesta, la cual se aplicará a los estudiantes al finalizar el curso. Por otro lado, a partir de la observación, el investigador buscará recoger información utilizando un anecdotario o diario docente con el propósito de

describir la manera en que los estudiantes utilizan y participan la herramienta durante las clases. Además, el investigador ha considerado realizar un grupo focal, ya que mediante esta técnica cualitativa se puede obtener información mucho más específica en cuanto a la percepción de los estudiantes.

Finalmente, es preciso resaltar que se ha respetado los principios éticos de la investigación a través del consentimiento informado que se hará llegar a los estudiantes que participen en la investigación.

Este estudio contribuye a generar un mayor alcance a la población docente sobre el uso de la gamificación en estudiantes de educación superior, dado que existen diversos estudios que se enfocan en la educación primaria, mas no en este nivel educativo.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: CONTEXTO DONDE SE DESARROLLA LA INNOVACIÓN	5
1. Análisis general	5
1.1. Análisis del contexto institucional	5
1.1.1. Contexto externo	5
1.1.1.1. Demandas laborales y sociales	5
1.1.1.2. Población estudiantil	5
1.1.2. Contexto Interno	6
1.1.2.1. Cambios en el plan de estudios	7
1.2. Análisis del programa de inglés para jóvenes y adultos	8
1.2.1. Perfil	9
1.2.2. Contenidos	9
1.2.3. Metodología	11
1.2.4. Evaluación	12
1.3. Análisis de los cursos de nivel básico	12
1.3.1. Rol docente	13
1.3.2. Rol del estudiante	13
1.4. Revisión de la literatura y antecedentes sobre el objeto de innovación	14
1.4.1. Enfoque comunicativo de la enseñanza del inglés	14
1.4.2. El método tradicional o de traducción gramatical	15
1.4.3. El método directo	15
1.4.4. El método Audiolingual	16
1.4.5. El enfoque comunicativo	16
1.4.6. La participación en el proceso de aprendizaje	17
1.4.7. La motivación en el proceso de aprendizaje	18
1.4.8. La autonomía del estudiante	19
1.4.9. La importancia de las TIC en el desarrollo de las clases de inglés	20
1.4.10. Aplicación de las TIC en la educación	20
1.4.11. La enseñanza del inglés a través de las TIC	21
1.4.12. La gamificación	22
1.4.13. “Mentimeter”	26
1.4.13.1. Características de “Mentimeter”	27
1.4.13.2. Usos de “Mentimeter”	28
1.4.13.3. Beneficios	30
1.5. Problematización	31

1.5.1 Características de los estudiantes según el cuestionario aplicado	31
CAPÍTULO II: PROYECTO DE INNOVACIÓN	40
2.1. Datos generales	40
2.2. Justificación del proyecto	41
2.3. Objetivos	44
2.4. Descripción de propuesta de innovación	45
2.5. Tabla de planificación	48
CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO	50
3.1. Pregunta de investigación y objetivos	50
3.2. Método de investigación seleccionado para investigar	51
3.3. Proceso de investigación	51
3.4. Proceso de Codificación	56
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS OBTENIDOS	58
4.1. Resultados en cuanto a su participación en las clases empleando la herramienta “Mentimeter”	58
4.1.1. Resultados acerca de la participación	58
4.1.2 Resultados en cuanto a motivación percibida	60
4.1.3. Resultados en cuanto a autonomía del estudiante	63
4.2. Resultados en cuanto a la descripción de cómo utilizan la aplicación de “Mentimeter”	67
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES, REFLEXIONES Y RECOMENDACIONES	71
5.1. Conclusiones	71
5.1.1. Según las percepciones de los estudiantes sobre su participación en las clases de inglés empleando la herramienta “Mentimeter”	71
5.1.2. Según la manera en que los estudiantes utilizan la aplicación de “Mentimeter” para la participación durante la gamificación de las clases	72
5.2. Reflexiones	72
5.2.1. Sobre la innovación realizada	73
5.2.2. Sobre la mejora de la práctica docente	74
5.3. Recomendaciones	75
5.3.1. En relación con la innovación para el docente	75
5.3.2. En relación con la investigación	76
5.3.3 En relación con el instituto de idiomas	77
5.3.4 En relación con la metodología	77
BIBLIOGRAFÍA	78
ANEXOS	82

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. "Mentimeter": Quiz	28
Figura 2. "Mentimeter": Nube de palabras	28
Figura 3. "Mentimeter": Tabla de resultados según participantes	29
Figura 4. Diseño de las sesiones en clase	48



ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Consentimiento informado	32
Gráfico 2. Edad	33
Gráfico 3. Sexo	33
Gráfico 4. Ocupación	34
Gráfico 5. Reglas Gramaticales	34
Gráfico 6. Reglas Gramaticales	35
Gráfico 7. Actividades Gramaticales	35
Gráfico 8. Cuadro Gramatical	36
Gráfico 9. Actividades Gramaticales	36
Gráfico 10. Dinámicas	37
Gráfico 11. "Mentimeter"	37
Gráfico 12. Cuadros Gramaticales	37
Gráfico 13. "Mentimeter"	38
Gráfico 14. Aplicativos Tecnológicos	38
Gráfico 15. Desarrollo de Ejercicios	39
Gráfico 16. "Mentimeter"	59
Gráfico 17. "Mentimeter"	59
Gráfico 18. "Mentimeter"	61
Gráfico 19. "Mentimeter"	61
Gráfico 20. "Mentimeter"	62
Gráfico 21. "Mentimeter"	62
Gráfico 22. Proceso de Aprendizaje	64
Gráfico 23. Experiencia de Aprendizaje	64
Gráfico 24. "Mentimeter"	65
Gráfico 25. "Mentimeter"	66
Gráfico 26. Mejoras en el Aprendizaje	66
Gráfico 27. "Mentimeter"	66
Gráfico 28. "Mentimeter"	67
Gráfico 29. "Mentimeter"	68
Gráfico 30. "Mentimeter"	68
Gráfico 31. "Mentimeter"	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estructura de nivel y objetivos del Programa. Guía de estudiante 2019	9
Tabla 2. Estructura de ciclos por niveles y su duración	10
Tabla 3. Análisis FODA de "Mentimeter"	28
Tabla 4. Objetivos de la innovación	45
Tabla 5. Recursos utilizados en clase	47
Tabla 6. Recursos en línea utilizados en clase	48
Tabla 7. Proceso de codificación 1	56
Tabla 8. Proceso de codificación 2	56



INTRODUCCIÓN

Actualmente vivimos en un mundo globalizado, el cual se encuentra en constante cambio. Como docentes, este factor no solo influye en la manera que asumimos un rol en particular, sino también cuando analizamos el rol del estudiante y sus necesidades. Es así que la forma como desarrollamos una sesión de aprendizaje ya no se enfocará solo en la enseñanza, como se solía realizar, sino también en diseñar todo en bienestar y mejora del proceso de aprendizaje del estudiante.

Partiendo de esta situación, se percibe que los estudiantes que aprenden inglés en niveles básicos no se encuentran lo suficientemente motivados cuando realizan las actividades durante el desarrollo de la clase; y por lo tanto su participación en clase no resalta mucho. Consecuentemente, este factor afectará el aprendizaje significativo del estudiante.

En este trabajo se analiza el contexto desde lo general a lo específico, empezando por el análisis del contexto institucional, el programa de inglés para adultos y finalmente el grupo de estudiantes con el que se trabajó. Además, también se procedió a revisar literatura acerca de proyectos similares y los enfoques que se han ido tomando para la enseñanza o aprendizaje de una lengua extranjera, así como la teoría para la presente innovación que consiste en la implementación de la gamificación a través de una herramienta llamada "Mentimeter", para promover la participación de los estudiantes. Finalmente, se dará un espacio a la problematización, indagando un poco más a través del resultado de los instrumentos de indagación aplicados: en el caso de los estudiantes.

Se considera que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza motiva a los estudiantes a tener un carácter interactivo y de participación que no encuentran en un libro de texto, siendo así que estos se muestran más predispuestos a acceder al aprendizaje por medios "digitales", en tanto resultan ser más entretenidos y divertidos (González, 2017).

Asimismo, al no existir muchos estudios en educación superior, se ha considerado pertinente tomar un estudio que aplica las TIC en estudiantes de Lenguas Extranjeras (LE) en educación primaria realizado por Aguirre (2017). Dicho estudio se planteó a fin de mejorar las metodologías de enseñanza a través de las TIC y la gamificación, en vista de la realidad educativa que surge por la descontextualización de la educación y desmotivación del alumnado hacia el aprendizaje de idiomas. Como principal resultado, este estudio reflejó tendencias positivas al emplear las TIC junto a la gamificación en el aprendizaje de LE y

representó un primer avance en la lucha contra la frustración, el rechazo y el desinterés de los estudiantes al aprender LE (Aguirre, 2017).

De igual manera, nótese que según Álvarez (2019) en un estudio realizado a nivel de educación superior, se comprobó que el uso de la gamificación como estrategia metodológica promueve la participación y motivación de los estudiantes a través de la utilización de herramientas interactivas como "Kahoot!", una de las herramientas más conocidas en la gamificación. Al utilizar esta herramienta, el investigador consideró la fase de planificación y diseño de la actividad gamificada con el fin de lograr que la actividad sea adecuada para los estudiantes y se dé en condiciones pertinentes, considerando las posibles situaciones que puedan presentarse. Finalmente, se resalta que esta herramienta integra el juego como un elemento importante no solo para la actividad docente en el aula, sino también para que el estudiante pueda aprender de forma consciente desde una perspectiva lúdica.

Desde otra perspectiva, es también importante considerar que el aprendizaje de una segunda lengua puede resultar muy frustrante si el estudiante no se siente interesado y motivado (Aguirre, 2017). Por ello es fundamental que el docente enfoque la enseñanza de un idioma desde una metodología activa, participativa, cooperativa y motivadora que implique al estudiante y también le proporcione un "feedback" inmediato para comprobar su avance y animarle a seguir esforzándose y aprendiendo. El presente objetivo puede lograrse por medio de herramientas gamificadas digitales, las cuales utilizan la metodología basada en el juego (desafíos, puntos, recompensas, etc.). Cabe resaltar que actualmente existe una gran variedad de herramientas para gamificar el aula, basta con que cuenten con las características de los juegos y que se puedan adaptar a los contenidos de las diferentes materias (González, 2017; Kapp, 2012).

Teniendo en cuenta el tipo de innovación que se desea realizar, se ha optado por abordar el presente trabajo a partir de la aplicación de una metodología de investigación acción (IA). Es decir, el docente adquiere distintos roles partiendo de su experiencia educativa dentro de un proceso cíclico que reconoce el problema y busca una reflexión (Díaz-Bazo, 2017).

Asimismo, este tipo de investigación representa una alternativa viable para dar respuesta a los problemas cotidianos y de carácter de urgencia que experimentan los docentes en el ejercicio de su tarea, con el fin de producir mejoras en sus prácticas educativas. Dicha investigación implica analizar la investigación y la acción de manera dialéctica; ambos procesos pueden integrarse y complementarse mediante fases cíclicas que plantean planificar, actuar, observar y reflexionar (Cabrera, 2017). Entonces, por lo mencionado

anteriormente, se trataría de una investigación transformadora de la realidad y la enseñanza, una actividad cuestionadora, reflexiva, contextualizada, participativa que articula la teoría y la práctica, el conocimiento y la acción (Díaz-Bazo, 2017).

La categoría por considerar para la presente investigación será la participación que es un factor importante durante el desarrollo de clase, puesto que se entiende que es un proceso que otorga energía y dirección al comportamiento (Deci & Ryan, 2000). Asimismo, se desarrollan las subcategorías motivación percibida y la autonomía del estudiante.

En cuanto a motivación percibida, se entiende que las razones que se tienen para actuar surgen de la misma persona, ya que se disfruta la actividad o se la identifica de manera relevante. Es así que dichos aspectos ayudarán al estudiante a alcanzar sus objetivos y adoptar comportamientos que favorezcan su participación (Herrera et al., 2004; Gorman, 2010).

Es preciso mencionar que la participación en el aprendizaje de lenguas extranjeras involucra conocer y saber utilizar diversas estrategias (Anderson, 2005). Además, la participación es realmente importante si se trata de obtener un aprendizaje significativo o memorable, en razón de que un estudiante motivado por aprender puede interactuar con sus compañeros mediante el intercambio y aporte de ideas a la clase. Es preciso resaltar que, coincidiendo con otros autores, la motivación es un factor importante en la participación de los estudiantes (Inga et al., 2014).

De la misma manera, se concibe la idea de que los estudiantes deben ser autónomos y capaces de controlar su propio aprendizaje en clase y fuera de ella. Este concepto ya ha sido difundido y aceptado en el campo de la enseñanza de idiomas (Macarro, 2017).

Es decir, para fomentar el aprendizaje autónomo del estudiante, el docente deberá iniciar y motivar el aprendizaje, deberá fomentar actividades donde los estudiantes puedan pensar por sí mismos y reflexionar sobre el lenguaje y sus propios métodos de aprendizaje, y finalmente proporcionarles información sobre fuentes y recursos que sirvan de contacto con material auténtico en la lengua extranjera (Najeeb, 2013).

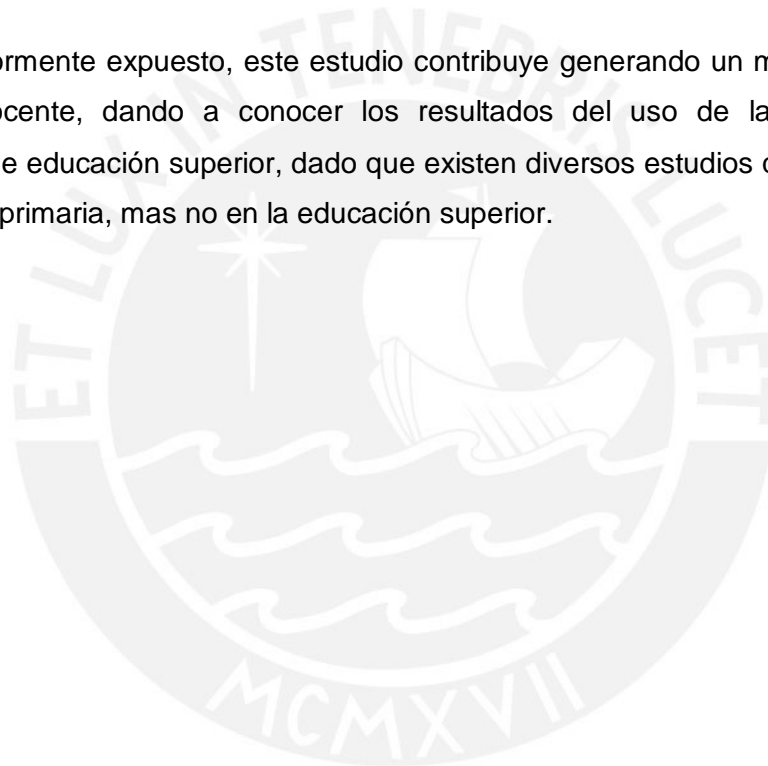
Los principales resultados obtenidos en el análisis fueron los siguientes:

En cuanto a la participación, luego de contrastar la información recogida en los instrumentos aplicados, se concluyó que la percepción de los estudiantes sobre su participación en las clases fue positiva, ya que se logró promover su participación mediante actividades gamificadas a través de "Mentimeter", resaltando distintas competencias, como la

producción y comprensión del idioma. En cuanto al acceso a la herramienta gamificada, los estudiantes expresaron que les era fácil acceder a dicha herramienta, ya que “Mentimeter”, resulta sencillo en la mayoría de los casos; sin embargo, el investigador resalta la importancia de verificar que se cuente con acceso a Internet y los recursos necesarios para que de tal manera, el desarrollo de la clase no se vea afectado por dichas limitaciones.

Finalmente, en cuanto a la manera de cómo utilizar la herramienta, se concluye que los estudiantes disfrutaban mucho más de este tipo de actividades gamificadas cuando trabajan en pares y grupos de tres. Los estudiantes afirmaron que prefieren trabajar en pares o grupos de tres, no solo porque se les hacía más fácil llegar a una respuesta, sino que también podían comparar sus opiniones en el grupo y ayudarse entre ellos.

Por lo anteriormente expuesto, este estudio contribuye generando un mayor alcance a la población docente, dando a conocer los resultados del uso de la gamificación en estudiantes de educación superior, dado que existen diversos estudios que se enfocan en la educación primaria, mas no en la educación superior.



CAPÍTULO I: CONTEXTO DONDE SE DESARROLLA LA INNOVACIÓN

1. Análisis general

El análisis general está compuesto por distintas fuentes, entre ellas las siguientes: el análisis del contexto institucional, de manera externa e interna; el análisis del programa de inglés para jóvenes y adultos; el análisis de los cursos del nivel básico; la revisión de la literatura y antecedentes del objeto de innovación, y finalmente la problematización.

1.1. Análisis del contexto institucional

En el contexto externo se abordarán temas como los estudios previos que se han dado para organizar el currículo institucional, las demandas laborales y sociales y la población estudiantil; mientras que en el contexto interno, se presentará el plan de estudios y el modelo que se sigue en el programa de inglés para adultos. Por último, el análisis del contexto institucional será dividido en dos partes, contexto externo e interno.

1.1.1. Contexto externo

1.1.1.1. Demandas laborales y sociales

Pol (2015) define a la demanda laboral como los factores de la oferta y demanda que se desarrollan en el sector limitando la manera de cómo la población logra insertarse en el mercado de trabajo.

Tan solo se puede hacer una referencia a la necesidad de complementar los conocimientos de inglés con las carreras o estudios que los estudiantes realizan en alguna universidad o instituto. Este factor afectará a los estudios de análisis de la demanda laboral que se realicen, ya que se carece de esta necesidad.

Respecto a demandas sociales, el departamento académico sostiene que, debido a los avances tecnológicos y a la globalización, es más fácil poder comunicarse con distintas personas de diferentes países mediante el uso de uno de los idiomas más hablados en el mundo, el cual es el inglés.

1.1.1.2. Población estudiantil

En cuanto a estudios acerca de la población estudiantil, cada sede se encarga de analizar su población estudiantil, por lo que la información podría variar de una sede a otra. Actualmente la institución cuenta con 6 sedes a nivel de Lima (Lima Centro, Miraflores, San Miguel, La Molina, Surco y Lima Norte) y sedes en distintas partes del Perú como: Ica,

Chincha, Chimbote, Iquitos, Pucallpa, Abancay, Andahuaylas, Cerro de Pasco y Huaraz. La población estudiantil comprende estudiantes de los cursos de Inglés Básico 01 (B01) al Básico 12 (B12), con un promedio de edad entre los 17 y 30 años aproximadamente. Estos estudiantes, en su mayoría, cuentan con estudios superiores o técnicos.

1.1.2. Contexto Interno

Para realizar el siguiente análisis, se han debido realizar distintos estudios que permiten justificar el currículo: para esta actividad se ha tomado en cuenta el análisis de necesidades o "needs analysis", en su idioma original.

Es así que Moreno (2004) considera que el aspecto más importante de este análisis de necesidades es el contexto enseñanza-aprendizaje, y menciona que: "Un aspecto fundamental a tener en cuenta en un análisis de necesidades es la situación concreta a la que va dirigido dicho análisis y las posibilidades que ésta ofrece. Es decir, habrá que considerar factores externos como los recursos disponibles (profesorado, aulas, tiempo), los materiales y medios de apoyo, las características de los grupos de enseñanza y el margen de maniobra del profesor de lengua dentro de un contexto institucional dado" (Moreno, 2004, sin número de página).

Es así que, gracias a la información recogida por el departamento académico de la sede Lima Centro, se concluyó que el análisis de necesidades tuvo un sustento sólido. Sin embargo, debido a las políticas de confidencialidad de la institución, los resultados del análisis no podrán ser expuestos en el presente trabajo.

Efectivamente, sí se realizan estudios que justifican el currículo interno. Estos estudios se ejecutan mediante encuestas o entrevistas dirigidas a estudiantes potenciales, estudiantes ya matriculados y estudiantes egresados. Sin embargo, no se tiene acceso a esta información ya que es de carácter interno de la Institución.

El departamento encargado de recoger dicha información se denomina Área de desarrollo y currículo académica. De esta forma, el departamento elabora el programa en base al análisis de necesidades de los estudiantes que desean aprender inglés (esta actividad se realiza constantemente y la información siempre se mantiene actualizada). Durante este proceso, si bien cuentan con un área destinada para dicha labor, también se tiene como colaborador al departamento académico, el cual está integrado por cinco coordinadores y un mentor académico respectivamente.

En principio, se creía que este tipo de estudio no tenía un área designada específicamente a esta labor y por tanto consideraba que solo la elaboraban los coordinadores académicos. Sin embargo, ahora que se cuenta con una mayor información al respecto, se considera que el análisis de necesidades es fundamental para definir distintos aspectos como elaboración de perfiles de ingreso o egreso, materiales de estudio, evaluaciones, etc.

Por último, no se menciona estrictamente si se han utilizado publicaciones para diseñar el currículo, pero se trabaja la normatividad de los niveles de inglés según el Marco Común Europeo de Referencia para Las Lenguas (MCERL o Common European Framework), el cual es el patrón internacional que se encarga de definir las destrezas lingüísticas en una escala: desde A1, nivel básico, hasta un C2, para quienes manejan el inglés a un nivel avanzado.

Es así como el MCERL es de gran influencia en la orientación curricular de la institución, que, si bien se proclama bajo el desarrollo de un enfoque propio llamado Immersia Learning, tendría como base común al MCERL.

Según el departamento académico, dentro del aspecto interno, los cambios se asocian a la actualización de material o cambios académicos estratégicos. El enfoque que se ve vinculado a los cambios es llamado Immersia Learning, el cual es exclusivo de la Institución.

1.1.2.1. Cambios en el plan de estudios

De acuerdo con el departamento académico, se han realizado cambios en el plan de estudios. Uno de ellos es su reestructuración, el último cambio fue realizado en el periodo 2015-2016, donde se modificó la estructura del nivel avanzado (conformado por 9 cursos y 3 cursos de especialización). En un principio los cursos de Metodología, Inglés para marketing, e Inglés para administración se encontraban como cursos de especialización y formaban parte del programa de inglés para jóvenes y adultos. Luego, los cursos de especialización fueron desplazados por el curso de pronunciación, el cual tiene una duración de tres meses y cuyo propósito es enriquecer el aprendizaje del idioma, mediante una pronunciación más efectiva.

Otro de los cambios se produjo en 2017, el cual incorporó la actualización en su material, antes se utilizaba la segunda edición del World Link Series, y ahora en su tercera edición se le conoce como National Geographic Learning – Cengage.

Según la información brindada, dichos cambios curriculares incorporan el desarrollo de pensamiento crítico y el uso de estrategias de aprendizaje, además se presenta una

plataforma virtual renovada y personalizada con distintas actividades de audio y video con ejercicios según las necesidades y ritmo de aprendizaje del estudiante, los cuales se incluyen en la nueva edición de los textos de clase. Por otro lado, los cambios curriculares también implican el retiro de los cursos de reforzamiento BEE (Basic English Enhancement) y EG (English Grammar) a partir de enero de 2017. De tal forma, que los estudiantes deben aprobar el ciclo inmediato anterior para acceder al Intermedio 1 y Avanzado 1. Finalmente, la evaluación también será reformulada. Los cambios se lideran por el gerente académico, guiándose de estudios realizados por el área de desarrollo de currículo académico. La Institución siempre trata de estar a la vanguardia; sin embargo, en algunas ocasiones se han presentado limitaciones debido a que es una empresa muy grande, y tiene que respetar contratos (un tanto largos) con las editoriales; actualmente se está procurando que dichos contratos tengan un periodo corto de duración para así tener la posibilidad a actualizarse según la demanda.

En conclusión, los cambios en la institución cuentan con un respaldo académico y se han ido dando conforme a la demanda de la sociedad y los nuevos avances tecnológicos. Es cierto que dentro de su metodología Immersia Learning proponen integrar la tecnología como una estrategia de aprendizaje, por lo que el material y la estructura académica que usaban ha tenido que adaptarse con el fin de responder a su objetivo principal: el estudiante debe poseer el más alto nivel de adquisición del idioma.

1.2. Análisis del programa de inglés para jóvenes y adultos

Una de las características del currículo del programa de inglés para jóvenes y adultos es que sí existen estudios realizados por el departamento de desarrollo y currículo académica, los cuales justifican la elaboración del currículo de la institución, este se lleva a cabo constantemente según el análisis de necesidades que se identifica en la población (público, estudiantes, egresados y padres de familia) de cada sede; sin embargo, como se mencionó anteriormente, no existe una declaración explícita de qué modelo se utiliza para sustentar el programa.

Finalmente, se analizó la guía del estudiante que se encuentra en la web de la institución, donde se hace hincapié en el desarrollo de objetivos que se deben alcanzar en cada nivel (básico, intermedio y avanzado) según corresponde. Otro punto importante que evidencia la presencia del modelo tecnológico es que el plan de estudios está graduado yendo de un nivel más sencillo, el nivel básico, a un nivel más complejo, el nivel avanzado. Cabe resaltar que cada nivel está conformado por 12 ciclos cada uno como se muestra en el perfil del estudiante.

1.2.1. Perfil

Este punto representa una limitación dentro del análisis, ya que no se cuenta con un perfil de ingreso ni de egreso; sin embargo, sí se dan a conocer las habilidades que el estudiante adquirirá al finalizar cada uno de los tres niveles: básico, intermedio y avanzado, cada una de ellas se encuentra expresada a través de dos objetivos que corresponden a uno para el nivel Básico y otro que se busca desarrollar entre los niveles Intermedio y Avanzado. Por lo tanto, se podría concluir que el perfil del egresado priorizaría a la formación por objetivos.

Tabla 1. Estructura de nivel y objetivos del Programa. Guía del estudiante 2019

Nivel	N.º ciclos	Objetivos
Básico	12	Aprenderás a comunicarte en situaciones diarias relacionadas con los estudios, la vida social y el trabajo. Desarrollarás también tu pensamiento crítico.
Intermedio	12	Obtendrás mayores conocimientos en gramática y en vocabulario, lo que te permitirá comunicarte con mayor confianza y fluidez en diversas situaciones.
Avanzado	12	Obtendrás mayores conocimientos en gramática y en vocabulario, lo que te permitirá comunicarte con mayor confianza y fluidez en diversas situaciones.

Elaboración propia

1.2.2. Contenidos

Si nos referimos a los contenidos curriculares, entonces se deberá mencionar el plan de estudios, el cual podría identificarse como una síntesis donde se ordenan todos los contenidos (listado de los cursos, horas teóricas, horas prácticas o incluso los créditos); sin embargo, la institución no detalla su organización de tal manera. Tan solo lo hace a través de una estructura donde define los niveles y duración según la modalidad (diario o sabatino) a elegir.

Tabla 2. Estructura de ciclos por niveles y su duración

Niveles	Ciclos por nivel		Duración de cada clase	
	Diario	Sabatino/Dominical	Diario	Sabatino/Dominical
Básico	12 ciclos mens.	24 ciclos bim.	1 h 30 min	1 h 41 min
Intermedio	12 ciclos mens.	24 ciclos bim.	1 h 30 min	1 h 41 min
Avanzado	12 ciclos mens.	24 ciclos bim.	1 h 30 min	1 h 41 min

Tomado de: Página web de la institución

Por otra parte, la organización de cada curso tiene una estructura diferente, la cual está compuesta por: los días de clase, las unidades (tres unidades al mes) y los contenidos a avanzar en una sesión de dos horas académicas.

Además, los contenidos curriculares brindan al docente una guía de cómo planear sus clases, facilitando información relevante para el aprendizaje del estudiante. Es así que dentro de dichos contenidos, la información a presentar se dará de forma contextualizada, consecuentemente el estudiante podrá identificar y reconocer su avance en la adquisición del idioma.

En segundo lugar, si analizamos el tipo de formación que se prioriza, se puede afirmar que se le da mayor importancia al conocimiento práctico. Por ejemplo, durante las capacitaciones brindadas a los docentes en la Institución, se señala que las clases deberán tener un vínculo con las experiencias del estudiante. Es así que, si la lección tiene como objetivo que el estudiante pueda comunicar las actividades diarias que usualmente realiza; el docente tendrá que introducir el vocabulario a utilizar, para luego proceder con la actividad de personalización donde los estudiantes se apropian de la información y la comunican según su experiencia.

Finalmente, dentro del programa de jóvenes y adultos también se incluyen programas extracurriculares, como talleres de canto y actuación, los cuales están a cargo de la misma plana docente que cuenta con conocimientos artísticos. En 2018 se realizó la presentación

del primer musical en inglés en la sede Lima Centro, donde participaron los estudiantes del programa de inglés.

1.2.3. Metodología

En la metodología del programa, la institución manifiesta que se ha desarrollado una metodología propia llamada Immersia Learning, que como se menciona en la página web de la institución y en la guía del estudiante, permite que el estudiante aprenda inglés americano con una metodología que integra una gran variedad de recursos con el objetivo de multiplicar las oportunidades de práctica y contacto con el idioma las 24 horas del día, los siete días de la semana. Acerca de los recursos en línea podemos encontrar los siguientes:

- E-Workbook: Sitio interactivo con herramientas multimedia desarrollado con un Learning Management System (Sistema de Gestión del Aprendizaje) que permite al estudiante autoevaluarse y medir su avance.
- World Link: Página con actividades en línea que ofrece una amplia variedad de temas, contenidos y enlaces para introducir al estudiante al universo del inglés y guiarlo en su aprendizaje.
- E-Exams: Herramienta que ofrece numerosas evaluaciones de tipo pregunta y respuesta estandarizadas. Su uso constante proporciona una preparación similar a la exigida para rendir exámenes internacionales de inglés.
- E-Readings: Lecturas en línea seleccionadas de acuerdo al nivel del estudiante para ampliar el vocabulario, así como mejorar la fluidez y la comprensión lectora. Grammar Clips: Exclusivas presentaciones de las estructuras gramaticales más esenciales con explicaciones, demostraciones en video y ejercicios para dominar la gramática.
- Live Video: Videos de entrevistas con hablantes nativos, clasificados según el nivel del estudiante, para familiarizarlo con la pronunciación y velocidad propias de las conversaciones en inglés.

Es así que el sistema Immersia Learning trata de involucrar actividades de aprendizaje que prioriza la aplicación, repetición, fijación y construcción del conocimiento. Por último, a la plana docente que tiene dos años trabajando con la institución se le pide realizar una investigación acerca de un tema relacionado a su práctica docente, la cual será considerada

en su desempeño laboral y si se considera relevante puede ser publicada a nivel de la institución.

1.2.4. Evaluación

El sistema de evaluación del programa de inglés para jóvenes y adultos se conforma por tres productos o actividades: la evaluación continua y sumativa en clase (oral, escrita y comprensión lectora), ya que se realizará al finalizar cada unidad, la evaluación escrita final y el Proyecto de Aprendizaje Autónomo (ALP), los cuales permitirán que el docente evalúe el desempeño del estudiante durante el curso.

1.3. Análisis de los cursos de nivel básico

En el presente informe se tomó como ejemplo los cursos de nivel Básico. Asimismo, se procederá a hacer una descripción de los cursos básicos en base al sílabo desarrollado por la institución. Los cursos del nivel Básico están compuestos por una unidad introductoria donde se refuerza el vocabulario aprendido, y viene seguido de tres unidades donde se trabaja vocabulario, gramática, comprensión escrita, auditiva y comunicación oral. Todo esto en el marco de temas relacionados a actividades cotidianas, comida y misterios. El curso representa 243 horas de instrucción en aula. Los temas del curso comprenden:

1. Unidad de Bienvenida (Welcome Unit): Esta unidad incluye ejercicios de gramática y vocabulario del curso anterior, una actividad de expresión escrita (Writing) y un cuestionario sobre el uso de Recursos Adicionales para complementar tu aprendizaje
2. Unidad 1: Este contenido será diferente según el nivel
3. Unidad 2: Este contenido será diferente según el nivel
4. Unidad 3: Este contenido será diferente según el nivel

En cuanto a los objetivos generales de los cursos de nivel básico, si el estudiante cumple con los requerimientos del curso satisfactoriamente, obtendrá las siguientes habilidades:

1. Participar en conversaciones cotidianas básicas
2. Elaborar y responder preguntas de forma completa
3. Comprender y analizar un artículo

4. Desarrollar composiciones escritas según el objetivo de la unidad del curso

Luego, respecto al contenido del curso, este comprende lo siguiente en base a las funciones comunicativas: estructuras gramaticales, vocabulario y expresiones a utilizar.

1.3.1. Rol docente

Según Palomino (2015), el rol del docente consiste en organizar experiencias de aprendizaje y su ejecución en el aula, de acuerdo con propósitos y objetivos ya determinados. Los docentes de la Institución utilizan y preparan el material de clase en base a la metodología Immersia Learning, donde se integra todos los recursos posibles en el aprendizaje del estudiante: tecnología, juegos didácticos, juego de roles, ejercicios extra, ayudas visuales, manipulativos, videos extra.

La labor docente requiere de mucha preparación antes de cada clase y tal como se menciona en la inducción que brinda la institución, se debe procurar tener como centro al estudiante. El docente es el encargado de crear un buen clima en el aula, donde el estudiante pueda participar e interactuar libremente y así pueda ir ganando confianza en cuanto a su desarrollo académico y personal.

Como menciona Bejarano (2016), el docente debe asumir el rol de facilitador del aprendizaje, debe realizar actividades variadas que promuevan la interacción en distintos dominios de la lengua; además, los materiales deben ser auténticos y atractivos, y el uso de recursos tecnológicos debe ser abundante. En cuanto al estudiante, se lo debe tomar como centro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Es decir, la enseñanza debe enfocarse en las necesidades e intereses del estudiante.

Por otro lado, Olivencia et al. (2015) afirma que el docente enfrenta una nueva realidad educativa que atiende a demandas, retos y exigencias de la sociedad del conocimiento; por lo tanto, debe adquirir nuevas competencias docentes, investigadoras y en ocasiones gestoras. Enfatiza también la importancia del rol del docente, mencionando su importancia como guía, mediador y facilitador del aprendizaje constructivo, y que es el responsable de crear el ambiente propicio además de brindar las herramientas necesarias para generar aprendizajes significativos, relevantes y funcionales.

1.3.2. Rol del estudiante

Del mismo modo, Palomino (2015) afirma que el estudiante será el protagonista de lo planificado, vivido en forma de experiencias de aprendizaje. Así, a través de ciertas experiencias de aprendizaje, se puede cumplir los objetivos; entonces en cuanto al rol del

estudiante, este debe tener en cuenta que la participación individual y grupal es fundamental para su formación y desarrollo académico; consecuentemente, es importante que asista a clase y sobre todo que sea puntual, para que así el estudiante no pierda ninguna actividad.

Además, en la institución se considera importante que el estudiante participe y comparta sus opiniones con el resto de la clase de manera voluntaria o cuando el docente lo considere necesario. Sobre todo, se espera que, gracias a un buen clima en el aula, los estudiantes puedan poco a poco dejar atrás el temor a ser juzgados si cometen algún error e interactúen entre sí. Asimismo, Olivencia et al. (2015) comenta que el rol de los estudiantes debe ser asumido como partícipes activos, creativos, reflexivos, colaborativos en la construcción del conocimiento. Además, el autor menciona a las TIC en este rol, ya que serán las que mediarán la relación entre los roles del docente y el alumnado. En consecuencia, se favorecerá el desarrollo de actitudes de búsqueda, exploración, selección, descubrimiento e investigación; el intercambio de experiencias, recursos e información; la comunicación y la relación de tipo multidireccional; y el proceso de transformación de la información o los conocimientos elaborados.

Finalmente, se considera importante resaltar información básica sobre los grupos de nivel básico. Respecto a la cantidad de estudiantes por clase, la institución puede formar grupos con un mínimo de 12 estudiantes y como máximo con 25 estudiantes por clase. En este caso, la clase está compuesta por 22 estudiantes, donde la mayoría se encuentra en el rango de 17 a 30 años, asimismo el nivel de educación en que se encuentran es escolar, técnico y universitario. Del mismo modo, a través de algunas actividades de presentación en clase, se reveló que la mayoría de los estudiantes vive en San Juan de Lurigancho, Rímac, Centro de Lima, Jesús María y La Victoria. Por último, gracias al desarrollo de actividades que involucren tecnología como "Mentimeter", se pudo concluir que casi todos poseen un smartphone con acceso al wifi de la Institución.

1.4. Revisión de la literatura y antecedentes sobre el objeto de innovación

Dada la importancia de fundamentar con una base sólida el trabajo de innovación, se han considerado los siguientes aspectos:

1.4.1. Enfoque comunicativo de la enseñanza del inglés

Después de haber analizado la literatura respecto a los métodos que existen cuando se refiere a la enseñanza de una lengua extranjera, podríamos analizar los cuatro más importantes según López (2011) y Sánchez (2009): el método tradicional, el método directo,

el método “Audiolingual” y finalmente el enfoque comunicativo, que es precisamente con el que se planea trabajar en el proyecto de innovación.

1.4.2. El método tradicional o de traducción gramatical

Como se menciona en el trabajo de Gil (2015), la enseñanza de lenguas se consideraba un tema de gran importancia en el Renacimiento, debido a que con esta herramienta se podía tener acceso a fuentes y documentos antiguos. Asimismo, se consideraba que para aprender una lengua se debía enfatizar la memorización y repetición del estudiante. Sánchez (2009) comenta que Juan Lorenzo Palmireno, humanista y pedagogo, desarrolló un método de aprendizaje de lenguas gracias a la observación pedagógica y a los conocimientos lingüísticos que poseía, este método consistía en que el docente guiará al nivel de aspiración del estudiante, teniendo como pieza fundamental a la memoria en este proceso de aprendizaje. Luego a través del tiempo, surgió el método tradicional o también conocido como el método de traducción gramatical, a pesar de que se mostrará más reflexión por parte de los teóricos, todavía se consideraba que el rol docente era el de brindar los conocimientos, e insistían en cuanto a la habilidad de memorización del estudiante.

Del mismo modo, Gil (2015) comenta acerca de la elaboración del currículo en Paraguay, el cual se encuentra sobre el eje de una descripción gramatical de la lengua afirmando que predomina la gramática normativa en el conjunto de objetivos que deben alcanzarse, la memorización de listas de vocabulario, la presencia en cada lección de los temas de traducción directa e inversa y el uso en clase de la lengua materna del estudiante. Finalmente, se concluyó que este ha sido uno de los métodos más usados hasta el momento, ya que además de hacer hincapié en la memorización, también se enfocaba en considerar al docente como la figura autoritaria en clase, quien tenía la fuente del saber.

1.4.3. El método directo

Más adelante, apareció el método directo, el cual introdujo una nueva orientación y planteaba una enseñanza centrado en la expresión oral dejando de lado la parte escrita. Además, Sánchez (2009) afirma que este método se acercó a una didáctica que trataba de atender las necesidades de los estudiantes; de tal forma que se centró en el vocabulario utilizado en situaciones, diálogos y la interacción oral. Sin embargo, se identificaron aspectos negativos, ya que el aprendizaje de léxico pasivo y la enseñanza del léxico abstracto hacían difícil su empleo, como consecuencia la ausencia de corrección hacía que los estudiantes fosilicen errores estando en niveles básicos. Finalmente, Gil (2015) añade que este método puede funcionar solo en clases particulares, con estudiantes altamente

motivados y donde sea fácil encontrar docentes nativos y es difícil su implantación en escuelas públicas o grupos numerosos.

1.4.4. El método Audiolingual

Asimismo, Gil (2015) se refiere al método Audiolingual, el cual da mayor prioridad a los elementos léxicos de la lengua, ya que deben ser presentados a los estudiantes antes de trabajar con el texto y dicha presentación debería manifestarse en situaciones de clase que permitieran fijar el significado del nuevo elemento introducido. No obstante, también tenía aspectos negativos, puesto que la repetición de este tipo de actividades memorísticas y la realización de “drills” eran ejercicios poco significativos para el alumnado y no lograban hablantes bilingües, ya que de nuevo no se atendía a la creatividad y espontaneidad de la capacidad comunicativa del aprendiz (Sánchez, 2009). Sin embargo, Sanz (2003) destaca que gracias a este método se introdujo el uso del magnetófono y el laboratorio de lenguas como herramientas docentes para la ELE (enseñanza de lenguas extranjeras) que perduran incluso en las tendencias educativas actuales.

1.4.5. El enfoque comunicativo

Por un lado, Beghadid (2013) hace referencia a que el desarrollo de este enfoque prioriza las expectativas de los docentes y estudiantes según el contexto histórico, sociocultural y sociolingüístico al que pertenezcan. Asimismo, asegura que el enfoque comunicativo no es el método que reemplazará a los antes mencionados, por el contrario, readapta algunos principios pedagógicos de estos métodos o aproximaciones metodológicas con el fin de optimizarlos eclécticamente. Beghadid (2013) añade que, en la actualidad, la gran mayoría de libros, revistas o documentos vinculados a la enseñanza de la lengua abordan de manera directa o indirecta el enfoque comunicativo, debido a que ha tenido la aceptación en el área de enseñanza de lenguas en las últimas décadas.

Asimismo, Gil (2015) afirma que, gracias a un cambio sucesivo de paradigmas en la psicología, la investigación en la enseñanza de lenguas (EL) evolucionó hacia el constructivismo. Se menciona que los diferentes enfoques comunicativos se desarrollaron en Europa y se consolidaron con la conocida revolución chomskiana, la cual creó conciencia de la necesidad de enseñar las lenguas a partir de los idiomas que el estudiante ya conocía. Esta idea surge de la teoría general de aprendizaje desarrollada por Vygotsky a inicios del s. XX y se consolida con la teoría del Scaffolding creada por W. Bruner en los 70, todo esto gracias a que en ese momento las comunicaciones y transportes estaban en pleno desarrollo y existía un mayor interés en la búsqueda de mercados internacionales y el turismo (Cassany 2009). Es así que estas nuevas concepciones trajeron un nuevo

paradigma que incentivaba la parte investigadora de los docentes y ellos a su vez comenzaban a interesarse en los nuevos estilos cognitivos y las estrategias de aprendizaje (E/A12). En resumen, se considera que el docente debe conocer a sus estudiantes y aprovechar sus conocimientos previos en la adquisición de aprendizajes significativos, coincidimos pues con las palabras de Villanueva (1997) cuando afirma que un aprendizaje significativo es un aprendizaje integrado en la estructura pragmático-cognitiva de los estudiantes y que se convierte en instrumento de captación de los nuevos conocimientos y de creación de nuevas representaciones.

Gracias a estas nuevas tendencias se empezaron a desarrollar nuevos métodos de ELE, algunos de ellos con poco éxito; a modo de ejemplo citaremos los siguientes: el método de sugestopedia de Lozanov (1966), la vía silente de Gattegno (1972) y el método de respuesta física total (Hernández, 2000). Este último se basa en la reacción del estudiante ante ciertos gestos o movimientos corporales relacionados con la comprensión léxica o gramatical de la LE estudiada y todavía sigue siendo reconocido por algunos autores como un método base en la práctica docente en la Educación Primaria: por ejemplo, Alcedo y Chacón (2011) afirman que, aunque se trate de una metodología conductista, esta permite plantear el aprendizaje de manera lúdica. Se cree que las actividades propuestas por este método de respuesta física se pueden plantear de forma puntual en las aulas para complementar los aprendizajes adquiridos de manera transversal, es decir, incorporándolos en otras materias ajenas al aula ordinaria, como por ejemplo la clase de Educación Física.

Se considera interesante esta experiencia puesto que este método requiere de libertad y espontaneidad en los movimientos de los estudiantes para relacionar el léxico aprendido con un movimiento corporal (Alcedo y Chacón, 2011). Otras ideas presentes en otros métodos de enseñanza de LE también deben ser tomadas en cuenta, como por ejemplo la relevancia que adquiere el estudiante como protagonista de su propio aprendizaje.

1.4.6. La participación en el proceso de aprendizaje

La participación en el proceso de aprendizaje del estudiante es realmente importante si se trata de obtener un aprendizaje significativo y/o memorable, ya que el estudiante que se encuentre motivado por aprender puede interactuar con sus compañeros mediante el intercambio y aporte de ideas a la clase.

Macarro (2017) concibe la idea de que los estudiantes deben ser autónomos y ser capaces de controlar su propio aprendizaje en clase y fuera de ella. De acuerdo con Macarro este concepto ya ha sido difundido y aceptado en el campo de la enseñanza de idiomas.

Asimismo, en cuanto al proceso de aprendizaje, Najeeb (2013) afirma que los principios pedagógicos básicos del proceso de aprendizaje de una lengua son la participación, la reflexión personal y el uso auténtico del lenguaje:

The three basic pedagogical principles which underlines autonomy in language learning is learner involvement (engaging learners to share responsibility for the learning process), learner reflection (helping learners to think critically when they plan, monitor and evaluate their learning) and appropriate use of target language (using the target language as the principal medium of language learning). (Najeeb, 2013, Pg. 240)¹

Es decir, para fomentar el aprendizaje autónomo del estudiante, el docente deberá iniciar y motivar el aprendizaje, deberá fomentar actividades donde los estudiantes puedan pensar por sí mismos y reflexionar sobre el lenguaje y sus propios métodos de aprendizaje, y finalmente proporcionarles información sobre fuentes y recursos que sirvan de contacto con material auténtico en la lengua extranjera.

Por otro lado, otros autores como Inga et al. (2014) mencionan que la motivación es un factor importante en la participación de los estudiantes. Adentrándose más en la motivación, Lens (2008) la considera como parte de un proceso psicológico que se ve afectado por las características de personalidad y la percepción de las características ambientales, es decir que la motivación puede ser influenciada por cambios internos como externos. Galeano & Rodríguez (2016), en relación al rol de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), menciona que poseen un gran valor pedagógico, el cual motiva al alumnado, mejora su atención y determina su participación en su proceso de aprendizaje.

1.4.7. La motivación en el proceso de aprendizaje

Inga et al. (2014) resalta la importancia de la motivación durante el proceso de aprendizaje, ya que esta proporciona al estudiante una predisposición a participar e involucrarse en la adquisición de conocimientos y considera que esta se puede alcanzar mediante el uso de juegos con fines educativos. Así como Inga, muchos autores coinciden en que la motivación es la voluntad por aprender y la energía que impulsa al individuo para realizar la tarea en curso, y mediante esta voluntad se puede lograr que un proceso (en este caso, el aprendizaje) sea placentero.

¹ Los tres principios pedagógicos básicos en el aprendizaje de idiomas son la participación del estudiante (compromete a los estudiantes a compartir la responsabilidad de su aprendizaje), la reflexión del estudiante (ayuda a los estudiantes a pensar críticamente cuando planifican, supervisan y evalúan su aprendizaje) y el uso apropiado del lenguaje objetivo (utilizando el idioma meta como medio principal de su aprendizaje).

Profundizando en el tema, Muchinsky (2000) divide a la motivación en tres dimensiones: intensidad, dirección y persistencia. La intensidad es el grado de esfuerzo invertido en una actividad, la dirección es la orientación de este esfuerzo hacia alcanzar un objetivo específico y la persistencia es el esfuerzo constante que realiza el individuo para lograr dicho objetivo. En resumen, la motivación se puede definir como el esfuerzo constante que realiza un individuo para concretar una meta específica.

Una clasificación más que es importante mencionar es la de Deci y Ryan (1985), quienes clasificaron a la motivación en dos categorías: intrínseca y extrínseca.

Afirman que la motivación intrínseca es propia del ser humano, y consiste en realizar actividades sin esperar recibir una recompensa a cambio, siendo su único motor la satisfacción propia.

Por otro lado, la motivación extrínseca se da con la finalidad de recibir una recompensa. Esta definición recibe una actualización en 1998, mediante Pozo, J. & Gómez, M., quienes agregan que no solo existe una recompensa, sino también puede haber un castigo.

1.4.8. La autonomía del estudiante

Hablar del aprendizaje autónomo no se trata del simple hecho de que el estudiante realice sus actividades por su cuenta, sino a todo el proceso de aprendizaje que involucra esta actividad. Conseguir esta autonomía dependerá mucho de la reflexión del estudiante sobre su propio aprendizaje, también dependerá de la capacidad de reconocer sus estrategias, las exitosas y las que todavía no domina, y de saber aplicar sus conocimientos adquiridos. Cada una de estas cualidades están relacionadas directamente al docente, quien sabrá cultivarlas mediante diferentes herramientas. Es mediante el reconocimiento de sus propios conocimientos que el estudiante podrá tomar sus propias decisiones y así elegir su propio camino hacia un mejor aprendizaje (Colén, 2006).

El docente es un guía encargado de desarrollar la autonomía del aprendizaje en el estudiante, y para ello debe reconocer a cada uno de ellos como individuo y aconsejarlos según corresponda. Es decir, para fomentarla, el docente deberá iniciar y motivar el aprendizaje, deberá fomentar actividades donde los estudiantes puedan pensar por sí mismos y reflexionar sobre el lenguaje y sus propios métodos de aprendizaje, y finalmente proporcionarles información sobre fuentes y recursos que sirvan de contacto con material auténtico en la lengua extranjera (Najeeb, 2013).

De este modo se aclara que la autonomía del estudiante no se trata de abandonarlo y dejarlo a su suerte, mucho menos que las responsabilidades del docente desaparezcan. Su importancia radica en que considera al estudiante como sujeto activo en el proceso de aprendizaje y más que nada, que considera al estudiante como un sujeto único, con sus propias aptitudes, estilos cognitivos, personalidad, estrategias de aprendizaje, entre otras. Y esta característica de individualidad es muy notoria en el caso de estudiantes de aprendizaje de LE, ya que cada uno decidió iniciar este estudio por diversas necesidades o motivaciones.

1.4.9. La importancia de las TIC en el desarrollo de las clases de inglés

Hoy en día, los estudiantes poseen mucha información a la mano gracias a recursos tecnológicos como: internet, smartphones, tablets y aplicaciones. Consecuentemente, debemos analizar nuestra práctica docente e indagar sobre las distintas tendencias de aprendizaje que están surgiendo. Según el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2017), se presentan distintas tendencias en pedagogía y tecnología: aprendizaje colaborativo, en línea, flexible, activo, invertido, ubicuo, adaptativo y otros. De esta forma, se deberá también integrar las TIC para beneficiar el aprendizaje de nuestros estudiantes. Se considera importante analizar el origen de las TIC, su aplicación en la educación y finalmente analizar la enseñanza del inglés a través de las TIC.

1.4.10. Aplicación de las TIC en la educación

Actualmente, la enseñanza universitaria representa un constante reto para los docentes, ya que los enfoques de enseñanza han cambiado en gran proporción, ya no podemos centrarnos en nuestra enseñanza, sino en el estudiante y su proceso de aprendizaje, es por eso que en un mundo globalizado debemos integrar la tecnología, no solo con el fin de reemplazar nuestra práctica, sino mejorar y potenciar el aprendizaje de nuestros estudiantes, es por eso que García et al. (2016) afirman que hoy en día se tiene una gran tarea para enfrentar los desafíos que la sociedad actual y futura impone, y como se mencionó anteriormente la enseñanza tradicional, la cual se enfoca en actividades expositivas memorísticas está siendo desplazada. Es por eso que se introduce el uso de la tecnología, para fomentar la creación de experiencias educativas en red. Por otro lado, en cuanto el aprendizaje por competencias digitales y las competencias de aprender a aprender también se comenta que van adquiriendo presencia en las políticas educativas. Ahora bien, hablar de propuestas donde se conjuga la tecnología con la educación conlleva a reflexionar sobre las necesidades reales del aprendiz. Por otra parte, considerar el cambio de rol del docente, en su nuevo papel de coaprendiz, reconociendo que la Zona de

Desarrollo Prójimo (ZDP) del aprendiz no se limita al conocimiento que le aporte en el aula, sino se apoya de otros conocimientos gestados en la red. La fusión Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) y Personal Learning Environment (PLE) genera sinergia al momento de integrarlas al aula y se convierte en una estrategia de mejora educativa, siempre y cuando se adapten al contexto donde se desarrolla el proyecto. Finalmente, toda acción de mejora educativa conlleva un cambio de actitud en sus participantes, es decir, los estudiantes al ser protagonistas de su proceso de aprendizaje adoptarán estrategias orientadas a la autorregulación y la colaboración, que se traduce en sujetos activos dispuestos a apoyarse de las tecnologías para gestar conocimiento. En el caso del docente, este toma el rol de facilitador que participa en un ambiente abierto y colaborativo ya sea con sus estudiantes o pares académicos, donde su PLE resulta ser un espacio para la formación continua (García et al., 2017). Claramente aquí se propone una combinación metodológica que resalta el aprendizaje del estudiante fuera del aula, integrando algunas competencias digitales, que le permitirán autorregular y desarrollar el aprendizaje colaborativo.

1.4.11. La enseñanza del inglés a través de las TIC

Chacón & Pérez (2011) añaden que un factor importante en la enseñanza del inglés es la interactividad, que se crearía a través del uso de tecnologías, generando que los estudiantes potencien y desarrollen mucho más sus habilidades comunicativas en la clase de idiomas. Para respaldar esta afirmación se valieron de la implementación de un Podcast junto con los estudiantes, para facilitar la práctica del Inglés como Lengua extranjera, mencionando que ayuda al desarrollo de las habilidades de expresión y comprensión oral gracias a que mantiene al estudiante en contacto con el mundo real, obligándolo a que se esfuerce en producir contenido para una audiencia virtual. Concluyen que la implementación de innovaciones educativas permite a los participantes mejorar sus habilidades orales en la lengua meta, y a la vez potencia el autoaprendizaje.

Lo que se buscaba con la implementación del podcast era ayudar a los estudiantes a integrar su aprendizaje a una experiencia real y no solo generar un aprendizaje significativo, pero realizar una creación utilizando la tecnología junto a lo aprendido.

Asimismo, otro enfoque que se está desarrollando en la enseñanza de idiomas es introducir la gramática inglesa utilizando canciones, es así que Macarro (2017) propone utilizar esta metodología realizando cuatro pasos fundamentales en el desarrollo de su clase:

1. El docente debe elegir un punto gramatical, selecciona canciones adecuadas y elabora actividades para la misma.

2. Se debe presentar el tema gramatical en clase.
3. Se reproduce la canción y los estudiantes hacen los ejercicios.
4. El docente comprueba las respuestas y hace las explicaciones necesarias, para luego continuar con una discusión y cerrar la clase con un trabajo personal utilizando el material propuesto.

Es así como por medio de estas actividades también se promueve el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Asimismo, se tomó a Hernández (2014), quien resalta los beneficios del B-Learning, el cual consiste en combinar las clases presenciales, más las actividades on-line a través de la plataforma educativa Moodle, para lo cual se incorpora el recurso del aula virtual. Es decir, se pretende recoger ventajas del “modelo e-learning” tratando de evitar sus inconvenientes. De esta manera se estaría aprovechando la importancia del grupo, el ritmo de aprendizaje y el contacto directo con el docente de la enseñanza presencial. Consecuentemente, se trata de desarrollar la capacidad de auto organizarse de los estudiantes, así como habilidades para la comunicación escrita y estilos de aprendizaje autónomo, las cuales representan aspectos de la enseñanza no presencial. Finalmente, Hernández (2014) afirma que este modelo es muy importante para el desarrollo de habilidades de búsqueda y trabajo con información en las fuentes de documentación en Internet. A pesar de que no es fácil determinar los beneficios del B-Learning, uno de estos es la posibilidad de beneficiarse del abundante material disponible en la red, compartido de modo abierto. Del mismo modo, otro beneficio a resaltar es la escalabilidad, se trata de la capacidad de que estas innovaciones puedan llegar a otros docentes y a otros cursos y que sean implementadas de manera estratégica para alcanzar los objetivos pedagógicos.

En conclusión, se podría afirmar que el B-Learning puede ser utilizado convenientemente; sin embargo, se debe tomar en consideración una adecuada planificación para que se aproveche al máximo.

1.4.12. La gamificación

En cuanto a la elección de la metodología, se ha decidido integrar la gamificación a través de la herramienta “Mentimeter” para el proyecto de innovación que busca responder al problema que se ha percibido, el cual básicamente identifica una limitada participación en el desarrollo de las clases en los cursos de nivel básico de inglés. Por lo tanto, se ha tomado algunos referentes sobre gamificación, incluyendo su vínculo con la teoría del “Flow”.

Si bien la teoría del “Flow” fue desarrollada por Csikszentmihalyi (1990), Kapp (2012) fue quien la considera como un aspecto psicológico importante para la gamificación. Kapp (2012) indica que se trata de un estado mental en el que la persona se encuentra inmersa y enfocada en la actividad que está realizando, asimismo, implica la participación mental completa y continua en dicha actividad. Además, Kapp (2012) concluye que el “Flow” se experimenta cuando existe un equilibrio con el nivel de habilidades de la persona y la actividad a realizar.

De tal manera, se indican ocho componentes que hacen posible el “Flow” entre las que se encuentra la tarea alcanzable donde la persona debe creer que puede realizar la tarea con un grado de esfuerzo, es decir tiene presente que será difícil. Luego, la concentración, si se desea que una persona entre en un estado de “Flow” es muy importante promover y permitir que las personas puedan concentrarse. Después, los objetivos claros, la persona sabe exactamente lo que debe hacer. No existe ambigüedad sobre lo que se debe lograr, la pregunta es "cómo" se debe realizar la tarea, no "qué" se debe cumplir. Luego, el feedback o en español la retroalimentación, representa una característica inmediata y continua importante para que la persona permanezca en el estado de “Flow”. Además, la participación sin esfuerzo, la persona percibe su participación como sin esfuerzo, esto se debe al alto nivel de concentración, el nivel de retroalimentación y la capacidad para lograr el objetivo. También, el control sobre las acciones, la persona cree que posee el control completo sobre lo que está realizando y percibe que sus acciones tienen resultados inmediatos y con un propósito. Además, el “Self-disappears”, donde la persona está tan absorta en la actividad que lo único en lo que está pensando es en la actividad misma. Este estado es una evidencia de que una persona está en “Flow”. Por último, la pérdida del sentido del tiempo, el tiempo no importa para la persona en estado de “Flow”.

En la actualidad, una técnica muy utilizada en el proceso del aprendizaje es la gamificación, que puede estar acompañada o no por las TIC (Aguirre, 2017) y esta representa una nueva oportunidad para redescubrir la enseñanza de LE. Es bien sabido que pertenecer a la misma comunidad lingüística dificulta la labor del docente de LE, haciendo sentir a los estudiantes que el aprendizaje de LE no tienen ningún tipo de utilidad (Juan y García, 2013); por lo tanto, el juego puede ser de gran ayuda para motivar la satisfacción del estudiante durante el proceso de aprendizaje de LE, dada su naturaleza social y motivadora. Basándose en esta premisa, Aguirre lleva a cabo un estudio en estudiantes de LE de Educación Primaria. Su estudio reflejó tendencias positivas con el empleo de la gamificación en el aprendizaje de LE y representó un primer avance en la lucha contra la frustración, el rechazo y el desinterés de los estudiantes al aprender LE.

Varios autores coinciden en que la gamificación es un factor fundamental en la motivación de los usuarios. Como mencionó Deterding (2011), la motivación representa el despertar de la pasión y el entusiasmo en las personas con una misión colectiva. Se podría decir que la gamificación y la motivación están entrelazadas, siendo necesario conocer las claves de la motivación para poder emplear las técnicas de gamificación más adecuadas según el tipo de estudiantes.

Profundizando aún más, Werbach (2012) divide los fundamentos de la gamificación en dinámicas, mecánicas y componentes. Las dinámicas son la estructura del juego, las mecánicas, el proceso relacionado al desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones adicionales específicas para cada dinámica y mecánica. Estos tres elementos crean la actividad gamificada.

Centrándonos en el contexto educativo, es sabido que la gamificación es una herramienta de aprendizaje, así como un factor clave para el desarrollo del aprendizaje autónomo (Caponetto; Earp; Ott, 2014). Y es que, el estudiante de hoy en día anhela un reconocimiento de sus opiniones e intereses, Prensky (2005). Por ende, la gamificación puede llegar a favorecer este deseo del estudiante a través de diversas dinámicas y mecánicas, siempre y cuando exista un balance entre los retos y la capacidad de los estudiantes para cumplirlos. Castellón y Jaramillo (2012) advierten que si el reto es demasiado fácil, resultará aburrido; y a su vez, si el reto es muy difícil traerá frustración al estudiante. Ambos casos suponen una pérdida de motivación en el aprendizaje. Esto nos lleva a una característica adicional de la gamificación, que es el factor de la recompensa. En conclusión, el docente tiene la tarea de escoger las actividades gamificadas acordes a los intereses, necesidades y capacidades de sus estudiantes para preservar la motivación durante el aprendizaje.

González (2017) también se enfoca en la función motivadora de la gamificación en el aula de Educación Primaria, pero va más allá al proponer herramientas TIC para llevar a cabo este tipo de metodología. Él resalta la importancia de la motivación durante el proceso de aprendizaje, ya que esta proporciona al estudiante una predisposición a participar e involucrarse en la adquisición de conocimientos, y considera que esta motivación se puede alcanzar mediante el uso de juegos con fines educativos.

Referente a las TIC, menciona que representan un cambio en la metodología, animando al estudiante a tener un papel más activo, en especial porque ya son parte de su vida diaria (redes sociales, aplicaciones móviles, páginas web, etc.), y debido a su naturaleza interactiva, estas motivan mucho a los estudiantes a diferencia de un libro de texto.

Al igual que Aguirre (2017), Gonzáles (2017) también menciona la frustración presente en el aprendizaje de LE, uno de los factores principales que pueden llevar al desinterés y la desmotivación del estudiante. Así propone la importancia de un feedback continuo, el cual cree que es posible lograr mediante la gamificación, mediante juegos de desafíos, puntajes o recompensas. No obstante, admite que el carácter competitivo de algunos juegos podría llegar a generar conflictos en el aula, por lo que enfatiza la importancia del docente, quien deberá procurar que los juegos a realizar sean más de carácter colaborativo y saber gestionar la competitividad para evitar estos riesgos. Concluye que la clave de esta metodología se centra en que el estudiante busque superarse a sí mismo y no al resto de sus compañeros. Finalmente, él destaca que llevar este sistema de puntajes y recompensas le tomaría bastante tiempo al docente cuando se trata de un elevado número de estudiantes y a su vez advierte que no se puede depender exclusivamente de la gamificación como técnica única de aprendizaje, puesto que con el tiempo los estudiantes se acostumbrarían y perderían la motivación o el interés, propone así que es necesaria combinarla con otras metodologías distintas.

Otro trabajo importante referente al uso de las TIC en la educación es el de Muñoz (2016) y el uso de la aplicación "Kahoot!" como recurso de enseñanza-aprendizaje y evaluación en la asignatura de Educación Física en estudiantes de Educación Secundaria. La evaluación consistía en responder preguntas a través de los teléfonos móviles, todo esto con el fin de atraer el interés de los estudiantes y mejorar su motivación, interés, atención y participación en las clases. Muñoz informa que se observaron mejoras en el rendimiento de los estudiantes en comparación con otros métodos tradicionales y la considera como un buen recurso para mejorar los problemas de desmotivación y falta de interés.

Concluye que promover el uso de las TIC y la gamificación favorecen un ambiente de aprendizaje divertido, ameno y atractivo. Al mismo tiempo fomenta el desarrollo de la crítica, la capacidad de reflexión y de resolución de conflictos y ayuda a inculcar valores como la superación personal, capacidad de esfuerzo, juego limpio, competitividad, etc.

La relación del aprendizaje de LE con la gamificación fue abordada por Yolageldili & Arikan (2011), quien estudió el uso de juegos en la enseñanza de la gramática en estudiantes jóvenes. Su estudio se enfocó tanto en los estudiantes como en los docentes y los resultados fueron significativos, así como favorables.

Yolageldili cita a Vernon (2006) para resaltar la importancia del juego en la Educación Primaria, quien asegura que los estudiantes, al enfocarse en las actividades recreativas, absorben el lenguaje de manera inconsciente. A su vez Gunn & McCallum (2005)

mencionan que el juego en el proceso de aprendizaje de una LE ayuda a los estudiantes a aprender, comprender e internalizar varias estructuras gramaticales. Todo esto concluye que el juego es una de las mejores maneras de dirigir la energía del estudiante en el aprendizaje de LE, ya que a ellos les gusta estar físicamente activos. Es gracias a su imaginación y creatividad que van aprendiendo en el subconsciente. No obstante, Yolegaldili (2011) también resalta la importancia del docente en esta metodología, siendo él quien decidirá qué juegos utilizar según el momento en el aula. Los docentes tienen la tarea de hacer las preparaciones necesarias, organizar a los estudiantes y ejecutar las actividades de manera que no se salgan de control.

Su estudio también reveló que, a pesar de que los docentes reconocen la importancia del juego en el proceso de aprendizaje de LE, ellos no se sienten cómodos cuando no pueden enseñar la gramática de una manera tradicional, por ejemplo, enseñando las reglas gramaticales. Los docentes en este estudio preferían abordar la gramática de la manera tradicional en lugar de ayudar a los estudiantes a utilizar las formas gramaticales en el proceso natural de los juegos. Esto coincide con la investigación de Wei-Pei (2008), quien reveló que, aunque los docentes reconocen la importancia y aseguran utilizar el juego en sus procesos de enseñanza, los hechos revelan que las clases siguen siendo tradicionales. Asimismo, Deesri (2002) reportaba que los estudiantes no se sentían cómodos y llegaban a sentirse estresados porque tenían que aprender palabras, textos o estructuras gramaticales desconocidas. Y es solo cuando los estudiantes están libres de preocupaciones y de estrés que pueden desempeñarse mejor.

1.4.13. “Mentimeter”

“Mentimeter” es un Sistema de Respuesta del Estudiante (SRS) al igual que TurningPoint o Plickers. Según la Universidad Manuela Beltrán Virtual (2018), los SRS son herramientas que permiten monitorear el aprendizaje de cada estudiante, brindando una retroalimentación a través de tecnologías móviles (smartphones, tablets, ordenadores). Estos sistemas son de gran ayuda durante clases masivas, promoviendo la participación y discusión durante la clase. Su importancia recae en que resulta beneficioso tanto para docentes como alumnos, fomentando el debate en el aula entre los alumnos y permitiéndole al docente acceder a nuevos métodos de enseñanza. Al ser un sistema basado en la web, permite a los estudiantes participar en las actividades utilizando el navegador de internet de sus celulares, así como un ingreso protegido mediante contraseña de 6 dígitos a los “quizzes”. Este sistema facilita una retroalimentación inmediata sobre el contenido aprendido.

“Mentimeter” es una aplicación desarrollada por el empresario suizo Johnny Warström, como una respuesta a las reuniones improductivas. Él mismo comenta que durante la época en la que era un empleado de una reconocida empresa, se percató de un problema que compartían muchos ambientes de oficina, las reuniones sin sentido. Sentía que eran ineficientes y que carecían de las herramientas necesarias para hacer que sean interesantes. Esto lo llevó a querer iniciar un cambio y fue así que inició su propia empresa y producto. No obstante, su herramienta también presentó una utilidad en el sector de la educación al permitirle a sus usuarios compartir conocimientos en un espacio de retroalimentación en tiempo real, mediante presentaciones, encuestas, “brainstorming”, etc.

1.4.13.1. Características de “Mentimeter”

La aplicación cuenta con dos tipos de cuentas disponibles: gratuita y de pago.

- La versión gratuita permite un número ilimitado de participantes, muestra los resultados en vivo en la pantalla y permite crear un máximo de cinco preguntas por sesión.
- La versión de pago continúa permitiendo un número ilimitado de participantes, y elimina el límite en el número de preguntas que puede hacer y ofrece a los profesionales la opción de exportar los resultados del cuestionario a un archivo descargable de Excel.

“Mentimeter”, al igual que otros servicios SRS, tiene preguntas de opción múltiple y preguntas abiertas que permiten la captura de datos cualitativos y cuantitativos. Es en el rango de formatos de preguntas disponibles que “Mentimeter” ofrece nuevas opciones que realmente pueden impulsar la labor docente: se puede analizar resultados y producir nubes de palabras basadas en las palabras más comunes utilizadas; crear escalas que se modifican a medida que se emite cada voto; los estudiantes pueden calificar y dar a conocer su opinión; finalmente, los docentes pueden alentar a los estudiantes a distribuir 100 puntos en varias opciones, mostrando así las preferencias y características del grupo (Mentimeter AB, 2016). La combinación de estos formatos puede crear una encuesta, un cuestionario o un control de comprensión dinámico en cualquier sesión impartida.

Se puede personalizar aún más las actividades con diferentes opciones de personalización. Los docentes pueden elegir entre una variedad de temas, optar por dictar el ritmo o permitir que los estudiantes tengan el control y elegir si compartir o no los resultados con la audiencia de inmediato.

Finalmente, los docentes pueden insertar “Mentimeter” en diapositivas de PowerPoint, a través de un complemento, lo que permite una combinación perfecta de diapositivas de conferencias y actividades de votación interactivas.

Algunas de las ventajas y desventajas que rodean a “Mentimeter” se pueden ver en el análisis FODA que se encuentra en la Tabla 3.

Tabla 3. Análisis FODA de “Mentimeter”

<p>Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formato de preguntas múltiples - Interfaz fácil de usar - Capacidad ilimitada de participantes - Acceso fácil a la aplicación - Crear cuestionarios es muy fácil - Acceso fácil desde cualquier navegador - Utilidad en sesiones presenciales y virtuales o a distancia 	<p>Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ligera distracción por la fluidez de la pantalla - Poca flexibilidad
<p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso útil aunque limitado por cinco preguntas en cuentas gratuitas - Uso tradicional de evaluar el conocimiento - Inicio rápido de sesión de los participantes mediante servicios de locación 	<p>Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Limitación de cinco preguntas por cuenta gratuita, útil pero limitado - Necesidad de dispositivo móvil con acceso a internet, lo cual no siempre sucede

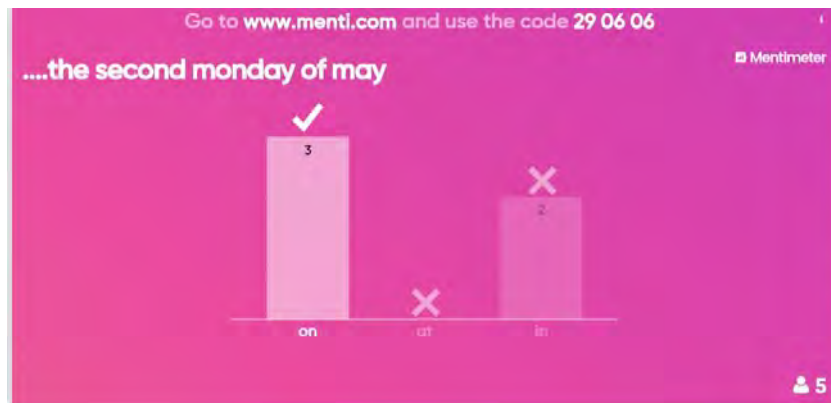
Extraído de: Compass: Journal of Learning and Teaching, Vol 9, No 13, 2016

Evaluar el impacto de cualquier factor en el aprendizaje de los estudiantes siempre será un tema complejo y problemático. En este aspecto, “Mentimeter” no es diferente. Los docentes pueden usar la presente herramienta gamificada para recopilar comentarios sobre su uso, pero evaluar su impacto en métricas como el logro sería una tarea compleja y controvertida (Morling et al, 2008; Poirer y Feldman, 2007).

1.4.13.2. Usos de “Mentimeter”

- Quizzes – Uso tradicional de las tecnologías SRS, para evaluar el contenido enseñado y detectar posibles errores y aciertos en el aprendizaje con el fin de reforzarlos durante la sesión de clase.

Figura 1. "Mentimeter": Quiz



Extraído de: "Mentimeter", encuestas para el aula en tiempo real"

- Encuestas/Evaluaciones – Las nubes de palabras o las preguntas de distribución de 100 puntos son muy útiles para realizar evaluaciones internas y continuas.

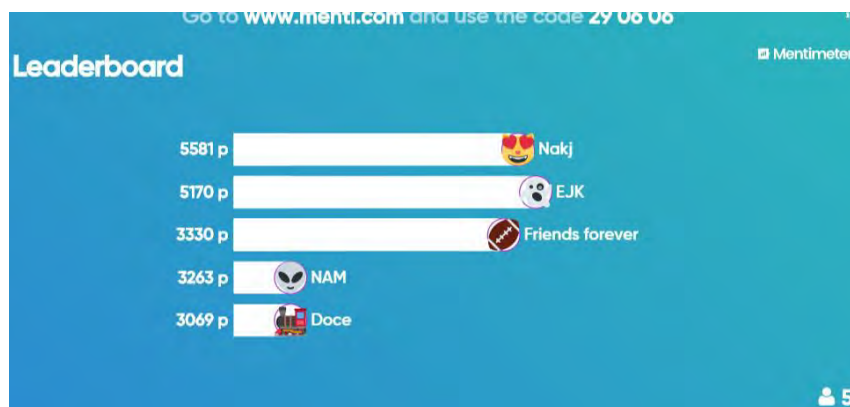
Figura 2. "Mentimeter": Nube de palabras



Extraído de: "Mentimeter", encuestas para el aula en tiempo real"

- Enseñanza orientada al estudiante – Mientras que las SRS pueden ser utilizadas como un método de evaluación del aprendizaje, hay todo un potencial adicional en cuanto a crear actividades de enseñanza en las que la sesión está orientada según las respuestas de los estudiantes a las preguntas realizadas en clase. Esto resultará muy útil en las enseñanzas, recapitular contenido o para reflexionar sobre las evaluaciones que hayan sido completadas.

Figura 3. "Mentimeter": Tabla de resultados según participantes



Extraído de: "Mentimeter", encuestas para el aula en tiempo real"

1.4.13.3. Beneficios

Para los estudiantes, este tipo de software ofrece una oportunidad de participar e involucrarse sin el miedo de cometer errores frente a los otros, así como ofrecer una retrospectiva de los sentimientos, pensamientos y conocimiento del resto del grupo. Según Miravalles y Vásquez (2011) el uso de una herramienta gamificada genera satisfacción; estimula la curiosidad; alimenta el deseo de superación, de reto y la autoconfianza; y por último, estimula el desarrollo de funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales.

Otro beneficio producto de la combinación de aspectos ligados a la gamificación y al uso de nuevas tecnologías es el refuerzo de los aspectos sociales del aprendizaje. Consecuentemente, cada vez son más las herramientas (aplicaciones, realidad aumentada, etc.) que se utilizan en la enseñanza del inglés. Es así que "Mentimeter" permite al docente ofrecer a los estudiantes una variedad de preguntas, actividades o retos que deben analizar y comprender con el fin de resolverlos en un tiempo determinado; cabe resaltar que también se permite la participación de los estudiantes de forma individual y grupal. Con su aplicación en el aula se generan procesos activos de interacción entre los estudiantes, permitiéndoles reflexionar y opinar sobre la respuesta adecuada. Además, a medida que avanza el juego y se van respondiendo las preguntas, el docente inicia un proceso de retroalimentación que refuerza los conocimientos de los estudiantes.

El desarrollo de actividades cooperativas es un beneficio adicional, ya que fomenta un aprendizaje colectivo, haciendo que los estudiantes participen más, y mejorando su entendimiento y por consecuencia, el aprendizaje. "Mentimeter", ya sea en parejas o grupos, promueve el desarrollo de competencias académicas, el pensamiento crítico y

reflexivo y contribuye con la ruptura de lo cotidiano. Cada actividad desarrollada se vuelve un ejercicio de creatividad y a la vez suponen un nuevo reto para el estudiante y añade contenidos y actividades novedosas que despiertan su curiosidad y motivación. Como se mencionó anteriormente, la motivación es un factor muy importante dentro de la participación, y esta puede verse muy influenciada por la curiosidad. La dinámica entre el juego con los beneficios de la retroalimentación se convierte temporalmente en motivación logrando así la participación del estudiante en su proceso de aprendizaje.

Un beneficio más es la autoevaluación y el aprendizaje individual, ya que mientras van utilizando la herramienta, los estudiantes pueden autoevaluarse y, en consecuencia, reconocer las debilidades presentes en su proceso de aprendizaje así como plantear sus dudas sobre la materia.

En cuanto a los beneficios para el docente, la herramienta le permite llevar un registro del avance del trabajo individual y grupal; le facilita la evaluación del grupo y de proveer un feedback constructivo más objetivo y personalizado. Al conocer las respuestas con mayor índice de fallos, el docente puede profundizar más en los aspectos que presentan todavía dudas y decidir cuál es la mejor estrategia para abordarlos. Al finalizar el juego, los resultados se pueden descargar en una tabla Excel con los nombres de los estudiantes y sus respuestas, lo que brinda una visión general sobre el nivel de conocimientos del grupo y a la vez una visión individual de los conocimientos de cada estudiante. Esto permite conocer mejor la diversidad del aula y los diferentes ritmos de aprendizaje.

1.5. Problematización

De acuerdo con la experiencia docente, se identificó que los estudiantes que se encuentran estudiando en el programa de inglés para jóvenes y adultos poseen una limitada participación en su proceso de aprendizaje durante el desarrollo de las clases en los niveles básicos de inglés. Este problema se ha generado debido a factores personales y metodológicos que se encuentran asociados a su motivación. Es así que se planteó administrar un cuestionario con el fin de perfilar las características de los estudiantes e identificar factores que interfieren con su participación, así como su motivación.

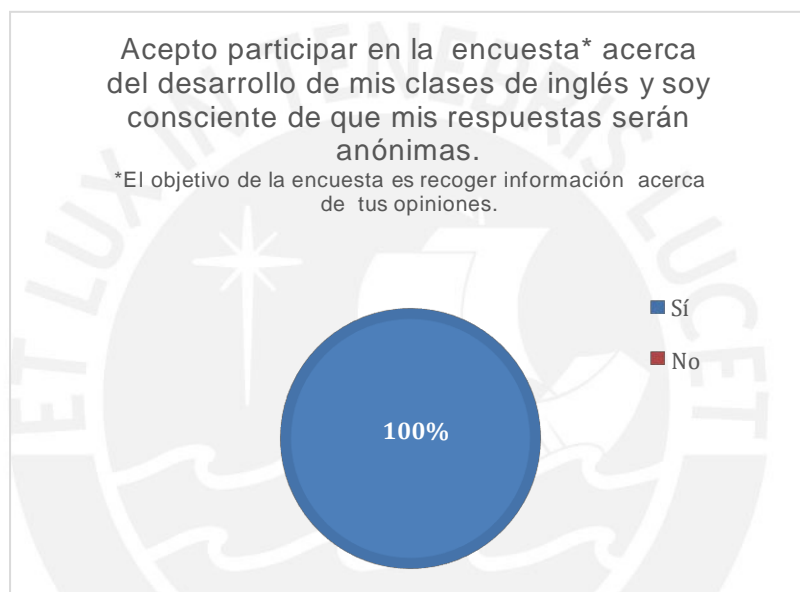
1.5.1 Características de los estudiantes según el cuestionario aplicado

Con el fin de identificar las características objetivas del presente problema, se realizó un cuestionario a los estudiantes pertenecientes a un nivel básico de inglés. A continuación, se mostrarán los resultados del cuestionario. Si bien se incluyeron 4 opciones de respuesta

(Totalmente de acuerdo, De acuerdo, En desacuerdo y Totalmente en desacuerdo), en algunos casos no se incluirá alguna de estas respuestas ya que no obtuvieron resultados. Como se menciona anteriormente se consideraron tres tópicos principales (desarrollo de la clase, el uso de la herramienta y la participación).

Además, para comenzar la encuesta se incluyó en los ítems un enunciado donde se resalta la voluntad del estudiante para contribuir con sus opiniones en la encuesta; por el momento se tomará este enunciado como parte del consentimiento informado, edad, sexo y actividad que se realiza en el momento.

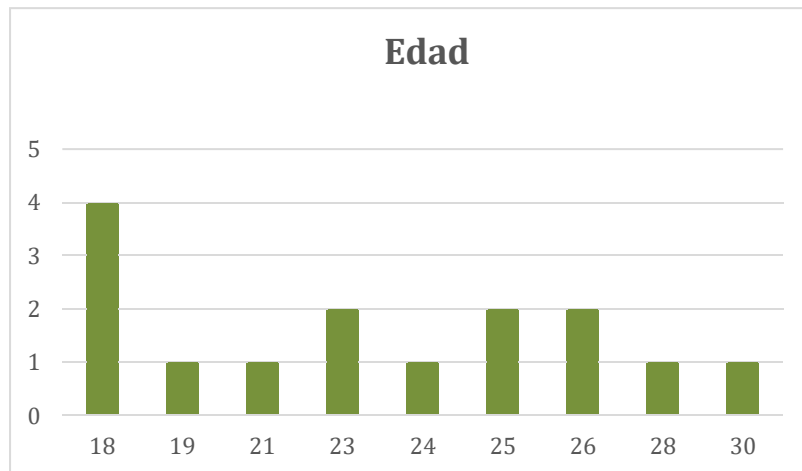
Gráfico 1. Consentimiento informado



Elaboración propia.

Luego también se muestra un gráfico que permite verificar las edades de los estudiantes que participaron en la encuesta, siendo 16 personas las que realizaron la encuesta respectivamente. Líneas arriba se mencionó que la clase estaba compuesta por 22 estudiantes; sin embargo, no todos eran mayores de edad. Consecuentemente, los otros 6 estudiantes no pudieron realizar la encuesta, y cabe resaltar que un estudiante olvidó llenar la parte de edad; tal vez más adelante se puedan realizar los trámites académicos que se requieren internamente, con el fin de contactar a los apoderados y de esta manera ellos puedan responder el consentimiento informado.

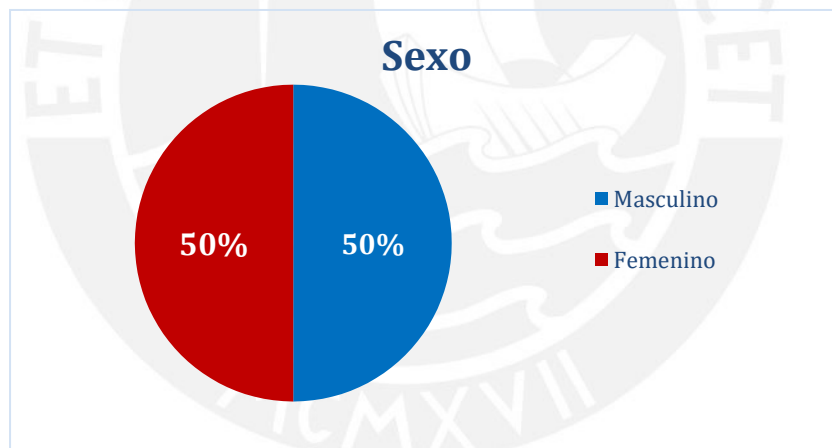
Gráfico 2. Edad



Elaboración propia

Del mismo modo, en el gráfico 3 se muestra que dentro de los 16 estudiantes que realizaron la encuesta, la mitad fueron hombres y la otra mitad mujeres.

Gráfico 3. Sexo



Elaboración propia

Asimismo, también se incluyó como ítem la actividad que los estudiantes se encuentran realizando, en este caso se ha considerado importante debido a que posiblemente su participación en clase no solo se vea influenciada por la forma cómo se aborda la clase, sino también a factores externos como lo es la carga académica exterior en sus universidades o institutos.

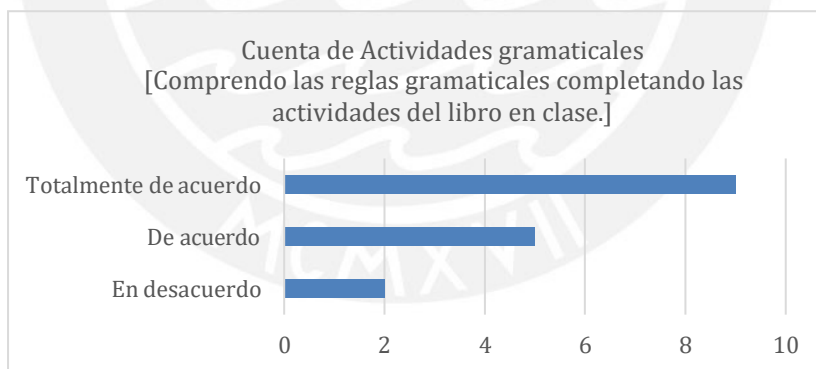
Gráfico 4. Ocupación



Elaboración propia

Luego, se presenta el ítem en referencia a las actividades gramaticales, el cual posee 10 enunciados donde el estudiante debe indicar si se encuentra totalmente de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo, totalmente en desacuerdo.

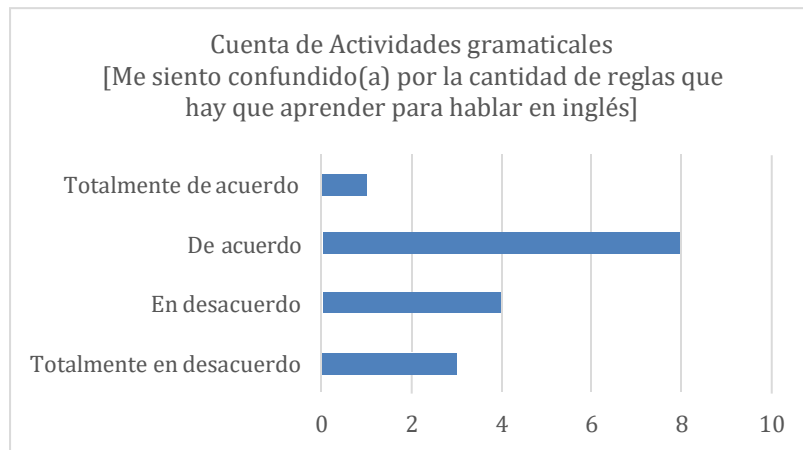
Gráfico 5. Reglas Gramaticales



Elaboración propia

La mayoría de los estudiantes está totalmente de acuerdo en cuanto a la comprensión de actividades gramaticales desarrollando ejercicios en el libro, por lo que se puede afirmar que el material que se utiliza en la institución es adecuado para su nivel.

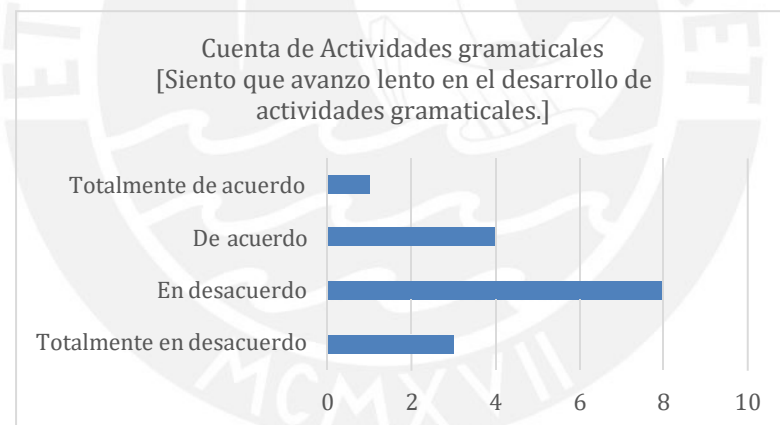
Gráfico 6. Reglas Gramaticales



Elaboración propia

Se evidencia que los estudiantes eligieron, en su mayoría, estar de acuerdo, por lo que las reglas gramaticales pueden representar cierta complejidad para estudiantes de niveles básicos.

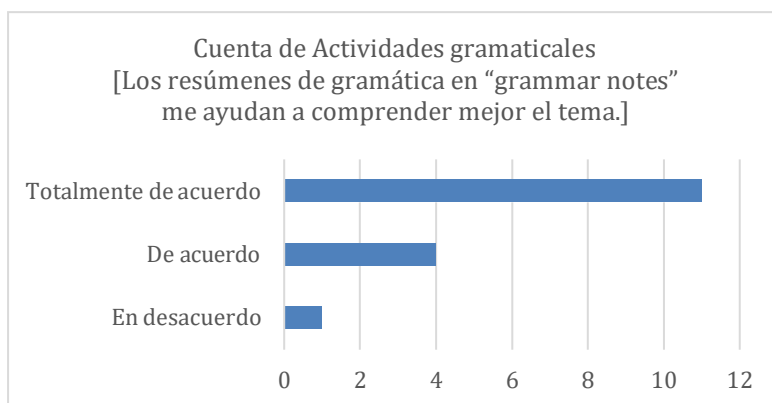
Gráfico 7. Actividades Gramaticales



Elaboración propia

Se considera que este punto es importante, ya que a pesar de afirmar que la gramática posee gran amplitud de reglas y provoca confusión, los estudiantes manifiestan estar en desacuerdo en cuanto a su desempeño durante la ejecución de actividades gramaticales.

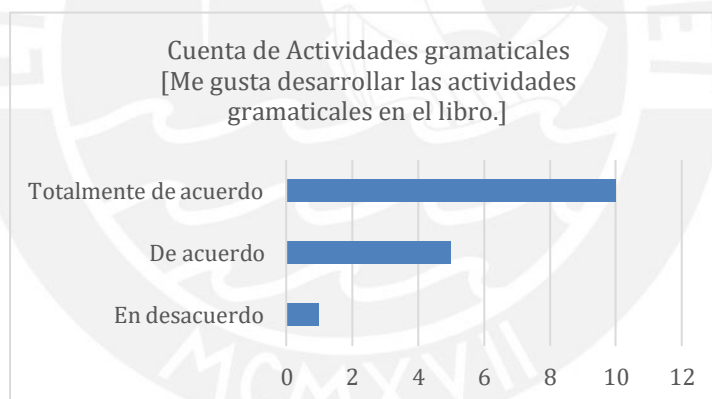
Gráfico 8. Cuadro Gramatical



Elaboración propia

Los resúmenes gramaticales son parte del material propuesto por la institución, básicamente presentan ejemplos y particularidades en cuanto al uso del punto gramatical en cuestión. Efectivamente, los estudiantes consideran que con la ayuda de este material pueden comprender mejor la lección de clase.

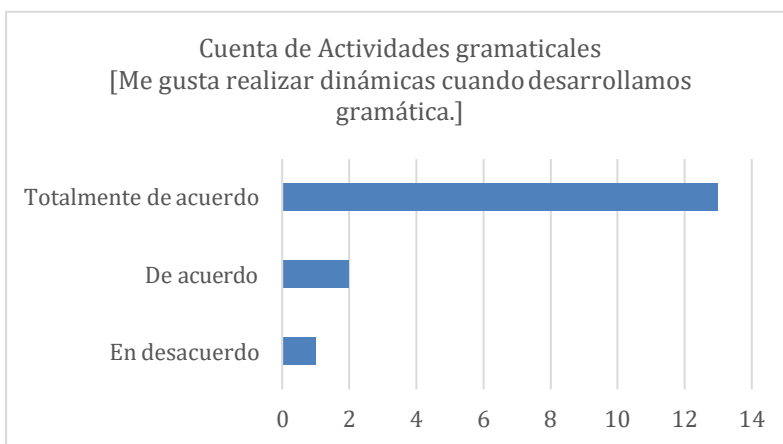
Gráfico 9. Actividades Gramaticales



Elaboración propia

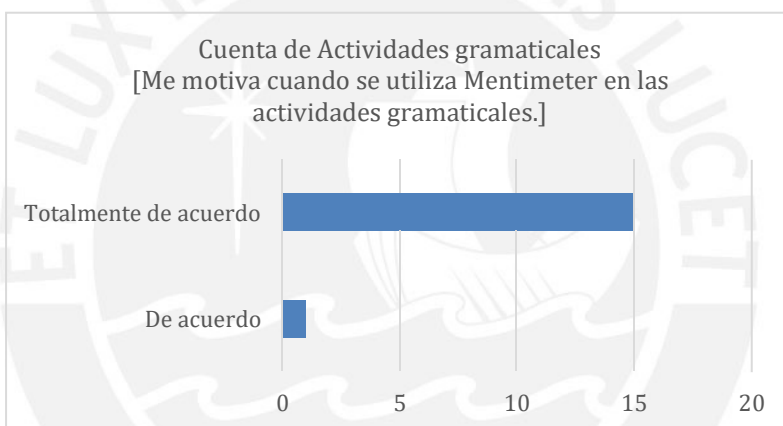
Se entiende que la gran mayoría se encuentra totalmente de acuerdo ante este ítem, posiblemente se deba al cambio curricular, ya que con este cambio el material fue actualizado haciendo que las actividades fueran adaptadas a un contexto más cercano y real.

Gráfico 10. Dinámicas



Elaboración propia.

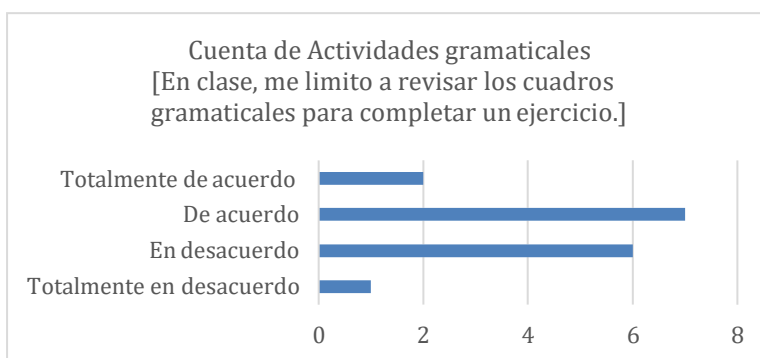
Gráfico 11. "Mentimeter"



Elaboración propia

Si bien se muestran resultados sumamente favorables en cuanto al uso de estas herramientas, para un siguiente cuestionario se tomará por separado a ambas, así también se podría identificar por cuál de ellas se inclinan más los estudiantes.

Gráfico 12. Cuadros Gramaticales

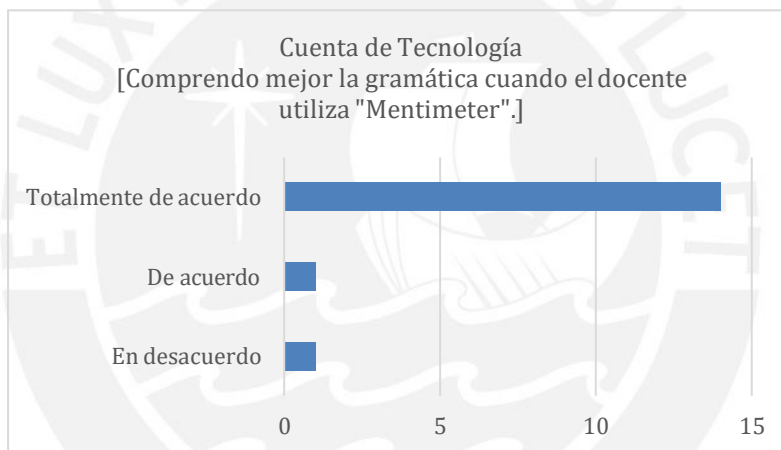


Elaboración propia

Aquí se puede ver que existen dos grandes mayorías, una en desacuerdo y la otra de acuerdo, lo que nos lleva a pensar si en verdad la mitad de la clase desarrolla los ejercicios gramaticales de tal manera o si el enunciado no fue lo suficientemente claro.

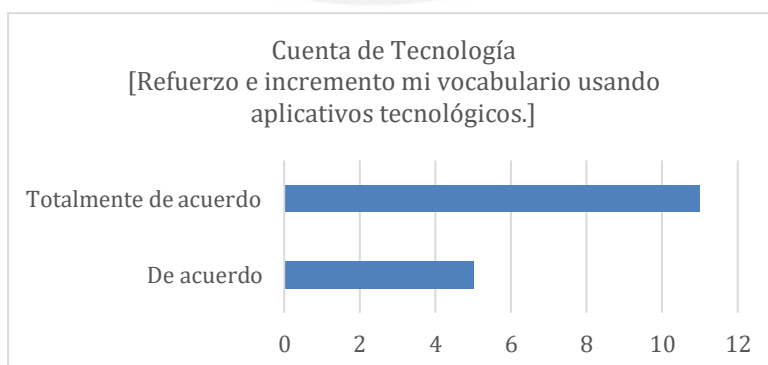
Posteriormente, respecto al tópico 2, tecnología, se trabajó con 6 enunciados y se obtuvieron los siguientes resultados: Los estudiantes le atribuyen un valor alto al uso de las TIC, ya que sienten que mediante el uso de ciertas herramientas y aplicaciones tecnológicas reforzarán su conocimiento en comprensión auditiva, gramática y vocabulario; sin embargo, en un siguiente cuestionario el enunciado 3 puede ser reformulado, de manera que pueda darnos información más clara acerca de la relación entre la gramática, los estudiantes y las TIC de forma específica.

Gráfico 13. "Mentimeter"



Elaboración propia

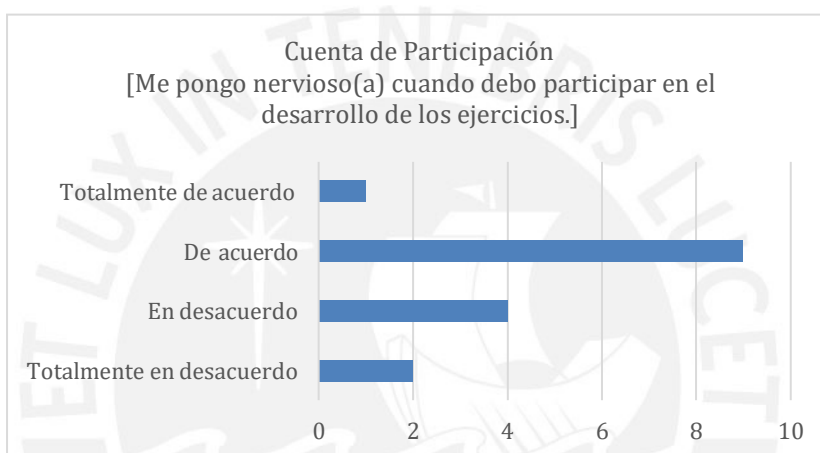
Gráfico 14. Aplicativos Tecnológicos



Elaboración propia

Finalmente, en el t3pico 3, participaci3n, se trabaj3 con 8 enunciados y se obtuvieron los siguientes resultados: Se encontr3 que los estudiantes se sienten seguros al participar en clase, mas cuando se trata de desarrollar los ejercicios gramaticales se ponen nerviosos. Adem3s, se hall3 una predisposici3n al encontrar interesantes los ejercicios y en su opini3n la mayor3a trata de responder las preguntas que plantea el docente. Finalmente, se puede observar que la mayor3a de los estudiantes se encuentra de acuerdo, en cuanto a lo que se espera de ellos en la clase: participar en pares o en grupos de tres para compartir sus ideas; no obstante, en un futuro cuestionario se podr3a incluir un 3tem que nos ayude a identificar si al interactuar de esa forma se sienten lo suficientemente motivados y c3modos.

Gr3fico 15. Desarrollo de Ejercicios



Elaboraci3n propia

El presente gr3fico permite identificar un resultado muy importante, debido a que se evidencia que un gran n3mero de estudiantes no se siente c3modo participando en el desarrollo de ejercicios durante clase, es as3 que se puede afirmar la problem3tica identificada donde se plantea que existe una limitada participaci3n durante el desarrollo de las clases de ingl3s.

Finalmente, gracias a toda la informaci3n recogida en el cuestionario se pudo identificar las caracter3sticas y limitaciones de los estudiantes en cuanto al aprendizaje de ingl3s. Adem3s, con base en esta informaci3n se plante3 el proyecto de innovaci3n, el cual utiliza estas caracter3sticas para promover la participaci3n del estudiante y reforzar factores como la motivaci3n, la autonom3a del estudiante y la interacci3n, entre otros.

CAPÍTULO II: PROYECTO DE INNOVACIÓN

2.1. Datos generales

El título del proyecto que se ha elegido es el siguiente: “Percepciones de los estudiantes acerca de la aplicación “Mentimeter” para promover la participación en clases de niveles básicos de inglés en un instituto privado de Lima”.

Se pretende realizar la presente innovación, ya que al analizar y reflexionar el rol docente y el del estudiante, se ha caído en cuenta de que actualmente nos encontramos en un mundo globalizado, el cual se encuentra en constante cambio y ha modificado los roles de docentes y estudiantes.

Como docentes, este factor no solo influye en la manera que se asume un rol en particular, sino también cuando se analiza el rol de los estudiantes y sus necesidades. Es así que la forma como se desarrolla una sesión de aprendizaje ya no se enfocará más en los docentes, tal como se solía realizar; por el contrario, ahora se deberá enfocar y diseñar todo en bienestar y mejora del proceso de aprendizaje del estudiante. Partiendo de esta situación, se ha identificado que los estudiantes que aprenden inglés en niveles básicos no se encuentran lo suficientemente motivados cuando realizan actividades; y por lo tanto su participación en clase no se hace notar. Consecuentemente, este factor afectará el aprendizaje significativo del estudiante.

A lo largo de la práctica docente, se ha percibido un problema, el cual se comparte con otros docentes de la misma institución: los estudiantes que se encuentran estudiando en el programa de inglés para jóvenes y adultos poseen una limitada participación en el proceso de aprendizaje durante el desarrollo de las clases en niveles básicos de inglés.

Como se menciona en el análisis de la institución y el programa, la institución maneja la parte curricular por el logro de objetivos, así como también cuenta con un material que ha sido actualizado recientemente. Consecuentemente, esta situación ha dado paso a que se formule algunas preguntas como: ¿De qué forma se puede fomentar la participación de los estudiantes en el desarrollo de las clases?

Por otro lado, los cursos asociados al proyecto se encuentran en el nivel básico del programa de inglés para jóvenes y adultos. Cabe resaltar que el área donde se trabajará la innovación es la de la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Asimismo, la propuesta de innovación se llevó a cabo tomando como eje principal a la investigación - acción; por lo tanto, la presente innovación busca beneficiar a una población

real, en este caso serán los estudiantes de niveles básico en un instituto privado de inglés en Lima. Es importante mencionar el número de estudiantes por clase, la institución puede formar un salón con un mínimo de 12 estudiantes y como máximo con 25 estudiantes por clase. Ahora para la presente innovación, se considerará estudiantes que se encuentren en un rango de 17 a 30 años, y están realizando estudios técnicos en institutos, así como también estudios universitarios.

Por último, se planea realizar la innovación en un curso de nivel básico, el cual posee 18 sesiones de clase, cada una de 2 horas académicas (una hora académica equivale a 45 minutos). La fecha de inicio será a partir del 31 de agosto y la fecha fin será el 18 de setiembre.

2.2. Justificación del proyecto

Para justificar el proyecto de innovación es necesario considerar una vez más el problema identificado, el cual es la limitada participación en el proceso de aprendizaje durante el desarrollo de clases en los niveles básicos de inglés. Galeano & Rodríguez (2016), en relación al rol de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), mencionan que el uso de las TIC posee un gran valor pedagógico, el cual motiva al alumnado, mejora su atención y determina su participación en el proceso de aprendizaje.

Algunos autores han identificado problemas similares que responden a la poca motivación y participación de los estudiantes, es así que Aguirre (2017) considera que, en la actualidad, una técnica muy utilizada en el proceso del aprendizaje es la gamificación, que puede estar acompañada o no por las TIC. Aguirre (2017) menciona que el uso de la gamificación representa una nueva oportunidad para redescubrir la enseñanza de Lenguas Extranjeras (LE). Es bien sabido que pertenecer a la misma comunidad lingüística dificulta la labor del docente de LE, haciendo sentir a los estudiantes que el aprendizaje de LE no tienen ningún tipo de utilidad (Juan y García, 2013); por lo tanto, el juego puede ser de gran ayuda para motivar la satisfacción del estudiante durante el proceso de aprendizaje de LE, dada su naturaleza social y motivadora. Basándose en esta premisa, Aguirre lleva a cabo un estudio en estudiantes de LE de Educación Primaria. Como principal resultado, su estudio reflejó tendencias positivas con el empleo de la gamificación en el aprendizaje de LE y representó un primer avance en la lucha contra la frustración, el rechazo y el desinterés de los estudiantes al aprender LE.

Asimismo, es conveniente mencionar al menos tres características principales de la gamificación. Según Deterding et al. (2011), la primera presenta diferencias claras con otros

conceptos similares desde el punto de vista del diseño del juego y del objetivo de entretenimiento. Gamificación se refiere al uso de elementos (no es un juego completo), de diseño de juegos (no necesariamente su tecnología), relacionado a “gamefulness” (más que al “playfulness”), en contextos no lúdicos (independientemente de las intenciones de uso particulares del usuario). Luego, una segunda característica es que no toda gamificación necesariamente es digital y depende del diseñador concluir si se trata de una gamificación. Aunque la gran mayoría de los ejemplos actuales de gamificación son digitales, el término no debe limitarse a la tecnología digital, pues se puede utilizar otros medios para aplicarla. Para fines de claridad terminológica y conceptual, es más útil reservar el término gamificación para el uso del diseño de juegos, no de las tecnologías basadas en juegos o las prácticas del juego en general. Finalmente, la tercera consiste en que los beneficios de la gamificación son amplios y se aplican en diversos contextos. Los beneficios de la utilización de la gamificación en organizaciones se pueden clasificar en tres categorías: cambios externos, internos y de comportamiento. Los beneficios externos abarcan mejoras en marketing, ventas y captación de clientes. Los beneficios internos incluyen la productividad y mejoras de colaboración. A través de la gamificación las empresas pueden resultar beneficiadas al incentivar cambios en el comportamiento. Las teorías de la motivación intrínseca y extrínseca se pueden aplicar a una aplicación gamificada con el fin de crear "incentivos para el comportamiento".

Por otro lado, Gonzáles (2017) también se enfoca en la función motivadora de la gamificación en el aula de educación primaria, pero va más allá al proponer herramientas TIC para llevar a cabo este tipo de metodología. Él resalta la importancia de la motivación durante el proceso de aprendizaje, ya que esta proporciona al estudiante una predisposición a participar e involucrarse en la adquisición de conocimientos, y considera que esta motivación se puede alcanzar mediante el uso de juegos con fines educativos.

Otro trabajo importante referente al uso de las TIC en la educación es el de Muñoz (2016) y el uso de la aplicación “Kahoot!” como recurso de enseñanza-aprendizaje y evaluación en la asignatura de Educación Física en estudiantes de Educación Secundaria. La evaluación consistía en responder preguntas a través de los teléfonos móviles, todo esto con el fin de atraer el interés de los estudiantes y mejorar su motivación, interés, atención y participación en las clases. Muñoz (2016) informa que se observaron mejoras en el rendimiento de los estudiantes en comparación con otros métodos tradicionales y la considera como un buen recurso para mejorar los problemas de desmotivación y falta de interés.

Concluye que promover el uso de las TIC y la gamificación favorecen un ambiente de aprendizaje divertido, ameno y atractivo. Al mismo tiempo, se fomenta el desarrollo de la

crítica, la capacidad de reflexión y de resolución de conflictos, y ayuda a inculcar valores como la superación personal, capacidad de esfuerzo, juego limpio, competitividad, etc.

La relación del aprendizaje de LE con la gamificación fue abordada por Yolageldili & Arikan (2011), quienes estudiaron el uso de juegos en la enseñanza de la gramática en estudiantes jóvenes. Su estudio se enfocó tanto en los estudiantes como en los docentes y los resultados fueron significativos así como favorables.

Su estudio también reveló que, a pesar de que los docentes reconocen la importancia del juego en el proceso de aprendizaje de LE, ellos no se sienten cómodos cuando no pueden enseñar la gramática de una manera tradicional, por ejemplo, enseñando las reglas gramaticales. Los docentes en este estudio preferían abordar la gramática de la manera tradicional en lugar de ayudar a los estudiantes a utilizar las formas gramaticales en el proceso natural de los juegos. Esto coincide con la investigación de Wei-Pei (2008), quien reveló que aunque los docentes reconocen la importancia y aseguran utilizar el juego en sus procesos de enseñanza, los hechos revelan que las clases siguen siendo tradicionales. Asimismo, Deesri (2002) reportaba que los estudiantes no se sentían cómodos y llegaban a sentirse estresados porque tenían que aprender estructuras gramaticales desconocidas.

Es así que se deben tomar algunos aspectos psicológicos, en este caso, los elementos psicológicos que se considerarán para la aplicación gamificada, será la teoría del "Flow". En general, la experiencia docente en la enseñanza del inglés nos hace notar que los estudiantes suelen darle mucha importancia al tiempo. Es decir, en lugar de enfocarse en el desarrollo de la clase, se preguntan: "Cuánto falta para que termine la clase", esto se debe a distintos factores como estrategias utilizadas por el docente, ansiedad, motivación (intrínseca y extrínseca), entre otros. Sin embargo, Kapp (2012) afirma, en la teoría del "Flow", que los estudiantes pueden llegar a un estado mental donde se encuentran concentrados y enfocados en la actividad que el docente propone; cabe resaltar que la participación mental y continua están presentes en este proceso. Además, el docente debe tener presente ocho componentes, propuestos por Csikszentmihalyi que aseguran que el desafío posea un equilibrio con el nivel de habilidades del estudiante (ni muy fácil ni muy difícil): tarea alcanzable, concentración, objetivos claros, feedback, participación sin esfuerzo, control sobre las acciones, "self-dissapears" y pérdida del sentido del tiempo.

Retomando la idea de la innovación, lo que se desea es el desarrollo de la clase utilizando distintas actividades; por lo tanto, los resultados esperados son los siguientes: el docente obtendrá nuevas estrategias para desarrollar, los estudiantes lograrán adquirir un aprendizaje significativo gracias a las planteadas por el docente, los estudiantes elevarán

su participación a través de los productos gamificados, los docentes llegarán a conclusiones utilizando la información recogida en las encuestas que se aplicarán a los estudiantes acerca de sus percepciones al participar en este tipo de innovación.

Finalmente, entre los elementos que hacen posible la innovación se encuentran las facilidades que la institución proporciona; en primer lugar, para la aplicación de la innovación se necesitará acceso a internet. La institución brinda a los estudiantes la opción de utilizar el wifi que está instalado, cubriendo todos los pisos del centro educativo, además cada salón posee computadoras y “Smart TVs”, los cuales serán necesarios cuando el docente intente acceder a sus materiales (libros en línea, diccionarios, prezi, ppts, “Mentimeter”). Por otro lado, también se necesitarán smartphones para que los estudiantes puedan conectarse o unirse al aplicativo (“Mentimeter”), si bien la institución no los proporciona, a lo largo de la experiencia docente de la investigadora, se puede afirmar que casi todos los estudiantes cuentan con un smartphone. Sin embargo, los docentes deben estar preparados ante cualquier situación, y considerar que si los estudiantes no tuviesen celulares con dichas características, entonces podrían adaptar la actividad a realizar; entonces, los estudiantes puedan trabajar en pares o grupos de tres.

2.3. Objetivos

Como se mencionó anteriormente, existe un problema identificado en la interacción y participación entre estudiantes durante el desarrollo de las actividades:

Problemática: Limitada participación en el desarrollo de las clases en los niveles básicos de inglés

Tabla 4. Objetivos de la innovación

OBJETIVOS	
Objetivo general	Promover la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés utilizando la gamificación a través de la herramienta "Mentimeter"
Objetivo específico 1	Mejorar la participación de los estudiantes utilizando "Mentimeter"
Objetivo específico 2	Promover la interacción entre los estudiantes utilizando "Mentimeter"

Elaboración propia

2.4. Descripción de propuesta de innovación

Para la innovación se han evaluado distintos aspectos tales como los roles del docente y del estudiante. Lo que se busca es modificar ambos roles, ya que el rol docente que se tiene en la actualidad es un docente que se enfoca en cumplir con todo lo que se presenta en el libro de trabajo, también se puede afirmar que se enfoca en la enseñanza tradicional del inglés, en la mayoría de casos desarrolla una clase unidireccional, donde el docente es el centro del aprendizaje, este rol limita a los estudiantes a ir más allá en cuanto a su aprendizaje, dejando a un lado el aprendizaje significativo y el enfoque comunicativo. Entonces, lo que se busca con la presente innovación es contribuir a un rol docente reflexivo y analítico, el docente debe ser regulador : reflexivo, con control del proceso de aprendizaje (planificación, realización y evaluación de las tareas), el docente de ahora en adelante deberá promover la participación del estudiante a través de actividades dinámicas donde se genere intercambio de ideas entre estudiantes , y sobre todo el docente deberá crear un ambiente donde los estudiantes se sientan cómodos y posean la confianza respectiva para poder expresar sus ideas y permanecer motivados.

En cuanto al rol del estudiante, actualmente se ha identificado que el estudiante no se encuentra motivado, el estudiante no participa en clase, debido a que tiene temor a equivocarse y a ser juzgado por sus compañeros y el mismo docente, el estudiante solo se enfoca en realizar los ejercicios que se plantean en el libro, el estudiante prefiere trabajar de manera individual y no le gusta intercambiar sus ideas. Es muy individualista. Ahora, con

la innovación, el estudiante adoptará un rol de estudiante involucrado con la clase, el estudiante se sentirá motivado, se podrá evidenciar que los estudiantes intercambian opiniones, trabajan de manera conjunta con sus compañeros, los estudiantes ahora se sienten más libres para participar, los estudiantes respetan las opiniones de sus compañeros.

Luego, en cuanto a la metodología para la innovación se tendrá en cuenta distintos tipos de trabajos: en pares y en grupos de tres, también se tomará en cuenta la motivación extrínseca e intrínseca de los estudiantes, el docente diseñará actividades que posean contenido real y sea similar al de su contexto, para así generar una conexión positiva y que fomente su interés.

Para crear un producto gamificado, se tendrá en cuenta tres momentos: la preparación, el diseño, y la implementación y mantenimiento.

En primer lugar, se considera la preparación: aquí el docente debe reflexionar y analizar si la gamificación es la opción correcta, los objetivos y quiénes son los participantes. Se debe tener en cuenta que la gamificación puede ser aplicada a diversos contextos, siempre y cuando sea la respuesta a los problemas o necesidades (en este caso la motivación) que desee resolver. Una vez que los docentes se encuentren seguros de que la gamificación es la opción correcta, deben seguir con los objetivos. Se hace hincapié en este punto, ya que los docentes deben tener claro qué es lo que se desea realizar, identificando las necesidades de los estudiantes. Además, los participantes en esta clase serán jóvenes entre 17 a 30 años, hombres y mujeres; quienes se encuentran realizando estudios técnicos y superiores.

En segundo lugar, el diseño, en esta parte, se tendrá que analizar los componentes, las mecánicas (las reglas básicas del juego). Los componentes que se elegirán serán los puntos, los cuales serán utilizados para generar oportunidades extra en algunos momentos de la evaluación.

Finalmente, la implementación y mantenimiento, en este momento final se tomará en cuenta la dinámica de emociones, el "Flow". Si bien no se encuentra de manera explícita, lo que se busca es que los estudiantes puedan disfrutar la actividad y que eleven su participación en clase.

En este caso, se considerará también la teoría de la autodeterminación, ya que esta teoría enfatiza la motivación en distintos tipos de actividades como deportes, atención médica, religión, trabajo y educación. Por otro lado, también se desea destacar la autonomía del

estudiante, de esta forma la motivación que se busca obtener no solo es la extrínseca, sino también la intrínseca. Finalmente, una subteoría que se considera importante es la valoración cognitiva; esta afirma que los eventos y las condiciones mejoran el sentido de autonomía y competencia de una persona, consecuentemente, este factor apoyará a la motivación intrínseca.

Los recursos utilizados normalmente se pueden dividir en los siguientes: recursos físicos, didácticos, audiovisuales y digitales, documentos escritos y la participación del estudiante. Sin embargo, por las exigencias y cambios en la enseñanza-aprendizaje, también se deberá considerar como un elemento fundamental el recurso en línea y los recursos digitales. A continuación, se muestra los recursos a utilizar en la práctica docente en general y en la innovación que se desea implementar y finalmente una subdivisión de los recursos en línea.

Tabla 5. Recursos utilizados en clase

Físicos	Didácticos	Audiovisuales y Digitales	Documentos Escritos	Participación del estudiante
Aulas Mobiliario Equipamiento Proyector Celulares	Pizarra Diapositivas	Video Internet Aplicación: "Mentimeter"	Libros de texto Apuntes Notas de clase	Preguntas Presentaciones Trabajo en grupos de tres Trabajo en pares

Elaboración propia

Tabla 6. Recursos en línea utilizados en clase

RECURSOS EN LÍNEA
<ul style="list-style-type: none">● E-Workbook: Sitio interactivo con herramientas multimedia desarrollado con un Learning Management System (Sistema de Gestión del Aprendizaje) que permite al estudiante autoevaluarse y medir su avance ● E-Exams: Herramienta que ofrece numerosas evaluaciones de tipo pregunta y respuesta estandarizadas. Su uso constante proporciona una preparación similar a la exigida para rendir exámenes internacionales de inglés ● E-Readings: Lecturas en línea seleccionadas de acuerdo al nivel del estudiante para ampliar el vocabulario, así como mejorar la fluidez y la comprensión lectora ● Grammar Clips: Presentaciones de las estructuras gramaticales más esenciales con explicaciones, demostraciones en video y ejercicios para dominar la gramática ● Aplicaciones: Se utilizó “Mentimeter” con el fin de gamificar el desarrollo de clases de manera individual, en pares o en grupos de tres

Elaboración propia

2.5. Tabla de planificación

Si bien un curso cuenta con 18 sesiones de clase (cada una con 2 horas académicas), tan solo se tomó 30 minutos por sesión para realizar la innovación. Cabe resaltar que el docente suele trabajar con 15 sesiones, debido a que, según lo planteado por la institución, las últimas 3 sesiones son exclusivamente para evaluaciones finales. Como se busca gamificar distintas actividades, entonces se tendrá que considerar que el libro posee tres unidades; por lo tanto, se diseñaron 9 productos gamificados desarrollados en nueve sesiones.

Figura 4. Diseño de las sesiones en clase



Elaboración propia



CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Pregunta de investigación y objetivos

La presente investigación se enfocó en **identificar las percepciones de los estudiantes en cuanto a su participación durante el desarrollo de clases de inglés**, de manera que se pudiera comprobar que, efectivamente, el empleo de herramientas gamificadas como “Mentimeter” ayudan a promover positivamente la participación del estudiante durante una sesión de aprendizaje. A partir de lo mencionado anteriormente, la investigación buscó responder a la siguiente pregunta:

¿De qué forma el uso de “Mentimeter” promueve la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés en un instituto privado en Lima?

De este modo, se considera que este estudio contribuyó a determinar si el uso de “Mentimeter” representa una herramienta que fomente la participación. La presente investigación fue viable, debido a que se contó con la disposición y permiso de las autoridades del instituto, con el fin de aproximarse a los estudiantes, docentes y coordinadores académicos para conocer sus percepciones acerca de la aplicación de la herramienta. En consecuencia, se considera que este estudio contribuyó generando un mayor alcance a la población docente, dando a conocer los resultados del uso de la gamificación en estudiantes de educación superior.

Objetivo general

- Identificar las percepciones de los estudiantes sobre su participación y el uso de la aplicación “Mentimeter” en el curso de inglés

Objetivos específicos

- Identificar las percepciones de los estudiantes sobre su participación en las clases de inglés empleando la herramienta “Mentimeter”
- Describir la manera en que los estudiantes utilizan la aplicación de “Mentimeter” para la participación durante la gamificación de las clases

3.2. Método de investigación seleccionado para investigar

Teniendo en cuenta el tipo de innovación que se desea realizar, se optó por abordar el presente trabajo a partir de la aplicación de una metodología de investigación acción (IA). Es decir, el docente adquiere distintos roles partiendo de su experiencia educativa: investiga, problematiza sus concepciones y prácticas con la finalidad de que este considere qué es lo obvio, evidente o natural para convertir sus aulas en laboratorios y sus acciones en hipótesis. Lo dicho claramente supone un proceso cíclico de varios momentos, tales como: (i) el reconocimiento de un problema que se desea mejorar, (ii) la formulación de una hipótesis y plan de acción, (iii) la acción y la reflexión, (iv) entre otros. A mayor abundamiento, actividades como la reflexión, la construcción de teoría a partir de la práctica, la participación colaborativa, la innovación, y el cambio o mejora de la práctica, aparecen en la literatura como características claves de la IA, que a diferencia de otros métodos de investigación, permite empoderar a los docentes como profesionales e investigadores reflexivos (Díaz-Bazo, 2017).

Asimismo, este tipo de investigación representó una alternativa viable para dar respuesta a los problemas cotidianos y de carácter de urgencia que experimentan los docentes en el ejercicio de su tarea, con el fin de producir mejoras en sus prácticas educativas. Dicho proceso implicó analizar la investigación y la acción de manera dialéctica; ambos procesos pueden integrarse y complementarse mediante fases cíclicas que plantean planificar, actuar, observar y reflexionar (Cabrera, 2017). Todo lo antes mencionado hizo de la presente, una investigación transformadora de la realidad y la enseñanza, una actividad cuestionadora, reflexiva, contextualizada, participativa que articula la teoría y la práctica, el conocimiento y la acción (Díaz-Bazo, 2017).

Se eligió la investigación acción para beneficiar a una población real, en este caso fueron los estudiantes de niveles básico en un instituto privado de inglés en Lima. Es importante mencionar el número de estudiantes por clase, la institución puede formar un salón con un mínimo de 12 estudiantes y como máximo con 25 estudiantes. En cuanto a la presente investigación, se consideró estudiantes que se encuentren en un rango de 17 a 30 años, y estén realizando estudios técnicos en institutos, así como también estudios universitarios.

3.3. Proceso de investigación

La categoría que se consideró para la presente investigación fue la participación, y como subcategorías se consideraron motivación percibida, y la autonomía del estudiante. En

primer lugar, la participación es un factor importante durante el desarrollo de clase, puesto que se entiende que es un proceso que otorga energía y dirección al comportamiento. Además, permite conocer el por qué se inicia, se mantiene o se detiene una conducta, la cual persigue una meta específica (Deci & Ryan, 2000).

Es preciso mencionar que la participación en el aprendizaje de lenguas extranjeras involucra conocer y saber utilizar diversas estrategias (Anderson, 2005). Además, la participación es realmente importante si se trata de obtener un aprendizaje significativo y/o memorable, en razón de que un estudiante motivado por aprender puede interactuar con sus compañeros mediante el intercambio y aporte de ideas a la clase. En resumen, coincidiendo con otros autores, la motivación es un factor importante en la participación de los estudiantes (Inga et al., 2014).

En cuanto a motivación percibida, se entiende que las razones son externas al individuo; es decir, las acciones conducen a una recompensa o a un castigo; por lo contrario, en cuanto a la motivación autónoma, se entiende que las razones que se tienen para actuar surgen de la misma persona, ya que se disfruta la actividad o se la identifica de manera relevante. Es así que dichos aspectos ayudarán al estudiante a alcanzar sus objetivos y adoptar comportamientos que favorezcan su participación (Herrera et al., 2004; Gorman, 2010).

De la misma manera, se concibe la idea de que los estudiantes deben ser autónomos y capaces de controlar su propio aprendizaje en clase y fuera de ella. Este concepto ya ha sido difundido y aceptado en el campo de la enseñanza de idiomas (Macarro, 2017).

Es decir, para fomentar el aprendizaje autónomo del estudiante, el docente deberá iniciar y motivar el aprendizaje, deberá fomentar actividades donde los estudiantes puedan pensar por sí mismos y reflexionar sobre el lenguaje y sus propios métodos de aprendizaje, y finalmente proporcionarles información sobre fuentes y recursos que sirvan de contacto con material auténtico en la lengua extranjera (Najeeb, 2013).

Hablar del aprendizaje autónomo no se trata del simple hecho de que el estudiante realice sus actividades por su cuenta, sino a todo el proceso de aprendizaje que involucra esta actividad. Conseguir esta autonomía dependerá mucho de la reflexión del estudiante sobre su propio aprendizaje, también dependerá de la capacidad de reconocer sus estrategias, las exitosas y las que todavía no domina, y de saber aplicar sus conocimientos adquiridos. Cada una de estas cualidades está relacionada directamente al docente, quien sabrá cultivarla mediante diferentes herramientas. Es mediante el reconocimiento de sus propios

conocimientos que el estudiante podrá tomar sus propias decisiones y así elegir su propio camino hacia un mejor aprendizaje (Colén, 2006).

El docente es un guía encargado de desarrollar la autonomía del aprendizaje en el estudiante, y para ello debe reconocer a cada uno de ellos como individuo y aconsejarlos según corresponda. Es decir, para fomentarla, el docente deberá iniciar y motivar el aprendizaje, deberá fomentar actividades donde los estudiantes puedan pensar por sí mismos y reflexionar sobre el lenguaje y sus propios métodos de aprendizaje, y finalmente proporcionarles información sobre fuentes y recursos que sirvan de contacto con material auténtico en la lengua extranjera (Najeeb, 2013).

De este modo se aclara que la autonomía del estudiante no se trata de abandonarlo y dejarlo a su suerte, mucho menos de que las responsabilidades del docente desaparezcan. Su importancia radica en que considera al estudiante como sujeto activo en el proceso de aprendizaje y más que nada, que considera al estudiante como un sujeto único, con sus propias aptitudes, estilos cognitivos, personalidad, estrategias de aprendizaje, entre otras. Y esta característica de individualidad es muy notoria en el caso de estudiantes de aprendizaje de LE, ya que cada uno decidió iniciar este estudio por diversas necesidades o motivaciones.

Las técnicas de investigación que se utilizaron fueron la encuesta, la observación y grupo focal. En primer lugar, con la encuesta se empleó un cuestionario elaborado sobre la base de la categoría participación y sus subcategorías: motivación percibida y autonomía del estudiante. Este cuestionario fue revisado y aprobado por dos personas calificadas en el campo de las TIC y la investigación. En consecuencia, dicho cuestionario se aplicó a 19 estudiantes, al finalizar el curso. Es preciso mencionar que el cuestionario se aplicó a través de Google Forms.

El método de encuesta y, a su vez, el instrumento del cuestionario son muy recomendados como herramientas de investigación, ya que permiten obtener y elaborar datos de una manera eficaz y rápida. Es importante resaltar la diferenciación entre ambos términos, ya que suele haber un uso ambiguo entre ambos.

Para Hernández-Sampieri, Fernández-Collado y Baptista-Lucio (2008), los cuestionarios consisten en una serie de preguntas abiertas o cerradas, respecto a una o más variables y probablemente sean el instrumento más utilizado para la recolección de datos. Archenti (2007) considera a la encuesta como un método utilizado para recolectar datos sobre actitudes, creencias u opiniones a través de un cuestionario. Finalmente, la recolección de toda esta información permite construir una base estadística, haciendo del cuestionario una

herramienta cuantitativa cuyo principal atractivo reside en su potencial predictivo con un margen de error calculable.

La popularidad del uso de los cuestionarios también se debe a sus diferentes ventajas, entre ellas: bajo costo, capacidad de proporcionar información sobre un amplio número de personas o ideas, facilidad de obtener, cuantificar, analizar e interpretar datos, bajo requerimiento de personal, posibilidad de mantener el anonimato de los encuestados, entre otras (Canales et al., 1994, Díaz, 2012; Hernández-Sampieri et al., 2008). Todas estas ventajas son compartidas por todos los tipos de encuestas, pero para el presente trabajo es importante mencionar y especificar la categoría de “encuesta en línea”, o “encuesta virtual”, y es que además de las ventajas mencionadas anteriormente, presenta unas adicionales, por ejemplo: inmediatez en el proceso de datos, reducción del trabajo de campo, y un coste menor aún para la investigación. También, ya que no hay un encuestador, se reduce la intimidación que pueda provocar su presencia, lo que asegura un mayor grado de anonimato que fomentaría respuestas más sinceras o más críticas (Coomber, 1997; Díaz, 2012). Coomber (1997), resaltó la importancia de las encuestas en línea, ya que permiten el acceso a poblaciones difíciles de alcanzar.

No obstante, otros autores resaltan algunas limitaciones, como por ejemplo la dificultad para profundizar en los resultados, riesgo a que no se obtenga respuesta, imposibilidad de aclarar dudas, entre otros. Adicionalmente, los cuestionarios en línea también presentan limitaciones en cuanto a errores de cobertura y un escaso control sobre los encuestados.

En conclusión, varias ventajas y limitaciones coinciden ya sea mediante un medio físico o virtual; sin embargo, el alcance en cuanto a número de respuestas y la representatividad de los encuestados hacen que este método sea relevante. Los cuestionarios ya forman parte de las estrategias en la investigación social, e incluso existen numerosos programas informáticos que facilitan su análisis y representación (De-Sena y Lisdero, 2015).

Por otro lado, a partir de la observación, se buscó recoger información utilizando un anecdotario o diario docente con el propósito de describir la manera en que los estudiantes utilizan y participan con la herramienta gamificada durante las clases. Este diario docente se enfocó en la descripción de las situaciones y hechos en torno a la categoría participación, así como a sus subcategorías. Según Flórez (2001), el anecdotario es un registro que ayuda con la descripción de hechos, sucesos o situaciones que se consideran importantes para el estudiante o el grupo, además brinda información relevante de sus comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos. Flórez (2001) añade que la finalidad de este instrumento de evaluación formativa es realizar el seguimiento sistemático con la mirada

puesta en la obtención de datos útiles y necesarios para evaluar una situación específica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el salón de clases. Finalmente, concluye con un aporte significativo comentando que la construcción de conocimientos es una reconstrucción permanente. El estudiante que construye el conocimiento aprende a autoevaluarse de manera permanente, de tal manera, que asume “la responsabilidad de la calidad y la eficiencia de su aprendizaje y a autoevaluar el uso y calidad de las estrategias metacognitivas que usa en cada situación de aprendizaje” (Flórez Ochoa, 2001:102).

Además, el investigador consideró realizar un grupo focal, donde se utilizó una guía de entrevista, también revisada y aprobada por los dos expertos mencionados anteriormente. Se consideró pertinente su aplicación ya que mediante esta técnica cualitativa se puede obtener información mucho más específica en cuanto a la percepción de los estudiantes. Además, los grupos focales son considerados una buena técnica para recolectar datos en una investigación. Estos datos implican información recolectada y analizada para poder responder a una interrogante de la investigación. Reciben su nombre debido a que sus participantes han sido focalizados, es decir, han sido seleccionados con un propósito definido por el investigador, relacionado a los intereses de la investigación. Representan, a su vez, una técnica de investigación cualitativa, donde por medio de la discusión grupal se obtiene un entendimiento profundo de las experiencias de los participantes.

Al igual que con los cuestionarios, en un grupo focal el encuestador selecciona una serie de preguntas que deberán ser respondidas para obtener información acerca de lo que se piensa u opina en relación a un tema; y finalmente, una vez obtenidas las respuestas, estos datos son analizados. Sin embargo, su principal diferencia radica en que mientras en un cuestionario se tiene una serie de preguntas fijas, el grupo focal permite una flexibilidad al momento de formular estas preguntas. Un grupo focal permite la facilidad de escuchar opiniones y tener respuestas más claras en relación con el tema.

En general, comparten las mismas ventajas y limitaciones que cualquier otro método cualitativo. La interacción es una de estas ventajas, ya que la presencia de más personas estimula la interacción de ideas, tal como señala Krueger (1988); no obstante, también puede convertirse en una limitación cuando algunos miembros del grupo tienden a ser dominantes. Esta misma característica de interacción permite al investigador explorar nuevos temas no contemplados previamente, Morgan (1988), teniendo siempre el cuidado de no invertir tiempo de más en temas irrelevantes, o perder el objetivo de la investigación. Por ende, aplicada a la investigación en el campo de la educación, el grupo focal es una pieza adecuada para explorar las perspectivas de los estudiantes, contribuyendo a una

retroalimentación en la función docente. Requiere experiencia, entrenamiento y buen humor, ya que implica una dinámica en un proceso entre personas.

Una vez realizado el grupo focal, donde participaron 5 estudiantes, se procedió a transcribir las preguntas y las respuestas de cada uno de los estudiantes que participaron.

Finalmente, es preciso resaltar que se respetaron los principios éticos de la investigación a través del consentimiento informado que se hará llegar a los estudiantes que participen en la investigación.

3.4. Proceso de Codificación

Para poder realizar el análisis de los resultados obtenidos, es preciso organizar la información recogida y para tal propósito se efectuó un proceso de codificación en el que se tomaron los tres instrumentos utilizados: diario docente, cuestionario y grupo focal.

Tabla 7. Proceso de codificación 1

Diario docente	D
Cuestionario	C
Grupo focal	GF
Elaboración propia	

Asimismo, los códigos que se asignaron para el docente y los estudiantes fueron los siguientes:

Tabla 8. Proceso de codificación 2

Docente	DO
Estudiante	E
Elaboración propia	

Luego de obtener la información en el diario docente, se procedió a transcribir el registro obtenido para clasificarlo según las subcategorías (motivación percibida y autonomía del estudiante). Por otro lado, una vez que se obtuvieron los cuestionarios en Google Forms,

se descargaron los resultados en el programa Excel. Los datos fueron procesados y se procedió a la elaboración de los gráficos organizando la información, comenzando por Totalmente de acuerdo, De acuerdo, En desacuerdo y Totalmente en desacuerdo. Sin embargo, en algunos casos no se incluyó alguna de estas respuestas ya que no se obtuvieron resultados.

Finalmente, se hizo lo mismo con la información del grupo focal, para que de esta forma los resultados se encuentren alineados a la investigación y a su vez de una forma sencilla de identificar. Estos resultados fueron necesarios para analizar las correlaciones entre los tres instrumentos, cabe resaltar que la literatura también jugará un rol importante en el análisis de resultados.



CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS OBTENIDOS

En esta sección se realiza un análisis a partir de la información recogida en los instrumentos utilizados (diario docente, cuestionario y grupo focal). Si bien en el grupo focal participaron 5 estudiantes, el estudiante 5 (E5) no respondió muchas preguntas y se limitó a repetir la información de sus compañeros. Asimismo, se incluirá también información encontrada en la literatura para dar su aporte académico a dichos resultados. El análisis se llevará a cabo según los objetivos de investigación:

Objetivo general:

- Identificar las percepciones de los estudiantes sobre su participación y el uso de la aplicación "Mentimeter" en el curso de inglés

Objetivos específicos:

- Identificar las percepciones de los estudiantes sobre su participación en las clases de inglés empleando la herramienta "Mentimeter".
- Describir la manera en que los estudiantes utilizan la aplicación de "Mentimeter" para la participación durante la gamificación de las clases

4.1. Resultados en cuanto a su participación en las clases empleando la herramienta "Mentimeter"

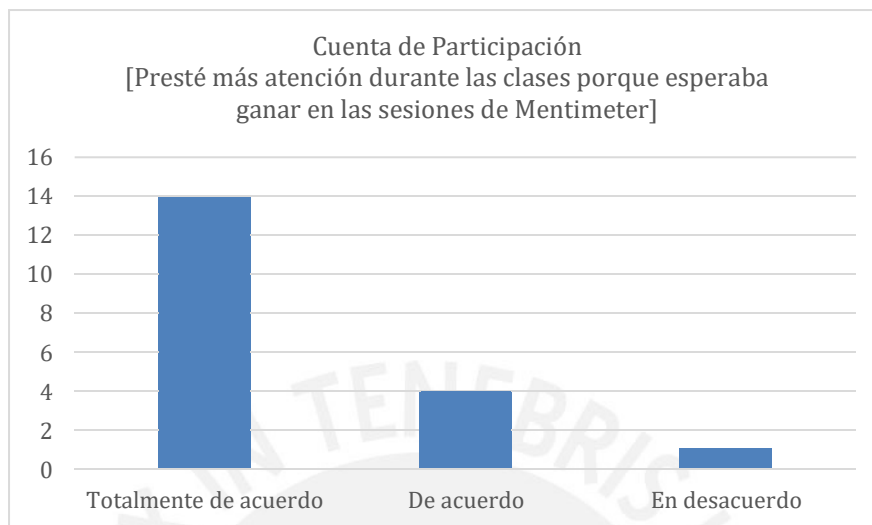
Gracias a la aplicación del diario docente, el cuestionario y el grupo focal se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes consideran que la herramienta gamificada "Mentimeter" es una forma interactiva y divertida para poder participar en clase, no solo porque fomenta su participación, si no también promueve su motivación y la autonomía de cada uno de ellos.

4.1.1. Resultados acerca de la participación

En relación a la participación, Anderson (2015) afirma que la participación es realmente importante para obtener un aprendizaje significativo o memorable. Asimismo, Najeeb (2013) señala que los principios pedagógicos básicos del proceso de aprendizaje de una lengua son la participación, la reflexión personal y el uso auténtico del lenguaje. Para el análisis de resultados se consideraron los gráficos 16 y 17 obtenidos en el cuestionario realizado a los estudiantes, donde se evidencia que gran parte de ellos se encuentra totalmente de acuerdo con el ítem (presté más atención durante las clases porque esperaba ganar en las

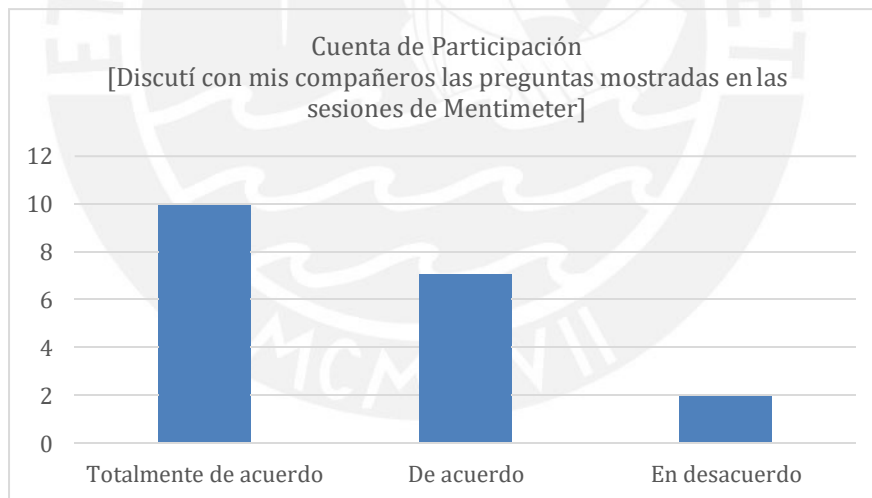
sesiones de “Mentimeter” y discutí con mis compañeros en las preguntas mostradas en las sesiones de “Mentimeter”).

Gráfico 16. “Mentimeter”



Elaboración propia

Gráfico 17. “Mentimeter”



Elaboración propia

Asimismo, la información obtenida en el grupo focal (GF) refuerza los resultados en los gráficos anteriores, ya que los estudiantes reconocen que los ejercicios y actividades en pares los ayudaron a reforzar su participación e interacción.

GF-E1: “Trabajar en pares me ayudó a participar con mi compañero y ayudarlo explicándole...así aprendía”.

GF-E2: “Los juegos en “Mentimeter” ayudan participar más”.

GF-E3: “Participar es importante porque la docente te puede corregir”.

GF-E5: “El “Mentimeter” nos ayudaba a relacionar imágenes con palabras”.

(GF)

Es así que es posible afirmar que el uso de las TIC posee un gran valor pedagógico, el cual determina su participación en el proceso de aprendizaje (Galeano & Rodríguez, 2016), dado que se evidencia que gran parte de los estudiantes encuestados perciben una mayor atención e interacción durante el desarrollo de las sesiones gamificadas.

4.1.2 Resultados en cuanto a motivación percibida

La motivación es un factor que juega un rol relevante en el aprendizaje, por lo tanto se ha tomado la información recogida en el diario docente, el cuestionario y el grupo focal, con el fin de analizar y comparar sus resultados. En relación con las notas que se mencionan en el diario docente en la categoría motivación percibida, el docente percibe lo siguiente:

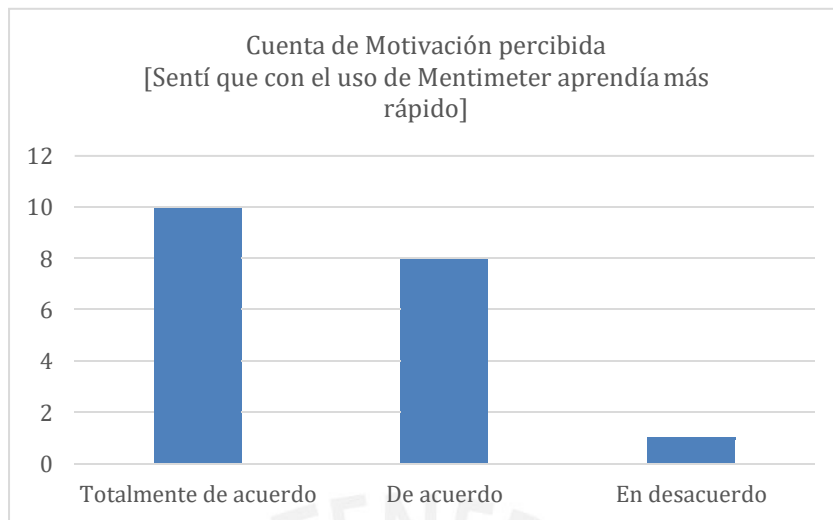
“Durante la primera sesión los estudiantes mostraban cierta duda acerca del uso de “Mentimeter”, incluso un estudiante, en adelante, estudiante 1, preguntó si dicha herramienta se trataba de “Kahoot!” y al descubrir que no era se mostró un poco decepcionado; sin embargo, a lo largo del uso de la herramienta gamificada, se oían las risas de los estudiantes al ver los avatares asignados y algunos comentarios positivos acerca de la sesión de clase”.

(D)

Entonces, se entiende que, a pesar de no ser la herramienta esperada por algunos estudiantes, el diseño de las preguntas y actividades realizadas a través de “Mentimeter” logró superar las expectativas que se habían generado al comienzo de la clase. Por otro lado, en los gráficos 18 y 19, obtenidos gracias al cuestionario, se hace referencia a la eficacia del uso de la herramienta gamificada y a la motivación que promueve el uso del celular, mostrando que la gran mayoría de estudiantes perciben que su uso contribuye a la motivación del estudiante hacia las TIC. Es así que Chacón & Pérez (2011) mencionan que, a través del uso de tecnologías, se genera que los estudiantes potencien y desarrollen mucho más sus habilidades en la clase de inglés. Del mismo modo, otra investigación importante referente al uso de las TIC en la educación es la de Muñoz (2016) y el uso de la aplicación “Kahoot!” para atraer el interés de los estudiantes y mejorar su motivación, interés, atención y participación en las clases. Muñoz informa que se observaron mejoras en el rendimiento de los estudiantes en comparación con otros métodos tradicionales y la considera como un buen recurso para mejorar los problemas de desmotivación y falta de interés.

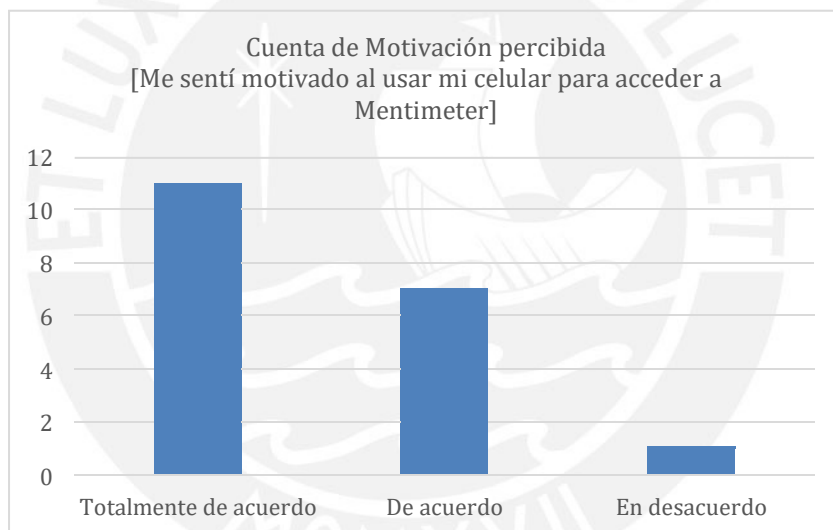
A continuación, se observan los gráficos 18 y 19.

Gráfico 18. "Mentimeter"



Elaboración propia

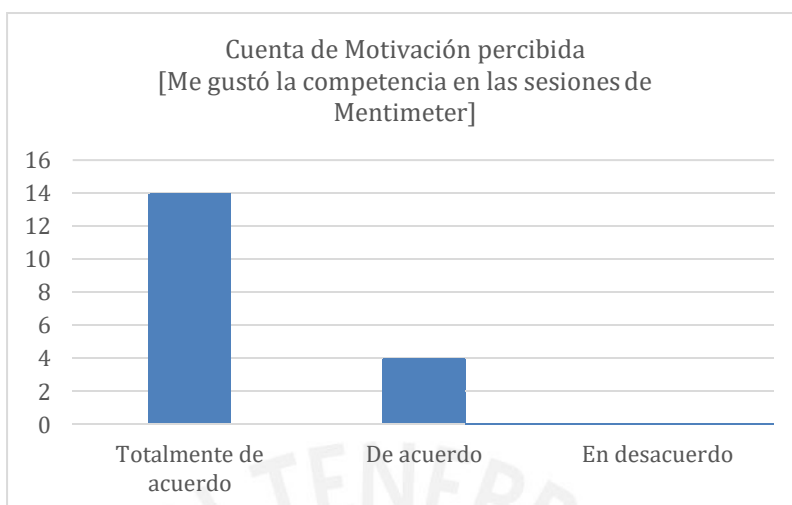
Gráfico 19. "Mentimeter"



Elaboración propia

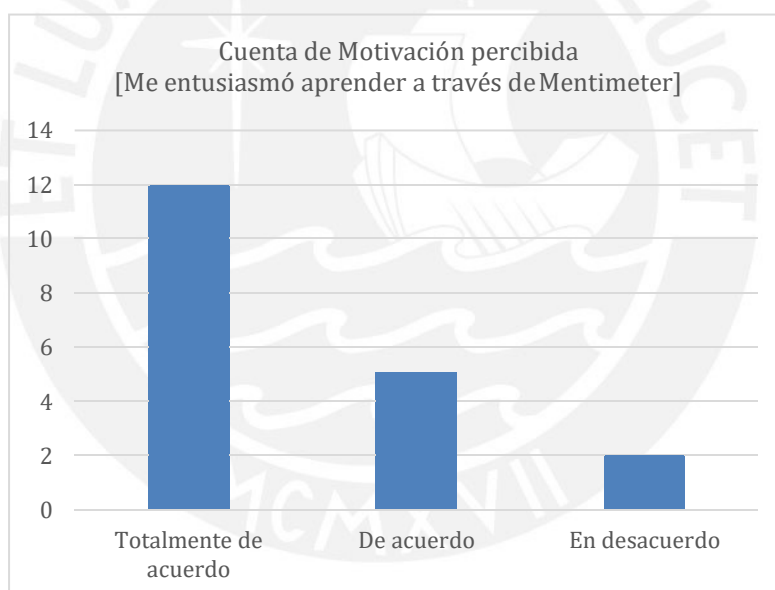
Consecuentemente, la motivación es un factor realmente importante en el desarrollo de las clases y el aprendizaje de los estudiantes. Inga et al. (2014) resaltan la importancia de la motivación durante el proceso de aprendizaje, debido a que ofrece al estudiante una predisposición a participar e involucrarse en la adquisición de conocimientos y considera que esta se puede alcanzar mediante el uso de juegos con fines educativos. Así como Inga, muchos autores como Muchinsky (2000) o Deci y Ryan (1985) coinciden en que la motivación es la voluntad por aprender y la energía que impulsa al individuo para realizar la tarea en curso, y mediante esta voluntad se puede lograr que un proceso (en este caso, el aprendizaje) sea agradable. De esta forma, en los gráficos 20 y 21, se observa que la mayoría de los estudiantes se encuentran totalmente de acuerdo en cuanto a la motivación percibida en el aula.

Gráfico 20. "Mentimeter"



Elaboración propia

Gráfico 21. "Mentimeter"



Elaboración propia

Además, en el grupo focal (GF), también se pudo identificar estos resultados al realizar la siguiente pregunta: ¿Qué actividades te ayudaron a participar más en clases? Dichos resultados correspondieron al 80% de los entrevistados.

GF-E2: "Jugar "Mentimeter" incita a una persona a querer ganar y por eso se debe aprender el tema".

GF-E3: "Siento que "Mentimeter" es más didáctico".

GF-E4: "En el "Mentimeter" puedes dar respuestas escribiendo y eso motiva más porque no es solo marcar."

GF-E5: "Lo que me motivaba era los puntos".

Además de los resultados en el GF, se registró también en el D (diario docente) que los estudiantes se sentían motivados al escuchar la música de fondo que el docente reproducía mientras se desarrollaba la actividad.

“Al iniciar la actividad gamificada, el docente reprodujo la canción en inglés “We will rock you” con el fin de motivar a los estudiantes, inmediatamente los estudiantes comenzaron a aplaudir al ritmo de la canción y el ambiente que se generó en el aula fue el indicado para desarrollar la actividad.”

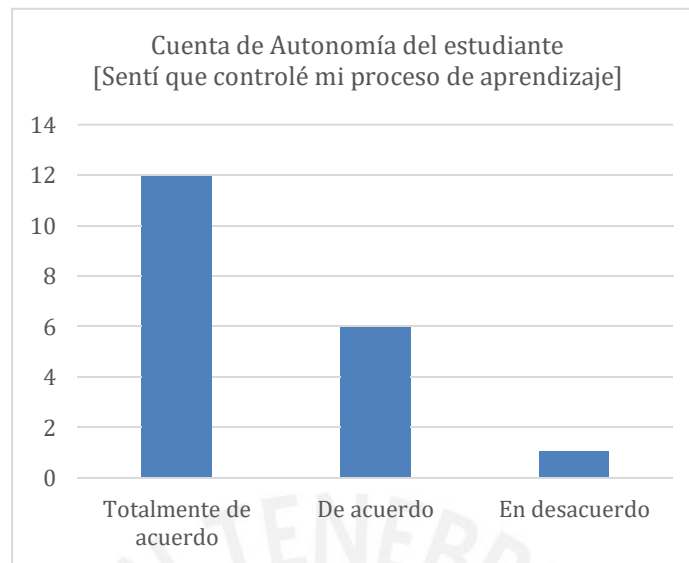
(D)

Por lo tanto, se llega a la conclusión de que la motivación percibida en clase fue en gran parte al diseño de actividades utilizando la herramienta “Mentimeter”, no solo porque los estudiantes lo encontraban más divertido, sino también porque se generó dinámica e interacción entre ellos.

4.1.3. Resultados en cuanto a autonomía del estudiante

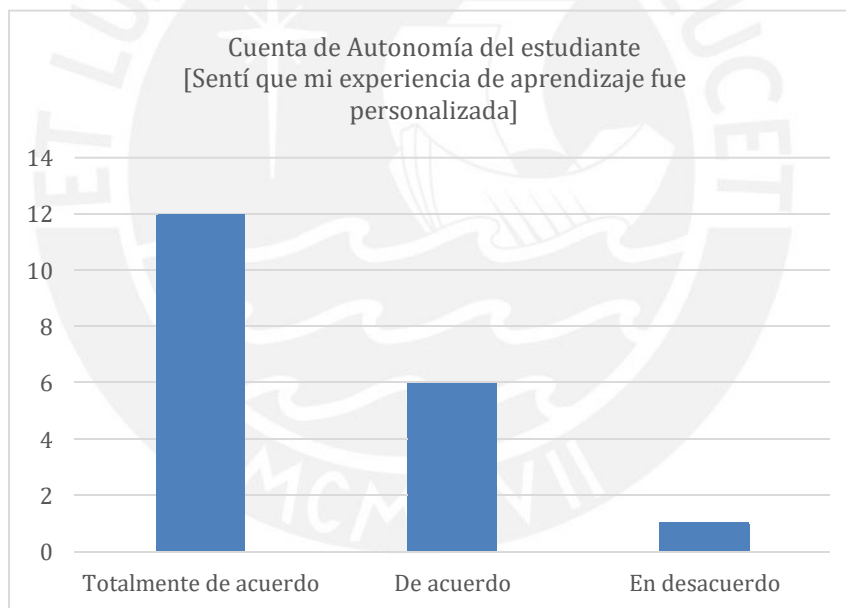
En cuanto a los resultados sobre autonomía, en los gráficos 22 y 23 se identifica que los estudiantes reconocen haber sido más independientes al momento de controlar su aprendizaje y lo identificaron como una experiencia personalizada; esto resulta muy importante, ya que autores como Zarzycka-Piskorz, (2016) afirman que cada estudiante tiene la libertad de elegir lo que crea conveniente de acuerdo a sus conocimientos, en una mirada individual y aceptando que cada uno de los estudiantes posee un ritmo y proceso de aprendizaje distinto.

Gráfico 22. Proceso de Aprendizaje



Elaboración propia

Gráfico 23. Experiencia de Aprendizaje

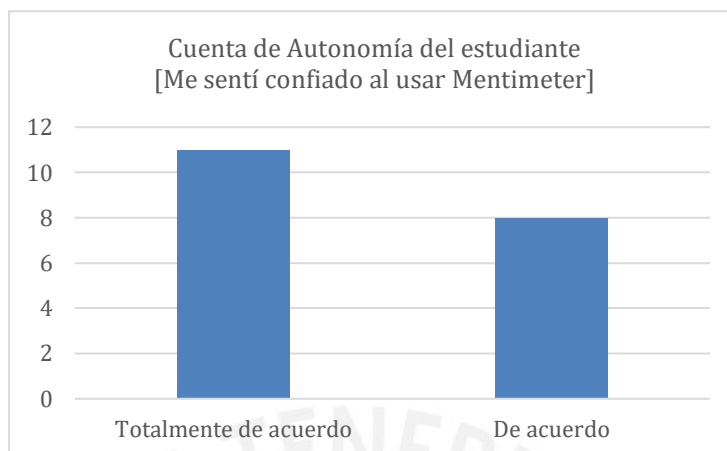


Elaboración propia

Asimismo, Shi & Cristea (2016) sostienen que el docente debe tener claros los objetivos de aprendizaje e indicarlos en clase de manera transparente y clara; de esta manera aseguramos que los estudiantes puedan sentirse más seguros y confiados de lo que están realizando para alcanzar dichos objetivos, esto se puede observar en el gráfico 24. Consecuentemente, al respecto, Llorens (2016) añade que también se busca que el estudiante aprenda de manera autónoma y sea capaz de reconocer su avance en las actividades gamificadas, identificando sus mejoras. De esa forma, la posibilidad de ser autónomo favorece la motivación; y la motivación favorece compromiso con la actividad a

realizar (Blasco et al., 2018).

Gráfico 24. "Mentimeter"



Elaboración propia

Por otro lado, complementando la literatura se observa que los resultados del grupo focal también sostienen percepciones similares.

GF-E1: "Cuando ves tus errores aprendes y como es divertido...normal".

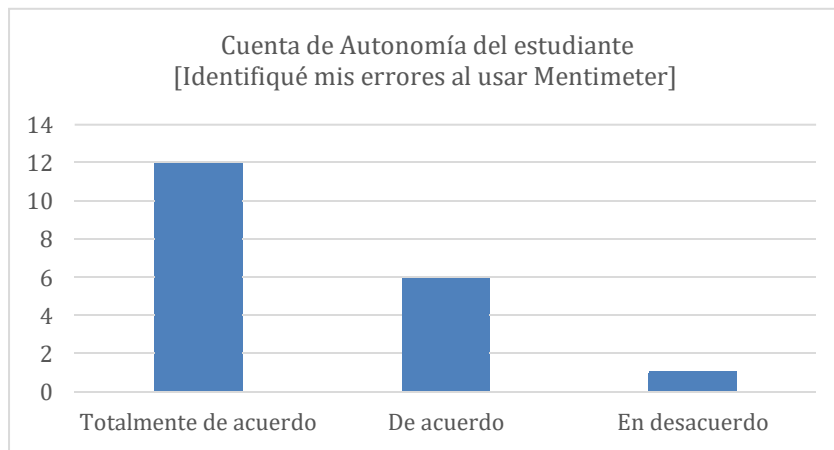
GF-E2: "Cuando te equivocas se queda más que cuando lo haces bien".

GF-E5: "Dar un poco de tiempo a procesar el error ayuda a que la información se quede más".

(GF)

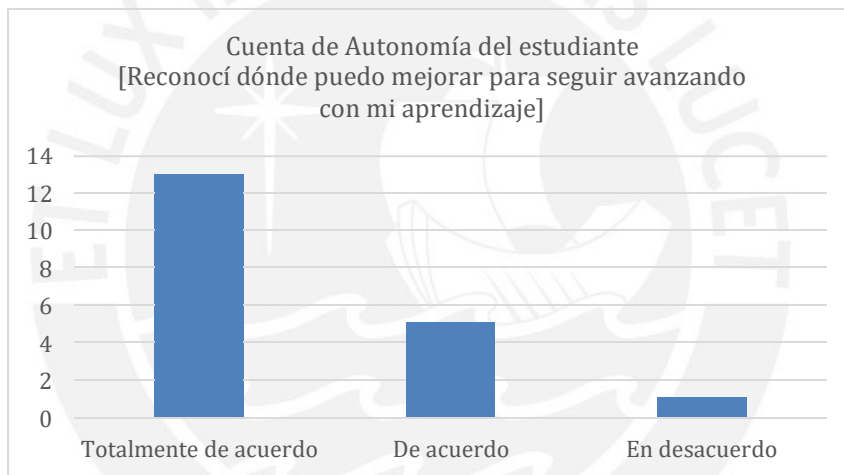
La información obtenida se complementa con el aporte de Najeeb (2013), donde menciona que si se desea fomentar la autonomía del estudiante, entonces el docente será quien deba iniciar y motivar el aprendizaje, fomentar actividades donde los estudiantes puedan pensar por sí mismos y reflexionar sobre el lenguaje y sus propios métodos de aprendizaje, y finalmente proporcionar información sobre fuentes y recursos que sirvan de contacto con material auténtico en la lengua extranjera. Finalmente, lo antes mencionado se puede observar en los resultados de los gráficos 25, 26 y 27, ya que se evidencia que gran número de los estudiantes afirma identificar sus errores y puntos de mejora así como reconocer que cada uno es responsable de su aprendizaje durante el desarrollo de las actividades gamificadas en la innovación.

Gráfico 25. "Mentimeter"



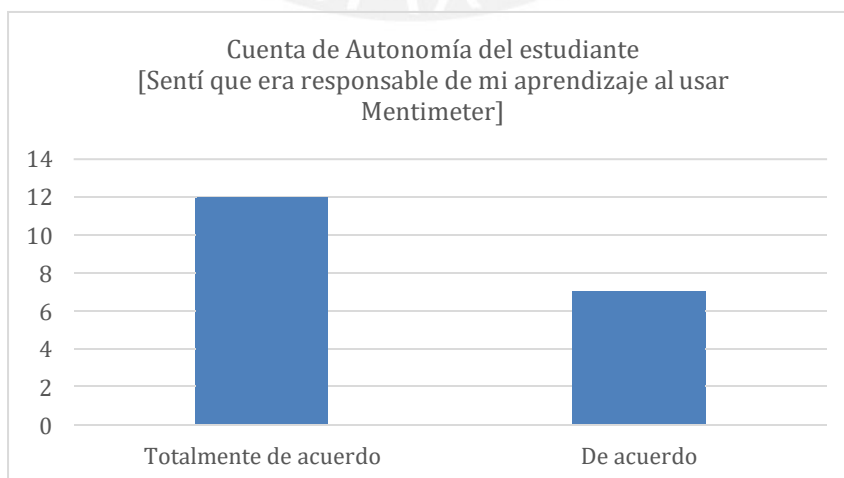
Elaboración propia

Gráfico 26. Mejoras en el Aprendizaje



Elaboración propia

Gráfico 27. "Mentimeter"



Elaboración propia

4.2. Resultados en cuanto a la descripción de cómo utilizan la aplicación de "Mentimeter"

Con el fin de presentar los resultados en esta sección se tomará la información recogida en el diario docente, el cuestionario y el grupo focal.

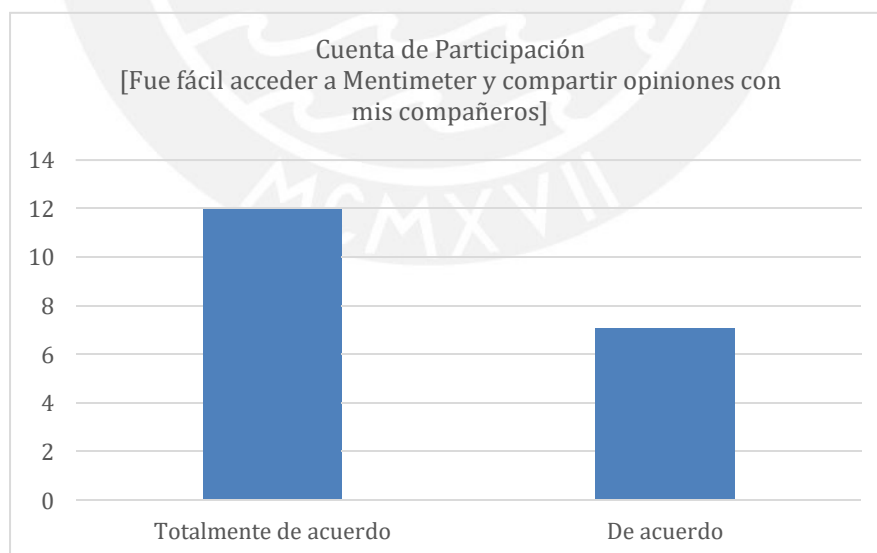
En primer lugar, se destaca que el uso de la aplicación comenzó con una explicación como preámbulo de lo que se da antes de comenzar una sesión diseñada con esta herramienta, tal como se evidencia en esta parte de la transcripción del diario docente (D):

“Antes de comenzar la actividad utilizando “Mentimeter”, se indicó a los estudiantes que debían trabajar en pares o en grupos de tres, luego el docente les indicó que debían utilizar un celular por grupo para poder acceder a la aplicación, los estudiantes ingresaron un código para poder acceder a la herramienta gamificada. Una vez que todos estaban registrados, el docente explicó la importancia de trabajar en equipo, de tal manera que antes de elegir una respuesta, todo el grupo discuta las posibles alternativas.”

(D)

Asimismo, en el gráfico 28, los estudiantes afirman que fue fácil acceder y participar en la actividad compartiendo sus opiniones en clase.

Gráfico 28. "Mentimeter"



Elaboración propia

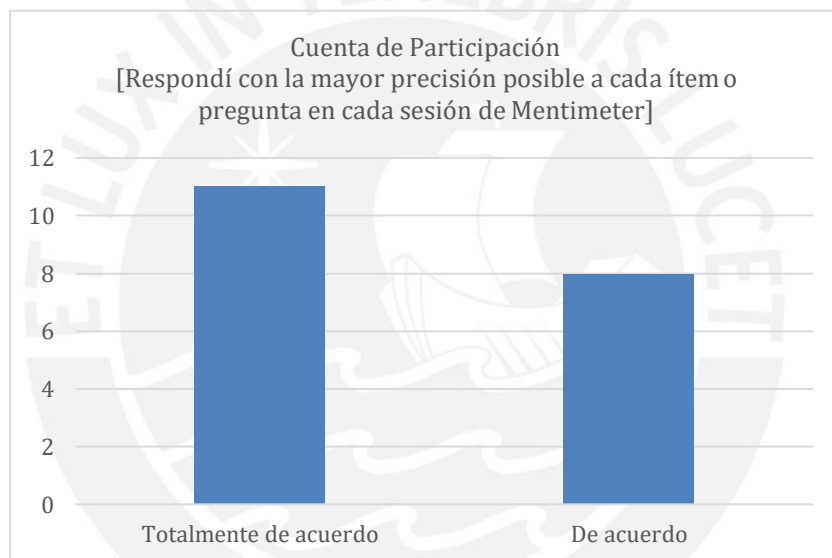
Posteriormente, el docente procede a iniciar la actividad; cabe resaltar que, durante el diseño de las actividades o ejercicios, el docente puede elegir el tiempo asignado a cada actividad, el cual debe ser prudente según el nivel y las características del grupo con el que se trabaja. Al respecto, se recogió la siguiente información en el D.

“Luego, se procedió a dar inicio al juego, se escuchaba que algunos grupos intercambiaban opiniones antes elegir una respuesta, mientras que en algunas ocasiones otros grupos se apresuraban para completar una pregunta antes que otros grupos.”

(D)

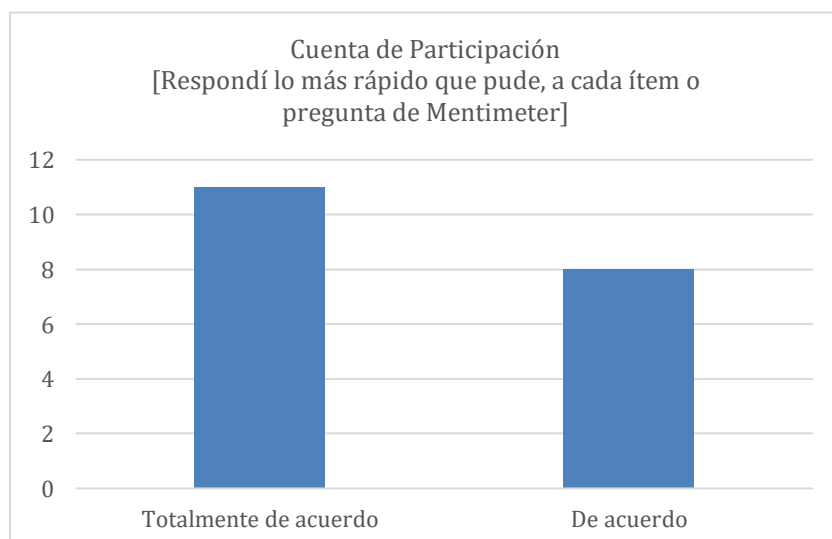
Debido a esta apreciación, se decidió indagar un poco más utilizando el cuestionario (C), para poder conocer la opinión de los estudiantes. En los gráficos 29 y 30 se puede observar un parecido en el número de estudiantes que reconocen responder con mayor precisión y lo más rápido posible.

Gráfico 29. "Mentimeter"



Elaboración propia

Gráfico 30. "Mentimeter"



Elaboración propia

Del mismo modo, se realizaron algunas preguntas en el GF sobre este resultado que mostraron involucramiento y conflicto, ya que E1 deseaba ganar más puntos mientras que E2 se concentraba en la eficacia y el análisis de sus respuestas. Las respuestas fueron las siguientes.

DO: ¿Marcan la respuesta porque quieren más puntos o porque quieren entender?

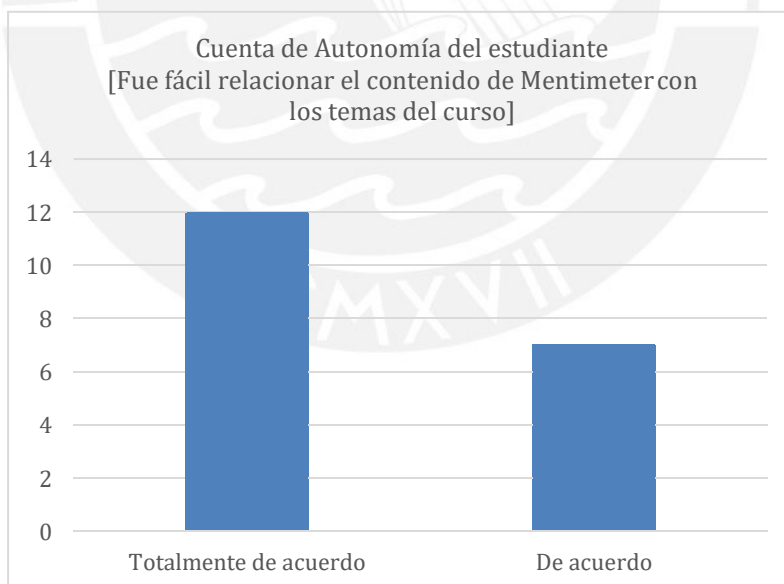
GF-E1: Queremos ganar más puntos.

GF-E2: Si lo haces mal y rápido, no hay puntos. Tienes que analizar más.

(GF)

Al respecto, es importante resaltar los aportes de Aguirre (2017) y González (2017) donde afirman que el carácter competitivo de algunos juegos podría llegar a generar conflictos en el aula, por lo que enfatiza la importancia del docente, quien deberá procurar que los juegos a realizar sean más de carácter colaborativos y saber gestionar la competitividad para evitar ciertos riesgos.

Gráfico 31. "Mentimeter"



Elaboración propia

Consecuentemente, el objetivo de la aplicación de la herramienta gamificada se centra en que el estudiante busque superarse a sí mismo, relacionando los temas trabajados en clase para así facilitar su aprendizaje. En el gráfico 31 se puede evidenciar que la gran mayoría lo reconoce de tal forma, asimismo en el grupo focal también se refuerza la misma información obtenida.

DO: ¿Consideran que las clases trabajadas con “Mentimeter” facilitaron su aprendizaje?

GF-E1: A diferencia de “Kahoot!”, “Mentimeter” tiene ejercicios para poder escribir. Es más completo.

GF-E2: Tienes que recordar el vocabulario.

(GF)



CAPÍTULO V: CONCLUSIONES, REFLEXIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Tras la aplicación de la innovación y el análisis de resultados sobre los objetivos de la investigación, lo primero que queda en evidencia es la relación que existe entre el problema que originó la presente investigación: limitada participación en el proceso de aprendizaje durante el desarrollo de clases en los niveles básicos de inglés y algunos factores que se evidenciaron gracias a la presente investigación: la participación, motivación y autonomía. Por consiguiente, a continuación se proporcionarán algunas conclusiones tomando como base el objetivo general de la investigación: Identificar las percepciones de los estudiantes sobre su participación y el uso de la aplicación “Mentimeter” en el curso de inglés.

5.1.1. Según las percepciones de los estudiantes sobre su participación en las clases de inglés empleando la herramienta “Mentimeter”

Luego de contrastar la información recogida en los instrumentos aplicados, se encontró que la percepción de los estudiantes sobre su participación en las clases fue positiva, ya que se logró promoverla mediante actividades gamificadas a través de “Mentimeter”, resaltando distintas competencias, como la producción y comprensión del idioma. Es así que se reconoce la importancia en el diseño de las sesiones y los objetivos planteados para cada una de ellas, no sin dejar de lado a la aplicación de la gamificación en contextos educativos. Ortiz-Colón et al. (2018) hacen hincapié en los beneficios de la gamificación, resaltando la motivación en el desarrollo de los estudios analizados en su investigación. Además, añaden que la gamificación ayuda a que los estudiantes perciban la clase o sesión como motivante en beneficio de su compromiso y aprendizaje.

Se puede concluir entonces que la gamificación posee una gran influencia en el desarrollo de clases, el comportamiento de los estudiantes, sus emociones, la interacción y socialización que se produce durante el proceso de aplicación de actividades gamificadas.

Por otro lado, se requiere una exhaustiva reflexión sobre los objetivos que se quieren alcanzar en cada sesión y en el curso en general. Dicha reflexión tiene que tomar en cuenta al grupo de estudiantes, la institución y sus lineamientos, las herramientas a utilizar y el tiempo que se necesitará. Luego de todo este proceso, se tendrá que determinar las pautas a seguir en el proceso de aplicación y uso.

Ortiz-Colón et al. (2018) afirman al respecto que un proyecto de gamificación necesita una profunda planificación y puede encontrarse en ocasiones con resistencias a su implantación. Dada su misma naturaleza, se considera a la gamificación como una herramienta fundamental en el futuro, ya que su rol para crear compromiso en los estudiantes facilitará el desarrollo de ideas nuevas, promoviendo innovaciones en la clase.

5.1.2. Según la manera en que los estudiantes utilizan la aplicación de “Mentimeter” para la participación durante la gamificación de las clases

En cuanto a la descripción de cómo los estudiantes utilizan la herramienta, se sostiene que el acceso a dicha herramienta, “Mentimeter”, resulta sencillo en la mayoría de los casos; sin embargo, el investigador resalta la importancia de verificar que se cuente con acceso wifi y los recursos necesarios para que, de tal manera, el desarrollo de la clase no se vea afectado por dichas limitaciones. Foncubierta & Rodríguez (2014) agregan, sobre el uso de las herramientas digitales, que los estudiantes se encuentran predispuestos a consumir y producir contenidos fundamentalmente digitales, haciendo que el uso de la tecnología también acerque el contenido a un formato familiar. Además, afirman que gracias a la expansión de los dispositivos móviles, los docentes nos encontramos obligados a tener en cuenta el diseño de estos contenidos para que su acceso desde este tipo de dispositivos sea exitoso.

Por otro lado, sobre la manera de cómo utilizan este recurso, se concluye que los estudiantes disfrutaban mucho más de este tipo de actividades gamificadas cuando trabajan en pares y grupos de tres. Esta información se manifestó en la discusión del grupo focal y también en las notas en el diario docente; los estudiantes afirmaron que preferían trabajar en pares o grupos de tres, no solo porque se les hacía más fácil llegar a una respuesta, sino que también podían comparar sus opiniones en el grupo y ayudarse entre ellos. Es así que Ortiz-Colón et al. (2018) señalan que, gracias a que la gamificación tiene como referente a la aplicación de mecánicas de juego, en este caso, en un ámbito educativo, es posible estimular y motivar no solo la competencia, sino también la cooperación entre jugadores.

5.2. Reflexiones

En esta sección se procederá a realizar una breve reflexión en cuanto a la innovación aplicada y sobre la mejora de la práctica docente, para la cual se tomará literatura relevante, así como aportes de distintos autores y los resultados obtenidos en el análisis de investigación.

5.2.1. Sobre la innovación realizada

Luego de haber realizado la innovación, se puede afirmar que los estudiantes muestran una gran inclinación por los recursos tecnológicos utilizados en el aula. Cabe resaltar que se ha logrado identificar que la interacción entre ellos es una valiosa oportunidad para que refuercen sus conocimientos y trabajen de manera colaborativa por un mismo propósito.

A su vez, el rol docente en la innovación desarrollada ha adoptado un nuevo rol, el de facilitador en el aula. El docente asigna roles, y refuerza las respuestas de los estudiantes, mas no se centra solo en su práctica. Según Palomino (2015), el rol del docente consiste en organizar experiencias de aprendizaje y su ejecución en el aula, de acuerdo con propósitos y objetivos ya determinados. En el caso de la innovación, se requiere que los docentes preparen el material de clase no solo utilizando actividades en la aplicación gamificada, sino también considerando la metodología de la institución, llamada Immersia Learning, donde se integra todos los recursos posibles en el aprendizaje del estudiante: tecnología, juegos didácticos, juego de roles, ejercicios extra, ayudas visuales, manipulativos, videos extra.

Además, en el grupo focal los estudiantes manifestaron que se debería crear más dinámica o movimiento en clase. Siendo así, y tal como menciona Bejarano (2016), el docente debe asumir el rol de facilitador del aprendizaje, debe realizar actividades variadas que promuevan la interacción en distintos dominios de la lengua; además, los materiales deben ser auténticos y atractivos, y el uso de recursos tecnológicos debe ser abundante.

Por otro lado, Olivencia et al. (2015) afirman que el docente enfrenta una nueva realidad educativa que atiende a demandas, retos y exigencias de la sociedad del conocimiento; por lo tanto, debe adquirir nuevas competencias docentes, investigadoras y en ocasiones gestoras. Enfatiza también la importancia del rol del docente, mencionando su relevancia como guía, mediador y facilitador del aprendizaje constructivo, y que es el responsable de crear el ambiente propicio además de brindar las herramientas necesarias para generar aprendizajes significativos, relevantes y funcionales.

Asimismo, los estudiantes juegan un rol muy importante, ya que ellos son los principales actores en la innovación, por lo que se les debe considerar como centro del proceso de enseñanza y aprendizaje. En otras palabras, la enseñanza debe enfocarse en las necesidades e intereses del estudiante. Del mismo modo, Palomino (2015) afirma que el estudiante será el ejecutor de lo planificado, vivido en forma de experiencias de aprendizaje. Así, a través de ciertas experiencias de aprendizaje, se puede cumplir los objetivos; entonces, en cuanto al rol del estudiante, este debe tener en cuenta que la participación individual y grupal es fundamental para su formación y desarrollo académico; consecuentemente, es importante que asista a clase y sobre todo que sea puntual, para que así el estudiante no pierda ninguna actividad.

Además, los estudiantes también tienen que asumir el rol que plantea la institución, donde se considera importante que el estudiante participe y comparta sus opiniones con el resto de la clase de manera voluntaria o cuando el docente lo considere necesario. Consecuentemente, se espera que se genere un buen clima en el aula, de tal forma que los estudiantes puedan poco a poco dejar atrás el temor a ser juzgados si cometen algún error e interactúen entre sí. Asimismo, Olivencia et al. (2015) comentan que el rol de los estudiantes debe ser asumido como partícipes activos, creativos, reflexivos y colaborativos en la construcción del conocimiento. Además, el autor menciona a las TIC en este rol, ya que serán las que mediarán la relación entre los roles del docente y el alumnado. En consecuencia, se favorecerá el desarrollo de actitudes de búsqueda, exploración, selección, descubrimiento e investigación; el intercambio de experiencias, recursos e información; la comunicación y la relación de tipo multidireccional; y el proceso de transformación de la información o los conocimientos elaborados.

Finalmente, se puede concluir que la innovación resultará exitosa, no solo por utilizar las TIC o actividades gamificadas, sino también por la intervención de ambos roles, tanto el del estudiante y docente, los docentes tienen que adaptar su metodología promoviendo dinámica e interacción entre estudiantes, considerándolos como el centro del proceso de enseñanza, y diseñando actividades que se ciñan a las características del grupo de clase. Asimismo, los estudiantes serán partícipes de este proceso a través de la interacción, comunicación y autonomía, siendo conscientes de que, para alcanzar los objetivos de cada clase, es necesaria su participación.

5.2.2. Sobre la mejora de la práctica docente

Es relevante analizar cómo se ha modificado la práctica y el rol docente luego de realizar la innovación, mediante la planificación y el diseño de actividades utilizando la herramienta

gamificada “Mentimeter”. Se realizó todo un proceso que daba cuenta de un trabajo centrado en los estudiantes, mas no en el docente. Si bien es importante estar preparados para realizar las clases, no se debe dejar de lado la importancia que recae en el aprendizaje del estudiante.

De este modo, Ortiz-Colón et al. (2018) indican que la gamificación puede favorecer todas estas necesidades de los estudiantes mediante las distintas mecánicas y dinámicas del juego; sin embargo, es muy importante que el docente realice una relación entre los retos que se muestran a los estudiantes y su capacidad para llevarlos a cabo. La literatura argumenta que si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el estudiante; por otro lado, si un reto es inalcanzable entonces se generará frustración; en consecuencia, la motivación por el aprendizaje se reduciría, siendo las recompensas un aspecto muy importante de la gamificación. Por tanto, los docentes tienen a cargo una importante tarea al realizar un análisis y selección de aquellas actividades gamificadas que atiendan a los intereses y necesidades del grupo de estudiantes asignado.

5.3. Recomendaciones

En esta sección se brindarán algunas recomendaciones sobre la base de cuatro factores: innovación para el docente, investigación, instituto de idiomas y metodología.

5.3.1. En relación con la innovación para el docente

- Álvarez (2019) comprobó que el uso de la gamificación como estrategia metodológica promueve la participación y motivación de los estudiantes a través de la utilización de herramientas interactivas como “Kahoot!”. Al utilizar esta herramienta, el investigador consideró la fase de planificación y diseño de la actividad gamificada con el fin de lograr que la actividad sea adecuada para los estudiantes y se dé en condiciones pertinentes, considerando las posibles situaciones que puedan presentarse. Además, Ortiz-Colón et al. (2018) consideran que gamificar es una tarea compleja que implica una profunda reflexión sobre los objetivos que se desean alcanzar. Es por ello que, al aplicar un proyecto de innovación utilizando la gamificación, se requiere una planificación exhaustiva. En consecuencia, se recomienda planificar actividades en pares o en grupos de tres estudiantes utilizando “Mentimeter”.
- Scott y Neustaedter (2013) señalan que la educación es un área en la que la gamificación está tomando cada vez más un rol importante; estos autores mencionan cuatro conceptos fundamentales a la hora de entender la importancia y

los beneficios de la gamificación: libertad para fallar, rápido feedback o retroalimentación, progreso e historia. Es así que si el docente desea gamificar una sesión, tendrá que considerar e incluir estos conceptos en su planificación y rol docente, con el fin de poder alcanzar el objetivo de la clase. Asimismo, Gonzáles (2017) también propone la importancia de un feedback continuo, el cual cree que es posible lograr mediante la gamificación. Tomando en cuenta los presentes aportes, además de los resultados en el análisis de la investigación, se recomienda reforzar los contenidos en los que se verifican los errores obtenidos luego de utilizar la herramienta "Mentimeter". El docente puede verificarlos de forma indirecta, formulando algunas preguntas para que los alumnos reflexionen y lleguen a la respuesta indicada por sí solos, o también se puede proceder de manera directa a través de ejemplos concretos, enfatizando el error cometido.

- Inga et al. (2014) resaltan la importancia de la motivación durante el proceso de aprendizaje, ya que proporciona al estudiante una predisposición a participar e involucrarse en la adquisición de conocimientos y considera que esta se puede alcanzar mediante el uso de juegos con fines educativos. Así como Inga, muchos autores coinciden en que la motivación es la voluntad por aprender y la energía que impulsa al individuo para realizar la tarea en curso, y mediante esta voluntad se puede lograr que un proceso (en este caso, el aprendizaje) sea placentero. En relación a la motivación, en el diario docente y en el grupo focal se registró que los estudiantes asociaban su motivación con la música de fondo que el docente reproducía durante la actividad gamificada. De tal manera, se recomienda complementar la herramienta con música que promueva la motivación de los estudiantes durante la actividad gamificada, ya que Macarro (2017) señala que la música viene siendo valorada como un instrumento digno de estudio y aplicación por profesores e investigadores en el campo de la enseñanza-aprendizaje de idiomas. De tal forma, los docentes e investigadores solicitan que se le preste más atención, debido a que proporciona motivación en el aprendizaje. Finalmente el docente debe considerar el diseño temático, con el fin de que la actividad sea más atractiva y motivadora para los estudiantes.

5.3.2. En relación con la investigación

En la investigación realizada por Ortiz-Colón et al. (2018), se analizaron 37 experiencias de gamificación llevadas a cabo en diferentes contextos en los últimos seis años, las cuales poseían diferentes características, mas siempre preservando un eje común: el beneficio de su aplicación en educación, la motivación de los

estudiantes en el aprendizaje y la incorporación de elementos propios del juego en la actividad educativa. De manera similar, se recomienda realizar una investigación que identifique la herramienta gamificada que se adecue mejor a la enseñanza y aprendizaje del inglés desde las habilidades a desarrollar, ya sea la producción o la comprensión escrita - oral. De esa forma, el docente podrá identificar la herramienta que tenga mayor flexibilidad y llegada a los estudiantes, al momento de aplicar la gamificación en clase.

5.3.3 En relación con el instituto de idiomas

Según los lineamientos de la institución, el enfoque que se viene trabajando es llamado Immersia Learning, el cual es exclusivo de la Institución. Este enfoque integra todos los recursos posibles en el aprendizaje del estudiante: tecnología, juegos didácticos, juego de roles, ejercicios extra, ayudas visuales, manipulativos, videos extra. De tal modo, se sugiere el desarrollo de un programa piloto utilizando la gamificación como parte de una estrategia docente para motivar a los estudiantes de distintos niveles tomando en cuenta sus necesidades y objetivos a alcanzar. Por último, el programa piloto se complementaría con la adquisición de una aplicación o herramienta de paga, y capacitaciones de su uso e importancia, donde todos los docentes puedan aplicar la gamificación.

5.3.4 En relación con la metodología

Si bien la presente investigación se centra en un enfoque cualitativo en su mayoría, sería muy provechoso e interesante complementarlo con estudios sobre el uso de la gamificación, desde un carácter cuantitativo únicamente. Consecuentemente, se llevaría a cabo una investigación más profunda direccionada al uso de herramientas gamificadas en los tres niveles que maneja la institución: básico, intermedio y avanzado. Para esta recomendación, se tomó como referente el estudio realizado por Palazón-Herrera (2015), donde se siguió una modalidad de investigación cuantitativa, no experimental y basada en la encuesta. Palazón- Herrera (2015) selecciona, mediante la encuesta, una muestra de sujetos y les administra un cuestionario o realiza entrevistas para recoger los datos. Además, añade que las encuestas se utilizan frecuentemente en investigación educativa para describir actitudes, creencias, opiniones, etc. Finalmente, concluye mencionando que la investigación por encuestas está diseñada con el objetivo de que la información recogida sobre un gran número de personas, es decir, la población, pueda ser inferida de las respuestas obtenidas por un grupo pequeño de sujetos, o la muestra.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre, P. M. (2017). La gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación Primaria: revisión de estudios y propuestas.
- Alvarez Cisneros, G. E. (2019). Relación entre las actitudes y la motivación hacia el "Kahoot!" y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima.
- Anderson, N. J. (2005). Estrategias para el aprendizaje de una lengua extranjera. *Revista Káñina*, 29(1), 171-174.
- Anguita, J. C., Labrador, J. R., Campos, J. D., Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención primaria*, 31(8), 527-538.
- Archenti, N. (2007). El sondeo. *Metodología de la Ciencias Sociales*, 203-2014.
- Beghadid, H. M. (2013). El enfoque comunicativo, una mejor guía para la práctica docente. *Actas del IV Taller ELE e interculturalidad del Instituto Cervantes de Oran*, 112-120.
- Cabrera Morgan, L. (2017). La investigación-acción: una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución de educación superior privada de Lima. *Educación*, 26(51), 137-157.
- Calvente, M. G., & Rodríguez, I. M. (2000). El grupo focal como técnica de investigación cualitativa en salud: diseño y puesta en práctica. *Aten Primaria*, 25, 181-186.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, October). Gamification and education: A literature review. In *European Conference on Games Based Learning (Vol. 1, p. 50)*. Academic Conferences International Limited.
- Castellón, L., & Jaramillo, Ó. (2012). Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo. *Homo videoludens*, 2, 264-281.
- Colén, M. T., Giné, N., & Imbernón, F. (2006). La carpeta de aprendizaje del alumnado universitario: la autonomía del estudiante en el proceso de aprendizaje. *Octaedro-Universitat de Barcelona. Institut de Ciències de l'Educació*.
- Coomber, R. (1997). Using the Internet for survey research. *Sociological research online*, 2(2), 49-58.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- De Sena, A., Lisdero, P., & Scribano, A. (2015). *Caminos cualitativos: aportes para la investigación en Ciencias Sociales*. Ciccus.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In *Proceedings of the 15th international*

academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15). ACM.

Díaz-Bazo, Carmen del Pilar (2017). La investigación-acción en la educación básica en Iberoamérica. Una revisión de la literatura. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10 (20), 159-182. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-20.iaeb>

Flórez Ochoa, R. (2001). *Evaluación pedagógica y cognición*. Bogotá, McGrawHill.

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen. Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf (consultado el 14 de noviembre de 2019).

Galeano Cogollo, J. D., & Rodríguez Cubillos, L. E. (2016). El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés.

Gil Pallarés, M. (2015). Aprender a aprender inglés con las nuevas tecnologías: una propuesta didáctica para la educación primaria.

González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.

Gorman, P. (2010). Motivation and emotion. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>

Gunn, C., & McCallum, A. (2005). Climbing grammar mountain: An interactive learning experience. *English Teaching Forum*, 43, 38-41.

Hernández Canales, F., Alvarado, E., & Pineda, E. (1998). *Metodología de la investigación Manual para el desarrollo de personal de salud*. México. Limusa. OPS. Publicación Pasccap, (16).

Herrera, F., Ramírez, M., Roa, J. y Herrera, I. (2004) Tratamiento de las creencias motivacionales en contextos educativos pluriculturales. *Revista Iberoamericana De Educación*, 34 (1), 1-21. Recuperado de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2885>

Inga, C., Fredy, A., Ninapaytan Flores, D., & Segura Espinoza, H. A. (2014). La motivación y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa 1283 Okinawa, Ate-Vitarte, 2014.

Juan, A. D., & García, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Vol, 6(3), 169-185.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons. Cap 1: pp. 11-12.

Krueger, R. A. (1991). *El grupo de discusión: guía práctica para la investigación aplicada*. Pirámide.

Little, C. (2016). Technological Review: "Mentimeter" Smartphone Student Response System. *Compass, Journal of Learning and Teaching*, 9(13), 64-66.

- Macarro Asensio, R. M. (2017). La gramática del inglés a través de los grandes éxitos musicales.
- Mella, O. (2000). Grupos focales ("Focus groups"). Técnica de investigación cualitativa. Documento de trabajo, (3).
- Miravalles, F., & Vázquez, M. (2011). Descubrir la neurodidáctica: aprender desde, en y para la vida (Vol. 130). Editorial UOC.
- Molina Muñoz, P. J., & Del Mar Cuadra Arance, M. (2015). Actas de las VII Jornadas de Formación para Profesores de Español en Chipre.
- Moreno, A. I. (2004). Análisis de necesidades para el aula de lengua inglesa en Filología Inglesa: un estudio de caso.
- Morgan, D. L. (1996). Focus groups as qualitative research (Vol. 16). Sage publications.
- Morling, B., McAuliffe, M., Cohen, L., & DiLorenzo, T. M. (2008). Efficacy of personal response systems ("clickers") in large, introductory psychology classes. *Teaching of Psychology*, 35(1), 45-50.
- Muñoz, M. (2016). Las TIC en educación: "Kahoot!" como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física
- Najeeb, S. S. (2013). Learner autonomy in language learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 70, 1238-1242.
- Olivencia, J. J. L., & Martínez, N. M. M. (2015). Tecnologías de geolocalización y realidad aumentada en contextos educativos: experiencias y herramientas didácticas. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (31), 1-18.
- Ortiz-Colón, Ana-M., Jordán, Juan, & Agredal, Míriam. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773. Epub April 23, 2018. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Palazón-Herrera, José (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. *Opción*, 31(1), 1059-1079. [fecha de Consulta 30 de Junio de 2019]. ISSN: 1012-1587. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=310/31043005058>
- Palomino, G. (2015). Los Modelos Curriculares En El Diseño Del Proyecto Curricular De Una Institución Educativa Pública Del Nivel Secundario De Ayacucho (Tesis de Maestría). Lima: PUCP.
- Paraguay. Ministerio de Educación y Cultura. (2001). Los métodos de enseñanza de segundas lenguas. [Versión electrónica]. Campaña de Apoyo a la Gestión Pedagógica de docentes en Servicio. <<http://www.mec.gov.py/cms/adjuntos/2957?1308950316>> [Última consulta: 25 abril 2019]
- Poirier, C. R., & Feldman, R. S. (2007). Promoting active learning using individual response technology in large introductory psychology classes. *Teaching of psychology*, 34(3), 194-196.

- Pol, M. A. (2015). Determinantes de la demanda laboral en mercados de trabajo locales: Un análisis aplicado a la industria vitivinícola mendocina. *Trabajo y sociedad: Indagaciones sobre el empleo, la cultura y las prácticas políticas en sociedades segmentadas*, (25), 20.
- Pozzo, M. I., Borgobello, A., & Pierella, M. P. (2018). Uso de cuestionarios en investigaciones sobre universidad: análisis de experiencias desde una perspectiva situada. *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales*, 8(2).
- Prensky, M. (2005). Listen to the natives: December. *Educational Leadership*.
- Programa para jóvenes y adultos. ICPNA. (2018). Recuperado en: <http://www.icpna.edu.pe/programa-ensenanza/programa-de-ensenanza/programa-de-ingles/programa-de-jovenes-y-adultos/>
- Sampieri, H., & Collado, R. F. (2008). C. & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*, 5.
- Sánchez, M. (2009). Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras. Tejuelo: *Didáctica de la lengua y la literatura. Educación*, (5), 4.
- Scott, Andrew; Neustaedter, Carman. *Analysis of gamification in education*. Surrey: Connections Lab: Simon Fraser University, 2013.
- Sridharan, M., Hrishikesh, A., & Raj, L. S. (2012). An academic analysis of Gamification. *UX Magazine*, 6, 1-13.
- Tomás, N. (2019). "Mentimer", encuestas para el aula en tiempo real. *Observatorio de Tecnología Educativa No. 9*.
- UMB Virtual. (2018). Recuperado 5 de junio de 2020, de <https://umbvirtual.edu.co/>
- Vernon, S. (2006). Teaching grammar with fun learning games, [On-line]: Recuperado en: <http://www.simplyesl.com/articles/97/1/Teaching-Grammar-with-Fun-Learning-Games/Page1.html>.
- Wei-Pei, W. (2008). *Teaching English to Young Learners in Taiwan: Issues Relating to Teaching, Teacher Education, Teaching Materials and Teacher Perspectives*, Unpublished PhD Dissertation, University of Waikato.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Yolageldili, G., & Arikan, A. (2011). Effectiveness of using games in teaching grammar to young learners. *Online Submission*, 10(1), 219-229.

ANEXOS



ANEXO I: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Percepciones de los estudiantes acerca de la aplicación “Mentimeter” para promover la motivación en clases de niveles básicos de inglés en un instituto privado de Lima

Tipo de investigación: Investigación basada en el diseño

Investigación acción

X

Formulación de la pregunta de investigación:

¿De qué forma el uso de “Mentimeter” promueve la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés en un instituto privado en Lima?

Objetivo	Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías	Muestra	Técnicas	Instrumentos
Identificar las percepciones de los estudiantes sobre su participación y el uso de la aplicación “Mentimeter” en el curso de inglés.	Identificar las percepciones de los estudiantes sobre su participación en las clases de inglés empleando la herramienta Mentimeter.	Participación	Motivación percibida	Estudiantes	Encuesta	Cuestionario
	Describir la manera en que los estudiantes utilizan la aplicación de Mentimeter para la participación durante la gamificación de las clases.		Autonomía del estudiante		Observación	Diario docente
					Grupo focal	Protocolo grupo focal

ANEXO II: MATRIZ DE DISEÑO DE LAS SESIONES

N. ° de sesión	Descripción general de la actividad a desarrollar en la sesión	Justificación de la actividad ¿por qué y para qué se realiza la actividad?	Minutos totales y Fecha	Alineación con objetivos	Competencia que se fortalece en el desarrollo de la actividad
1	La primera sesión se desarrolló durante los últimos 30 minutos de clase. Los estudiantes trabajaron de forma individual, con el fin de utilizar preposiciones de tiempo, luego del quiz aplicado con "Mentimeter" se formuló una pregunta para generar discusión.	La actividad se realizó con el fin de reforzar lo que se presentó en la sesión; asimismo, se buscó extender la actividad gramatical de manera comunicativa.	30 minutos 31-08-19	Se alinea al objetivo específico 1 y 2, promover participación y desarrollar actividades de interacción.	Producción oral y gramática
2	Se presentó un video acerca de "holidays" y se procedió con la actividad de manera grupal (grupos de 3).	La actividad se realizó con el fin de presentar nuevo vocabulario, asimismo, se buscó que los estudiantes utilizaran el nuevo vocabulario en una conversación tipo role-play.	30 minutos 02-09-19	Se alinea al objetivo específico 1 y 2, promover participación y desarrollar actividades de interacción.	Vocabulario y producción oral
3	La sesión se realizó los últimos 30 minutos de clase, el objetivo fue recoger lo aprendido en la sesión enfocada en vocabulario. Actividad grupal.	La actividad se realizó con el fin de verificar el conocimiento obtenido en la unidad acerca del tema realizado en la unidad "festivals"	30 minutos 04-09-19	Se alinea al objetivo específico 1 y 2, promover participación y desarrollar actividades de interacción.	Sesión de repaso y cierre
4	Esta sesión se vio enfocada a conducir una actividad que pueda generar ideas para la producción escrita.	La actividad se realizó con el fin de preparar a los estudiantes para la producción escrita, se utilizaron lluvia de ideas y preguntas para organizar ideas.	30 minutos 07-09-19	Se alinea al objetivo específico 1 y 2, promover participación y desarrollar actividades de interacción.	Producción escrita y oral

5	<p>La sesión de innovación se dio luego de presentar una unidad gramatical acerca de adverbios de frecuencia. En primer lugar, se organizó grupos y se trabajó con actividades en "Mentimeter" para verificar la comprensión, identificar y corregir errores frecuentes en la unidad gramatical introducida.</p>	<p>La actividad se realizó para presentar el tema de adverbios, así como también para identificar ideas principales en un texto.</p>	<p>30 minutos 09-09-19</p>	<p>Se alinea al objetivo específico 1 y 2, promover participación y desarrollar actividades de interacción.</p>	<p>Gramática y comprensión lectora</p>
6	<p>Se realizó en la segunda parte de la clase luego de introducir el tema de trabajos, se generó discusión entre grupos y luego se socializó.</p>	<p>La sesión se realizó con el fin de presentar nuevo vocabulario a utilizar en una conversación.</p>	<p>30 minutos 11-09-19</p>	<p>Se alinea al objetivo específico 1 y 2, promover participación y desarrollar actividades de interacción.</p>	<p>Producción oral</p>
7	<p>Actividad en pares, con el fin de reforzar expresiones, vocabulario antes de una evaluación oral acerca de ropa, accesorios, etc.</p>	<p>La sesión se realizó con el fin de presentar nuevo vocabulario a utilizar en una conversación.</p>	<p>30 minutos 14-09-19</p>	<p>Se alinea al objetivo específico 1 y 2, promover participación y desarrollar actividades de interacción.</p>	<p>Producción oral y vocabulario</p>
8	<p>Se procedió a introducir el uso de count and noncount nouns, para luego realizar actividades escritas y orales.</p>	<p>La sesión se enfocó en que los estudiantes puedan ser capaces de generar oraciones utilizando count and noncount nouns de manera escrita y oral.</p>	<p>30 minutos 16-09-19</p>	<p>Se alinea al objetivo específico 1 y 2, promover participación y desarrollar actividades de interacción.</p>	<p>Producción escrita y producción - comprensión oral</p>
9	<p>Se realizó al final de la clase para repasar el uso de rutinas a través del presente simple. Actividad grupal.</p>	<p>La sesión se elaboró con el fin de dialogar sobre rutinas mediante el uso de la gramática adecuada.</p>	<p>30 minutos 18-09-19</p>	<p>Se alinea al objetivo específico 1 y 2, promover participación y desarrollar actividades de interacción.</p>	<p>Gramática y producción-comprensión oral</p>

ANEXO III: ENCUESTA/CUESTIONARIO

1. Objetivos: Identificar las percepciones de los estudiantes sobre su motivación hacia el curso de inglés a través del uso de la aplicación "Mentimeter"

2. Tipo de instrumento: Encuesta

3. Responsable: Docente

4. Participantes: Estudiantes de básico 3

5. Tiempo: 5 minutos

6. Lugar y Fecha: Instituto de idiomas, 22 de octubre, 2019

7. Materiales: Aula virtual, Google Docs, Celulares

8. Condiciones adicionales: Acceso a internet

9. Pautas para los participantes:

a. Antes de la aplicación del instrumento: En primer lugar, deseo agradecerles por este espacio para realizar este cuestionario. El objetivo es identificar su percepción y opinión en cuanto al desarrollo de las clases de inglés. En el presente cuestionario tendrán cuatro alternativas: totalmente de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

b. Cierre de la aplicación del instrumento: Muchas gracias por participar en la presente encuesta; asimismo, cabe resaltar que la información brindada es confidencial y anónima.

Categoría	Ítems	N.º de orden del ítem
Motivación percibida	Sentí que "Mentimeter" es divertido.	1
	Sentí que con el uso de "Mentimeter" aprendía más rápido.	2
	Fue fácil compartir el contenido de las sesiones de "Mentimeter" con los compañeros.	3
	Me sentí motivado al usar mi celular para acceder a "Mentimeter".	4
	Me gustó la competencia en las sesiones de "Mentimeter".	5
	Me entusiasmó aprender a través de "Mentimeter".	6

Participación	Fue fácil acceder a “Mentimeter” y compartir opiniones con mis compañeros.	1
	Discutí con mis compañeros las preguntas mostradas en las sesiones de “Mentimeter”.	2
	Respondí con la mayor precisión posible a cada ítem o pregunta en cada sesión de “Mentimeter”.	3
	Respondí lo más rápido que pude, a cada ítem o pregunta de “Mentimeter”.	4
	Presté más atención durante las clases porque esperaba ganar en las sesiones de “Mentimeter”.	5
Autonomía del estudiante	Sentí que controlé mi proceso de aprendizaje.	1
	Sentí que mi experiencia de aprendizaje fue personalizada.	2
	Fue fácil relacionar el contenido de “Mentimeter” con los temas del curso.	3
	Fue fácil comprender la razón de las recomendaciones del docente.	4
	Me sentí confiado al usar “Mentimeter”.	5
	Identifiqué mis errores al usar “Mentimeter”.	6
	Reconocí dónde puedo mejorar para seguir avanzando con mi aprendizaje.	7
	Sentí que era responsable de mi aprendizaje al usar “Mentimeter”.	8

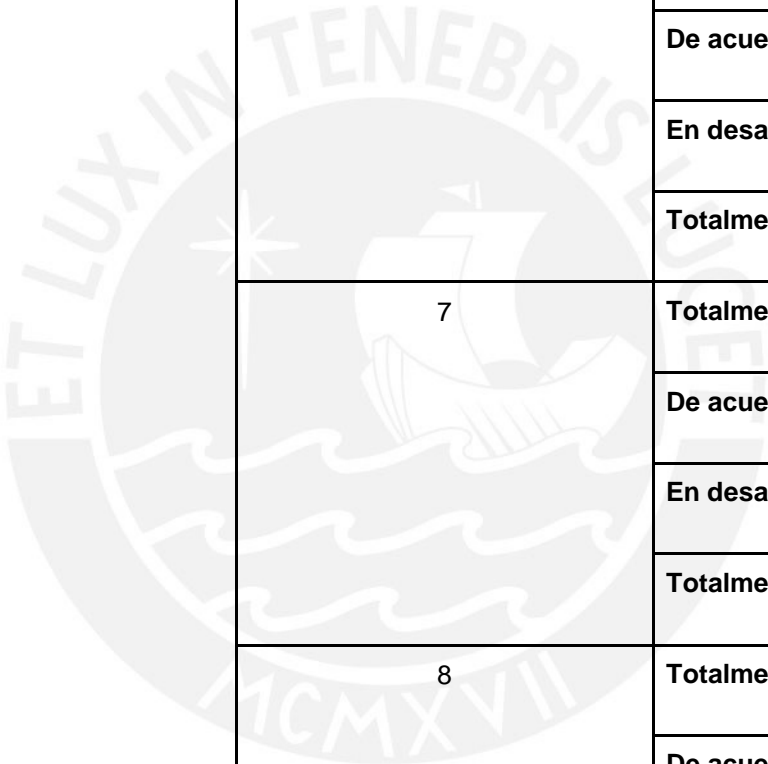
10. Matriz de codificación:

Categorías	Pregunta	Alternativas
Motivación percibida	1	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	2	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	3	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	4	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
5	Totalmente de acuerdo:	
	De acuerdo:	
	En desacuerdo:	

		Totalmente en desacuerdo:
	6	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
Participación	1	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	2	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	3	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	4	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:

		Totalmente en desacuerdo:
	5	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
Autonomía del estudiante	1	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	2	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	3	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	4	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:

		Totalmente en desacuerdo:
	5	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	6	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	7	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
		Totalmente en desacuerdo:
	8	Totalmente de acuerdo:
		De acuerdo:
		En desacuerdo:
Totalmente en desacuerdo:		



ANEXO IV: GUÍA DE ENTREVISTA (GRUPO FOCAL)

Datos del informante: Buenas tardes, soy alumna de la Escuela de Posgrado de la Pontificia Universidad Católica del Perú, del programa de Maestría en Docencia Universitaria.

Fecha: lunes 9 de diciembre 2019

Hora de inicio: 16:00

Hora final: 17:00

Preguntas:

1. ¿Qué actividades te ayudaron a participar más en clases?
2. ¿Cómo consideras ha sido tu participación en la clase? ¿puedes darme un ejemplo de la manera como te involucras?
3. ¿Consideras que la participación en clase es importante para tu aprendizaje? ¿Cómo, podrías dar algún ejemplo?
4. ¿Qué herramientas digitales utilizadas en la clase ayudaron a tu aprendizaje? ¿Cómo? ¿Recomendarías alguna de ellas? ¿por qué?
5. ¿De qué manera pudiste afrontar las tareas o actividades presentadas en “Mentimeter”? ¿Qué estrategias funcionaron para cumplir con las tareas?
6. ¿Consideras que las clases trabajadas con “Mentimeter” te facilitaron el aprendizaje? ¿Cómo? ¿Consideras importante tener los resultados de tus respuestas al usar “Mentimeter”? ¿Por qué?
7. ¿Consideras que fue fácil identificar tus errores al usar “Mentimeter”? ¿De qué forma?

Agradecimiento: Muchas gracias por brindarme su tiempo para realizar esta reunión donde hemos podido compartir sus percepciones acerca de la innovación aplicada a través de la herramienta gamificada “Mentimeter”.

Despedida: Ha sido un gusto contar con su ayuda y participación, si alguno desea contactarme para saber acerca de los resultados de esta investigación les dejo mi correo: ameliahonoriovargas@gmail.com.

ANEXO V: ENTREVISTA (GRUPO FOCAL)

DO: ¿Qué actividades te ayudaron a participar más en clase?

E1: Trabajar en pares: aprendía al explicarle a su compañero

E2: Jugar “Mentimeter” y “Kahoot!”

E3: Le da vergüenza hablar en el salón, pero entre dos personas pueden ayudarse mutuamente. Igual con los juegos, le resulta más didáctico.

E4: Trabajar en par, o mediante juegos. Ayudarse entre ambos. Al final solo es marcar.

E5: En grupo, le ayudaba a hablar más, o aprender por repetir las cosas.

E5: Ayuda a la pronunciación, trabajar en parejas. El compañero te corrige.

DO: ¿Cómo consideras ha sido tu participación en clase: (Involucrarse en clase)?

Todos: Motivados por puntos. Interactuaban levantando la mano para participar.

E1: Normal, regular. Responde cuando le preguntan, es un reto.

E2: Regular, no levanta la mano. Sólo cuando le preguntan o le mandan a leer.

E3: Muy activa. Le gusta levantar la mano cuando sabe la respuesta. También le da vergüenza participar. Entiende que de los errores se aprende. Involucrarse por sorteo.

E4: Regular. No le gusta hablar mucho. Se involucraría con la actividad de la ruleta. “Mr. Hippo”.

E5: Le motivaba ver que otros estuvieran más activos.

DO: ¿Consideras que la participación en clase es importante para tu aprendizaje?

E1: Mientras más participas aprendes más a pronunciar, y se te va el miedo. Si te equivocas la profesora te puede corregir. No hay un castigo.

E2: De los errores se aprende.

DO: ¿Qué herramientas digitales utilizadas en la clase ayudaron a tu aprendizaje?

Todos: “Wordreference”, “Kahoot!”, “Mentimeter”.

E1: Ver imágenes en Google para asociar la palabra con la imagen.

DO: ¿Recomendarían alguna?

Todos: Sería bueno que lo hagan en todos los básicos.

E1: “Kahoot!” y “Mentimeter” te despiertan. Competir y participar.

E2: Cuando no hay juegos didácticos no quieres seguir avanzando. Quieres que termine la clase.

DO: ¿De qué manera pudiste afrontar las tareas, actividades o retos presentados en Mentimeter?

E1: Resolverlo en grupo. El compañero te ayudaba.

E2: No le gustaba competir, marcaba mal a propósito. En estudios no es competitivo.

DO: ¿Marcan la respuesta porque quieren más puntos o porque quieren entender?

E1: Puntos

E2: Si lo haces mal y rápido, no hay puntos.

DO: ¿Consideras que las clases trabajadas con “Mentimeter” facilitaron tu aprendizaje?

E1: A diferencia de “Kahoot!”, “Mentimeter” te obliga a escribir. Es más completo.

E2: Tienes que recordar el vocabulario.

DO: ¿Actividades en el libro individualmente o en “Mentimeter” con tus compañeros?

E1: En el libro puedes escribir y ordenar tus ideas, y comparar.

E2: Primero el libro y después a la hora de competir el “Mentimeter”. Se complementan.

E3: Depende de la persona, algunos les gusta más en el libro otros en el celular.

Todos: Repaso con “Mentimeter” facilita el aprendizaje.

DO: ¿Consideras importante saber el resultado de las respuestas?

E1: De ahí aprendes.

E2: Comparas tus errores.

E3: Importante saber si está bien o si está mal.

DO: ¿Consideras que fue fácil identificar tus errores al usar “Mentimeter”?

(No se respondió)

DO: ¿Qué hacen para practicar sus errores?

E1: Tarea

E2: Al conocer tu error, te marca.

DO: ¿Prefieren que el docente explique el error o prefieren tratar de explicarlo?

E1: Primero uno mismo y que el docente confirme.

DO: ¿Otra recomendación para el uso de “Mentimeter”?

E1: Que lo usen el próximo año.

E2: “Mentimeter” es más formal. “Kahoot!” es más para niños, pero igual didáctico.

DO: Recomendación: ¿En pares o en grupos?

E1: En pares

E2: En grupo

E3: Entre muchos se aprende la idea de aprender. No todos se ayudan.

DO: ¿Individualmente?

E1: Si lo haces solo no hay quien te apoye.

E2: Sí podría ser individual, es un reto. Pero también es mejor que haya quien te apoye en caso no recuerdes algunas cosas.

DO: ¿Recomendaciones al profesor?

E1: Que sea más didáctico. No nos movemos.

DO: ¿Recomendaciones en mi clase?

E1: Uso de “keywords”. Aprender la pronunciación. Uso de la pizarra.

E2: Separar la diversión de la seriedad. El salón se había vuelto escandaloso. Poner mano firme.

E3: Clase perfecta.

DO: ¿Recomendarían “Mentimeter”?

E1: Sí.

E2: Es más completo, pero falta que sea más didáctico. Más emoción.

E3: Es muy completo, mejor que "Kahoot!". Le falta color, vida.

