

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

Escuela de Posgrado



Percepciones de los docentes y estudiantes sobre los aportes
del uso de Plickers en las clases de inglés

Tesis para obtener el grado académico de Magíster en Integración e
Innovación Educativa de las Tecnologías de la Información y la
Comunicación que presenta:

Fiorella Ivette Aguilar Vargas

Karla Jimena García Barturén

Asesora:

Edith Soria Valencia

Lima, 2022

RESUMEN

La motivación es un aspecto esencial en el aprendizaje del inglés, por ello es crucial que los docentes utilicen nuevas estrategias de aprendizaje para atraer a los estudiantes con el curso. Hoy por hoy, la tecnología tiene un rol importante en los procesos de enseñanza-aprendizaje pues ofrecen una variedad de metodologías que despiertan el interés de los educandos. Una de ellas es la gamificación, estrategia que promueve la motivación y participación de los estudiantes. Esta estrategia se aplica por medio de herramientas, una de ellas es Plickers. En este contexto, la presente investigación se propone responder a la pregunta ¿Cuáles son las percepciones de los docentes y estudiantes de una institución educativa privada de Lima sobre los aportes del uso de Plickers en clases de inglés? El propósito principal de la investigación fue analizar las percepciones de los docentes y estudiantes de una institución educativa privada de Lima sobre los aportes del uso de Plickers en la enseñanza del idioma inglés. El enfoque metodológico es cualitativo, el tipo es empírico y el nivel descriptivo. Se entrevistó a los docentes de inglés de la institución y se aplicó un cuestionario a los estudiantes sobre el uso de Plickers en las clases de inglés. Los resultados obtenidos evidencian que Plickers es una herramienta tecnológica que genera motivación en los estudiantes, fomenta el trabajo colaborativo y permite a los docentes realizar una evaluación formativa. Todo ello con el fin de mejorar el desempeño académico y así lograr un aprendizaje significativo a través del juego.

AGRADECIMIENTO

*A Dios, porque él nos ampara,
dándonos fortaleza para
seguir adelante.*

*A nuestros padres, por su constante apoyo
y por empujarnos siempre
a ser mejores cada día.*

*A nuestra asesora Edith, no hubiera sido posible
finalizar esta etapa sin su ayuda
y su confianza en nosotras.*

*A Giann, por la paciencia, ánimos y apoyo incondicional
en esta última etapa
de crecimiento profesional.*

*A César, porque a su manera,
siempre estuvo presente para apoyarme
y alegrar esos momentos de tensión y trabajo.*

*A Mariel, por su amistad, apoyo y disposición
a cualquier hora del día
para acompañarnos en esta etapa.*

ÍNDICE

Introducción	1
PRIMERA PARTE: MARCO DE LA INVESTIGACIÓN	5
CAPÍTULO I. PLICKERS: UNA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN	5
1.1 La gamificación	5
1.2 Elementos que intervienen en la gamificación	7
1.3 La gamificación en la Educación Básica Regular	10
1.3.1 Teorías asociadas a la gamificación educativa	11
1.3.2 Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje	13
1.4 Plickers como herramienta de gamificación	15
1.4.1 Funcionamiento de Plickers	16
1.4.2 Beneficios y limitaciones en el uso de Plickers	18
1.4.3 Plickers en el proceso de aprendizaje	20
CAPÍTULO II. PLICKERS: UNA ALTERNATIVA PEDAGÓGICA PARA LA EVALUACIÓN FORMATIVA	26
2.1 Evaluación en el proceso de aprendizaje de estudiantes	26
2.1.1 Marco conceptual de la evaluación formativa	31
2.1.2 Evaluación formativa para el aprendizaje del inglés	32
2.2 Plickers como herramienta para la evaluación formativa	35
CAPÍTULO III. PERCEPCIÓN DOCENTE SOBRE EL USO DE LAS TICS EN LAS CLASES DE INGLÉS	38
3.1 Percepción del docente	38
3.2 Enfoques en la enseñanza del inglés	41
3.2.1 Enfoque tradicional	43
3.2.2 Enfoque natural	44
3.2.3 Enfoque estructural	45

3.2.4	Enfoque comunicativo	46
3.3	El uso de las TIC en las clases de inglés	48
3.3.1	Importancia del uso de las TIC en las clases de inglés	51
3.3.2	Beneficios y limitaciones del uso de las TC y de Plickers en las clases de inglés	53
SEGUNDA PARTE: DISEÑO METODOLÓGICO Y RESULTADOS		59
CAPÍTULO IV. DISEÑO METODOLÓGICO		59
4.1	Problema de la investigación	59
4.2	Objetivos de la investigación	60
4.3	Categorías de la investigación	60
4.4	Enfoque metodológico, tipo y nivel de la investigación	61
4.5	Método de la investigación	64
4.6	Técnicas e instrumentos	67
4.6.1	Diseño de instrumentos	70
4.6.2	Validación de instrumentos	70
4.6.3	Aplicación de instrumentos	72
4.7	Procedimiento para organizar la información recogida	73
4.8	Protocolo de consentimiento informado	75
CAPÍTULO V. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS		80
	Conclusiones	112
	Recomendaciones	114
	Referencias bibliográficas	115
	Anexos	122

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Percepciones sobre el funcionamiento de Plickers	83
Figura 2: Percepciones sobre la incorporación de Plickers en las secuencias didácticas	88
Figura 3: Percepciones sobre la motivación del aprendizaje a través de Plickers I	93
Figura 4: Percepciones sobre la motivación del aprendizaje a través de Plickers II	98
Figura 5: Percepciones sobre el aprendizaje con el uso de Plickers	101
Figura 6: Evaluación formativa a través de Plickers	106



INTRODUCCIÓN

La integración de la tecnología a las aulas se ha convertido en una necesidad en el siglo XXI ya que tienen como principal objetivo mejorar el aprendizaje. Como señalan Elmanhdi, Al-Hattami y Fawzi (2018), el mejor camino para motivar y animar a los estudiantes a aprender está ligado con su pasión por la tecnología y las herramientas digitales. Efectivamente, en el ámbito educativo, el uso de las TIC se ha desarrollado vertiginosamente debido a que en todos los niveles educativos se trabaja con ordenadores y gran parte de las escuelas cuentan con acceso a Internet. Esto ha permitido que los profesores se capaciten y apliquen las TIC en sus clases pues constituyen grandes ventanas para acceder al conocimiento.

El uso de dispositivos tecnológicos, como tablets o smartphones, se ha ido trasladando a la educación, pues son medios que permiten que se acceda a la información, se investigue y se aprenda. El uso de estos aparatos es conocido como aprendizaje móvil o mobile learning, el cual facilita la construcción de conocimiento y la resolución de diversas tareas de manera autónoma (Álvarez, 2019). Como parte de esta nueva forma de aprender, se crearon diversas herramientas y aplicaciones móviles educativas para que puedan ser usadas en clases y potenciar el aprendizaje de una forma lúdica. Para Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011), este proceso es conocido como gamificación, estrategia que toma los elementos del juego y los desarrolla en contextos no lúdicos. El uso de metodologías del juego para actividades educativas constituye una efectiva forma de incrementar la motivación, participación, colaboración y expresión, aspectos sumamente importantes y necesarios a la hora de aprender un idioma extranjero.

Bajo este contexto de transformación de la educación gracias al uso de las TIC, los procesos de enseñanza-aprendizaje comenzaron a cambiar y a usar herramientas virtuales que permitan potenciar el aprendizaje de los educandos. En este sentido, la enseñanza del idioma inglés también ha sufrido transformaciones siendo de vital importancia generar motivación en sus aprendices por aprender esta lengua. Dentro de este contexto, se planteó la pregunta de investigación ¿Cuáles son las percepciones de los docentes y estudiantes de una institución educativa privada de Lima sobre los aportes del uso de Plickers en clases de inglés?

Plickers es un sistema de respuesta basado en juegos, en donde es posible crear un set de cinco preguntas de cualquier tema y de manera divertida. A su vez, se define como una herramienta de evaluación formativa centrada en el estudiante y que permite crear sets de preguntas incluyendo imágenes y con respuesta múltiple o verdadero/falso (Plickers, 2018; López, 2016 citado en Argudo, 2017).

Los beneficios del uso de Plickers en las clases de inglés son varios, entre ellos: incrementa la motivación de los estudiantes pues constituye una actividad dinámica y diferente que rompe con la rutina y la actitud pasiva de algunos estudiantes a la hora de aprender un idioma. Asimismo, gracias al uso de Plickers la clase se vuelve atractiva y retadora pues todos los estudiantes tienen la oportunidad de intervenir e interactuar con los demás y así utilizar la lengua como si fuera la materna (Oliva, 2016). Otro beneficio se relaciona con el aumento de la atención de los estudiantes, pues los elementos de esta herramienta los mantiene a la expectativa de las preguntas o imágenes que se presentan. Esto genera que los estudiantes se sientan comprometidos con las actividades que el docente proponga y se muestren con una mejor disposición (Pintrich y Schunk, 2006).

Las investigaciones realizadas respecto a Plickers sobre los aportes de su uso en la enseñanza del idioma inglés, demuestran que uno de los principales aportes de esta herramienta es su uso para realizar una evaluación formativa real y de forma fácil pues permite recolectar evidencias que son insumos para evaluar el desempeño de los estudiantes (Michael, Anak Ejeng, Anak Udit y Md, 2019). Si bien Plickers se presenta como un cuestionario tipo juego para los estudiantes, sus características permiten brindar un asesoramiento inmediato a los estudiantes cuando cometen errores debido a que trabaja con un sistema de respuesta rápida. Otro de los aportes de Plickers es la versatilidad de su uso en las clases de inglés pues puede utilizarse como una herramienta para asesorar, para realizar el warm-up o como un exit ticket (Darmick, 2015). En la investigación realizada por Noni y Salija (2019) se evidencia otro gran aporte del uso de Plickers en las clases de inglés, el cual está relacionado con el aumento de la comprensión lectora. Los autores señalan que Plickers ayuda y alienta a los estudiantes a mejorar su comprensión lectora ya que pueden descargar esta herramienta fácilmente y

practicar en casa lo aprendido en clases.

En base a ello, el objetivo general de la investigación fue analizar las percepciones de los docentes y estudiantes de una institución educativa privada de Lima sobre los aportes del uso de Plickers en la enseñanza del idioma inglés. Asimismo, se plantearon tres objetivos específicos; el primero, describir las percepciones de los docentes sobre los aportes del uso de Plickers en la gamificación de las clases de inglés; el segundo, identificar en las percepciones de los estudiantes los beneficios del uso de Plickers en las clases de inglés; el tercero, explicar cómo los docentes utilizan Plickers para la evaluación formativa en la enseñanza del idioma inglés.

En la institución educativa donde se realizó el estudio, el asesoramiento de la Universidad del Pacífico sugirió implementar el uso de esta herramienta en el desarrollo de las clases de inglés desde el nivel inicial hasta el nivel secundario; no obstante, esto no fue realizado por todos los docentes del área. Por ese motivo, la investigación es pertinente porque insta un antecedente para conocer cómo la herramienta Plickers ha aportado en el aprendizaje del inglés de los estudiantes y si esto ha trascendido en la motivación por aprender el idioma. A su vez, se podrá saber si esta herramienta permite que los docentes realicen una evaluación formativa real e inmediata. En efecto, esto permitirá conocer si es beneficioso para la enseñanza del inglés.

La línea de investigación en que se ajusta el estudio es Aprendizaje potenciado por tecnología, dentro de la sublínea de investigación. La investigación fue desarrollada bajo el enfoque metodológico cualitativo, de tipo empírico y nivel descriptivo. Las categorías generales que se propusieron de forma preliminar fueron las siguientes, Plickers como herramienta de gamificación y Plickers como herramienta para la evaluación formativa. El procedimiento metodológico del estudio fue el estudio de casos pues se enfocó en las experiencias y percepciones subjetivas de un grupo de participantes, ya que se buscó comprender cómo el uso de Plickers adquirió un sentido relevante en las clases de inglés. Debido al enfoque de investigación, se contó con la participación de los docentes de inglés y estudiantes de primaria y secundaria como informantes. Para los objetivos de la investigación, se utilizaron dos técnicas de recolección de datos, la entrevista y la encuesta. Los instrumentos que se utilizaron fueron validados a través de expertos.

La presente investigación está organizada en dos partes. La primera consta del marco teórico dividido en tres capítulos. En el primer capítulo, se detalla el concepto de gamificación, sus elementos y su uso en la Educación Básica Regular. Asimismo, se presenta a Plickers como una herramienta de gamificación, se detallan sus funciones, ventajas y limitaciones, su incorporación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sus beneficios en las clases de inglés. El segundo capítulo, está centrado en el uso de Plickers como una herramienta para la evaluación formativa. El tercer capítulo, desarrolla la aplicación de las tecnologías en las clases de inglés haciendo hincapié en su importancia, así como en los beneficios y limitaciones. A su vez, se señalan los aportes de la gamificación en la enseñanza del inglés.

La segunda parte presenta el enfoque de investigación, el tipo y nivel, las técnicas e instrumentos, el procedimiento para organizar la información y el protocolo de consentimiento informado. En la tercera parte se presenta los resultados y la discusión de los mismos.

Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones del estudio y las referencias bibliográficas utilizadas.

PRIMERA PARTE: MARCO DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I. PLICKERS: UNA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN

En el capítulo I se desarrollan el origen de la gamificación y su definición. Asimismo, se desarrollan los componentes que intervienen en una actividad gamificada. Posteriormente, se hablará sobre la gamificación en la educación básica, cómo se incorpora en el proceso de aprendizaje y bajo qué teorías pedagógicas se inserta. Después, se hablará sobre el origen y definición de una herramienta tecnológica utilizada en la gamificación llamada Plickers. De igual manera, se señalan las características, funcionamiento y los usos pedagógicos que se le puede dar por parte de los docentes. Por otro lado, se mencionan las ventajas y las limitaciones de su uso para luego revisar cómo Plickers puede incorporarse dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y los beneficios que tiene esta herramienta en las clases de inglés.

1.1 La gamificación

La gamificación es un término que ha sido utilizado en diferentes escenarios; sin embargo, sus orígenes se remontan a la industria de medios digitales entre los años 2008 y 2010. Al respecto, Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) señalan “the first documented uses dates back to 2008, but gamification only entered widespread adoption in the second half of 2010, when several industry players and conferences popularized it”¹ (p. 1). Así, el término se popularizó y se convirtió en una nueva tendencia que tiene busca mejorar la participación de los estudiantes en las sesiones de aprendizaje y promover ciertas actitudes (Bicen y Kocayun, 2018 citados en Álvarez, 2019).

La gamificación puede definirse de modo general como el uso de recursos propios de los juegos, como el diseño, dinámicas, elementos, entre otros; en contextos no lúdicos con el fin de modificar comportamientos de los individuos, motivándolos para lograr beneficios que son complejos de generar con el uso de herramientas convencionales (Teixes, 2014; Fernández, Huete, Rodríguez-Avila y Rodríguez-

¹ “Los primeros usos documentados datan del 2008, pero la gamificación solo entró en adopción generalizada en la segunda mitad del 2010, cuando varios actores de la industria y conferencias lo popularizaron”.

Cano, 2014). De modo específico, Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) señalan que “gamification is the use of game design elements in non-game contexts”² (p. 2). Ambas definiciones señalan que la gamificación aplica recursos propios de los juegos a otros contextos o áreas para crear ambientes más dinámicos y divertidos. Esto permitirá una participación activa y demandará mayor empeño de los beneficiarios para implicarse en actividades innovadoras y creativas que promuevan el aprendizaje a través del juego (Jaume, Lera, Vives, Moya y Guerrero, 2016 citados en Álvarez, 2019).

Para Woodcock y Johnson (2018 citado en Álvarez, 2019) la gamificación “se entiende como la aplicación de sistemas de juego: competencia, recompensas, cuantificando el comportamiento del jugador/usuario - en dominios que no son del juego, como el trabajo, la productividad y aptitud” (p. 542). En efecto, utilizar elementos de distracción para contextos serios constituye un eficaz modo para incrementar la concentración, el esfuerzo y, sobre todo, la motivación de los participantes. Esto ocurre porque gracias al juego, el ser humano puede satisfacer algunos deseos o necesidades como: “el reconocimiento, la recompensa, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión, el altruismo, todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas” (Sánchez, 2015; Gonzáles, 2014 citados en Álvarez, 2019, p. 15).

Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) señalan que la gamificación se divide en tres principales segmentos que tienen que ver con la motivación y el comportamiento de los usuarios: “1) the implemented motivational affordances, 2) the resulting psychological outcomes y 3) the further behavioral outcomes”³ (p. 2). Dichas partes se evidencian antes, durante y después de adaptar algún recurso. Esto sucede ya que las emociones y motivaciones de los participantes se evidenciarán a lo largo de la dinámica propuesta. Pues, como se mencionó en párrafos anteriores, la gamificación traslada la metodología del juego (logros, exploración, imposición y socialización de los juegos) a contextos en los que la motivación tiene que ver con el logro de objetivos, donde los resultados serán difundidos para el entorno (Aranda,

² “La gamificación es el uso de elementos de diseño de juegos en contextos ajenos al juego”.

³ “1) Las posibilidades motivacionales implementadas, 2) los resultados psicológicos resultantes y 3) los resultados conductuales adicionales.

2015).

Por su parte, Deterding et al. (2011 citado en Álvarez, 2019) señala que la gamificación se define mejor como juegos en lugar de jugar. En inglés se evidencia mejor la diferencia, pues se conceptualizan como *game* y *play* respectivamente, donde el último refiere al uso de juguetes. Por otro lado, el autor afirma que la gamificación se sitúa en entornos no relacionados con el juego. Asimismo, recalca el uso de elementos propios de los juegos para difundir un mensaje o transformar el comportamiento de las personas a través de experiencias lúdicas que los motive, disfruten para que así se comprometan e involucren en el desarrollo de las actividades (Llorens, 2016). Esto significa que, si los docentes insertan adecuadamente los elementos de la gamificación en una clase, será posible alcanzar los objetivos educativos propuestos y, sin duda, esto repercutirá de manera positiva en los estudiantes.

1.2 Elementos que intervienen en la gamificación

Como se mencionó en el apartado anterior, la gamificación toma elementos propios del juego para utilizarlos en entornos no lúdicos: educación, salud, negocios, entre otros. Los elementos de la gamificación están formados por componentes, mecanismos y dinámicas. Cuando estos elementos interactúan y cumplen sus funciones específicas, se estará logrando el propósito de la gamificación.

A continuación, se explican los elementos de la gamificación bajo la perspectiva de los autores Wood, Reiners, Gregory y Teras (2015 citados en Álvarez, 2019).

a. Componentes

Los componentes “son los sistemas que hacen que el progreso en el juego o sistema sea visible. La selección de estos está relacionada con la intención y el propósito del sistema, los usuarios y herramientas involucradas” (Teixes, 2014; Wood & Reiners, 2015; Wood et al. 2015 citados en Álvarez, 2019, p. 16). Los componentes pueden entenderse como bloques que forman parte de la construcción de un sistema. Para Borrás (2015), los componentes son elementos concretos o instancias asociadas a las dinámicas y los mecanismos. En ellos

destacan niveles, logros, avatares, insignias, objetos virtuales, puntos, tablas de calificación, entre otros.

Los tres componentes más conocidos son los PBL: Points (puntos), Badges (medallas) y Leaderboards (clasificaciones) (Teixes, 2014 citado en Álvarez, 2019). A continuación, se especificará cada uno de ellos.

En primer lugar, los puntos son sistemas de medición que permiten observar el progreso del usuario, lo que conlleva a conocer su evolución en las distintas dinámicas que participe. Los puntos posibilitan cuantificar y concretizar el éxito de los participantes (Wood et al., 2015 citado en Álvarez, 2019). Asimismo, existen diversos prototipos de puntajes: los puntos de experiencia se emplean para retribuir ciertas actividades que el participante va logrando; los puntos compensables, a diferencia de los anteriores se pueden sustituir por algo y, los puntos sociales, se generan por las acciones de otro, por ejemplo, por medio de *likes* (Teixes, 2014 citado en Álvarez, 2019). Cabe resaltar que cuando se planifica gamificar un contexto determinado, es necesario acordar el tipo de puntaje o la cantidad que se le dará a los participantes. Como se ha mencionado anteriormente, los puntos permiten definir el progreso de los jugadores o visualizar su evolución durante la experiencia lúdica.

En segundo lugar, las medallas simbolizan el éxito y los logros alcanzados. Estas son utilizadas para motivar al integrante a alcanzar sus metas en el juego (Wood y Reiners, 2015 citados en Álvarez, 2019). Las medallas son flexibles y complementan los sistemas de puntos; ya que, por una determinada proporción de puntos alcanzados, se puede obtener una medalla o algún reconocimiento. Además, como señala Wood et al. (2015 citado en Álvarez, 2019), en el ámbito educativo pueden ser usadas para estimular el autoaprendizaje.

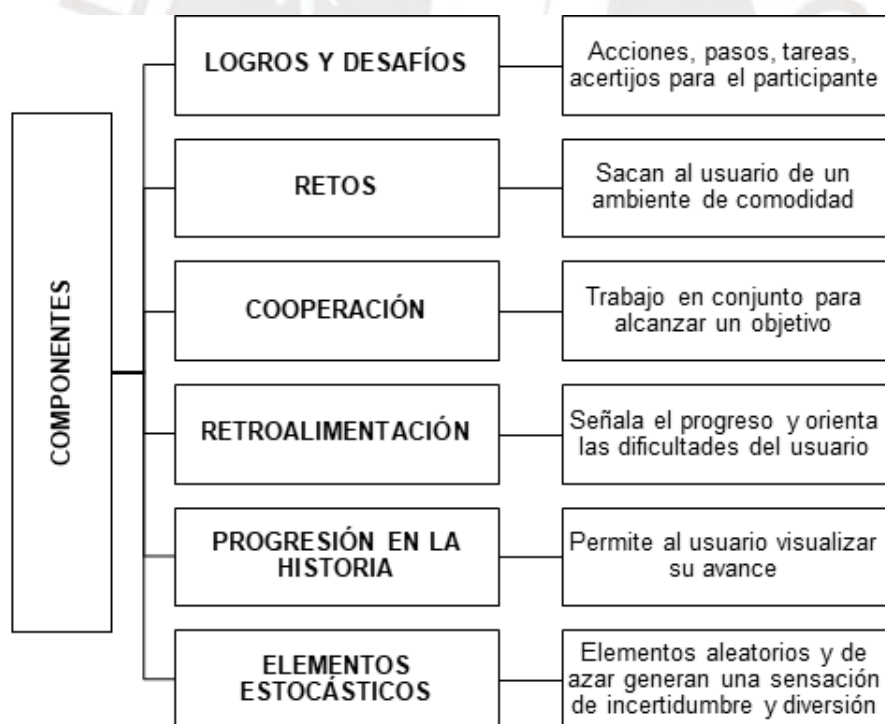
En tercer lugar, las clasificaciones permiten comparar el progreso de los participantes al mostrar tablas de posiciones con los puntos ganados por cada uno. Posibilitando al usuario juzgar, comparar y medir su éxito en relación a sus contrincantes (Wood et al. 2015 citado en Álvarez, 2019). Por otro lado, las clasificaciones permiten ordenar de manera visual a los jugadores según el logro de

los objetivos de juego. Con esto, cada uno podrá ver en qué nivel se encuentra en relación a los demás y cuál ha sido su nivel de éxito en cada partida (Teixes, 2014 citado en Álvarez, 2019).

b. Mecanismos

Los mecanismos se vinculan con la evolución de un componente particular para derivar medidas de éxito, respuesta rápida y feedback. Tal es así que los mecanismos que se utilicen deben permitir que el avance del jugador sea visible, considerándose como las reglas del juego (Wood et al. 2015 y González, 2016 citados en Álvarez, 2019). Las mecánicas, como lo llama Borrás (2015) son reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar y a la vez comprometer al usuario a que siga jugando.

Como los mecanismos definen el progreso del juego, a continuación, se presenta un organizador visual con los más resaltantes de acuerdo a Wood y Reiners (2015 citados en Álvarez, 2019, p. 19) y Werbach (2013 citado en Borrás, 2015):



Como se ha mencionado anteriormente, es importante determinar los mecanismos del juego porque estos direccionan la actividad lúdica y brindan las reglas que el usuario deberá seguir para obtener una recompensa.

c. Dinámicas

Las dinámicas de juego “son las necesidades o deseos básicos del ser humano: deseo de estatus, de logro, competición, reconocimiento, capacidad de expresión, etc. que buscará satisfacer por medio de los mecanismos y componentes.” (González, 2016; Teixes, 2014 citados en Álvarez, 2019, p. 19). Las dinámicas se relacionan con la parte psicológica de los juegos pues se basan en el comportamiento de los participantes. Las dinámicas son aspectos globales en donde un sistema de gamificación debe orientarse como efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante” (Herranz, 2013 citado en Borrás, 2015).

De acuerdo a Werbach y Hunter (2015 citados en Álvarez, 2019), hay cinco dinámicas resaltantes en los sistemas de gamificación: a) Las restricciones, son las normas, pautas, limitaciones y libertad para el participante. b) Las emociones, desde felicidad hasta frustración y todo lo que puede producir un juego. c) La narrativa, se refiere a la explicación de la actividad a realizar ya que da una idea general del reto y permite que los jugadores sepan qué hacer (Borrás, 2015). d) La progresión o evolución del jugador, permite que el participante esté al tanto de su crecimiento y evolución en el juego y sienta que se supera y que solo depende de él su mejoría. e) Las relaciones, se refieren a las interacciones sociales que se dan entre los jugadores donde se pueden generar lazos de amistad y altruismo. f) Estatus o reconocimiento se relaciona con la necesidad humana de ser reconocido y premiado por medio de puntos, medallas, clasificaciones, etc.

Es importante señalar que los elementos de la gamificación interactúan de principio a fin en todo el proceso del juego. Lo cual ocasiona en los jugadores mayor compromiso, motivación, diversión, trabajo en equipo, entre otros. Sin embargo, es necesario que estos se plantean adecuadamente y para así lograr una interacción eficaz entre los participantes y poder generar estas actitudes.

1.3 La gamificación en la Educación Básica Regular

La gamificación es el uso de juegos o recursos didácticos dentro de la clase donde el estudiante se pueden sentir en plena libertad de jugar mientras aprende. Como

se ha dicho anteriormente, el término de gamificación se usa mayormente con las TIC, sin embargo, es un elemento imprescindible como propuesta de diversas actividades dentro de las aulas, estas cuenten o no con la tecnología, lo que importa es que el estudiante se implique en la clase y participe de manera activa.

La gamificación en educación consiste en realizar una actividad lúdica o llevar al aula juegos que integren a los estudiantes y les ofrezcan una manera distinta pero más cercana de aprendizaje de acuerdo con su lenguaje y manera de entender el mundo. El aprendizaje varía por persona y contexto, “con el uso de la gamificación es posible incluir actividades como el estudio formal, la observación, evaluación, reflexión, práctica, gestión y el perfeccionamiento de habilidades” (Contreras y Eguía, 2017, p.13). Es decir, que a pesar de que usa el juego para motivar e incentivar a los estudiantes, estos también aprenden, es más, muchas veces aprenden más a través del juego que de la misma impartición de clases.

Esto es provechoso, ya que, en Educación Básica Regular, desde inicial, los estudiantes aprenden a través de la gamificación, pero muchas veces sin tecnología, pero a medida que van creciendo y subiendo de grados, ya se puede hacer uso de la tecnología para el aprendizaje.

1.3.1 Teorías asociadas a la gamificación educativa

La gamificación, como se ha expresado en los apartados líneas arriba, se usa con la finalidad de generar motivación extrínseca e intrínseca en los estudiantes a partir de la utilización de puntos, entrega de medallas, insignias, niveles etc. Esta motivación generada se basa en la teoría conductista y el condicionamiento clásico, ya que, a través de estímulos y refuerzos, que es lo que se hace en la gamificación, se moldean comportamientos negativos y se refuerzan los positivos (García-Ruiz, Pérez-Rodríguez y Torres, 2018). Y a partir de ello se va generando en los estudiantes esa motivación extrínseca que mientras más se desarrolle se convierte en intrínseca (o eso se espera) que se genera a partir de los juegos, para empezar a generar su propio conocimiento. El estudiante encuentra una manera distinta y divertida de aprender, pero, sobre todo, se hace una idea de un aprendizaje que le da una recompensa si lo hace bien.

La idea de la teoría conductista es que se aprende asociando estímulos con respuestas, funciona en un entorno determinado, necesita reforzarse constantemente y es repetitivo, lo cual lo vuelve memorístico (Watson 1913 citado en Leiva, 2005). Como ya se dijo anteriormente, la gamificación logra eso. Sin embargo, no solo se necesita que el estudiante aprenda con estímulos, sino que quiera aprender porque le motiva el querer hacerlo. Eso se logra a través del constructivismo, ya que lo que busca esta teoría es que el estudiante construya su propio conocimiento a partir de su relación con el mundo y su contexto. En este sentido, Vigotsky es quien busca establecer nexos entre el desarrollo cognitivo y el contexto sociocultural, ya que potencia las capacidades del ser humano en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Lugones, Hernández y Canto, 2011) y es el constructivismo asociado al conductismo que hace que el estudiante juegue para aprender en una primera instancia, pero luego juegue para resolver un problema y aprenda de él, solo así se logra el aprendizaje significativo.

Otras teorías que se enlazan a la gamificación, específicamente porque se vincula con la motivación, son la teoría de la autodeterminación y la teoría de Malone. La primera, fue desarrollada por Ryan y Deci en 1985. Esta teoría se basa en los tipos de motivaciones: la intrínseca y la extrínseca. La motivación intrínseca es realizar algo por el simple gusto de hacerlo, este tipo de motivación nace del ser humano y la extrínseca conlleva a realizar algo a partir de un estímulo desde fuera (Álvarez, 2019). La motivación intrínseca refiere tres requisitos elementales para el ser humano: la competencia, el querer controlar un problema en un entorno; la relación, es decir, la interacción entre las personas y la autonomía, es decir la decisión de controlar la propia vida, los intereses y decisiones (Dicheva, Dichev e Irwin, 2018 citado en Álvarez, 2019). Estas necesidades se relacionan con la gamificación porque se asocian con sus elementos, o sea que al combinarlos se genera la competencia por ganar y ser el mejor, la relación de participar al lado de otros compañeros e interactuar entre sí y la autonomía de cada estudiante por decidir cómo jugar, qué estrategias utilizar y lo que sea conveniente de acuerdo a sus conocimientos.

La segunda teoría es la teoría de Malone, la cual fue creada por el autor que lleva su nombre en 1980, se sustenta en tres categorías que generan un entorno

motivador, placentero y agradable para el alumno. Estas categorías son el desafío, es decir, las metas con resultados inciertos; la fantasía, la idea de “jugar” en el aula genera mucha ilusión en los estudiantes y son los entornos digitales los que se muestran más interesantes y la curiosidad, las herramientas tecnológicas utilizan imágenes, gráficos y colores que captan rápidamente la atención del estudiante (Malone 1981 citado en Álvarez, 2019).

En el caso de la utilización de plickers como elemento motivador se reflejan en la utilización de estas tres categorías, ya que, esta herramienta hace uso de tarjetas, como los juegos de mesa que se utilizan en casa y del celular que escanea las respuestas, lo cual genera desafíos y competencia entre los estudiantes por querer responder bien a la pregunta y estar atentos si realmente su respuesta fue acertada o no. La utilización de plickers como elemento gamificador genera en el estudiante la motivación suficiente para que aprenda, se evalúe, evalúe a sus compañeros con el fin de mejorar lo mucho o poco que saben y transfiera ese conocimiento a su vida diaria.

1.3.2 Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El juego es una actividad intrínsecamente motivadora, donde existe un compromiso con el trabajo, el equipo y el aprendizaje; no es jugar por jugar. En el proceso de aprendizaje es muy importante que el estudiante se sienta motivado y qué mejor manera de hacerlo si es a través de juegos donde también está aprendiendo. Sin embargo, es claro resaltar que la gamificación no se usa solo porque sí, tiene un fundamento dentro de las sesiones y unidades didácticas que conlleva a que las clases se realizan de distinta manera, sobre todo cuando se trabaja un tema que no es bien recibido por el estudiante.

Lee y Hammer (2011 citado en Contreras y Eguida, 2017) señalan que en el contexto educativo los estados visuales, la competición y cooperación como compromiso social, libertad son características que se suelen dar dentro de la gamificación como elementos fundamentales en el proceso de aprendizaje. Cuando se juega en el aula sin uso de la tecnología, los estudiantes lo hacen con material concreto y como ellos relacionan el jugar con competencia, la acumulación de puntos es importante. Cuando se trabaja con tecnología, son las aplicaciones las

que se encargan de generar los puntos a través de preguntas o presentación de imágenes o de frases para adivinar. Entonces, ¿por qué es importante jugar si el estudiante se siente en competencia? La competencia no es mala en sí misma, solo si esta genera un sentimiento de rechazo o incomodidad con las demás personas y aunque esto pueda generarse en algún momento, es la psicología del docente que busca redirigir las emociones negativas de los estudiantes en mejoras para él y para su equipo.

Black, Castro y Lin (2015 citado en Contreras y Eguida, 2017) señalan que los entornos formales de aprendizaje son importantes pero los entornos informales están adquiriendo mayor protagonismo para los estudiantes, ya que al no sentirse “encerrado” en cuatro paredes que automáticamente denotan lo que es un salón de clase, los estudiantes se sienten en la libertad de expresarse naturalmente. Hoy en día, los estudiantes son autodidactas y los docentes se convierten en facilitadores del aprendizaje. Cuando un estudiante le causa curiosidad algo, suele buscarlo y si esa búsqueda se hace bajo un seguimiento, el estudiante puede lograr un aprendizaje mejor encaminado y orientado a lo que debe aprender (entiéndase por esto al aprendizaje según las edades).

Las comunidades de cultura se forman dentro o fuera del aula y es decisión del docente y de las instituciones educativas utilizar de la mejor manera lo que la era digital puede brindar para mejorar el aprendizaje. El aprendizaje fuera de clase incluye “una enseñanza implícita, no deseada, oportunista y no estructurada y en la ausencia de un profesor. El juego se presta a dar este contexto” (Eraut, 2004 citado en Contreras y Eguida, 2017, p. 14).

Es importante recalcar que dentro de un aprendizaje informal gracias al juego se debe tener en cuenta que el proceso de gamificación debe ayudar al estudiante a generar experiencias que luego se convertirán en aprendizajes, solo así se puede decir que la gamificación como proceso ha sido exitoso. No se debe olvidar que se debe diferenciar la mecánica de las dinámicas, la primera solo se hace con la finalidad de motivar y distraer; la segunda, no solo busca lo anterior sino también partir de esa dinámica para demostrar o enseñar sobre un tema, una actitud o una opinión en particular, solo así el compromiso del estudiante con el juego y la clase

en general será total y libre (Contreras y Eguida, 2017).

Por eso, cuando se diseña un currículo basado en gamificación, este ayuda a mantener el interés en los estudiantes, es decir, que evita que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea aburrido (Yunyongying 2014 citado en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018). Se encuentran cuatro beneficios de la gamificación: libertad para fallar, ya que “es un juego” y todos se pueden equivocar sin que alguien lo señale; rápido feedback, al equivocarse genera inmediatamente apoyo del docente o de los compañeros para que mejore aquello en que ha fallado; progreso, en el instante en que se genera el feedback también se genera el progreso, ya que, el estudiante busca mejorar constantemente; finalmente, la historia, se crea un precedente de lo que se realiza y ayuda a nuevos juegos en el futuro. Aunque estas sean beneficios muy llamativos de la gamificación, no se debe olvidar que el mayor fundamento de esta estrategia es la motivación tanto intrínseca como extrínseca.

Por lo expresado anteriormente, la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental para este y a través de las investigaciones y sus resultados, se ha concluido que efectivamente el uso del juego en la clase trae más beneficios para los estudiantes siempre y cuando se use de manera adecuada y programada, no solo jugar por jugar.

1.4 Plickers como herramienta de gamificación

Plickers fue creado por Nolan Amy en el año 2011, un profesor de Matemáticas de un colegio de secundaria de California y quien hasta la actualidad continúa siendo el CEO de Plickers INC. Este proyecto nació bajo una creencia compartida de que los profesores no tienen por qué enseñar datos a ciegas, enseñar data no tiene por qué ser abrumador y los estudiantes no deben temer equivocarse. Por el contrario, los profesores creían que el aprendizaje significativo puede suceder cuando se mide el progreso y se usan datos como un punto de partida más no como un resultado. En efecto, Plickers surge como un sistema de respuesta a través de un “clicker”, gratuito y fácil de utilizar: “paper clickers was meant to be a way for K-12 teachers to use “clicker” remote responde systems that are popular in university lectures in their classrooms. These clicker systems are great at providing feedback for teachers,

but they're expensive"⁴ (Crone, 2015, p. 1).

Plickers se concibe como un sistema de respuesta basado en juegos, en donde es posible crear set de cinco preguntas de cualquier tema y de manera divertida. A su vez, se define como una herramienta de evaluación formativa centrada en el estudiante y que permite crear sets de preguntas incluyendo imágenes y con respuesta múltiple o verdadero/falso (Plickers, 2018; López, 2016 citado en Argudo, 2017). Se encuentra disponible en inglés y español, se puede utilizar en cualquier dispositivo con acceso a internet y puede aplicarse en niños, adolescentes y adultos.

Plickers está planteado para aprender de manera entretenida y generar motivación en los estudiantes al transformar el aula en un juego, donde el docente muestra las preguntas y los estudiantes compiten para ganar puntos por respuesta correcta sobre un tema (Wang, 2015). Finalizando cada interrogante, el docente muestra la respuesta acertada, así como un gráfico de las respuestas correctas e incorrectas de los estudiantes. Por otro lado, Plickers busca implementar el proceso de "understanding", "pre-assessing" y "post-assessing" (Wylie, 2014) de manera divertida y oportuna pues permite que los profesores se basen en las respuestas de sus estudiantes para reforzar los puntos del tema que no se han comprendido adecuadamente.

1.4.1 Funcionamiento de Plickers

Plickers necesita tres cosas para funcionar: Primero, las tarjetas son marcas de realidad aumentada con un código QR que tiene cuatro posiciones representadas en letras pequeñas (A, B, C, D) una a cada lado del cuadrado y que corresponden a las alternativas que pueden adoptar los estudiantes y que serán leídas con el Smartphone. Según como el alumno posicione la tarjeta con su respuesta, esta será lo que Plickers lea y entienda (Respuesta A o Verdadero). Cabe señalar que una misma tarjeta puede tener cuatro posibles respuestas y que la aplicación te permite tener hasta un máximo de 63 estudiantes pues es la máxima cantidad de tarjetas

⁴ "Los clickers de papel estaban destinados a ser una forma para que los maestros de K-12 utilicen sistemas de respuesta remota "clicker" que son populares en las conferencias universitarias en sus aulas. Estos sistemas clicker son excelentes para proporcionar comentarios a los maestros, pero son caros".

para imprimir y que las proporciona la misma web. Segundo, un Smartphone pues el teléfono lee las marcas que los estudiantes muestran, es decir, las decodifica y las envía por internet para ser mostradas por el computador. Por ello, es imprescindible que el dispositivo móvil tenga acceso a internet. Finalmente, un ordenador para mostrar a los estudiantes de forma gráfica y con una tabla de respuestas, lo que ellos expusieron en las tarjetas (González, 2017).

La plataforma de Plickers permite crear encuestas. Para ello, se requiere crear una cuenta en el sitio web (<https://www.plickers.com/>), esto es libre, fácil y rápido. Luego, se descarga e instala la aplicación de Plickers en un dispositivo móvil. Una vez creada la cuenta, se puede establecer sets de preguntas de manera indeterminada y gratuita.

El siguiente paso es crear los grupos o clases que van a participar, así como los nombres de los estudiantes. Una vez establecidas las listas, se tiene la opción de ordenarlas por número de tarjeta o por orden alfabético. En el apartado Library, se elaborará las preguntas (permite un máximo de 5 preguntas de manera gratuita) con respuesta múltiple A, B, C, D. Además de digitar la pregunta, se puede añadir imágenes que dinamizan la actividad. Luego, el profesor deberá marcar cuál es la respuesta correcta sin mostrarla a los estudiantes. Cuando las preguntas estén listas, se deben añadir al grupo o clase que se haya elegido para que así aparezcan los nombres de los estudiantes cuando se realice la actividad. A diferencia de otras herramientas, Plickers tiene tiempo ilimitado para responder a las preguntas lo que permite detenerse para explicar alguna inquietud o complementar la respuesta con los resultados obtenidos. Una vez creadas las interrogantes y soluciones, Plickers queda listo para utilizarse (Lourido y López, 2016 citado en Argudo, 2017).

Posteriormente, en la pestaña Live View se deberá activar la clase con la que se realizará la prueba. Asimismo, es necesario iniciar sesión en el dispositivo móvil para poder escanear los códigos QR de las tarjetas. Así pues, se proyecta el cuestionario a los estudiantes y se les indica que contestarán las preguntas levantando la tarjeta y posicionando el código mostrando la letra de la alternativa seleccionada. Finalizada cada pregunta de Plickers, la obtención de resultados es instantánea. En la pantalla del dispositivo móvil utilizado por el profesor, se podrá

observar los alumnos que han respondido a las preguntas y si la respuesta es correcta o incorrecta, mediante indicadores de color verde o rojo (Lourido y López, 2016 citado en Argudo, 2017).

1.4.2 Beneficios y limitaciones en el uso de Plickers

Plickers es una herramienta utilizada por profesores de diferentes colegios de todo el mundo porque sus diversas ventajas avalan que es una herramienta importante cuando se quiere motivar el aprendizaje de los estudiantes y, sobre todo, cuando se busca brindar un feedback oportuno durante su aprendizaje. A su vez, su fácil y rápido uso es un punto muy atractivo para los profesores que lidian en su día a día con un gran grupo de estudiantes.

Plickers es de gran utilidad para los docentes pues permite ahorrar tiempo en el aula y fuera de ella. La herramienta registra y evalúa automáticamente las respuestas de grandes grupos de estudiantes (hasta 63) y, a su vez, genera informes de evaluación y estadísticas de manera automática (García, 2017). Esto quiere decir, que con esta herramienta se reduce tiempo y trabajo del docente para la evaluación y el estudiante puede recibir un feedback en el mismo momento en que se desarrolla la clase.

Asimismo, Plickers busca incrementar la motivación de los estudiantes porque constituye una actividad dinámica y diferente que rompe con la rutina y la actitud pasiva que a veces adoptan los estudiantes ante una clase. Con el afán de competir entre ellos, el interés aumenta para saber si logran mejorar lo que ya saben o si aprenden algo más de lo que conocen. Como se ha visto anteriormente, Plickers es un recurso gamificador porque busca que el estudiante pase de una simple clase a una atractiva y retadora, donde busque participar e interactuar con los demás para construir su aprendizaje (Oliva, 2016).

Otro de los beneficios que ofrece Plickers es el aumento de la atención y participación en los estudiantes, pues los mantiene a la expectativa de las preguntas o imágenes que se van a mostrar para poder responder utilizando el código QR. Esto motiva y genera interés pues los alumnos se sienten más involucrados y comprometidos con la actividad. Tal como señalan Pintrich y Schunk (2006), los

alumnos que se encuentren estimulados en su aprendizaje mostrarán considerable compromiso en cualquier actividad que los ayude a alcanzar sus objetivos.

Según lo mencionado párrafos anteriores, Plickers puede ser utilizado en diversos momentos de la clase y dependerá del profesor. No obstante, su aplicación se ve afectada por ciertas limitaciones que se deben tener en cuenta antes de utilizar esta herramienta.

Dentro de las limitaciones técnicas, es que las alternativas son limitadas pues solo permite cuatro y las preguntas son del tipo cerradas. Sumado a ello, la luz es un factor importante para que la aplicación pueda leer las tarjetas. Plastificar las tarjetas puede ser una buena opción para poder mantenerlas; sin embargo, la luz puede ser un problema. Por ello, es recomendable que las tarjetas se impriman en una cartulina resistente para que se pueda usar varias veces (Krause, O'Neil, Dauenhauer, 2017).

Por otro lado, pueden surgir otro tipo de inconvenientes que van más allá de lo tecnológico. Dentro de las limitaciones pedagógicas, si bien el uso de las TIC en los salones de clases resulta novedoso; el uso repetitivo de Plickers puede resultar desmotivador y cansado si es que no existe un objetivo claro (Romero, 2016). Asimismo, otra limitación que puede surgir es la falta de atención de los estudiantes mientras se utiliza la herramienta. Según Casquete (2017), en la edad escolar la atención de los niños y niñas se dispersan fácilmente mostrándose inquietos y distraídos ante la presencia de diversos estímulos que hay en el ambiente: espacios limitados, ruido, exceso de actividades, infraestructura del salón, monotonía, mala distribución del trabajo, entre otros.

Otra limitante en el trabajo con herramientas tecnológicas es la falta de interés y motivación por el estudio. A pesar de tener una buena relación con el docente o no presentar temas conductuales, los estudiantes no se dedican estudiar (Tello, 2015) y por lo tanto nada les llama la atención. De igual manera, otra dificultad que se presenta cuando se emplea Plickers; es la timidez de algunos estudiantes a la hora de participar e interactuar con la herramienta. Montejo (2005) manifiesta que la inseguridad es una de las limitantes para el ser humano de realizar actividades

libres, nuevas y espontáneas. Esta se presenta desde muy temprana edad y puede ser ocasionada por la sobreprotección, la influencia de los padres o la ridiculización frente al grupo.

1.4.3 Plickers en el proceso de aprendizaje

Plickers es una herramienta creada bajo el concepto de gamificación y se ejecuta bajo todos los elementos: mecánicas, dinámicas y componentes. Por ello, el progreso del juego es visible para los participantes a través clasificaciones, pues muestra quién contesta correctamente y quién no. Gracias a estos mecanismos, se podrá realizar un análisis rápido para derivar respuestas rápidas y retroalimentación de la actividad. De esta manera, se genera motivación y mayor interacción entre pares. Cabe señalar que Plickers permite crear encuestas que se pueden adaptar para el objetivo de la clase, además es gratuito y fácil de utilizar. En efecto, cualquier docente puede hacer uso de Plickers en sus diferentes clases.

Plickers fue creado para ser usado en un contexto educativo. Bajo esta idea, el creador del recurso señala lo siguiente: “The original goal for Plickers was to provide teachers with the best way to do formative assessment in class” ⁵(Crone, 2015, p. 5). En efecto, Plickers es una herramienta valiosa para los profesores porque permite monitorear el progreso de los estudiantes durante sus aprendizajes; antes que recurrir a exámenes tradicionales que solo evalúan un resultado final.

Plickers es una herramienta que tiene bastante protagonismo en el sector educativo, debido a que puede ser adaptado en los niveles de inicial, primaria, secundaria, universidad. Asimismo, puede ser incluido de diversas formas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para optimizar la evaluación de los aprendizajes. Plickers brinda un feedback rápido que ayudará para saber el nivel de conocimientos adquiridos, así como para incurrir en los contenidos en los que se presenten mayores dificultades. Si bien, es una estrategia de evaluación cuantitativa usa una forma amigable de evaluar donde la gamificación juega un papel importante. Gracias a esta aplicación, los estudiantes pueden recibir una “retroalimentación positiva, evitando momentos de nervios y estrés” (López García, 2016).

⁵ “El objetivo original de Plickers era proporcionar a los maestros la mejor manera de hacer evaluaciones formativas en clase”.

El uso de Plickers en la educación incentiva la motivación del educando y la responsabilidad con su proceso de aprendizaje, ya que genera un ambiente confortable, de interacción y divertido; muy diferente a las clases regulares. No obstante, es preciso señalar que, como parte del proceso de enseñanza, el profesor debe realizar preguntas sencillas teniendo en cuenta las características de la herramienta para conseguir resultados positivos en toda el aula (Jaber et al., 2016).

Utilizar Plickers en el aula incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes, y esto de cierta manera potencia el aprendizaje. Con lo fácil e intuitivo que es la herramienta, Plickers da la posibilidad de ser usado en un aula que disponga de una pizarra, proyector y conexión a internet. Considerando que solo hay que tener un móvil o Tablet, se hace factible su aplicación en el aula pues es el docente quien lo emplea. Esta herramienta suele captar la atención de los estudiantes debido a su forma de recoger y procesar datos que permiten conocer los resultados obtenidos de manera inmediata (Ramírez, 2018).

Las características de Plickers, como las imágenes que se pueden introducir en cada pregunta, los tipos de preguntas, el uso de las tarjetas QR impresas, entre otros, influyen satisfactoriamente en la motivación de los estudiantes; puesto que su aprendizaje se vuelve más activo ya que los involucra más con lo que están aprendiendo. Asimismo, dado que se presenta como un juego esto genera altos niveles de competitividad entre los estudiantes pues tiene el afán de obtener mejores resultados en cada pregunta (Álvarez, 2019).

Por otro lado, Plickers se ha convertido en una herramienta para la evaluación muy distinta a lo que los estudiantes están acostumbrados a trabajar en su día a día. Lo cual permite mejorar la relación del profesor con su alumnado pues gracias a estos espacios de juego; el docente puede conocer mejor los intereses, actitudes y aptitudes de sus alumnos. Aún más cuando es un curso de lengua extranjera, el uso de Plickers puede convertirse en un medio para dinamizar el desarrollo de las clases (Ismail y Mohammed, 2017; Rodríguez, 2016 citados en Álvarez, 2019). Esto es muy positivo para los estudiantes y profesores porque con Plickers no solo encuentran una forma distinta de evaluar; sino que el proceso es divertido y gracias

a la retroalimentación instantánea, el estudiante sabrá qué debe reforzar para las próximas evaluaciones.

Sin embargo, es importante que se tomen en cuenta ciertos aspectos antes de incluir esta herramienta en clase. Es necesario considerar la temática y a qué nivel irá dirigido: planificar previamente las preguntas, explicar a los estudiantes cómo utilizar la herramienta, considerar el tipo de preguntas a crear, considerar adaptaciones a las tarjetas por la edad de los estudiantes, considerar preguntas cortas para que el proceso de escaneo sea rápido, ágil y de respuesta inmediata (Rodríguez, 2016). Todo ello, con el fin de que el educando se familiarice con el recurso y pueda utilizarlo adecuadamente.

Plickers puede ser usado al inicio, en el desarrollo o en el cierre de las clases; no obstante, otro aspecto valioso es que permite al profesor conseguir resultados de todos sus estudiantes o de grupos determinados y, en base a ello, examinar sus respuestas para poder reforzar aquellos puntos en que presenten dudas o dificultades. De esta manera, Plickers da un giro a la forma de evaluar formativamente; por un lado, gamifica la sesión de aprendizaje y los estudiantes se motivan; y, por otro, ayuda al profesor a considerar una visión gráfica del progreso de sus estudiantes.

La motivación ha considerado diversas concepciones en el transcurso de los años, fue cambiando con el tiempo y adaptó diversas perspectivas hasta llegar a la psicológica, en donde está considerada como “aquella fuerza que emana del ser humano para hacer algo o cumplir un propósito” (Reeve, 2010, p. 36 citado en Álvarez, 2019). A su vez, se han descrito diferentes tipos de motivación, las más destacadas, la intrínseca y extrínseca y su influencia en la educación, específicamente en el aprendizaje de las personas. A esto, se puede añadir las motivaciones externas, como la tecnología y su aplicación en la educación.

Para Reeve (2010 citado en Álvarez, 2019) la motivación es la fuerza que direcciona el comportamiento hacia una meta, que se dirige hacia el logro de un objetivo específico. Esta fuerza se alimenta de la energía y dirección que mueven al individuo hacia el logro de sus metas.

Para García y Foménech (2014 citados en Argudo, 2017) “la motivación es la palanca que mueve toda conducta lo que nos permite provocar cambios tanto a nivel escolar como de la vida en general” (p. 35). Es evidente que la motivación en el aprendizaje no solo se dará en un contexto escolar; sino también en cuestiones de la vida misma.

De la misma manera, Espinar y Ortega (2015) la motivación es “what encourages students to freely devote their time to a specific activity. It encourages students not only to initiate the activity but also to continue working on it throughout their lives”⁶(p. 127). Es importante recalcar que la motivación debe estar presente durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues esto permitirá que los estudiantes puedan alcanzar los aprendizajes esperados de la sesión.

Por su parte, Herrera et al. (2009 citado en Álvarez, 2019) indican que la motivación “representa qué es lo que originariamente determina que una persona inicie una acción, se desplace hacia un objetivo y persista en sus tentativas para alcanzarlo (p. 38). Esta definición señala tres aspectos importantes, como la activación, dirección y mantenimiento, los cuales se evidencian cuando una persona se encuentra motivada.

Por otro lado, existen diversos factores que intervienen en la motivación de los estudiantes. En primer lugar, está la personalidad del profesor, su entusiasmo, su buen humor, su voz y su forma de dirigirse a los estudiantes son elementos primordiales para que se logre una buena motivación. Luego, los materiales que emplea el docente para realizar su clase, la utilización de esquemas, cuadros, textos canónicos y no canónicos sirven como motivación. Por último, la aplicación de estos materiales y bajo qué tipo de metodología los utiliza, sobre todo si se enseña una lengua extranjera.

La motivación puede ser definida de diferentes formas; sin embargo, su naturaleza radica en la fuerza interior que mueve a las personas a lograr algo que lo haga feliz.

⁶ “Lo que anima a los estudiantes a dedicar libremente su tiempo a una actividad específica, alienta a los estudiantes no solo a iniciar la actividad, sino también a seguir trabajando en ella durante toda su vida”.

Esta energía o impulso puede estar marcado por aspectos internos y externos provenientes del propio individuo y de su entorno.

Como se ha mencionado anteriormente, la motivación en el aprendizaje involucra aspectos internos y externos para que el alumno logre aprendizajes esperados. Como parte de los elementos externos, la tecnología y las herramientas virtuales que existen han ganado protagonismo dentro del ámbito educativo, ya que intervienen directamente en la *performance* de los estudiantes. Tal y como señala Amador (2015) “si la motivación es promovida por el uso de las TIC, estas influyen de manera decisiva en la obtención de logros académicos (p. 45).

Se han creado diversas herramientas educativas; sin embargo, para esta investigación se tomará en cuenta el uso de la herramienta Plickers; la cual, de acuerdo con las variadas investigaciones investigadas (Lázaro de Diego, 2017; Argudo, 2017; López, 2016; González, 2017; Lara, 2018), ha contribuido en la motivación para el aprendizaje de los estudiantes en las sesiones de aprendizaje.

El solo hecho que la clase se transforme a través de dinámicas de juego, capta la atención de los estudiantes, la dirige hacia las preguntas de Plickers y en posicionar la tarjeta QR adecuadamente para así competir entre compañeros y estar en verde. Como señala (Álvarez, 2019), “esto genera que los estudiantes se sientan motivados por asistir a clases y saber que la evaluación ya no solo será en papel y lápiz; sino que será a través de un dispositivo tecnológico” (p. 46). Además, Plickers muestra la respuesta al instante, lo que permite un feedback oportuno y que los estudiantes estén pendientes de qué puntos deben reforzar. La interacción que ocasiona el uso de Plickers, las interrogantes y soluciones al instante, lo hacen un recurso dinámico y, a que su vez, suscita una competitividad sana entre estudiantes porque al final de cada pregunta, el profesor puede mostrar el gráfico con aquellos que contestaron bien y aquellos que, no.

La motivación con Plickers promueve un aprendizaje activo ya que los educandos se comprometen directamente con la actividad, ya sea de forma personal o de forma colaborativa entre compañeros. Ello genera aprendizajes significativos porque pueden relacionar la teoría con la práctica, siempre y cuando se les brinde una

retroalimentación (Pintor, 2017). Asimismo, al ser Plickers una herramienta novedosa para evaluaciones formativas, hace que el aprendizaje sea divertido y amigable, pues los mismos educandos se estimulan positivamente para aprender más (Ismail y Mohammad, 2017).

Plickers es un recurso que genera motivación en los estudiantes, debido al propósito por el cual fue creado. Es una herramienta dinámica, interactiva y de sencilla utilización. Sin embargo, es preciso señalar que no todo depende de Plickers, sino del uso que el profesor le dé en la sesión de clase. Es muy importante que este recurso esté asociado con un objetivo claro de aprendizaje.



CAPÍTULO II. PLICKERS: UNA ALTERNATIVA PEDAGÓGICA PARA LA EVALUACIÓN FORMATIVA

En el capítulo II, se hablará sobre el uso de Plickers como herramienta pedagógica para la evaluación formativa, se abordará su marco conceptual y los tipos de evaluación y cómo la evaluación formativa es la mejor opción para el aprendizaje de inglés tomando en cuenta la herramienta antes mencionada.

2.1 Evaluación en el proceso de aprendizaje de estudiantes

Cuando se habla de evaluación, automáticamente se viene a la mente una prueba escrita u oral con preguntas que se deben contestar para obtener una nota. Incluso, en el colegio, la palabra evaluación, examen es sinónimo de temor, nerviosismo y tensión que muchas veces se genera en el estudiante. Sin embargo, y a la luz de los avances educativos, metodológicos, tecnológicos, entre otros, se ha buscado la manera de visualizar la evaluación más allá de un grupo de preguntas para poner una calificación y aprobar o no a la persona evaluada, sino que, se busca con las evaluaciones, realizar mejoras en lo que se ha fallado y generar nuevos aprendizajes.

Cabe resaltar, que la evaluación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje incluye a la motivación para los fines requeridos. Es decir, cuando se evalúa a una persona como un proceso y se le orienta en las mejoras que puede realizar, ésta se incentiva en mejorarlas. Por ello, la motivación forma parte primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluso en la evaluación, porque incentiva a los estudiantes a preocuparse e interesarse por lo que están aprendiendo y cuando se hace uso de la tecnología en estudiantes nacidos en la era digital, este interés se hace aún mayor, ya que esta generación se caracteriza por buscar un aprendizaje útil, rápido y sin muchas complicaciones.

Como se ha señalado en el capítulo anterior, Plickers es una herramienta que se creó con fines formativos y que se puede usar en el colegio, universidad, empresas donde el docente busca facilitar el aprendizaje de una manera novedosa y práctica para los estudiantes. Plickers, como herramienta tecnológica se utiliza para fomentar la motivación o para una evaluación mayormente formativa donde, como ya se explicó antes, a través de juegos, preguntas divertidas, los docentes pueden

percibir si los estudiantes han logrado tener un aprendizaje significativo y pueden transferirlo a su vida diaria. Precisamente, esta es la finalidad con la que se creó esta herramienta tecnológica.

Dentro de los tipos de evaluación, se puede separar a la evaluación según diversos criterios. En este caso, se dividirá a la evaluación según su función y finalidad, es decir: la evaluación diagnóstica, la evaluación sumativa y la evaluación formativa. La primera hace referencia a aquella que se realiza antes de iniciar un proceso de enseñanza-aprendizaje, sirve para conocer de manera global qué aprendizajes previos tienen los estudiantes y en qué necesita reforzar durante el proceso y dar más énfasis en ello. Las otras dos han sido importantes a lo largo de la historia de la educación, incluso, hoy en día, muchos docentes hacen uso de los dos tipos para aplicarlo en sus estudiantes, aparte de considerar la diagnóstica, puesto que muchas veces la incluyen dentro de los otros tipos (Mallén, 2017). Sin embargo, la evaluación formativa o basada en competencias es la que se adecúa más al enfoque comunicativo dentro de la enseñanza del inglés que en la actualidad se enseña bajo ese enfoque, incluyendo claro está la tecnología en las diferentes actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación sumativa, como su nombre lo dice, se encarga de sumar o establecer los balances de los resultados obtenidos al final de un proceso (Rosales, 2014), aquí lo que se busca es que el estudiante logre buenos resultados al final de todo su proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, considera las mejoras correspondientes para el siguiente proceso, que, dentro de la Educación, Básica Regular, se refiere al siguiente año, o sea, un estudiante de manera sumativa cada fin de bimestre o trimestre y a fin de año y es ahí donde se ven las mejoras para que el estudiante las tome en cuenta para el otro año.

A diferencia de la evaluación nombrada anteriormente, la evaluación formativa se centra en la mejora constante del aprendizaje de los estudiantes, es decir, cada mini proceso tiene una retroalimentación que le permite al estudiante ir mejorando antes de todo el periodo, aquí no se evalúa el resultado sino el avance significativo que tienen los alumnos. La evaluación sumativa mayormente se hace a través del logro de objetivos y contenidos, mientras que la evaluación formativa se realiza a través

del logro de competencias y desempeños.

El Proyecto Tuning (2007 citado en Aguilar y García, 2014) señala que, al cambiar los objetivos y enfoques, también se modificará la evaluación y la metodología a partir de las habilidades, valores y destrezas. Para tal caso considera debatir sobre el aprendizaje, los métodos y la evaluación para el logro del aprendizaje y las competencias identificadas:

Desarrollar una combinación novedosa de enfoques de enseñanza y aprendizaje, para estimular –o permitir que se desarrollen- las competencias que se diseñan en el perfil (...). Cada estudiante debe experimentar una variedad de enfoques y tener acceso a diferentes contextos de aprendizaje, cualquiera que sea su área de estudio. Por supuesto, la transparencia y la comparabilidad de los métodos y criterios para evaluar el logro de las competencias son esenciales, si queremos contribuir a la mejora de la calidad (p. 16).

La evaluación por competencias, en su dimensión formativa, genera un cambio en los procesos de aprendizaje (Cano, 2008). Asimismo, promueve en los estudiantes el desarrollo de sus competencias, es decir, que lo que conozca, lo sepa aplicar en cualquier contexto determinado. Iniciar la evaluación por competencias implica tomar en cuenta tres aspectos o dimensiones.

Dimensión pedagógica	Dimensión interdisciplinar	Dimensión didáctica
-Concepción del hombre y la sociedad. -Modelo de formación por competencias	-El discurso como mediador entre la competencia comunicativa y la interacción humana. -Se establece el objeto a evaluar.	-Enseñanza-aprendizaje basado en competencias. -Pilares de la educación (saber ser-hacer-conocer). -Estrategias didácticas para contextos socioculturales. -Metacognición. -Utilización de metodología variada. -Utilización de instrumentos de evaluación. -Evidencias de aprendizaje

Fuente: basado en Cano (2008).

Para Tobón (2013) la evaluación formativa establece el logro del aprendizaje a partir de los pilares de la educación (saber hacer, saber conocer y saber ser). Además, sugiere la utilización de diversos instrumentos de evaluación como escalas de estimación, listas de cotejos, observaciones, bitácoras, entre otros, con esto el docente y el estudiante tienen claro lo que se va a evaluar y qué se espera lograr con la evidencia de dicha evaluación. Es importante, además, que el estudiante se desempeñe bajo un contexto determinado para conocer qué nivel de desempeño y logros posee y con ello saber qué tipo de evaluación resulta mejor para que logre las competencias deseadas. Finalmente, es importante recalcar que la evaluación no es vertical únicamente, sino también horizontal, es decir, entre pares, incluso se ven inmersos en este proceso la institución educativa y los padres de familia. El acuerdo debe ser de todos los implicados para que el aprendizaje sea idóneo.

La evaluación tiene un carácter procesal y se dirige a la validación del desarrollo de las competencias comunicativa, cognitiva y sociocultural, realizando la comprensión, producción y socialización de significados. Por ello, Arnao y Gamonal (2015) consideran realizar la heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación a través de las evidencias discursivas de los estudiantes. Es importante reconocer que la evaluación formativa reúne lo cualitativo y lo cuantitativo. Lo primero, cualitativo, hace referencia a cómo los estudiantes logran sus aprendizajes esperados evidenciándose a partir de desempeños concretos. Lo segundo, cuantitativo, utilizando el sistema numérico de siempre, la evaluación sumativa. Esta evaluación se desarrolla en base a los aprendizajes esperados y las evidencias acordadas y comunicadas en la comunidad educativa. Además, se hace una evaluación integral, los procesos cognitivos y afectivos se evalúan por igual bajo los criterios de desempeño establecidos en las situaciones y contextos determinados.

La evaluación formativa reside en implicar a todos los participantes del proceso: al profesor, al propio alumno, a los pares y a otras personas, como los padres, líderes de la comunidad que participen en la formación. Para que esto suceda, se debe tener los instrumentos necesarios que incentiven a reconocer los desempeños logrados y los aspectos a mejorar. (Laurier, 2005; De Ketele, 2006; Gerard y Bief, 2008 citado en Cano, 2008).

La metaevaluación, como lo señala Tobón (2010), “consiste en analizar la

pertinencia, utilidad, claridad y sencillez de las mismas estrategias e instrumentos de evaluación de competencias, con el fin de implementar mejoras continuas” (p. 326). Esto quiere decir que se debe tomar en cuenta los tres procesos anteriormente señalados para estar en un constante perfeccionamiento. Esto se puede desarrollar entre los colegas y los alumnos, mostrando los instrumentos y estrategias de evaluación para que puedan opinar o sugerir alguna mejora. La metaevaluación es importante dentro de la socioformación, ya que, este proceso se basa en realizar una metacognición sobre la manera en la que se está evaluando. Es decir, comparar la metodología y los mecanismos de utilización de las estrategias e instrumentos de valoración en concordancia a los aprendizajes esperados, con la finalidad de establecer los logros, los puntos de mejora y las acciones rápidas y concretas para incrementar la importancia del proceso evaluativo como tal.

La evaluación formativa propone cuatro procesos interdependientes: autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación y metaevaluación.

Autoevaluación	Coevaluación	Heteroevaluación
<ul style="list-style-type: none"> -La propia persona evalúa sus competencias. -Se tienen criterios y evidencias determinadas. -Se basa en el autoconocimiento y autorregulación. -Crea un espacio de confianza y aceptación para el estudiante. -Prevalece el autovalorarse. -Se genera el hábito de la autosuperación. 	<ul style="list-style-type: none"> -Valoración de las competencias entre pares. -Se recibe retroalimentación entre compañeros. -Se genera un clima de confianza y aceptación. - Se expresan libremente entre ellos. -Se construyen comentarios positivos y de mejora. 	<ul style="list-style-type: none"> -Valoración de otras personas que no son los pares, en especial los profesores. -Se reconoce el aprendizaje por pequeño o grande que sea. -Se toma en cuenta la multidimensionalidad de la inteligencia. - Prepara a los estudiantes a mantenerse tranquilos ante la evaluación. -Se deben resolver las dudas que los estudiantes tiene.

Fuente: adaptado de Tobón (2013).

En la evaluación formativa, es clave el feedback para los estudiantes y no solo de parte del docente, sino también de sus coetáneos e incluso de ellos mismos, lo que se suele llamar heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación, respectivamente.

Plickers, como herramienta tecnológica se utiliza para la evaluación formativa en el contexto educativo por sus alcances de feedback y feedforward con las que se pueden trabajar en clase. En ese sentido y para los fines de esta investigación, es importante tomar en cuenta la evaluación como proceso, pero también como producto, puesto que, a luz de la realidad en las escuelas, se pretende mejorar esa evaluación formativa sin dejar de lado los resultados que toda familia espera cada fin de bimestre o de año.

2.1.1 Marco conceptual de la evaluación formativa

Es importante conocer cómo diversos autores conceptualizan el tema de la evaluación, incluso dentro del ámbito educativo, este punto ha tenido varios cambios y eso se ha llevado a cabo por los cambios de los enfoques pedagógicos, como se ha mencionado antes, y otros factores como los tecnológicos, de metodología, entre otros que también se han suscitado a lo largo de los años.

Para Stoffebeam y Schinkfield (1985), la evaluación “es el enjuiciamiento sistemático de la valía o mérito de un objeto” (p.19), es decir, que la evaluación supe un juicio a partir de lo que la persona evaluada realice, entonces la evaluación es imparcial, objetiva y sistemática dando valor a lo que se está enjuiciando. Lafourcade (1992), señala que la evaluación sirve para comprobar los resultados previstos a partir de los objetivos planteados; o sea que, la evaluación se sigue observando bajo los parámetros de objetividad para conseguir objetivos planteados.

“La evaluación educativa es un medio que permite observar y describir con mayor precisión los aspectos cuantitativos y cualitativos de la estructura, el proceso y el producto de la educación” (De la Orden s.f citado en Díez Hochleitner, 1971, p. 29), esto significa que a partir de la evaluación se puede medir el proceso de la educación tanto de manera cuantificable como cualificable. Esta definición tiene un poco de relación con lo que expresa González y Pérez (s.f.), que la evaluación es una práctica reflexiva del docente y de todos los que intervienen dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Seif (2008 citado en Jahanian, 2012) dice que “the evaluation is a rule governed

process for gathering and analysis of data” (p. 253), en otros términos, el autor afirma que la evaluación sirve para analizar los datos que se recogen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que, puede verse desde ambos puntos de vista: cuantitativo y cualitativo. En tal sentido, podemos decir que la evaluación es un medio por el cual el docente observa, reflexiona y valora el aprendizaje del estudiante a partir de objetivos o metas planteadas para dicha finalidad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El término de evaluación surgió cuatro mil años atrás en China, donde se evaluaban programas públicos, pero es a partir de los años 60, donde el término de evaluación surgió como necesidad de monitorear el avance de los programas, operaciones y el desempeño gubernamental en varios países como Estados Unidos, Canadá, Alemania y Reino Unido (Calidoni-Lundberg, 2006). Este tipo de evaluación se dirigía netamente a estudios de ciencias cuantificables y experimentales. Es a lo largo de los años en que dependiendo de las diversas necesidades que surgen en los seres humanos y sus deseos por evaluar lo que hacen o dicen, la evaluación se va tomando desde diversas perspectivas hasta lo que hoy conocemos como evaluación formativa.

2.1.2 Evaluación formativa para el aprendizaje del inglés

No es necesario tomarse mucho tiempo o esfuerzo para darse cuenta de que el aprendizaje de una segunda lengua es indispensable en el mundo actual, incluso es uno de los requisitos indispensables en muchas de las empresas y pronto será indispensable para todos, ya que contar una segunda lengua abre muchas puertas, y más aún si ese segundo idioma es el inglés. Por ello, el Ministerio de Educación y muchas escuelas a lo largo del país viéndose en la necesidad de esta demanda de profesionales competentes en la adquisición de una segunda lengua, han buscado otras maneras de enseñanza donde el estudiante salga con el perfil que hoy en día se requiere.

La enseñanza del inglés como cualquier otra área requiere de la motivación necesaria para su entendimiento y aprendizaje. Ya que, esta hace referencia a los factores que incitan a los estudiantes para atender en clases, realizar tareas o rendir

evaluaciones (Álvarez y Álvarez, 2016). Se debe tener presente que sea cual sea la clase, el área o los temas que se deban enseñar, estas tendrán mejores resultados si los estudiantes quieren aprender. Más aún si se trata de aprender una lengua que no es la nativa y aplicarla en el día a día, la motivación cumple un papel fundamental para que dicho aprendizaje se lleve a cabo. Por ello, el primer paso que el docente debe lograr dentro de la enseñanza del idioma de inglés es conseguir que los estudiantes desean aprender, una vez que eso se logre, el aprendizaje se dará de manera natural (Barrera, Curasma y Gonzáles, 2014).

Existen diversos factores que intervienen en la motivación de los estudiantes. En primer lugar, está la personalidad del profesor, su entusiasmo, su buen humor, su voz y su forma de dirigirse a los estudiantes es primordial para que ellos logren una buena motivación. Luego, los materiales que emplea el docente para realizar su clase, la utilización de esquemas, cuadros, textos canónicos y no canónicos sirven como motivación; asimismo, la aplicación de estos materiales, es decir, qué tipo de metodología utiliza, sobre todo si se enseña una lengua extranjera. El docente que concibe solamente el aula como espacio para el aprendizaje tiende a fracasar y desmotivar a los estudiantes, sobre todo en estos tiempos, ya que, lo que buscan los adolescentes y niños es aprender según sus necesidades y muchas de ellas se centran dentro del espacio digital.

El segundo paso que el docente debe conseguir en la enseñanza del inglés es motivar a través de la evaluación. Ya se ha manifestado líneas arriba que la evaluación no ha sido vista de la mejor manera a lo largo de la historia, pero con el cambio de enfoques y metodologías también se busca cambiar todos los aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje. En tal sentido, los educadores buscan diversas estrategias para que la evaluación no sea tan tediosa y terrorífica como lo era antes, más aún si lo que se va a evaluar es un idioma que no es el nativo.

Se evalúa para contribuir a la mejora y consolidación del aprendizaje y así determinar si los estudiantes alcanzaron las competencias previstas, tal como manifiesta Biggs (2005), "Lo importante es si el alumno está aprendiendo o no está aprendiendo", así conocer el verdadero estado del estudiante y poder cambiar las estrategias que se aplican en aula para el cumplimiento de las metas propuestas.

Asimismo, se evalúa para motivar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Se debe evaluar el desarrollo y logro de los aprendizajes definidos en las competencias y desempeños, de acuerdo con el enfoque de evaluación para el aprendizaje que propone que el centro de evaluación debe ser el aprendizaje en sí mismo y no los estudiantes, así la evaluación deja de ser sancionadora y se vuelve motivadora.

Está comprobado, según Herbert (1991 citado en Barrera, Curasma y Gonzáles, 2014) que “cuando las actividades de aprendizaje se relacionan a las necesidades e intereses de los educandos, estos aprenden con mayor rapidez y en forma permanente” (p. 21), es decir que al tener una necesidad y verse en la capacidad de poder ser satisfecha, los estudiantes le ponen mayor entusiasmo, expectativa e interés para desarrollarla, puesto que, sienten que sus solicitudes y necesidades personales se pueden resolver incluso dentro de la clase, así se va generando el aprendizaje significativo.

“En el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, la evaluación es considerada como proceso continuo y permanente, en el que se utiliza una variedad de herramientas para dar una valoración a la proficiencia del estudiante” (Rodríguez, 2014, p. 27), es decir, que este proceso se basa específicamente en saber si el estudiante domina o no una lengua extranjera y no necesariamente la competencia comunicativa, ya que esta última hace referencia a la capacidad del uso del lenguaje. Sin embargo, es importante recalcar que la proficiencia se ve necesariamente relacionada con el logro de la competencia comunicativa, ya que las habilidades que se requieren desarrollar en una segunda lengua son las mismas que se desarrollan para la enseñanza del idioma nativo.

Por esta razón, la evaluación siempre ha sido parte fundamental para la enseñanza de cualquier idioma. Es importante saber, además, que la aplicación de distintos instrumentos de evaluación, es lo que genera el aprendizaje de un nuevo idioma y la forma cómo se evalúan también tiene que ver. Las pruebas escritas, conversatorios, exposiciones, proyectos, retos que se aplican van de la mano de cuatro conceptos fundamentales que se consideran a la hora de evaluar una lengua extranjera, estos son la practicidad, las evaluaciones deben ir de acorde al estudiante, sus características, tipos de aprendizaje, pero con estándares y

objetivos. La confiabilidad, es decir, que la evaluación debe ser confiable para el estudiante, el docente, la calificación, la subjetividad que la misma puede traer consigo y que esté pensada tomando en cuenta todos los factores internos y externos que se vean implicados. La validez, esto quiere decir que se debe evaluar lo que se ha enseñado y no lo que se supone se deba enseñar o se deba aprender, de ahí que se relaciona con los dos puntos anteriores de practicidad y confiabilidad. Por último, el efecto o repercusión, hace referencia a las consecuencias que tienen estas evaluaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Rodríguez, 2014), es decir, qué tan importante llega a ser la evaluación en el proceso continuo del estudiante para que este mejore lo que necesita mejorar para ser una persona competente.

Después de todo lo expuesto anteriormente, es importante recalcar que sea cual sea el área que se enseñe, sobre todo si es una lengua extranjera, la evaluación cumple una función importante dentro de todo ese proceso de enseñanza-aprendizaje y que los docentes deben observar todo el panorama a la hora de evaluar, ya que, después de todo, los estudiantes necesitan mejorar su proceso de aprendizaje y eso se logra siempre y cuando haya un mediador que lo haga.

2.2 Plickers como herramienta para la evaluación formativa

Todo aprendizaje siempre es medido, regulado, retroalimentado bien al inicio, en el desarrollo o en el cierre de una sesión. Esto se realiza con la finalidad de perfeccionar, facilitar, intensificar lo que se aprende y dirigir al educando para que logre sus objetivos. Muy aparte de ofrecer una calificación que determine el éxito o fracaso del estudiante (Fernández, 2017; López, 2012 citados en Álvarez, 2019), lo importante es brindarle un acompañamiento para que su progreso sea gradual y distinga la evaluación como una oportunidad de mejora y no como algo que determine su desarrollo académico.

Para Rosales (2014) la evaluación se define “como una actividad mediante la cual, en función de determinados criterios, se obtienen informaciones pertinentes acerca de un fenómeno, situación, objeto o persona, se emite un juicio sobre el objeto de que se trate y se adoptan una serie de decisiones referentes al mismo” (p. 3). La evaluación resulta valiosa cuando permite que tanto docentes como estudiantes

sepan si se están cumpliendo los aprendizajes esperados del curso. Bajo esta idea, surgen dos tipos de evaluación: la sumativa, la cual se centra en valorar los logros de los alumnos finalizando el proceso a través de exámenes (Pasek y Mejía, 2017; Rosales, 2014) y la formativa, se adapta durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje para subsanar apropiadamente las dificultades que surjan y tomar decisiones para mejorar (Rosales, 2014). Es en esta última en donde se toma en cuenta el uso de la herramienta Plickers, debido a que sus características y recursos permiten hacer un seguimiento al estudiante o al grupo en general y de esta manera observar su progreso.

En el caso de Plickers, se puede realizar evaluaciones al inicio, desarrollo o cierre de una sesión de clase. Además, se utiliza como retroalimentación o feedback, así el docente conoce cuánto han aprendido sobre un tema en particular. Como el cuestionario es aplicado por el docente, gracias a Plickers puede verificar las respuestas de cada estudiante o grupo para así esclarecer los puntos que no se han entendido y que presentan mayores dudas, mediante un feedback instantáneo. Esto es posible porque al finalizar cada pregunta en Plickers, los profesores pueden acceder a *Reports* para conocer los resultados y porcentajes generales, así como las gráficas, las respuestas y los datos de cada uno de los estudiantes para cada una de las preguntas planteadas. Esta información puede exportarse a Excel y así obtener informes individualizados (López, 2016). Esto ayuda al docente a centrarse en aquellos que necesiten más ayuda según el nivel individual de cada estudiante.

Por eso, Plickers está considerado como un elemento motivador y un buen método para evaluar de manera formativa. Además, es una herramienta para evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje en tiempo real porque así el profesor puede generar otro tipo de enseñanza o aplicar otra estrategia a partir de los datos obtenidos. De igual manera, el estudiante adquiere un rol activo con el uso de Plickers porque le ayuda a afianzar y asimilar los contenidos de una forma distinta. Adicional a ello, es muy importante el rol del docente como creador del material adaptado para todos sus estudiantes y para poder hacerlo, deberá poseer conocimientos mínimos técnicos para interactuar con los sistemas (Argudo, 2017).

Es importante resaltar que las evaluaciones hechas a través de Plickers deben ser

diseñadas desde el punto de vista pedagógico, es decir, se debe tomar en cuenta los aprendizajes esperados de la clase y el curso y los objetivos que desean lograrse, y, sobre todo centrarse en el avance de los estudiantes, con la finalidad de lograr resultados favorables y apoyarlos en su aprendizaje.



CAPÍTULO III. PERCEPCIÓN DOCENTE SOBRE EL USO DE LAS TICS EN LAS CLASES DE INGLÉS

En el capítulo III, se hablará sobre la percepción del docente, las actitudes básicas que esta genera y el impacto del uso de las TIC. Asimismo, se abordará el uso de las TIC y su importancia en la enseñanza del inglés. Finalmente, se precisarán los beneficios y limitaciones del uso de una herramienta TIC en las clases de inglés.

3.1 Percepción del docente

La implementación de las TIC dentro de la Educación Básica constituye una gran contribución en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que puede ofrecer estrategias que generen la construcción más que solo la transmisión de conocimientos (Gómez, 2008). Bajo esta línea, la investigación realizada buscó describir las percepciones de los docentes sobre el uso de una herramienta TIC en el aprendizaje de un segundo idioma.

Para mayor comprensión, es importante iniciar con la conceptualización de percepción. Es un término que se ha utilizado durante muchos años en diferentes situaciones comunicativas. Según la Real Academia de la Lengua (2020), la percepción se define como “a la sensación que resulta de una impresión material hecha en los sentidos”. Gestalt, citado por Riascos, Quintero y Ávila (2009), “planteó que es función de la percepción realizar abstracciones a través de las cualidades que definen lo esencial de la realidad externa.” (p. 135).

El término percepción es empleado mayormente por los psicólogos; sin embargo, también se utiliza dentro de los estudios de contexto social. Para Allport (1974 citado en Vargas, 1994), la percepción es lo que comprende la captación de las situaciones complejas y cada uno de los objetos que se observa. Muchas veces se le atribuye a la cognición este proceso, pero tanto la percepción como la cognición están íntimamente relacionados entre sí y no es conveniente considerarlos de manera aislada.

Para Carterette y Friedman (1982 citado en Arias, 2006), la percepción “es una parte esencial de la conciencia, es la parte que consta de hechos intratables y, por tanto,

constituye la realidad como es experimentada” (p.10). Es decir, que la percepción depende de los estímulos del mundo físico para generar el procesamiento de la información de cada caso que se presente.

Una de las características básicas de la percepción es la elaboración de juicios. En esta parte, el individuo es estimulado, tiene sensaciones y las intelectualiza formulando opiniones. La percepción es un proceso constante de interacción del individuo y la sociedad. La percepción de una persona depende del reconocimiento de emociones, a partir de las reacciones de las personas. También, se pueden formar impresiones a partir de la unión de elementos informativos que se genera en la interacción (Arias, 2006).

Bajo esas concepciones, las diferentes búsquedas sobre las actitudes de los docentes hacia los medios tecnológicos tienden a diferenciar distintos grupos en función de las actitudes y predisposiciones que tienen los docentes acerca de las herramientas tecnológicas. En el presente estudio, la percepción de los docentes y estudiantes se basa en el uso de un instrumento tecnológico, llamado Plickers, en las clases de inglés. A partir de la interacción con Plickers, docentes y estudiantes pueden emitir un juicio según lo crean conveniente. Se entiende que esta percepción se ha generado con el reconocimiento y con la interacción de dicha herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De los distintos estudios conectados con las percepciones de los profesores con respecto a las TIC, se podrían determinar cuatro actitudes básicas:

Primero, las TIC son indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje: esta percepción hace referencia al uso de las TICs por parte de los docentes sin un estudio anterior sobre su funcionalidad en el contexto de aprendizaje, lo que ocasiona un bajo uso o, por el contrario, un sobreuso irresponsable que genera resultados desfavorables en el aprendizaje. Por consiguiente, esta percepción del docente implica el uso de las TIC como simples herramientas de aprendizaje; sin un análisis consciente de las ventajas y limitaciones que estas tecnologías representan García-Varcárcel (2003).

Segundo, las TIC son valiosas para algunas tareas del proceso de enseñanza-

aprendizaje: esta percepción refiere a la aplicación de las TIC por parte de los profesores en los procesos de evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, esto significa que los docentes son conscientes de la verdadera utilidad de las TIC pues las integran e internalizan. Como lo menciona Ilabaca (2008 citado por Oramas, 2008), la integración incluye un uso transparente de las TIC, es decir, como parte natural de la enseñanza; mientras que la internalización o apropiación, significa que el docente es quien genera un ambiente de interacción de estos medios tecnológicos con el conocimiento, permitiendo que los estudiantes construyan aprendizajes. En términos generales, esta percepción será la más idónea ya que involucra un proceso de inclusión consciente de los beneficios y dificultades de las TIC para el proceso educativo.

Tercero, las TIC no son herramientas útiles dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje: esta percepción de los docentes evidencia un escepticismo y negatividad ante la utilidad que puedan tener las tecnologías emergentes en el aprendizaje. Wiske (1988 citada por Riascos, Quintero y Ávila (2009) comenta lo siguiente:

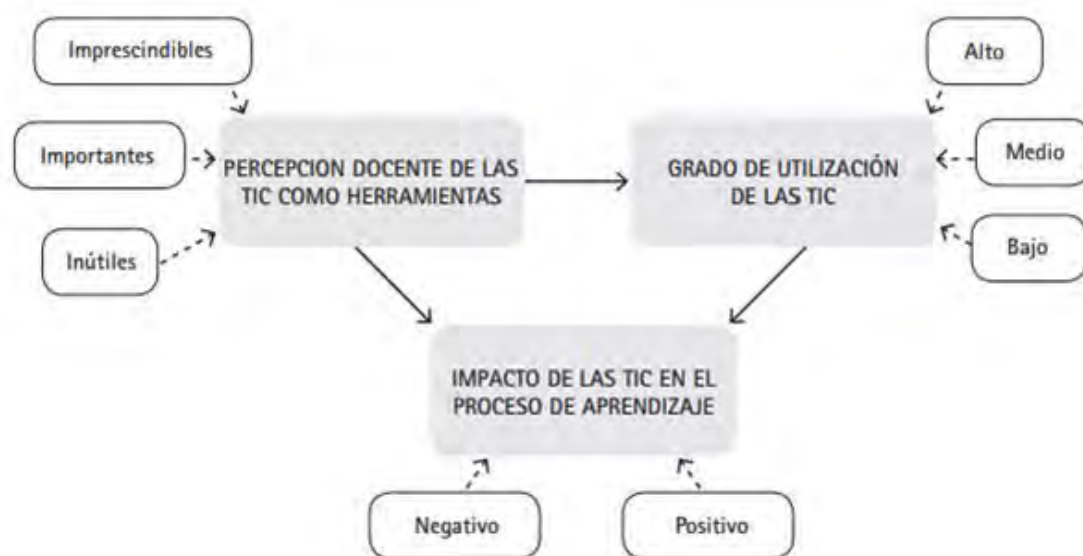
“los docentes que tienen una percepción decidida a no utilizar tecnología argumentan diversos factores, como la mala preparación, o la falta de comprensión acerca de cómo la tecnología puede mejorar el currículum; además, son docentes que sienten miedo de perder el control de su clase si utilizan alguna herramienta TIC dentro del proceso de enseñanza aprendizaje” (p. 137).

Los docentes que piensan así, se convierten en duros críticos de las TIC que solo se concentran en sus deficiencias; más que en sus potencialidades. Cabe señalar que las distintas percepciones de los profesores frente a las nuevas tecnologías dependen en gran medida de aspectos internos propios del docente como: género, edad, nivel académico, entre otros; y del entorno como: los recursos disponibles, la actitud de los directivos, los contenidos, la conectividad de la escuela, etc.

Cuarto, la percepción frente a las TIC se manifiesta con el grado de su utilización: por un lado, se debe tener en claro que todos los campos del saber presentan cambios, y la educación no es ajena a ello. Es aquí donde surgen dos percepciones muy marcadas frente a la utilización de las TIC, tal y como lo señalan Riascos,

Quintero y Ávila (2009): aquellos profesores que se niegan a cambiar e involucrarse en las nuevas metodologías, herramientas o formas de enseñar y aprender, manifestando que los métodos que han empleado durante mucho tiempo funcionan bien y, por ello, no encuentran necesario hacer cambios; y aquellos otros profesores que, con mentalidad más abierta, se disponen a protagonizar el rol de docente innovador, buscando la mejora de la práctica docente y, por ende, las metodologías existentes de aprendizaje y plantear nuevas técnicas pedagógicas. Cabe comentar que con esto no se pretende dejar de lado los modelos pedagógicos existentes; por el contrario, se busca que los nuevos ambientes de aprendizaje basados en las TIC sean coherentes con los principales propósitos de la pedagogía.

A continuación, se presenta un gráfico que permite visualizar las percepciones explicadas de los docentes anteriormente y su relación con el grado de utilización de las TIC y con el impacto que estas pueden tener:



Percepción docente de las TIC como herramientas del proceso de aprendizaje. Tomada de Riascos, S. Quintero, D. y Ávila, G. (2009). Las TIC en el aula: percepciones de los profesores universitarios. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v12n3/v12n3a08.pdf>

3.2 Enfoques en la enseñanza del inglés

La enseñanza del inglés como lengua extranjera se encuentra inmersa en la propuesta del Currículo Nacional expedido por el MINEDU, ya que, se considera

esta lengua como importante y básica en el aprendizaje de la Enseñanza Básica Regular (EBR). Sin embargo, en los cinco últimos años, se ha considerado con mayor hincapié la enseñanza de este idioma, considerando que se habla en más de 100 países y las demandas del mundo actual a nivel económico, social y educativo se incrementan de manera competitiva (Hernández, 2014). En el inglés se desarrollan sus tres competencias al igual que en el español como idioma nativo, es decir, se busca que el estudiante se comunique, comprenda y produzca textos en lengua extranjera, todo ello a la luz de un mundo globalizado que se actualiza a pasos agigantados.

Una de las ideas del Ministerio, según el Decreto Supremo N.º 012-2015-MINEDU, es que los estudiantes desarrollen las competencias comunicativas del idioma inglés, para ampliar su acceso a oportunidades educativas, científicas, tecnológicas, laborales, etc., por ello han creado proyectos para que puedan salir del país. Aquí en el Perú, se ha implementado aumentar el número de horas y cambiar la metodología de enseñanza del idioma. En muchos colegios privados del país, esta lengua extranjera toma aproximadamente ocho horas a la semana en su enseñanza, tan igual como se enseña Comunicación, mientras que en los colegios públicos aún se enseñan dos horas pedagógicas, pero se ha innovado con el cambio de metodología, es decir, no se enseña gramática separado del texto; sino las cuatro habilidades que rigen este idioma. Se infiere que, en la medida que pasa el tiempo, la tecnología avanza; el interés por el estudio de una lengua extranjera también, sobre todo para el Ministerio de Educación que tiene como prioridad mejorar la calidad educativa.

Como se expresó anteriormente, hoy en día, el MINEDU al querer brindar una educación de calidad exige a los colegios mejorar sus mallas curriculares del idioma extranjero, más aún si este se encuentra inmerso en un mundo digital que se desarrolla a pasos agigantados. Por ello, es bueno hacer uso de las diferentes herramientas tecnológicas dentro de las clases para mejorar el proceso de aprendizaje del idioma extranjero.

La enseñanza del inglés también ha sufrido todo un proceso de cambios a medida

que han pasado los años. En el campo de la enseñanza de inglés como segunda lengua se encuentra un amplio desarrollo de conocimiento procedente de investigaciones sobre la didáctica y cuestiones culturales. Frente a expansión del conocimiento, los paradigmas en la educación han revolucionado y ello afecta también a las innovaciones en la enseñanza de una lengua extranjera. Estas transformaciones se han visto influenciadas por distintas teorías lingüísticas, psicológicas y culturales acerca de la adquisición de la lengua extranjera. Por ello, se ha formado cuatro grandes enfoques definidos según las características particulares de la época en que surgieron.

3.2.1 Enfoque tradicional

El enfoque tradicional dio primacía a la gramática como factor central de la competencia lingüística. “Están basados en que esta puede ser aprendida por medio de la instrucción directa y en una metodología que hace uso de la práctica repetitiva” (Branda, 2017, p.102). Es decir, que el docente explica la clase en la pizarra (solo la teoría), luego hace algunos ejemplos a modo de ejercicios y pregunta si se ha comprendido o no; después, los estudiantes realizan una serie de ejercicios en el cuaderno; finalmente, salen a la pizarra a desarrollar dichos ejercicios que luego son evaluados a través de un examen.

Este enfoque se basa netamente en enseñar gramática para que lo apliquen en ejercicios de manera precisa y rápida. Una vez que se adquiere el manejo repetitivo y controlado, se empieza a trabajar con las habilidades básicas, generalmente de la siguiente manera: habla, audición, lectura y escritura. Aquí los estudiantes solo memorizan lo que deben hacer con la gramática para desarrollar ejercicios, entablar una conversación aprendida previamente y ante el error, se da la corrección inmediata. Este enfoque considera el uso correcto de la gramática desde niveles iniciales ya que considera que los errores que no se corrigen inmediatamente se fosilizan y se convierten en permanentes (Branda, 2017). Entonces, este enfoque considera que la enseñanza de inglés se debe dar de manera vertical, es decir, el docente es el protagonista que explica la teoría y las habilidades se van adquiriendo de manera individual.

3.2.2 Enfoque natural

El enfoque natural surge como una metodología para la enseñanza de idiomas extranjeros propuesta por los lingüistas Krashen y Terrell a principios de la década de los ochenta. Desde el punto de vista de Iturralde (2018) basándose en el libro de los autores mencionados, este enfoque tiene como objetivo principal la comprensión de significados, es decir, que una lengua extranjera puede verse inmersa dentro de una nativa. La gramática no existe en las explicaciones de las clases, eso se debe realizar fuera del aula.

La hipótesis central de la teoría en el enfoque natural es que la adquisición de una lengua solo puede ser alcanzada por la comprensión de mensajes. De acuerdo con Krashen y Terrel (1983 citado en Ascencio, 2015) "(...) adquirir un lenguaje es 'recogerlo', por ejemplo, desarrollar habilidad en una lengua como resultado de usarlo en situaciones comunicativas naturales" (p. 18). Esta hipótesis establece que en la misma forma que un niño desarrolla habilidad lingüística en su primer idioma naturalmente, un adulto puede desarrollar competencia en un segundo idioma subconscientemente (Krashen 1985 citado en Ascencio, 2015).

Este enfoque surge como reacción contraria al método anterior, el tradicional. Para Cabrera (2014), el enfoque natural se divide en dos métodos, el directo y el de Berlitz, llamado así por su creador. El primero, sostiene que para enseñar una lengua extranjera no se necesita traducir el idioma sino demostrarlo a través de acciones lo que queremos enseñar. en este método el docente debe dar información a los estudiantes sobre esa lengua extranjera y luego realizar preguntas y respuestas a través de juegos y simulaciones.

El segundo, fue creado Berlitz en 1878, en el cual expresa que los niños aprenden una lengua extranjera como si aprendieran su lengua materna, es decir, de forma natural. las clases se realizan en el lenguaje oral y todo en el idioma que se quiere aprender. hasta que consigan la inmersión total en la lengua estudiada. Se busca enseñar frases cotidianas y vocabulario, se pone atención en la pronunciación. Por un tiempo fue bueno este enfoque en la enseñanza de la lengua extranjera, sin embargo, solo tuvo éxito en las escuelas privadas, en las públicas fue difícil incluirlo

tal vez por la poca aceptación de la hipótesis de Krashen y Terrell, que un niño y un adulto pueden tener la misma facilidad de aprendizaje de un idioma extranjero (Cabrera, 2014). Por consiguiente, este enfoque tiene como base el aprendizaje de manera natural, es decir, las personas aprenden a partir del significado de las palabras, más que nada cuando escuchan hablar y hablan entre ellas, por ello, la gramática es parte prescindible dentro de este enfoque.

3.2.3 Enfoque estructural

El enfoque estructural surge a mediados del siglo XX como necesidad de los americanos de aprender una lengua de forma rápida y eficaz debido a que se encontraban en guerra. Por ello, buscan “crear” otro tipo de método para poder comunicarse. Este enfoque se basa en la ideología conductista, es decir, que “las lenguas son un sistema de estructuras que pueden aprenderse a través de conductas, repetición” (Ortiz, 2014, p.10). A partir de él se crearon 3 métodos que tomaron forma en EE.UU., Inglaterra y Francia. El primero, el método audiolingüístico, surgido en EE.UU., se basaba en dar las indicaciones en la lengua extranjera que se enseñara, sin necesidad de traducirla a la lengua materna, algo muy parecido al método directo. Sin embargo, este método se lleva a cabo dentro de un contexto, la mímica, memorización y ejercicios de patrón eran las técnicas que se utilizaban, no se centraba en la enseñanza de vocabulario, puesto que los significados de las palabras derivan del contexto lingüístico y cultural en que se encontraban los estudiantes (Cabrera, 2014).

El segundo, el método situacional, surge en Inglaterra y se basa en procedimientos orales, y emplea diversos contextos situacionales para presentar las nuevas palabras y estructuras. La práctica oral era la actividad principal en el aula, a partir de situaciones contextuales determinadas. En este método se busca dominar las cuatro habilidades básicas del idioma (leer, escribir, hablar y escuchar), se hace un control automático de las estructuras básicas y los patrones en las oraciones. Y el tercero, el método audiovisual, surgido en Francia, también da prioridad a la parte oral en vez de la escrita, pero, siempre está acompañada de una imagen que la represente. Es decir, que primero se presenta un diálogo y luego se proyecta la imagen, esto sirve para la comprensión del sentido y la toma de conciencia de las estructuras presentadas (Cabrera, 2014).

Sin embargo, este método fue criticado por la teoría lingüística de los años sesenta a raíz de la Gramática transformacional de Chomsky. Ortiz (2014) expresa que este lingüista rechaza el estructuralismo como el conductismo, ya que la lengua no es sistema de estructuras, sino que es innato en el ser humano. Una persona nace con la capacidad de crear, a partir de diversas reglas, una infinidad de oraciones en cualquier lengua. Además, las lenguas no se aprenden por imitación o repetición, sino, como ya se planteó antes, a través de reglas que están integradas en el cerebro de los seres humanos de forma innata. Asimismo, se rechazó el enfoque conductista debido a que los resultados no fueron favorables, ya que, descubrieron que los estudiantes no podían usar la lengua extranjera aprendida por sí solos fuera del salón de clase, solo la hablaban frente a los estímulos que ya estaban acostumbrados a realizar en el aula.

3.2.4 Enfoque comunicativo

El área de inglés, hoy en día, se basa en el enfoque comunicativo e incluye prácticas sociales del lenguaje y la perspectiva sociocultural. Parte de situaciones contextualizadas y auténticas para perfeccionar las competencias comunicativas, con la finalidad de que los estudiantes comprendan y produzcan textos escritos y orales en inglés variados, con formato y género textual, con distintos soportes y propósitos, incluyendo medios audiovisuales y virtuales. Además, incluye las prácticas sociales del lenguaje, la cual se puntualiza como las interacciones que las personas realizan cuando colaboran en su vida social y cultural. Este enfoque surge en 1976 con Wilkins donde se empieza a hablar sobre cursos organizados a partir de necesidades comunicativas. Luego, el 1977 Van Ek y Alexander escriben un libro sobre diseños de programas y textos comunicativos para el aprendizaje de una lengua (Hernández, 2014).

A partir de estas prácticas, los alumnos vivencian de forma contextualizada la utilización del lenguaje, para comprenderlo y dominarlo progresivamente. Asimismo, es sociocultural, porque las prácticas del lenguaje se localizan situadas en contextos social y culturalmente diferentes, que ocasiona identidades individuales y colectivas. De esta forma, la oralidad y el lenguaje aceptan características propias en cada uno de los contextos, lo cual conlleva a tomar en cuenta cómo se usa el lenguaje de

acuerdo a las características socioculturales. Se sugiere el tratamiento del idioma inglés como lengua extranjera, cuya situación de enseñanza y aprendizaje difiere de la primera y segunda lengua, por no estar presente en todos los ámbitos de actividad social cotidiana. Para fomentar su uso en el aula, se requiere crear ambientes sociales de aprendizaje que compensen su ausencia extraescolar.

Por lo expuesto, se impulsa el uso estable del idioma inglés en el salón de clases para optimizar el tiempo de exposición de los educandos al idioma extranjero, en base a las posibilidades limitadas que tienen de interactuar en inglés fuera de la institución educativa. Este enfoque considera la importancia de comunicarse y no centrarse en las reglas gramaticales, ni vocabulario de manera aislada, es decir, el uso que se haga de la lengua y no el conocimiento teórico que se tenga de ella. Los estudiantes desarrollan competencias del idioma inglés: comunicación oral, comprensión lectora y expresión escrita, a través de prácticas sociales auténticas y significativas que inician en el aula y se trasladan a varios contextos sociales (Hernández, 2014).

Entonces, podemos afirmar que el estudio de las lenguas extranjeras ha ido cambiando a lo largo de los años, según el enfoque que en su época regía. Muchas de las características de los enfoques pasados son tomados en cuenta en el enfoque comunicativo, que es el utilizado hoy en día. Es importante recalcar que los enfoques y métodos por los que pasa la enseñanza de una lengua extranjera, en este caso, el inglés, se realiza de acuerdo al contexto en que se encontraban y que de cierta forma necesitaban en ese momento, debido a los avances y la demanda de los estudiantes. Por ello, en la actualidad, la necesidad de desarrollar competencias comunicativas, digitales e investigativas hace que el enfoque comunicativo sea propicio para ello, ya que se basa específicamente en desarrollar las habilidades básicas de hablar, escuchar, leer y escribir para aprender la lengua extranjera.

Tomando en cuenta que el enfoque comunicativo es el que está vigente en la actualidad como requisito indispensable para la enseñanza del inglés, es importante referirse al desarrollo de las habilidades lingüísticas dentro del área del idioma extranjero. Estas habilidades no son nuevas, sino que forman parte del proceso de

enseñanza del inglés a nivel mundial y está establecido dentro de la currícula en todos los países. Sin embargo, lo que es nuevo, o lo era hace unos años, es la forma de enseñanza, desde el enfoque tradicional, las habilidades lingüísticas se enseñaban una por una, hasta el enfoque comunicativo que busca enseñarlas de manera holística y complementándose una con la otra. Estas habilidades son: escuchar, hablar, leer y escribir.

Estas habilidades en su conjunto y la interrelación entre ellas originan el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés. Valdés, Puig, Aguirre, Reyes, Duarte y Barata (2015) señalan que es importante desarrollar la habilidad de escuchar porque el estudiante se familiariza con el idioma e incluso puede tener afinidad para diferenciar términos ingleses o estadounidenses. El hablar ayuda a generar confianza en la persona ante la dificultad de la pronunciación o el desenvolvimiento frente a un idioma que no es el nativo. La habilidad de leer amplía los conocimientos sociales, culturales del idioma, además de poder codificar o decodificar lo que leen según el contexto en el que está escrito. Finalmente, la habilidad de escribir desarrolla el orden, coherencia y cohesión que debe tener el estudiante al momento de plasmar sus ideas, además que le impulsa a pensar en inglés para un mejor aprendizaje. Entonces, la convergencia de las cuatro habilidades desencadena en un estudiante que pueda entender lo que lee y escucha, interrelacionarse con los demás y producir textos a partir de lo leído, escuchado y hablado.

3.3 Uso de las TIC en las clases de inglés

Cuando se habla de tecnología, automáticamente se vienen a la mente de las personas el uso de WhatsApp, correo electrónico, facebook, instagram y todas esas aplicaciones que en la actualidad están en el día a día de las personas y que en su mayoría de veces facilitan la vida en diversos aspectos. Sin embargo, también consideramos tecnología a todos los cambios que ha habido desde la Revolución Industrial y que, como ya se ha dicho líneas arriba, facilitan la vida de las personas. Como ya sabemos que este conjunto de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico (RAE, 2018), que llamamos tecnología se aplica a diversas situaciones de la vida humana, la educación no escapa de ello. Por eso, el uso de las TIC se centra en el proceso de enseñanza-aprendizaje fomentando el aprendizaje significativo a través de las herramientas tecnológicas.

Sabemos de antemano que las herramientas tecnológicas ayudan a los estudiantes en el intercambio de información, elaboración de tareas, formación de equipos, entre otras actividades. Sin embargo, una duda que se había generado era si se podía utilizar las TIC para la educación formativa del estudiante, ante esta interrogante y a la luz de las observaciones en la utilización de las herramientas tecnológicas, efectivamente estas generaban una formación en el estudiante y no solo servían para un mero intercambio de información (Ahedo y Danvilla, 2013).

Moya (2009) afirma que las TIC incorporan un gran número de tecnologías, siendo la más representativa Internet, poniendo al alcance del usuario grandes herramientas que darán lugar a la posibilidad de obtener oportunidades y beneficios en diferentes áreas. A partir de ello, se podrá obtener, expresar, realizar y comunicar información. De la misma manera Peeraer & Petegem (2012) como ya se indica en algunas de las investigaciones anteriores plantean el uso de las TIC como una herramienta que permite el trabajo colaborativo entre los alumnos con el profesor, de esta manera se llega a un número mayor de estudiantes. Kossai & Piget (2014) enfatizan en sus resultados que las TIC han tenido un progreso bastante notorio provocando su aplicación en multitud de áreas de conocimiento.

También, Tang y Biggs (1996) afirma que los procedimientos de evaluación son determinantes del aprendizaje de los estudiantes en mayor medida que lo son los objetivos del currículum y los métodos de enseñanza. Cabe resaltar que tanto maestros como estudiantes valoran positivamente el uso de las tecnologías en el proceso formativo. Estas herramientas tecnológicas hoy en día son esenciales para ser consideradas en la estructura de una sesión de aprendizaje del proceso, ya que son un apoyo en el proceso de aprendizaje, todo lo implementado por el docente en el transcurso del proceso de enseñanza aprendizaje es lograr el desarrollo autónomo que permita que el estudiante se desenvuelva personal y profesionalmente, en el mundo actual.

La revolución de las TIC ha generado en la educación nuevos contextos de interacción entre docentes y estudiantes, tanto que estos han estimulado nuevos recursos para el aprendizaje de los contenidos. En tal sentido, las redes sociales

han sido un gran apoyo de interacción no solo social sino también académico, lo que da resultados de innovación educativa para estudiantes nacidos en la era digital (Álvarez-Flores y Núñez, 2013). En muchas escuelas se hace uso de las TIC a través de las redes sociales para generar espacios de debate, foros, consultas, lo cual genera en el estudiante que se sienta cómodo en el medio en que se desempeña académicamente, esto hace que las TIC y el proceso de aprendizaje se oriente de tal manera que los alumnos logren un aprendizaje significativo.

Las TIC aplicadas a la educación han admitido los objetos virtuales de aprendizaje, como por ejemplo las aplicaciones, estas se definen como un conjunto de herramientas en línea que permiten a su usuario interactuar, en cualquier momento y lugar, las aplicaciones constan de un conjunto de soluciones web de correo electrónico, calendario, documentos y almacenamiento, entre otras. Estas herramientas las ocupamos porque tienen menos costo, se realizan más trabajo en equipo, genera más productividad, flexibilidad y seguridad, e incluso puedes crear tu grupo de contactos.

A raíz de toda la efervescencia del uso de las TIC y que claramente han sido aprovechadas de manera productiva en el ámbito educativo, se debe tomar en cuenta que también puedan usarse para el aprendizaje de una lengua extranjera. Sin embargo, se debe tomar en cuenta que el hecho de usar tecnologías no implica que solo estas se incluyan dentro de la sesión de clase, sino que conlleva todo un proceso para que incluso se logre instaurar dentro de la Institución Educativa como una política de enseñanza. El empleo de tecnología y aplicaciones novedosas no garantiza la calidad de la educación, se trata de un desafío a las formas de organización y funcionamiento de la institución escuela y de las prácticas docentes (Morchio, 2014).

Como se ha mencionado en acápites anteriores, la enseñanza del inglés se está impartiendo actualmente con diversos cambios que el enfoque pedagógico lo indica, en este caso, el constructivismo e incluso el enfoque tecnológico son los que priman dentro de las aulas a la hora de enseñar un idioma extranjero, más aún si lo que se busca es el aprendizaje holístico de la lengua extranjera que servirá para la vida del estudiante. Por ello, la incorporación del uso de las TIC en la enseñanza del inglés ayudará para armonizar el proceso de generación de los conocimientos con las

transformaciones culturales y sociales en los que se ven inmersos estudiantes y docentes (Medina, Chacín y González, 2015).

Para Fernández (2011 citado en Medina, Chacín y González, 2015) el impacto de las TIC no puede separarse del empleo de las nuevas tendencias en el uso de la enseñanza de las lenguas extranjeras. Esto se da porque las TIC generan el aprendizaje autónomo en el estudiante, es decir que lo convierte en un agente de cambio donde puede darse cuenta de lo que aprende y de lo que necesita mejorar. Aplicaciones como kahoot, Socrative y en especial Plickers, son la base para la utilización de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los colegios a nivel nacional, siempre y cuando cuenten con las condiciones necesarias para ello. Además, los estudiantes pueden aprender de forma interactiva, sin importar cuál enfoque utilicen, aunque se ha expresado anteriormente que el uso de las TIC se abarca con mayor influencia en el enfoque comunicativo, ya que este parte de un problema del contexto para poder generar un aprendizaje significativo.

Por consiguiente, la utilización de las tecnologías en la enseñanza del inglés como segunda lengua no solo es bien recibida, sino que es promovida por muchos docentes, asesores y evaluadores del idioma a que se siga usando e implementando de diversas maneras dentro de las clases y para todas las edades, desde inicial hasta quinto de secundaria. Esto se debe tomar en cuenta con las consideraciones de la madurez y motivación que debe tener el estudiante para estudiar de manera autodirigida y monitoreado por expertos en el área.

Para finalizar este capítulo sobre uso y aplicación de las TIC en el idioma inglés, solo queda recalcar que estas deben utilizarse de manera que fomenten y desarrollen experiencias de aprendizaje donde el estudiante sea el protagonista y el docente un mediador entre el conocimiento y las TIC.

3.3.1 Importancia del uso de las TIC en las clases de inglés

Como se sabe, las TIC han transformado notablemente la educación pues han cambiado la forma de enseñar y aprender. Esto ha producido cambios en el rol del docente y alumno, así como los objetivos de aprendizaje que se esperan en este último. Tal y como menciona Zeballos (2018):

El uso de las TIC es ideal para generar ambientes lúdicos que fomenten el desarrollo de la creatividad y permitan el surgimiento de procesos de aprendizajes ventajosos para que los niños y niñas realicen actividades dirigidas a la búsqueda de la información como de la comprobación (p. 35).

Haciendo referencia a la adquisición de una segunda lengua, como el inglés, la importancia del uso de las tecnologías radica en que estas “eliminan las barreras comunicativas en relación con el tiempo y el espacio, lo cual favorece enormemente la comunicación” (Vega, 2017, p.18). En efecto, esto hace que el aprendizaje de lenguas extranjeras sea vital pues acerca al alumno a cualquier parte del mundo y lo hace consciente de la importancia del aprendizaje de nuevas lenguas e, incluso, le ofrece nuevas herramientas para mejorar el aprendizaje de las mismas.

Dado que los estudiantes de hoy han convivido con las TIC de una manera natural y en diferentes espacios de su día a día, el uso de estas en el proceso de adquisición de una segunda lengua, como es el inglés, es importante también porque ayuda a enriquecer y favorecer cada uno de los enfoques de la enseñanza del inglés. Cabe señalar que estas tecnologías se han trasladado a su quehacer educativo y será tarea del docente integrarlas adecuadamente a sus procesos de aprendizaje, para así desarrollar competencias y habilidades comunicativas (López, 2007 citado en Arteaga, 2011).

Como se ha mencionado anteriormente, la enseñanza del inglés como lengua extranjera busca desarrollar destrezas, estrategias y competencias comunicativas en donde las TIC juegan un rol importante. En primer lugar, el uso de las TIC “es fundamental para la motivación del aprendizaje y la comunicación de los alumnos” (Vega, 2017, p. 5). En segundo lugar, desarrolla un mayor entusiasmo y conductas positivas de los estudiantes, generando un mayor aprendizaje y mejores resultados académicos. En tercer lugar, la incursión de las TIC es importante porque incrementa la participación e intervención en el aula. Finalmente, las TIC permiten el desarrollo de las destrezas lingüísticas y comunicativas, lo cual es la base del aprendizaje de las lenguas (Vega, 2017).

Otro factor importante en la enseñanza del inglés es la presencia de Internet en el salón pues aporta dinamismo y enriquece las distintas actividades que desarrollan

los estudiantes. De esta manera, se desarrolla un mayor interés y estimulación en su proceso de aprendizaje, factores sumamente importantes en la adquisición de una segunda lengua. Al respecto, Vega (2017) señala que las pizarras digitales o el uso del proyector a través del ordenador, permite la interacción de los alumnos despertando gran interés por la clase e incrementando su implicación en la misma. Complementando lo dicho por Vega, el uso de herramientas tecnológicas, como Plickers, en las clases de inglés también permite generar interés, aporta un mayor grado de implicación y como consecuencia, un aumento en el aprendizaje del idioma.

Por otro lado, la importancia del uso de la tecnología en la enseñanza del inglés implica desarrollar las cuatro habilidades fundamentales (speaking, listening, reading y writing). Por su parte, Rojas (2013) señala que el uso de las TIC es importante porque permite mejorar la habilidad oral en inglés de los estudiantes, es decir, las cualidades de expresión oral: “pronunciación, fluidez, coherencia, entre otros” (p. 17). Bajo esta idea, se puede afirmar que el uso de las TIC potencia, sobretodo, el desarrollo de dos de las habilidades básicas, speaking and listening.

3.3.2 Beneficios y limitaciones del uso de las TIC y de Plickers en las clases de inglés

Es evidente que las TIC se han incluido de forma vertiginosa en el ámbito pedagógico, desempeñando un gran papel en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En efecto, existen numerosos atributos que se derivan de las TIC en su aplicación en el aula.

Para Area, Sanabria y González (2008 citados en Vega, 2017) al respecto señalan que el uso de las TIC en las clases de inglés fomenta la motivación de los estudiantes ya que representan y transmiten la información a través de múltiples formas expresivas: imágenes interactivas, videos, libros digitales, juegos, códigos QR, aplicaciones, entre otros. Asimismo, ofrecen una notable cantidad de información en otro idioma tanto a los alumnos como docentes. De igual manera, facilitan un aprendizaje más individualizado, flexible y adaptable a las diversas necesidades de los estudiantes.

Como se ha mencionado anteriormente, un beneficio para los alumnos con el uso de las TIC en las clases de inglés es el incremento en el nivel de motivación en su aprendizaje, que resulta mucho más alto que cuando se emplean otros recursos tradicionales. Debido a este aumento, los estudiantes tendrán mayor probabilidad de obtener mejores resultados académicos y así demostrar un mayor dominio del idioma. Otra ventaja, es que facilita la realización de actividades en pequeño o gran grupo donde los estudiantes podrán poner en práctica el aprendizaje cooperativo y colaborativo. Aspecto sumamente importante en el desarrollo académico y formativo de los estudiantes (Vega, 2017).

Otro beneficio del uso de las tecnologías en las clases de inglés es que reducen la pasividad en el aula, pues ofrecen a los estudiantes materiales novedosos en otro idioma que les permite interactuar entre ellos. De esta manera, se promueve un aprendizaje autónomo donde el propio estudiante es el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje (García, 2006). Esto permite que los estudiantes adquieran mayor seguridad al momento de comunicarse en otro idioma. Por otro lado, familiarizar a los estudiantes con las tecnologías les permitirá desarrollar destrezas y habilidades comunicativas que le serán útiles en el aprendizaje del inglés.

Por su parte, Bosco (2005) señala que el uso de las tecnologías en las clases de inglés contribuye a la comprensión y retención de contenidos, como el vocabulario y la gramática, a partir de materiales multimedia. Vega (2017) complementa lo señalado por Bosco con lo siguiente:

Se puede reforzar y mejorar la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales gracias a ejercicios interactivos de rellenar huecos, test online, ejercicios de ordenar frases, dictados y/o vídeos. Además, la práctica de todo este tipo de actividades tiene la ventaja de que los alumnos pueden practicar desde su propia casa los contenidos vistos durante sesiones (p. 27).

Todo esto posibilita la producción a tiempo de real de los estudiantes, ya que adquieren habilidades de comunicación aplicadas a contextos cotidianos. En efecto, se da una mayor estimulación del lenguaje y comprensión oral pues estas herramientas se presentan de manera más lúdica y atractiva. Esto mejora la comunicación entre docente y alumno pues les permite, por ejemplo, comentar los errores de manera libre, pero con el fin de corregirlos de manera personalizada e instantánea, haciendo que sean más conscientes de sus fallos (Vega, 2017).

La motivación es un aspecto importante en el aprendizaje de una lengua extranjera. Ante ello, aparece la gamificación como un medio para cubrir esa necesidad. Prensky (2001) afirma que el juego puede ser un medio para lograr un aprendizaje significativo pues permite que los estudiantes realicen actividades ligadas a la vida real, tomen decisiones y resuelvan problemas. Esto significa que, a través del juego, el alumno vivirá una aparente realidad donde deberá poner en práctica habilidades que permitirán su aprendizaje. En efecto, utilizar los principios de la gamificación dentro de las actividades académicas permitirá no solo motivar a los estudiantes sino potenciar su aprendizaje.

Otro gran beneficio del uso de las tecnologías en las clases de inglés es que permiten obtener datos sobre los estudiantes para analizar su progreso e identificar quién tiene dificultades. De esta manera y gracias al uso de herramientas tecnológicas, como Plickers, se podrá proveer retroalimentación inmediata para los estudiantes y así poder aclarar sus dudas (Bejarano, 2018).

Si bien se han mencionado los beneficios que aporta el uso de las tecnologías en la enseñanza del inglés, también es importante señalar las limitaciones que existen.

Para Rodríguez (2004 citado en Vega 2017) es importante que para poder usar las TIC en el salón de clases se cuente con aulas tecnológicamente equipadas para así poder aprovechar mejor las actividades propuestas y un mayor rendimiento del aprendizaje. Asimismo, el autor destaca otros inconvenientes como los fallos técnicos propios del uso de los aparatos electrónicos: bloqueo de los dispositivos, lentitud, fallos en la conexión a internet, virus, entre otros.

Otros inconvenientes pueden ser las distracciones de los estudiantes, dispersión o pérdida de tiempo en lugar de trabajar (Palomar, 2009). Como los estudiantes interactúan con estos dispositivos, la navegación por los diversos y llamativos espacios de Internet puede inclinar a los alumnos a distraerse del objetivo de la búsqueda. Además, el atractivo de estas páginas mueve a los alumnos a invertir su tiempo interactuando con las mismas.

En muchas ocasiones, los alumnos no son conscientes de la cantidad de información que existe en la red y no son conscientes al discernir entre la que es confiable y válida, con aquella que no tiene ninguna validez. Como se sabe, en la web existe una gran cantidad de información que no es fiable y que es obsoleta. Por ello, es tarea del docente enseñar a sus estudiantes las páginas confiables en donde puedan realizar una búsqueda segura, así como enseñarles a contrastar la información y explicarles lo que se quiere buscar concretamente y evitar ambigüedades (Vega, 2017).

Finalmente, otra limitación que se presenta es la brecha digital existente entre los nativos y los inmigrantes digitales. Prensky (2001) señala que la mayoría de docentes son inmigrantes digitales y por ello, no valoran suficientemente las habilidades que los nativos digitales han adquirido con la práctica. Asimismo, piensan que los métodos por los cuales aprendieron no están obsoletos y no es necesario implementarlo con otras estrategias. Por su parte, los nativos digitales opinan lo contrario pues las conferencias, la lógica de aprender paso a paso, las clases magistrales son métodos que los cansan e impacientan, y por ende no los motiva ni despierta el interés por aprender. Ante esto, es importante y urgente una reconsideración urgente de métodos y contenidos.

La evaluación formativa proporciona a los docentes y estudiantes información continua y real sobre sus aciertos y puntos de mejora. Por ello, es crucial modificar los métodos de enseñanza-aprendizaje, sobre todo de lenguas extranjeras, procurando recolectar evidencias que puedan ser insumos para evaluar el desenvolvimiento de los estudiantes. Uno de los mayores beneficios del uso Plickers en las clases de inglés es que permite realizar una evaluación formativa. Michael, Anak Ejeng, Anak Udit y Md (2019) manifiestan lo siguiente: "Plickers is one of the technology tools for teachers to administer language assessment in an easy way inside the classroom"⁷ (p. 638).

Si el feedback es rápido, claro y relevante será mejor adoptado por los estudiantes y transformado en conocimiento aprendido, corregido y comprendido. Bajo esta

⁷ "Plickers es una de las herramientas tecnológicas para que los maestros administren la evaluación del idioma de manera fácil dentro del aula".

perspectiva, se halla otro beneficio de Plickers en las clases de inglés, ya que como trabaja con un sistema de respuesta rápida permite asesorar a los estudiantes de manera inmediata y así aclarar las dudas que tengan respecto al idioma. Michael, Anak Ejeng, Anak Udit y Md (2019) afirman que “Plickers is one of the novel audience response systems (ARS) which powered by technology”⁸ (p. 639).

Plickers se puede utilizar en las clases de inglés bajo diferentes propósitos, bien como una herramienta de evaluación formativa, como una estrategia de enganche a la clase o como una estrategia de cierre. Esta versatilidad permite que las sesiones sean activas, motivadoras y generen interés en los educandos. Según Damick (2015), “Plickers could be used for different purposes to formally assess pupils; such as for warm-up or exit tickets. Each pupil has no other option but to participate”⁹ (p. 4).

Otro beneficio del uso de Plickers en las clases de inglés es que mejora la comprensión lectora de los estudiantes y los ayuda a leer con criterio. Robetu, Noni y Salija (2019) al respecto señalan que “Plickers helped and encourage students Reading comprehension...The activities in this application will challenge students to enhance their Reading”¹⁰ (p. 4). Aparte de ello, Plickers es una herramienta altamente motivadora para los estudiantes para mejorar su comprensión porque puede ser fácilmente descargada de la web por ellos mismos y así poder practicar en casa.

Para Parmer, Parmer y Struempler (2012 citados en Robetu, Noni y Salija, 2019) indican que los beneficios de utilizar Plickers son los siguientes:

By involving cards printed with codes, Plickers removes the need to supply all participants with technological devices for accessing an evaluation. The use of these codes translates to the need for fewer resources (batteries; Wi-Fi, charging stations, etc.) as compared to requirements for other technological data collection systems. (p. 4)

⁸ “Plickers es uno de los nuevos sistemas de respuesta de audiencia (ARS) que funciona con tecnología”

⁹ “Los plickers podrían usarse para diferentes propósitos para evaluar formalmente a los alumnos; como para entradas de calentamiento o de salida. Cada alumno no tiene otra opción que participar”.

¹⁰ “Plickers ayudó y alentó a los estudiantes a comprender la lectura ... Las actividades en esta aplicación desafiarán a los estudiantes a mejorar su lectura”.

Tal y como señalan los autores, otro gran beneficio de Plickers es su fácil implementación dentro de las clases pues no requiere que todos los participantes utilicen dispositivos tecnológicos para llevar a cabo la actividad, basta con los códigos impresos que les brindan sus maestros. Lo único indispensable es una buena conexión Wi-Fi y cargadores para el móvil. Esto permite que la clase sea innovadora sin que los estudiantes pierdan su tiempo interactuando con los llamativos elementos de las páginas web.

Finalmente, el uso de Plickers en las clases de inglés fomenta una participación activa y equitativa. Elmanhdi, Al-Hattami y Fawzi (2018) manifiestan lo siguiente “using Plickers saves the learning time. Giving all the students in the classroom equal opportunity to participate in one class session is a farfetched goal for many teachers”¹¹ (p. 6). Gracias al uso de Plickers, se puede ahorrar tiempo valioso para la clase de inglés que suele ser de dos horas pedagógicas. Asimismo, los estudiantes se sienten cómodos e interesados cuando el docente utiliza esta herramienta en clases pues elimina cualquier obstáculo de comunicación e, incluso, los estudiantes más tímidos tienen las mismas oportunidades de participar.

¹¹ “El uso de Plickers ahorra el tiempo de aprendizaje. Dar a todos los estudiantes en el aula la igualdad de oportunidades para participar en una sesión de clase es una meta descabellada para muchos maestros”.

SEGUNDA PARTE: DISEÑO METODOLÓGICO Y RESULTADOS

CAPÍTULO IV. DISEÑO METODOLÓGICO

Se presenta la parte metodológica de la investigación y se detallan los componentes que la conformaron, como: la fundamentación del enfoque, el nivel y diseño, población y muestra, técnicas y variables.

De igual forma, se especifica los procedimientos que se usan para validar los instrumentos.

4.1 Problema de investigación

La educación se ha ido transformando y las metodologías han ido cambiando para considerar al estudiante con un rol más activo y protagonista de su propio aprendizaje. Como es evidente las tecnologías de la información (TIC) han adquirido un papel importante en estos cambios. Por ello, ante la nueva configuración y estructuración de la sociedad, surge la necesidad de emplear estos recursos en los procesos educativos formales (Argudo, 2017). De esta manera, el uso de las TIC en la enseñanza transforma y mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica Regular (EBR). Asimismo, no solo aporta un sinnúmero de posibilidades, sino que motiva a los estudiantes debido a su interactividad y nivel de participación. Además, estas tecnologías forman parte del día a día de los estudiantes por ello se muestran más predispuestos e interesados en su aprendizaje cuando se da a través de estos recursos digitales.

De acuerdo a lo que se revisó en el marco teórico en la primera parte, Contreras y Eguía (2017) afirman que el empleo de herramientas tecnológicas en el aula genera experiencias motivadoras para los estudiantes, sobre todo, cuando estas se desarrollan como prácticas de gamificación. Molina (2014) define este término “como el empleo de mecánicas del juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a todos los juegos” (p. 16). La motivación es un aspecto esencial en el aprendizaje, Espí y Azurmendi (1996) al respecto señalan que, la motivación y el aprendizaje tienen una relación recíproca, pues “cuanto mayor sea la motivación, mayor será el aprendizaje y viceversa” (p. 18). Sobre todo, cuando se trata del aprendizaje de una lengua extranjera, pues las motivaciones junto con las

actitudes influyen en la adquisición de una segunda lengua ya que permiten que el estudiante construya aprendizajes significativos.

Plicker es una de las herramientas de gamificación más usadas actualmente, la cual ha sido utilizada en el ámbito educativo como una herramienta para motivar el aprendizaje y para la evaluación formativa. Por eso, es importante determinar las percepciones que tienen los profesores sobre el uso de esta herramienta para dichos fines. En ese sentido, se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son las percepciones de los docentes y estudiantes de una institución educativa privada de Lima sobre los aportes del uso de Plickers en la enseñanza del idioma inglés?

4.2 Objetivos de la investigación

Objetivo General

Analizar las percepciones de los docentes y estudiantes de una institución educativa privada de Lima sobre los aportes del uso de Plickers en la enseñanza del idioma inglés.

Objetivos Específicos

- Describir las percepciones de los docentes de una institución educativa privada de Lima sobre los aportes del uso de Plickers en la gamificación de las clases de inglés.
- Identificar en las percepciones de los estudiantes de una institución educativa privada de Lima los beneficios del uso de Plickers en las clases de inglés.
- Describir cómo los docentes de una institución educativa privada de Lima utilizan Plickers para la evaluación formativa en la enseñanza del idioma inglés.

4.3 Categorías

Las categorías, en la investigación cualitativa, son la nueva realidad que surgen de la interacción de los participantes, no se puede definir de forma cerrada, sino que pueden ir apareciendo a lo largo de toda la investigación. Bardín (2002 citado en Díaz, 2018) señala "las categorías son secciones o clases que reúnen un grupo de elementos (unidades de registro en el caso del análisis de contenido) bajo un título genérico, reunión efectuada en razón de dos caracteres comunes de estos

elementos” (p. 127). Es decir, que las categorías van a surgir a partir de los objetivos que el investigador quiera lograr a través de títulos que engloben el contenido que se va a trabajar en los ítems o preguntas de los instrumentos.

Por ello, en esta investigación las categorías fueron estudiadas de manera holística, es decir, en la medida que estas interactuaron con los participantes dentro de la investigación, no se puede estudiar de manera aislada, considerando que es un estudio cualitativo.

Es importante recalcar que las categorías, las cuales denotan un tópico en sí mismo, pueden ser apriorísticas, o sea construidas antes del proceso o emergentes, surgidas a raíz de la indagación de referenciales significativos (Elliot, 1990 citado en Cisterna, 2005). A través del estudio y la formulación de las categorías es que se empiezan a construir los instrumentos que recopilan la información de la investigación. Para fines de esta investigación, las categorías se interpretaron y reflexionaron para encaminarse con los objetivos de la investigación, sin embargo, se dejó abierta la posibilidad de que, si era necesario incluir alguna categoría en el camino de la investigación, se lograría hacer, puesto que la investigación cualitativa lo acepta porque lo que se investigan son realidades que pueden cambiar en el transcurso de la investigación.

Al ser un estudio cualitativo se propusieron categorías y subcategorías preliminares:

1. Plickers como herramienta de gamificación.
 - 1.1 Uso de Plickers en la gamificación de las clases de inglés.
 - 1.2 Beneficios del uso Plickers en las clases de inglés
2. Plickers como herramienta para la evaluación formativa.
 - 2.1 Uso de Plickers para la evaluación formativa.

4.4 Enfoque metodológico, tipo y nivel de la investigación

La presente investigación se desarrolló bajo el enfoque metodológico cualitativo. Según Latorre y otros (1996), la investigación cualitativa “se orienta a describir e interpretar los fenómenos sociales, y por consiguiente educativos, y se interesa por el estudio de los significados e intenciones de las acciones humanas desde la perspectiva de los propios agentes sociales” (p. 199). Por ello, esta metodología se

basa en las palabras propias de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable de los participantes (Quecedo y Cataño, 2002).

Cuando se habla de metodología cualitativa hace referencia al estudio de un todo integrado como unidad de análisis, no de partes separadas de ese todo, salvo que estas tengan relación con el todo y le brinde una significación. Es por ello que la investigación cualitativa busca reconocer la naturaleza de las realidades, la razón de su comportamiento y manifestaciones (Martínez, 2006). Esta investigación se basó en el estudio de las percepciones de los docentes y estudiantes frente a la aplicación de una herramienta tecnológica como Plickers en las clases de inglés con la cual se buscó describir e interpretar el uso de esta herramienta y los cambios en las conductas de los participantes durante las clases.

Para Jiménez-Domínguez (2000 citado en Salgado, 2007) “los métodos cualitativos parten del supuesto básico de que el mundo social está construido de significados y símbolos (...) el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como nos la presentan las personas” (p. 71). Es decir, que, a través de esta metodología, los investigadores quieren comprender a las personas a partir de lo que expresan de manera verbal y no verbal. Por eso, la investigación cualitativa no debe limitar la búsqueda del investigador, ya que en la medida que vaya esclareciendo una parte de la realidad estudiada pueden surgir nuevas dudas y hechos por investigar (Martínez, 2006).

Estas particularidades son propias de la investigación cualitativa. Parafraseando a Latorre y otros (1996) y Maykut y Morehouse (1994), a continuación, se detallan algunas características que ayudaron a centrar la investigación dentro del marco cualitativo:

- Es exploratoria y descriptiva.
- Los investigadores tienen contacto directo con los participantes, es decir, presenta una interacción cara a cara.
- Estudia la realidad de manera holística, es decir, desde un enfoque global, sin fragmentarla ni seccionarla en variables.
- La investigación se va construyendo a partir de la información que se obtiene y no busca comprobar hipótesis o teorías.

- Busca comprender e interpretar fenómenos sociales.
- El proceso de investigación es progresivo, flexible e interactivo.
- El recojo de información es interactivo, pues se realiza a través de entrevistas, observaciones o análisis de documentos. Además, tiene lugar en situaciones naturales; no controladas.
- Los resultados de la investigación se crean, no se descubren.

Por esta razón, la intención de esta investigación fue tratar de comprender cómo el uso de la herramienta Plickers influyó en el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de los comentarios recogidos por parte de docentes y estudiantes. Asimismo, el interés se centró en conocer y comprender cómo perciben los estudiantes y los docentes sobre el uso de una herramienta tecnológica en la clase de inglés a través de sus propias palabras y sus acciones. De igual manera, se solicitó la apreciación de los estudiantes sobre los aportes del uso de una herramienta tecnológica en sus clases.

El nivel de la investigación fue descriptivo, ya que tuvo como finalidad describir e interpretar un fenómeno que ocurre en condiciones naturales, es decir, tal y como son construidas por los participantes (Latorre y otros, 1996; Valdivia, 2008). Asimismo, “las investigaciones descriptivas buscan penetrar en el interior de las personas y entenderlas desde dentro a través de entrevistas, observaciones y análisis de documentos” (Latorre y otros, 1996, p. 199). De acuerdo con lo señalado por los autores mencionados, este estudio buscó entender cómo el uso de la herramienta Plickers puede generar algún nivel de respuesta en la manera de enseñanza y explicación de las clases de inglés en docentes de una institución educativa privada y cómo esto permite ver un cambio en el proceso de enseñanza; además de identificar las percepciones en los estudiantes a partir de la utilización de Plickers cuando los docentes lo aplicaron en sus clases.

El tipo de la investigación fue empírico, ya que se buscó entrar en contacto con una realidad para comprender un fenómeno, un hecho social (Briones, 1990). Esto quiere decir, que las investigadoras conocieron cómo se percibió el proceso de enseñanza a través del contacto con la herramienta Plickers, qué cambios se generaron en el pensamiento o motivación en los estudiantes dentro de la clase de

inglés a partir de la utilización de la herramienta, sobre todo cuando se ha evaluado de manera formativa.

4.5 Método de investigación

El método de investigación se define “como la forma característica de investigar determinada por la intención sustantiva y el enfoque que la orienta” (Rodríguez, Gil y García, 1996, p. 40). Es decir, que el método surge desde el planteamiento del problema y va sufriendo modificaciones a lo largo de la investigación. Dentro del enfoque cualitativo, el diseño, llamado método también, se refiere al abordaje general que se usó en el proceso de investigación.

El procedimiento metodológico que la presente investigación siguió fue el estudio de casos pues se enfocó en las experiencias y percepciones subjetivas de un grupo de participantes “para aprender de una instancia compleja, que se entiende como un todo, teniendo en cuenta su contexto” (Martínez, 2011, p. 23). Es decir, que las percepciones de los docentes y estudiantes sobre los aportes del uso de Plickers en las clases de inglés, que fue el centro de esta investigación. Es importante recalcar que en el estudio de casos hay una triangulación de fuentes de datos (Stake, 2000; Yin, 2003; Creswell, 2005 y Mertens, 2005 citado en Martínez, 2011). El caso de esta investigación, la triangulación fue de los instrumentos que se aplicaron, tanto a docentes y estudiantes con el problema y los objetivos planteados en la investigación.

El estudio de casos es un método valioso dentro de la investigación, puesto que mide y registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado a través de él mismo, como su nombre lo dice, es un estudio de casos (Yin 1989 citado en Martínez, 2006).

En esta investigación precisamente se buscó comprender cómo el uso de Plickers en las clases de inglés adquirió un sentido para que esta mejore o no con respecto a la metodología empleadas en otras clases a partir de las experiencias y percepciones de los participantes con esta herramienta. Los estudios de caso documentan una experiencia a partir de los que la vivieron, no se generaliza puesto que cada experiencia es específica con respecto a los objetivos planteados. En este

trabajo, las investigadoras presentaron las experiencias de los participantes a partir de la aplicación de un cuestionario y entrevistas individuales que ayudaron a documentar la evidencia de manera sistemática, completa y ofrecer detalles específicos del desarrollo de la investigación, conseguir evidencia y realizar la triangulación.

Descripción del caso

El caso son los docentes y estudiantes de una institución educativa privada de Lima. Se decidió realizar este estudio de casos porque la forma de enseñanza y aprendizaje del inglés conlleva modificaciones a raíz de las nuevas tecnologías que se van elaborando dentro del ámbito educativo y los docentes y estudiantes de dicha institución se relacionan día a día con esas tecnologías.

Ya se explicó en el marco teórico cómo era la enseñanza de un idioma extranjero y cómo se apunta a que sea ahora, basándose en la enseñanza de las competencias. Así como la implementación de Plickers como herramienta educativa. La particularidad de este caso es que tanto los docentes como los estudiantes conocen y manejan la herramienta de Plickers. Esto se debe a que la institución educativa tiene acceso a la tecnología en las aulas y los docentes han sido capacitados por la Universidad del Pacífico para la utilización de herramientas tecnológicas, en especial Plickers, con la finalidad de aplicar lo aprendido en sus 8 horas a la semana que enseñan inglés. Además, los alumnos rinden exámenes internacionales de Cambridge para alcanzar el nivel deseado y certificarse

La finalidad de la investigación fue conocer las percepciones de los estudiantes y docentes, por ello se tomó en cuenta la utilización de entrevistas y cuestionarios como instrumentos para el recojo de la información, ya que las entrevistas (destinadas a las docentes) generaron un acercamiento con ellas y a la vez se pudo observar sus reacciones y emociones frente a las preguntas formuladas, así como una respuesta más detallada que un adulto puede ofrecer. En el caso del cuestionario, se decidió utilizarlo para los estudiantes y recoger información detallada de los mismos. Después de conocer el estudio de caso se llevó a cabo la elaboración de instrumentos, validación, aplicación de los mismos y la discusión de resultados.

Informantes

La investigación cualitativa no utiliza el término “sujetos” para referirse a las personas investigadas, porque esto implica una acción sobre las mismas; se prefiere utilizar el término “participantes o informantes” porque esto implica una interacción y un contacto directo con los participantes (Latorre, 1996). Asimismo, el número no es relevante; por el contrario, lo que importa es lo que los informantes piensan y sienten y pueden expresar ese sentir para lograr comprender su visualización de Plickers en su día a día. Si bien, esto puede prestarse a subjetividades “lo que permite establecer el rigor metodológico es la descripción de cómo se llegó a estos informantes” (Mendieta, 2015, p. 1148).

En la presente investigación se consideró como informantes a las docentes de inglés de la institución educativa privada y a los estudiantes que estas les enseñaban, ya que ellas son las personas que hablan del fenómeno y tienen amplio conocimiento en relación con el mismo porque han participado de la vivencia (Mendieta, 2015).

Los informantes fueron estudiantes de primaria y secundaria, de una institución educativa particular, que tienen el curso de inglés 8 horas a la semana, donde las docentes recibían capacitación de expertos y los estudiantes rindieron exámenes de Cambridge para alcanzar el nivel deseado y certificarse. Además, es un colegio con mirada innovadora para las nuevas prácticas educativas. Estos informantes que participaron en la investigación son los que ya han utilizado la herramienta de Plickers en sus clases de inglés. Es preciso resaltar que no todos en el colegio han utilizado esta herramienta y para conocer las percepciones de la utilización de la misma, se requería a aquellos que sí habían tenido contacto con Plickers.

El presente estudio utilizó como informantes a siete docentes y sesenta y tres estudiantes, considerando las clases que son enseñadas por los docentes antes mencionados y los consentimientos y asentimientos que se requirieron antes de aplicar el instrumento.

Para aplicar la entrevista se tomó en cuenta como informantes a las docentes que tenían dominio en el uso de Plickers, usaban estrategias novedosas, pertenecían al

nivel primario y secundario y podían emitir alguna opinión sobre las ventajas y limitaciones del uso de Plickers porque ya lo ha utilizado en sus clases. Estas características fueron relevantes porque en la entrevista debían responder las preguntas sobre Plickers con naturalidad y conocimiento del tema, además de tener la disposición de incluir en sus clases herramientas educativas novedosas.

Para aplicar el cuestionario se tomó en cuenta como informantes a los estudiantes que utilizaban la herramienta de Plickers en las clases de inglés y sobre todo los que tenían el consentimiento de sus padres y su asentimiento para participar en el recojo de la información, ya que así, las respuestas serían más naturales y verídicas porque ellos aceptaban realizar el cuestionario y no lo veían como una imposición. De igual manera, debían conocer y recordar la utilización de Plickers en sus clases para responder a los ítems del cuestionario.

4.6 Técnicas e instrumentos

Existen distintas técnicas para aplicar en una investigación y, la elección de alguna depende, sobretodo, del enfoque de investigación y de los objetivos del estudio. Las investigadoras del presente estudio, tuvieron contacto directo con los participantes a través de diversas técnicas de recolección de información.

Los procedimientos metodológicos desde el punto de vista de la investigación cualitativa se orientan hacia el descubrimiento de estructuras personales y grupales. Por ello, las técnicas que se usaron deben estar acorde a la información que se requirió obtener por parte de los participantes. El hombre crea, evalúa y arregla los mismos instrumentos que utiliza, y debe juzgar su buen o mal funcionamiento y la credibilidad de sus datos (Martínez, 2006).

Cuando se habla de técnicas de recolección de datos se refiere a la manera en cómo se van a obtener dichos datos. La investigación no tiene sentido sin estas técnicas, ya que ellas conducen a la verificación del problema planteado. Cada tipo de investigación determinará las técnicas a utilizar y cada técnica establece sus instrumentos o medios que serán empleados. Las técnicas deben ser usadas para predecir el comportamiento de los fenómenos estudiados y estos estén en concordancia de sus instrumentos busca identificar, reflexionar y predecir algunas

respuestas que obtiene el investigador (Deaguiar, 2016).

Por otro lado, un instrumento de recolección de datos es un recurso del que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos la información que requiere para obtener resultados favorables. En esa línea Cerda (1991) afirma que el instrumento es necesario porque resume toda la labor de la investigación que se ha hecho previamente, ya que busca reflejar la dirección del marco teórico en relación con el problema y los objetivos de cada investigación. De este modo, el instrumento sintetiza en sí toda la labor previa de la investigación. Todos estos instrumentos se aplicaron en un momento en particular, con la finalidad de buscar información que fue útil a una investigación (Deaguiar, 2016).

Según el objetivo del presente estudio, se seleccionaron dos técnicas: la entrevista y la encuesta. En primer lugar, la entrevista es una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados) donde se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema. Cerda (1991) afirma que, gracias a la entrevista, el investigador puede conocer de manera más amplia el interior del entrevistado, ya que este puede expresarse hablando y sus emociones, sentimientos y pensamientos se interrelacionan en cada respuesta que puede dar a las preguntas planteadas.

Asimismo, “la entrevista proporciona el punto de vista del entrevistado que permite interpretar significados y es un complemento de la observación” (Latorre, 2003, p. 70). En efecto, es una de las técnicas que más se utiliza para recolectar datos en las investigaciones sociales pues ayuda a conseguir información subjetiva de la o las personas que se quiere investigar; como creencias, valores o conocimientos que de otra manera no estaría al alcance del investigador. Es importante recalcar que aunque una entrevista a primera vista solo nos parezca una conversación, no lo es, ya que una conversación se da de manera informal y ambas personas conversan; en la entrevista una persona habla y la otra escucha y da ánimos o alienta o replantea alguna pregunta para continuar la ilación del discurso de la persona entrevistada, “una entrevista tiene un modo propio que permite, por un lado, mucha más profundidad y por otro, una explicación de lo obvio” (Atkinson 1998, citado en

Vallés, 2002, p.40). Para fines de esta investigación el instrumento que se usó fue la guía de preguntas para entrevistar a docentes del área de inglés sobre el uso de Plickers en sus clases, ya que, como se mencionó líneas arriba, se buscó establecer un contacto directo con los participantes para conocer no solo sus apreciaciones y respuestas a la entrevista que se hizo, sino también conocer sus emociones y sentimientos frente a lo que se investigó.

La encuesta es una técnica de investigación cuya singularidad es la aplicación de un procedimiento estandarizado para la obtención de información diversa (oral o escrita), de una muestra amplia de la población (Cea, 2010). En esa misma línea, Martínez (2011) señala que la encuesta es una técnica donde los participantes proporcionan ellos mismos la información sobre sugerencias, opiniones que el investigador pregunta. Es importante recalcar que aunque la encuesta y el cuestionario se confunden como técnica e instrumento, quien cumple con la definición de proceso en su conjunto estableciendo el cuestionario en función de los objetivos de la investigación para codificar las respuestas a partir de las respuestas de la muestra, es la encuesta, ya que esta permite investigar fenómenos como conocimientos, actitudes o comportamientos donde claro está, los participantes son los mejores informadores de lo que el investigador desea obtener (Meneses y Rodríguez, s.f.)

El instrumento que se utilizó fue el cuestionario, el cual consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos. Es preparado sistemática y cuidadosamente sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación (Cea, 2010). En esta misma línea Meneses y Rodríguez (s.f.) señalan que los cuestionarios no solo son un conjunto de preguntas organizadas, sino que representan un caso particular en el que se ha tomado en cuenta los datos que se desean obtener para su análisis, las preguntas estructuradas para un grupo de personas y la población determinada. Además, García, (2002) expresa que el cuestionario se vincula con el problema planteado en la investigación y las respuestas que se obtienen de la muestra, ya que es un instrumento sencillo y claro para quienes lo responden, tomando la recolección de datos siempre de las fuentes primarias.

Para fines de esta investigación, el cuestionario fue útil porque se elaboraron preguntas específicas y estructuradas, las cuales fueron respondidas por estudiantes, se consideró necesario hacerlo a través de este instrumento donde todos los estudiantes, no solo un pequeño grupo, pudieron responder con mucha naturalidad sin sentirse presionados por alguien desconocido entrevistándolos, ya que, si necesitaron reconsiderar alguna respuesta, lo hicieron.

4.6.1 Diseño de instrumentos

Para la elaboración de cada instrumento primero se tomó en cuenta el problema que se plantearon las investigadoras y luego los objetivos que quisieron lograr. Además, elaboraron una matriz de consistencia en donde distribuyeron el objetivo general, los objetivos específicos, las categorías y las subcategorías en relación con técnicas y sus respectivos instrumentos que se elaboraron.

Para la elaboración de la entrevista, las investigadoras primero decidieron a quiénes iba dirigida la entrevista, se decidió por ser los docentes, ya que, como ya se dijo anteriormente, a través de este instrumento se recogió mejor la información que se requirió. Luego, las preguntas se elaboraron en función de las subcategorías del uso de plickers en la gamificación y los beneficios en las clases de inglés. Fueron diez preguntas, ya que se hizo una entrevista semiestructurada, en la medida que se iban respondiendo surgieron más preguntas sobre el tema.

Para la elaboración del cuestionario, las investigadoras decidieron que los participantes sean los estudiantes. Entonces, se necesitó conocer las apreciaciones de más estudiantes. El cuestionario fue de treinta ítems donde los estudiantes tuvieron que marcar el grado de frecuencia de cada premisa con respecto a los beneficios de Plickers en sus clases de inglés. El instrumento se creó tomando en cuenta la realidad de la población dentro de la investigación.

4.6.2 Validación de instrumentos

La validación de instrumentos no es un proceso estático, por el contrario, es constante, ya que no va a afirmar irrevocablemente que un instrumento sea válido o no y eso será todo. Sino que, va a afirmar que los instrumentos serán válidos en determinadas poblaciones y usos concretos (Alfaro y Montero 2013 citado en

Soriano, 2014). Es decir, los investigadores validan los instrumentos porque necesitan aplicarlos a los participantes con características específicas. Finalmente, el instrumento pasó a ser validado por los expertos y se levantaron las observaciones para su aplicación.

En la presente investigación cualitativa estas propiedades se validaron a partir de un juicio de expertos y la aplicación de una prueba piloto, puesto que, como se ha mencionado con anterioridad, lo que se necesitó de esta investigación fue el análisis y descubrimientos de respuestas a partir de los instrumentos que se aplicaron.

Escobar y Cuervo (2008 citado en Galicia, Balderrama y Edel, 2017), definieron la validez de contenido por juicio de expertos como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (p. 29). Es decir, que tomando en cuenta la investigación cualitativa que se realizó, el juicio de expertos y la aplicación de instrumentos, ayudó a validar los instrumentos que se requirieron para recolectar la información necesaria y entender cómo el uso de la herramienta Plickers generó unos aportes en las clases de inglés tomando las percepciones de los estudiantes y docentes sobre el uso de esta herramienta.

El procedimiento que se realizó para la validación de expertos fue a través de una ficha de registro en donde se ubicaron los datos necesarios de la investigación como el título, datos de las investigadoras y los criterios para evaluar los instrumentos. Los expertos que validaron fueron: la Mg. Nilda Mercedes Ulloa Castillo, con formación académica superior, docente de EBR y superior, en el colegio Salcantay y la Pontificia Universidad Católica del Perú, respectivamente. El Mg. José Llaullipoma Romaní, con formación académica superior en la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Las investigadoras consideraron los criterios de claridad, coherencia y secuencialidad para la aplicación de la entrevista, es decir, los expertos revisaron el instrumento a partir de la claridad de los ítems, la coherencia de estos con los objetivos de la investigación y la secuencialidad de las preguntas, si iban de lo más

general a lo más específico. En este instrumento, la experta sugirió mejorar la redacción de la pregunta 3 y 5, puesto que se mostraba ambiguo para responder, el otro experto no brindó ninguna observación o sugerencia. Estas observaciones se subsanaron satisfactoriamente.

Para el cuestionario, se tomaron en cuenta los criterios de coherencia, claridad y suficiencia. En este instrumento, no hubo observaciones por parte del experto; mientras que, la experta sugirió verificar uno de los ítems que estaba fuera de contexto con respecto a las otras preguntas del cuestionario. Uno de los ítems (el número 4) se retiró del cuestionario puesto que no guardaba relación con el resto. Además, una de las preguntas no respondía a los criterios mencionados, por ello se replanteó la pregunta para que se validara de acuerdo con los criterios presentados. Finalmente, se obtuvo ítems claros, con una secuencia y un orden.

Para la aplicación del instrumento participaron 7 docentes y 53 estudiantes, después de haber consentido y asentido la aplicación de los instrumentos. Las investigadoras se turnaron para sacar los permisos necesarios en el colegio donde se aplicaría esta prueba. La recolección de los consentimientos no fue fácil, por ello se esperó toda una semana para recaudar la mayor parte de consentimientos de los padres. Los cuestionarios se aplicaron durante las horas de tutoría de cada docente y las entrevistas se llevaron a cabo en los salones de entrevistas del colegio, el horario no es fijo, ya que sus horarios de enseñanza se cruzan, pero se realizó un cuadro sobre el orden de las docentes que debían pasar ya estaba estructurado y cada una sabía su horario, así se vería más ordenado. Se decidió aplicar una prueba piloto porque en el colegio donde se realizó la investigación, sí se contaba con los participantes necesarios para dicho fin, el único inconveniente que surgió fue adaptarse a los tiempos de ellos, ya que los estudiantes estaban en clase y las docentes dictaban clases en distintos horarios como para que el instrumento se hiciera en un solo día.

4.6.3 Aplicación de los instrumentos

Los instrumentos que se aplicaron, tal como se mencionó anteriormente, fueron dos: la entrevista y el cuestionario. La entrevista se decidió aplicar en el transcurso de una semana, ya que las docentes tenían clases y se debió adaptarse a sus horarios

y en los momentos que tengan horas libres. Las participantes fueron siete, y según horarios habían solo dos días en los que se podrían entrevistar, considerando la coincidencia de los horarios con las entrevistadoras. Entonces, una investigadora entrevistó a dos docentes un martes 12 de noviembre durante el horario del colegio y la otra investigadora lo hizo el 15 de noviembre a las otras 5 participantes, también durante el horario del colegio. Todas las entrevistas se llevaron a cabo en la sala de reuniones del colegio, donde se asigna un cubículo a puertas cerradas para mayor privacidad y evitar ruidos externos.

En el caso del cuestionario, estos se aplicaron dentro de las aulas y en los horarios de tutoría, según el permiso que brindaron las autoridades del colegio. Antes de aplicarlos, se les entregó a los 112 estudiantes los consentimientos para sus padres, para que conozcan por qué se les aplicará un cuestionario y que formarán parte de una investigación. Después de una semana de plazo, ya que, en los colegios, los estudiantes se tardan en devolver un comunicado, se recibieron 63 consentimientos aceptando que sus hijos formaran parte de la investigación. De esos 63 estudiantes, todos firmaron su asentimiento y a ellos se les aplicó el cuestionario, como ya se dijo durante la hora de tutoría.

4.7 Procedimientos para organizar la información recogida

Dentro de una investigación cualitativa se establecen distintas tareas para el análisis de la información que se recoge a partir de los distintos procedimientos e instrumentos que se utilizan. A pesar, de que ese proceso de varias etapas se realice aisladamente una de otra, también se hace de manera holística para alcanzar los objetivos planteados. Cabe resaltar que no se busca medir afirmar o no una teoría, sino descubrir experiencias a través del análisis, observación y diálogo que pueda haber con los participantes (Quecedo y Castaño, 2002).

Miles y Huberman (1984 citado en Quecedo y Castaño, 2002) describen el proceso de análisis de datos a partir de un modelo determinado. El primer paso del modelo es la reducción de datos, en la cual busca la separación de elementos importantes, identificación y clasificación de dichos elementos y el agrupamiento, todo el con fin de tener los datos imprescindibles en la investigación. Luego, se da la disposición de datos, el cual busca organizar la información de forma tal que permita extraer las

conclusiones que respondan a la pregunta de investigación. Después se da la obtención y verificación de las conclusiones, en ellas se busca identificar y comprender los resultados relacionándolos con el contexto en el que se trabaja y los descubrimientos que se han logrado. Finalmente, se realiza la verificación de las conclusiones, las cuales suponen confirmar que los significados e interpretaciones de los participantes corresponden a la realidad. Esto se da a través de la credibilidad de la investigación y de la triangulación de los datos.

En el caso de la investigación, el análisis de datos se realizó a partir de la aplicación de instrumentos como la entrevista semi estructurada, dirigida a los docentes y el cuestionario, dirigido a los estudiantes de diversos grados de primaria y secundaria; con la finalidad de realizar la triangulación posterior entre los instrumentos tomando en cuenta características específicas tanto en los docentes como en los estudiantes. Lo que se buscó fue analizar los aportes del uso de Plickers en los informantes ya mencionados en las clases de inglés.

Luego de la aplicación de las entrevistas a cada una de las informantes, las investigadoras transcribieron las grabaciones textuales en un documento de Word. Después, se elaboró un cuadro a partir de la matriz de consistencia donde se ubicaron los objetivos, categorías y preguntas y las respuestas de cada docente. Con las respuestas ya ubicadas en las preguntas, se subrayaron los conceptos más importantes y repetitivos en cada una de las respuestas, se hicieron con diferentes colores para distinguir cada dimensión que se tomó en cuenta en la investigación. Finalmente, se llegó a conclusiones parciales según lo analizado.

En el caso del cuestionario, las investigadoras realizaron una base de datos en Excel con las respuestas de los 63 informantes, considerando también un cuadro con los objetivos, categorías y los 30 ítems. El análisis del cuestionario en un primer momento se tornó más fácil de realizar puesto que los gráficos se realizan en Excel a partir de la base de datos que ya se había elaborado. Finalmente, se llegó a conclusiones parciales según lo analizado. Con la aplicación de ambos instrumentos analizados se realizó la discusión de resultados.

4.8 Protocolo de consentimiento informado

El consentimiento informado es importante dentro de una investigación porque busca garantizar el respeto a las personas que formarán parte dentro de la investigación. Para Mondragón-Barrios (2009), el consentimiento informado es un proceso donde una persona o un grupo de ellas acepta participar en una investigación.

Carreño-Dueñas (2016) señala que “universalmente, el consentimiento informado (CI) se fundamenta en el principio de autonomía y en la libertad de una persona mentalmente competente para aceptar o rechazar cualquier forma de participación, intervención o procedimiento de investigación” (p. 234). Cuando se hacen investigaciones médicas, el consentimiento informado es primordial, sin embargo, este tipo de procedencias éticas deben realizarse en todo tipo de investigación, ya que, es fundamental respetar la autonomía y libertad de las decisiones de las personas.

Si los participantes son menores de edad, los consentimientos informados son para los padres y los menores de edad completan un asentimiento en donde se explica que también están de acuerdo con su participación. Esto es importante, ya que, el padre puede autorizar la participación, pero si el menor no desea, no se le debe obligar para mejores resultados y evitar sesgos en la investigación.

Para esta investigación se entregó un consentimiento informado para la participación de los estudiantes en el cuestionario. Este describe en primer lugar, el nombre de las investigadoras, la universidad y la maestría a la que pertenecen y el tipo de investigación que están realizando, con la finalidad de contextualizar al padre de familia. Luego, se les solicita a los padres su aceptación de dicha participación explicándoles la duración y la extensión del cuestionario, además de asegurarles que el instrumento es anónimo y los resultados serán usados solo para fines de la investigación realizada. Finalmente, las investigadoras se despiden agradeciendo su participación y luego hay un desglosable que los padres deben devolver donde aceptan voluntariamente que su hijo participe en el desarrollo del cuestionario, que han sido informados de la finalidad del cuestionario y que reconocen que dicha información es confidencial y solo para fines educativos e investigativos. Asimismo,

se les brindó correos de las investigadoras en caso tuvieran alguna duda o pregunta adicional y se les entregó una copia del documento.

Procedimientos éticos de la investigación

El ejercicio de la investigación científica y el uso del conocimiento elaborado por la ciencia exigen conductas éticas en el investigador. La conducta no ética no tiene lugar en la práctica científica de ningún tipo. Debe ser señalada y eliminada. Para Gonzáles (2002) aquél que con intereses particulares desprecia la ética en una investigación corrompe a la ciencia y sus productos, y se corrompe a sí mismo. Cabalmente la ética trata con situaciones conflictivas sujetas a juicios morales.

Galán (2010) expresa que la ética en la investigación ya no solo se limita en proteger a los sujetos de las malas prácticas que puedan realizarse, sino que también se busca definir un marco de actuación, es decir, que la ética debe estar presente en las investigaciones desde que se decide realizar una hasta que se termine. Para este autor, “los criterios éticos que se deben tomar en cuenta en una investigación son la búsqueda de la verdad y la honestidad para la presentación de resultados” (p. 2). Es decir, que los resultados no se distorsionen en beneficio de los investigadores o intereses personales solo por realizar una investigación, ya que, en investigaciones cualitativas, el riesgo se observa cuando luego de un arduo trabajo del investigador, su hipótesis no coincide con la realidad encontrada y se tiente a “maquillar” los resultados. “Se hace necesario, razonar los principios éticos como factor determinante en la conducta del investigador, tomando en consideración que el estudio de ese conjunto de principios, está presente en la producción de un nuevo conocimiento” (Ojeda de López, Quintero y Machado, 2007, p. 357).

Según Gonzáles (2002) son diferentes procedimientos que se deben tomar en cuenta para una investigación ética. Entre los cuales están:

-Valor social o científico: La investigación debe tener como finalidad mejorar un aspecto del contexto en donde se realiza dicha investigación. Representa un juicio sobre la importancia social con el fin de responsabilizarse de recursos limitados como el tiempo, espacio, dinero. Esto asegura que las personas no sean expuestas a riesgos o agresiones.

-Validez científica: la investigación es valiosa en tanto los investigadores utilicen información fidedigna y válida, tenga un buen diseño y salgan resultados verídicos. De lo contrario, esa investigación carece de ética por descuidar la información crítica y real que debe ir, sobre todo cuando se hacen estudios en seres humanos.

-Selección equitativa de los sujetos: los sujetos o participantes deben ser escogidos por razones que la propia investigación lo requiere, no debe realizarse por razones subjetivas o convenientes para los investigadores, ya que ello sesga o tergiversa los resultados y por ende el trabajo no es ético.

-Proporción favorable del riesgo-beneficio: cuando se realizan investigaciones con personas, se debe tomar en cuenta que los riesgos o beneficios para con ellas sea proporcional y justifiquen la investigación que se está realizando.

-Condiciones de diálogo auténtico: las conversaciones que se deban tener con los participantes dentro de la investigación cualitativa deben ser auténticas y referidas exclusivamente para extraer información que se requiera dentro de la investigación.

-Evaluación independiente: la revisión de la investigación debe darse por personas que no sean los propios investigadores con el fin de evitar el conflicto de intereses. Deben ser personas expertas, conocedoras del tema que puedan opinar sobre la mejoría del trabajo de investigación. Asimismo, se debe realizar una evaluación independiente por responsabilidad social, es decir, que las personas o participantes de la investigación serán tratadas éticamente y no como objetos.

-Consentimiento informado: este punto tiene como finalidad asegurar que los participantes en una investigación cualitativa lo hacen de manera voluntaria, conocen los procedimientos que se seguirán y tienen conocimiento de que la investigación es compatible con sus valores, intereses y preferencias. Dependiendo de la investigación y de los participantes a quienes se les solicita su intervención, muchas veces el consentimiento informado se hace a través de documentos, cartas que puedan firmarse por escrito.

-A los sujetos inscritos: los requisitos éticos no concluyen solo cuando el sujeto acepta participar de la investigación, sino que se debe respeto a ellos a lo largo de todo el trabajo. Ello implica permitir que el participante desista o cambie de opinión de colaborar, informarle de los cambios o situaciones que puedan suscitarse en el camino, informarle sobre los resultados de la investigación.

En conclusión, los procedimientos éticos que debe seguir una investigación se han hecho con el fin de velar por la seguridad y respeto de los participantes como de los investigadores. Cuando se realiza una investigación no solo se busca ir y recoger información de quienes los investigadores creen que pueden hacerlo, hay que tomar en cuenta, sobre todo en una investigación cualitativa, que los sujetos son seres humanos y por lo tanto hay que actuar en relación ética a lo que se quiere lograr dentro del trabajo de investigación que se lleve a cabo.

En esta investigación, los aspectos éticos se evidenciaron de la siguiente manera: en aspecto de valor social o científico se ve reflejado en la importancia de incluir hoy en día, herramientas tecnológicas que ayuden al estudiante a crear conocimientos significativos a partir de que usan diariamente, que es la tecnología. Asimismo, se utilizó información fidedigna, válida y verdadera para realizar esta investigación, por lo que tiene validez científica. Los participantes que se escogieron fueron a partir de las investigaciones previas que se hicieron sobre el uso de Plickers, que es la herramienta que las investigadoras analizaron, la elección de los participantes no fue sesgada ni subjetiva, siendo un trabajo ético la selección de los sujetos a investigar.

Debido a la naturaleza de la investigación, ser cualitativa y analizar a personas, es que se tomó en cuenta los beneficios y los riesgos que se tuvieron a la hora de emplear instrumentos con los participantes. Cabe resaltar que se realizó un diálogo auténtico con ellos puesto que los instrumentos antes de ser aplicados fueron validados por expertos, personas ajenas a la investigación, pero conocedoras del tema donde se verificó que únicamente se extrajera la información que se requirió para los fines de esta investigación. Asimismo, los participantes fueron informados sobre la finalidad de la investigación; esta al ser aplicada en una institución educativa, primero se solicitó el permiso a la institución, a los padres de familia,

docentes y a los estudiantes para que den su consentimiento y asentimiento de ser participantes en la aplicación de instrumentos que se llevó a cabo, todo ello a través de cartas que requirieron la firma de cada participante.

Es importante recalcar que cada uno de los consentimientos y asentimientos que firmaron los participantes, estaban informados que, si en caso desistían de contestar alguna pregunta o cambiaban de opinión frente a sus respuestas en ese momento, tenían todo el derecho de hacerlo sin que esto afecte su colaboración como participante o influya de alguna manera en su desempeño dentro de la institución educativa. Todo ello se realizó con la finalidad de mantener el respeto por los participantes.



CAPÍTULO V. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados de la investigación se exponen en función de los tres objetivos específicos de la investigación, los cuales se dividen en categorías y subcategorías. Cabe señalar que una de las características de la investigación cualitativa, la triangulación de los resultados, la teoría y los objetivos es fundamental para este estudio.

Se inicia con el análisis del objetivo específico 1:

Describir las percepciones de los docentes de una institución educativa privada de Lima sobre los aportes del uso de Plickers en la gamificación de las clases de inglés.

Este objetivo respondió a la siguiente subcategoría: uso de Plickers en la gamificación de las clases de Inglés. Es decir, cómo se trasladan los elementos del juego a espacios no lúdicos, como una clase, a través de la aplicación de Plickers. Dentro de esta subcategoría se tomaron en cuenta dos dimensiones: percepciones sobre el funcionamiento de Plickers y percepciones sobre el uso en la secuencia didáctica.

a) Percepciones sobre el funcionamiento de Plickers

Esta dimensión se centró en las apreciaciones de las docentes sobre la definición y funcionamiento de la herramienta. Respecto a la definición, las entrevistadas afirmaron conocer la herramienta; sin embargo, confundieron la conceptualización con los elementos y características de Plickers, pues mencionaron el uso de tarjetas, códigos QR y formas de aplicación:

Plickers es una aplicación que consta de cart...tarjetas con un código parecido al QR donde tiene 4 opciones de respuesta según vaya girando... y que cada estudiante debe tener una tarjeta para que pueda dar su respuesta...de manera instantánea, en el momento en que se proyectan las preguntas en la pantalla (DOC 1).

Bueno, es una aplicación que puedes utilizar en clase para trabajar por grupos o individuales, dependiendo de la edad lo puede adecuar (DOC 3).

Bueno yo lo utilizo como una herramienta audiovisual (DOC 7).

Solo una de las docentes entrevistadas, respondió más o menos a la

pregunta planteada manifestando lo siguiente:

Es un recurso para nosotras para medir, digámoslo así, cuánto han aprendido los chicos (DOC 6).

La teoría señala que Plickers es una herramienta de evaluación formativa centrada en el estudiante, pero también se define como un sistema de respuestas basado en juegos. Como menciona Wylie (2004), con el uso de Plickers los docentes se basan en las respuestas de sus estudiantes para reforzar los puntos del tema que no se han comprendido adecuadamente.

Por otra parte, si bien las docentes no tenían un concepto claro de la herramienta; la conocían y utilizaban en sus clases. Dicha afirmación se corroboró en la figura 1, la cual mostró las percepciones de 63 estudiantes del nivel primario y secundario donde en el primer ítem, *Plickers es una herramienta tecnológica que se usa en mis clases*; 8 estudiantes indicaron que siempre se usó Plickers en sus clases, 53 estudiantes manifestaron que a veces se utilizó y 2 estudiantes respondieron que nunca se usó. Por un lado, esto significó que la herramienta tuvo un uso regular en las clases de Inglés, pues la mayoría de los estudiantes percibió el empleo de la herramienta.

Por otro lado, si bien es mínima la cantidad de estudiantes que afirmaron nunca haber utilizado la herramienta; es importante preguntarse las razones. Una de las más comunes tiene que ver con que los diversos niveles de atención que tienen los estudiantes en el aula, pues algunos presentan limitaciones significativas en este aspecto. Asimismo, en la edad escolar la atención de los niños y niñas se dispersa fácilmente mostrándose inquietos y distraídos ante la presencia de diversos estímulos que hay en el ambiente: espacios limitados, ruido, exceso de actividades, infraestructura del salón, monotonía, mala distribución del trabajo, entre otros (Casquete, 2017).

Respecto al funcionamiento de Plickers, las docentes señalaron lo siguiente:

“Cada estudiante debe tener una tarjeta para que pueda dar su respuesta...de manera instantánea, en el momento en que se proyectan las preguntas en la pantalla” (DOC 1).

“Tú puedes establecer diferentes tipos de ejercicios o preguntas en diferentes formatos y ayuda a interactuar con los alumnos con unas

cartillas especiales que la aplicación tiene” (DOC 5).

“... ¿y cómo funciona Plickers? - ehhh te registras en la página web, luego te dan unos códigos para que puedas bajar las eh..imágenes que son...no recuerdo ahorita el nombre pero...-tarjetas- las tarjetas especiales y luego puedes ir creando tus diapositivas, poniéndole efectos dependiendo del contexto...de repente por ahí le mandas un link o la imagen” (DOC 3).

“...eh funciona haciendo el uso de la computadora, el correo y el celular.
- Algún material extra que necesite? Sí, las tarjetas que son descargadas en la misma página” (DOC 7).

Lo señalado por las docentes es correcto pues coincidió con la teoría relacionada a los elementos que permiten el funcionamiento de Plickers. Como bien se sabe, para que la herramienta funcione se necesita de tres elementos: las tarjetas QR, un dispositivo móvil y un ordenador (González, 2017). Asimismo, para poder utilizar la herramienta es indispensable ingresar a la página web y crear una cuenta. De igual forma, considerando que solo hay que tener un dispositivo móvil, se hace factible su aplicación en el aula pues es el docente quien lo emplea.

Dado que las docentes utilizan regularmente Plickers en sus clases de Inglés, sus estudiantes deben conocer también cómo funciona la herramienta. Dicha afirmación se corrobora en lo mencionado por los estudiantes en la figura 1, en el segundo ítem *Sé cómo funciona Plickers*; 3 estudiantes respondieron que no sabían cómo funcionaba Plickers; 8 manifestaron que a veces supieron cómo funcionaba Plickers; mientras que 52 estudiantes indicaron que sabían cómo funcionaba Plickers. Ante lo señalado por los estudiantes, se comprobó que los estudiantes saben que Plickers solo necesita tres cosas para funcionar: tarjetas QR, un dispositivo móvil y un ordenador.

Finalmente, hay un aspecto importante a analizar dentro del funcionamiento de Plickers, este es la facilidad y practicidad de utilizar la herramienta. Una de las docentes entrevistadas indicó lo siguiente:

“Sí, al inicio sí, pero este hice primero una tarjeta grande y les expliqué lo de las letras ellos me iban mostrando la imagen y yo iba cambiando

la tarjeta entonces cuando vieron cómo funcionaba ya lo entendieron, ellos lo entendieron más rápido que los del tercer grado” (DOC 7).

Lo mencionado por la docente se reflejó en la figura 1 en el tercer ítem, *Usar Plickers es fácil*; 2 alumnos respondieron que no fue fácil usar Plickers; 13 alumnos señalaron que a veces fue fácil usarlo; mientras que 52 alumnos manifestaron que fue fácil utilizar Plickers. En efecto, esto comprobó el fácil y rápido uso de la herramienta. Tal y como señala Ramírez (2018), con lo fácil e intuitivo que es la herramienta, Plickers da la posibilidad de ser usado en un aula que disponga de una pizarra, proyector y conexión a internet. Sin embargo, aún hay una cantidad considerable de estudiantes que a veces tiene dificultades para utilizar la herramienta. Para Sierra, Romero y Palmezano (2017) estas dificultades provienen fundamentalmente de la formación de los estudiantes, la infraestructura que deben tener las aulas y el nivel de manejo de herramientas que debe adquirir el profesor.

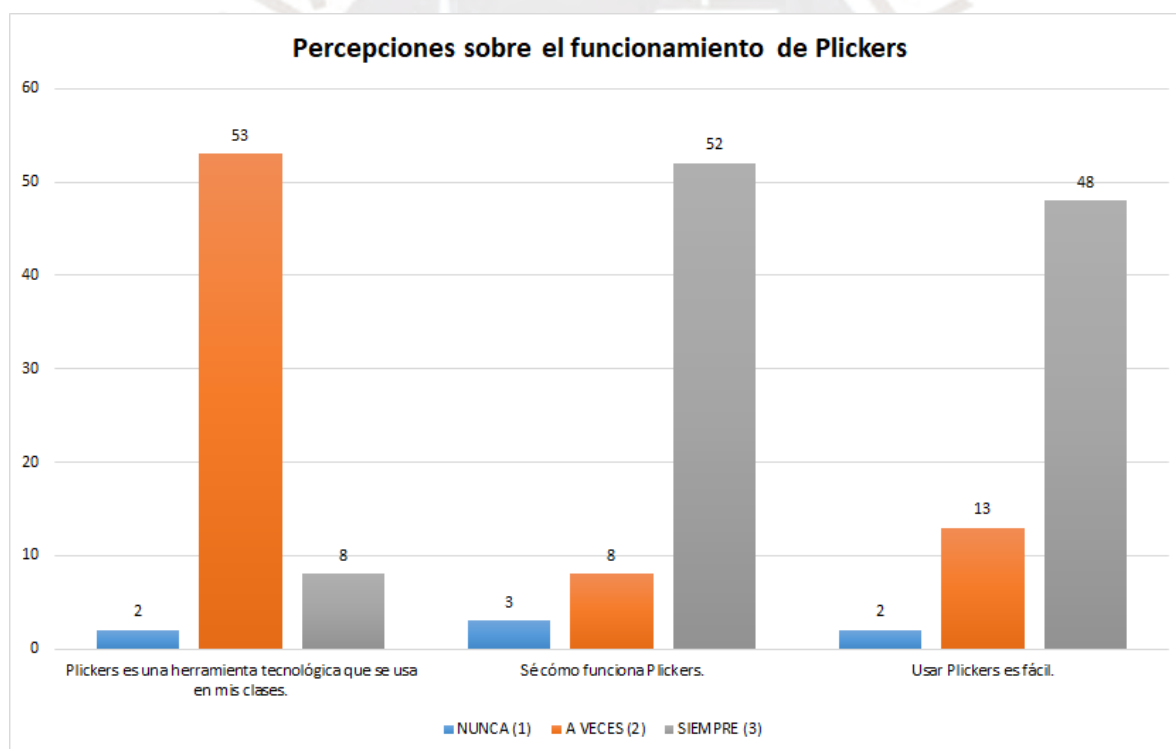


Figura 1. Percepciones sobre el funcionamiento de Plickers

b) Percepciones sobre el uso de Plickers en la secuencia didáctica

Esta dimensión se centra en cómo las docentes aprecian el uso de Plickers en la secuencia didáctica dentro de sus clases. En las entrevistas realizadas, en primer lugar, se refirieron a la finalidad para la que usan esta herramienta en la clase de

inglés. En tal sentido, las docentes entrevistadas coincidieron en afirmar que utilizan Plickers como refuerzo para los diversos temas de gramática y vocabulario:

Revisar vocabulario, ehh, a veces gramática (DOC 2).

Lo utilizaría y lo utilizo para vocabulario, para ver nuevo vocabulario, grammar también, para completar oraciones (DOC 4).

Ahh...Aplico Plickers para repasar vocabulario, repasar contenido y simplemente también para que sea una actividad motivadora (DOC 5).

Tal y como lo señalan Bosco (2015) y Vega (2017), el uso de herramientas tecnológicas en las clases de inglés contribuye a la comprensión y retención de contenidos, como el vocabulario y la gramática gracias a ejercicios interactivos, test online, trivias, ejercicios de ordenar frases, entre otros. En efecto, las docentes tienen como objetivo reforzar dichos elementos en las clases de inglés con el uso de Plickers.

Estas respuestas se contrastaron con las percepciones de los estudiantes, las cuales se observan en la figura 2, en donde se obtuvo que, de 63 estudiantes, 6 respondieron que no sabían para qué servía Plickers; 12 estudiantes señalaron que a veces supieron para qué servía Plickers; mientras que 45 estudiantes indicaron que sabían para qué servía Plickers. Esto demuestra que la mayoría de los estudiantes conocían cuál era la finalidad de la clase al utilizar dicha herramienta tal como las docentes lo expresaron.

En segundo lugar, se basaron en las veces en que usaron Plickers en sus clases. Las docentes de grados menores indicaron que usaron poco la herramienta Plickers en sus aulas porque no resultó satisfactorio, debido a que tomó bastante tiempo y no resultó novedoso con los niños del nivel inicial:

Lo utilicé en el segundo bimestre ya, no me funcionó y por eso hasta ahora no lo he vuelto a utilizar, pero estaba pensando hacerlo ahora en este...antes de que acabe el año (DOC 4).

Solamente lo he utilizado una vez como dinámica ya que me toma bastante tiempo porque son pequeñitos, tienes 6, 7 años (DOC 1).

Lo habré utilizado durante dos ocasiones que me requirieron usar Plickers. Me parece muy bueno la verdad, pero, pero que yo lo utilicé con kínder no me parece, para mí no me suma, pero creo que sí puede dar para primaria alta (DOC 3).

Acá era por los grupos y precisamente tocando ese tema, yo he pensado utilizarla por cada uno y lo apliqué así la verdad, pero fue un desastre porque son pequeños (DOC 4).

Quizá una desventaja es...el tiempo... (DOC 1).

A diferencia de lo manifestado por las docentes, López García (2016) señala que Plickers es una herramienta que tiene bastante protagonismo en el sector educativo, ya que puede ser aplicado en todos los niveles (inicial, primaria, secundaria, universidad) y es integrado de diferentes maneras en el proceso de enseñanza-aprendizaje para optimizar la evaluación de los aprendizajes. Asimismo, Zeballos (2018) señala:

El uso de las TIC es ideal para generar ambientes lúdicos que fomenten el desarrollo de la creatividad y permitan el surgimiento de procesos de aprendizajes ventajosos para que los niños y niñas realicen actividades dirigidas a la búsqueda de la información como de la comprobación (p. 35).

Entonces, es importante recalcar que el contexto es importante para el desarrollo y utilización de esta herramienta. Si bien es cierto que se ha elaborado con la finalidad de conseguir protagonismo en todos los niveles educativos, va a depender de los estudiantes y las variables intervinientes que acompañan a ese grupo, incluso depende del docente que pueda enseñar.

Estas respuestas se contrastaron con las percepciones de los estudiantes, tomando en cuenta el ítem “mi profesora usa Plickers 3 veces a la semana”, ya que, de 63 estudiantes, 28 respondieron que no se usó Plickers 3 veces a la semana; 31 estudiantes señalaron que a veces se usó Plickers 3 veces a la semana y solo 4 estudiantes manifestaron que se usó Plickers 3 veces a la semana. Las respuestas obtenidas por los estudiantes señalaron que la implementación de Plickers en las

clases es regular y como mínimo 3 veces en la semana, siempre y cuando sea en el nivel primario o secundario (Ver figura 2).

Bajo esta perspectiva, resulta válido afirmar que Plickers sí puede ser una herramienta empleada con estudiantes de grados menores. No solo por su rápido y fácil manejo; sino porque su presencia resulta significativa para las prácticas de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, cabe señalar que sería necesario adaptar el material concreto (tarjetas QR) para facilitar la comprensión de la dinámica del juego.

En tercer lugar, se basaron en qué momento de la secuencia didáctica se usa Plickers. Algunas respuestas señalan que les ayuda como inicio de su clase y otras, como cierre, muy pocas respondieron que lo utilizan a lo largo de toda la clase. Respecto a cómo se implementa Plickers en las clases, las docentes coincidieron en que a veces trabajan de manera individual y otras, grupal. Todo depende del tema y el grado donde les toque clases:

De qué manera lo voy a trabajar, por ejemplo, en algunas ocasiones en algunos salones se utiliza de manera grupal, funciona mejor, otras de manera individual, también hay que ver el grado en el que están (DOC 6).

Primero el tema, que sea un tema que se pueda adaptar para utilizar Plickers luego en la cantidad de comunidades y sí lo puedo ejecutar en parejas o grupos (DOC 7).

Lo mencionado por las docentes coincide con lo manifestado por Rodríguez (2016) quien señala que es importante tomar en cuenta aspectos como la temática y los estudiantes a los que irá dirigida la actividad con Plickers: planificar previamente las preguntas, explicar el funcionamiento a los estudiantes, considerar el tipo de preguntas, adaptaciones a las tarjetas por la edad de los estudiantes, considerar preguntas cortas para agilizar el escaneo.

Esto quiere decir que los docentes prefieren utilizar la herramienta al inicio de las clases como estrategia de enganche; más que de cierre. Tal afirmación es

contrastada por los comentarios de los estudiantes, tal como lo muestra la figura 2, de 63 estudiantes, 8 de ellos respondieron que no se utilizó Plickers al iniciar un tema nuevo; 42 estudiantes señalaron que a veces se utilizó Plickers al iniciar un tema nuevo y 13 estudiantes indicaron que siempre se utilizó Plickers al iniciar un tema nuevo. Asimismo, se señaló que 24 estudiantes respondieron que no se utilizó Plickers al finalizar un tema; 30 estudiantes señalaron que a veces se utilizó Plickers al finalizar un tema y 9 estudiantes indicaron que siempre se utilizó Plickers al finalizar un tema. Sin embargo, en la figura 2 también se muestra que 50 estudiantes respondieron que no se utilizó Plickers durante toda la clase; 10 estudiantes manifestaron que a veces se utilizó Plickers durante toda la clase y solo 3 estudiantes indicaron que siempre se utilizó Plickers durante toda la clase.

Lo manifestado por los estudiantes al afirmar que Plickers se utiliza más para introducir un tema que para finalizarlo, es afianzado, nuevamente con lo señalado por las docentes entrevistadas, quienes utilizaron la herramienta para introducir una clase, a veces para finalizarla, pero siempre utilizan Plickers para reforzar los temas:

Bueno primero introducir la clase, yo tengo primer grado y tienen que conocer el vocabulario, relacionarse con las palabras nuevas (DOC 1).

Para mí lo importante es que sepan bien el tema, lo tomaría como un refuerzo, como refuerzo me parece excelente (DOC 3).

Lo señalado anteriormente por las docentes tiene sentido pues Plickers puede utilizarse en las clases de inglés bajo diferentes propósitos y durante los tres momentos de la secuencia didáctica, es decir, puede utilizarse al inicio, en el desarrollo o en el cierre de las clases, pero no necesariamente a lo largo de toda la clase. Asimismo, autores como Damick (2015) mencionan que Plickers puede emplearse bien como una herramienta de evaluación formativa, como una estrategia de enganche a la clase o como una estrategia de cierre para la clase.

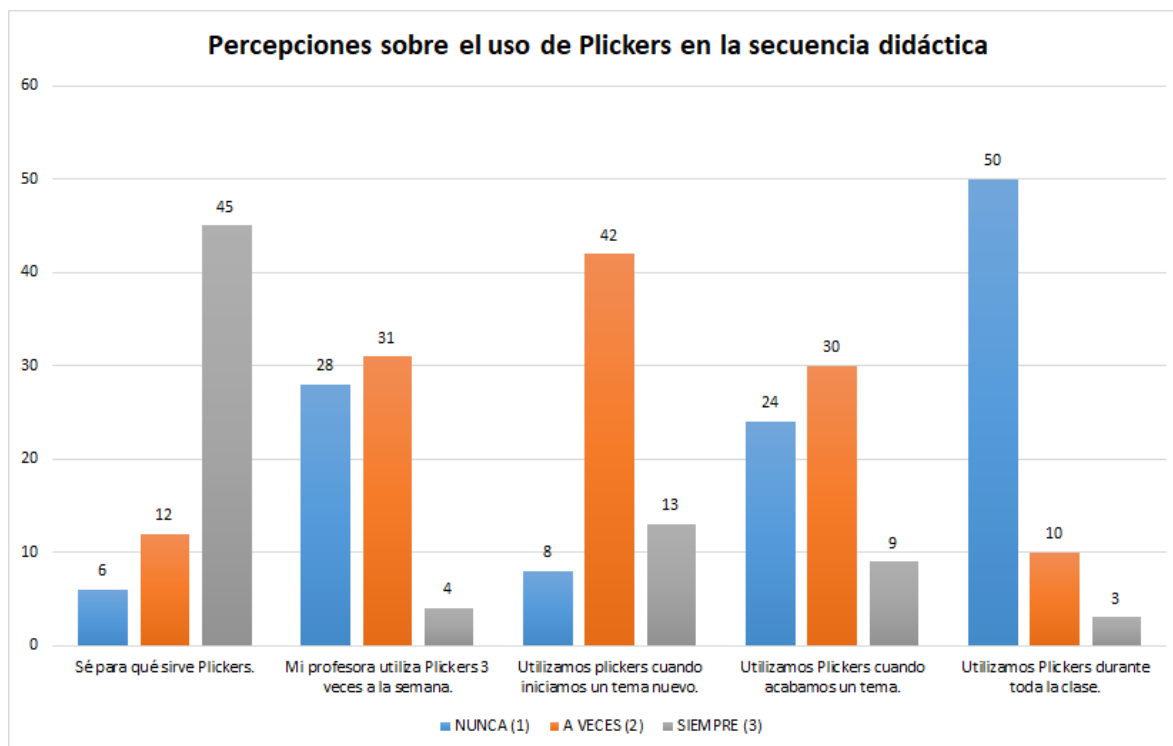


Figura 2. Percepciones sobre la incorporación de Plickers en la secuencia didáctica

Se continúa con el análisis del objetivo específico 2:

Identificar en las percepciones de los estudiantes de una institución educativa privada de Lima los beneficios del uso de Plickers en las clases de inglés.

Este objetivo respondió a la siguiente subcategoría: beneficios del uso de Plickers en las clases de Inglés. Es decir, las ventajas educativas que tiene esta herramienta tecnológica cuando se emplea en las sesiones. Dentro de esta subcategoría se tomaron en cuenta dos dimensiones: percepciones sobre la motivación en la clase de Inglés con el uso de Plickers y percepciones sobre el aprendizaje en la clase de Inglés con el uso de Plickers.

Para una mejor explicación visual, se creyó conveniente dividir los resultados de esta dimensión en dos figuras. A continuación, se explican cada una.

a) Percepciones sobre la motivación en la clase de Inglés con el uso de Plickers I.

Esta dimensión se centró en las apreciaciones de los estudiantes sobre la motivación que genera el uso de Plickers en la clase de Inglés centrándose en cinco aspectos fundamentales: atención, interés, entusiasmo, conducta y emociones. La figura 3 mostró las percepciones de 63 estudiantes del nivel primario y secundario sobre la motivación en la clase de inglés con el uso de Plickers.

La atención es un proceso que está mediatizado por la motivación. Tanto el primer como el quinto ítem se relacionan con este aspecto, por ello se analizaron de manera conjunta. En el primer ítem, *Cuando mi profesora utiliza Plickers; la mayoría de los estudiantes está atento en toda la clase*, 5 estudiantes respondieron que nunca estuvieron atentos en toda la clase cuando se utiliza Plickers; 28 estudiantes manifestaron que algunas veces estuvieron atentos; mientras que 30 estudiantes señalaron que siempre estuvieron atentos en toda la clase cuando se utiliza Plickers. Asimismo, el quinto ítem *Me gusta Plickers porque presto más atención a la clase*; 4 alumnos respondieron que no les gustó Plickers, 24 estudiantes indicaron que a veces les gustó Plickers porque prestaron más atención y 35 alumnos manifestaron que les gustó Plickers porque prestaron más atención a la clase.

En primer lugar, lo señalado por los estudiantes evidenció uno de los beneficios de la herramienta: Plickers permite el aumento de la atención y participación en los estudiantes, pues los mantiene a la expectativa de las preguntas o imágenes que se van a mostrar para poder responder utilizando el código QR (Pintrich y Schunk, 2006). En segundo lugar, lo señalado por los estudiantes indicó que un gran número de ellos sintió estar más atento a la clase con el uso de Plickers, incluso, señalaron tener preferencia por la herramienta porque les permitía estar atentos. Esto permitió identificar otro beneficio de la herramienta, pues tal y como lo señalaron Wang (2015) y Oliva (2016) Plickers fue diseñado para aprender de manera divertida, generar motivación y transformar el salón de clases. En efecto, al ser una actividad dinámica y diferente capta rápidamente la atención de los estudiantes.

“Bueno aquella vez que lo utilizaron, en algunos casos, algunos chicos de repente no han utilizado anteriormente y cuando ven uyyy, ayy vamos a jugar con eso, cuando ya me ven sacando el celular y estoy leyendo no? Como que se asombran no? Y les llama la atención y ya se ponen ya...si están en comunidad ya están comentándolo para ver quién gana no? Para ver quien contesta primero la respuesta o quien la da y todo eso no? Para obtener sus puntos, pero sí los veo, sí los he visto las veces que he aplicado, entusiasmados no? (DOC 4).

“Les ha gustado, les ha gustado más he percibido que en segundo grado les ha gustado bastante, más que en cuarto, les ha llamado más la atención incluso” (DOC 6).

Por otro lado, fue importante comprender por qué hubo 9 estudiantes que manifestaron su rechazo hacia Plickers y nunca haber estado más atentos a la clase cuando la docente empleó la herramienta. Tello (2015) manifestó que esto responde a la falta de interés y motivación por el estudio de algunos estudiantes; si bien pueden tener una buena relación con el docente o no presentar temas conductuales, estos alumnos no se dedican a estudiar.

Tanto el interés como el entusiasmo son fuentes primarias de la motivación. El segundo y tercer ítem se relacionan con este aspecto, por ello se analizaron de manera conjunta. El segundo ítem, *Me entusiasma usar Plickers en la clase*; 5 alumnos respondieron que nunca les entusiasmó el uso de Plickers, 13 estudiantes manifestaron que a veces se sintieron entusiasmados con el uso de Plickers; por otro lado, 45 alumnos señalaron que les entusiasmó usar Plickers en la clase. En el tercer ítem *cuando usamos Plickers solo al inicio de la clase me aburro*, 47 estudiantes respondieron que nunca se aburririeron cuando se utilizó Plickers solo al inicio de la clase; 12 estudiantes manifestaron que a veces se aburririeron y solo 4 estudiantes señalaron que siempre se aburririeron cuando se utilizó Plickers solo al inicio de la clase.

Asimismo, las respuestas de los estudiantes respecto al entusiasmo que sintieron en la clase al utilizar Plickers coincide con lo expresado por las docentes entrevistadas:

Ligeramente más entusiasmados y más involucrados los veo a los chicos (DOC 2).

Un ambiente dinámico, motivado porque a los alumnos les gusta trabajar con la aplicación (DOC 5).

Están muy entusiasmados ehh como bueno se les pone las reglas antes están ordenados tranquilos ya no se pelean por pararse (DOC 7).

En lo señalado por los estudiantes y las docentes, se identificaron otros beneficios de Plickers. Estos tienen que ver con el entusiasmo y el compromiso hacia el

aprendizaje, pues una de las ventajas de Plickers es que impulsa la motivación del educando y el compromiso con su aprendizaje. Al respecto, Ismail y Mohammad (2017) mencionaron que Plickers genera entusiasmo en los estudiantes porque es una herramienta novedosa, divertida, amigable y positiva. Por su parte, Pintrich y Schunk (2006) afirmaron que los alumnos que se encuentren entusiasmados y motivados en su aprendizaje, mostrarán considerable compromiso en cualquier actividad que los ayude a alcanzar sus objetivos. De igual manera, Pintor (2017) señaló que dado el carácter interactivo y lúdico de Plickers la motivación que genera la herramienta suscita un aprendizaje activo en los estudiantes. Esto sucede porque los involucra directamente con la actividad, los hace partícipes y les permite generar aprendizajes significativos. En efecto, el entusiasmo y compromiso por aprender repercutirá positivamente en el aprendizaje de los estudiantes.

En términos generales, se puede afirmar que la motivación es la palanca que mueve toda la conducta (Bacete y Betoret, 2000). Por ello, fue importante comprender las percepciones sobre la emoción que generó el uso de Plickers en la clase. En el cuarto ítem *Me gusta usar Plickers porque genera emoción dentro del aula*; 4 alumnos respondieron que nunca les generó emoción; 16 estudiantes indicaron que a veces les generó emoción; mientras que 43 estudiantes señalaron que siempre les generó emoción utilizar Plickers dentro del aula.

Las docentes entrevistadas corroboraron lo mencionado por los estudiantes, quienes coincidieron en señalar que a los estudiantes les gusta bastante el uso de Plickers en las clases de Inglés:

Primero emocionados, les interesa saber cómo va a funcionar, qué se hace, por qué hay que tener esas tarjetas (DOC 1).

Les gusta bastante, en realidad la primera vez que lo llevé se sorprendieron, quedaron fascinados porque sentían que algo de tecnología, que es de ellos, de su época se estaba incluyendo en la clase y les gustó bastante (DOC 2).

Esta emoción manifestada por los estudiantes y percibida también por las docentes permitió identificar otro beneficio del uso de Plickers. Jaber et al. (2016) señala que

el uso de la herramienta crea un ambiente cómodo, divertido y de interacción, lo cual emociona mucho a los estudiantes dado que se genera un espacio muy distinto al de las clases regulares. De igual manera, Pitrich y Schunk (2006) afirmaron que el uso de Plickers podrá regular el comportamiento de los estudiantes, es decir, los alumnos podrán controlar sus emociones para así trabajar en un ambiente dinámico.

Finalmente, se sabe que el juego es una actividad motivadora y que se ha ido trasladando al ámbito educativo a través del proceso llamado gamificación. En el ítem *Me gusta usar Plickers porque utilizo tarjetas como en un juego*, 5 estudiantes señalaron que no les gustó usar Plickers; 15 estudiantes manifestaron que a veces les gustó usarlo; mientras que 43 alumnos indicaron que les gustó utilizar Plickers porque usaron tarjetas como en un juego.

Lo señalado por los estudiantes permitió identificar otro beneficio. Plickers es una herramienta gamificadora, por ello al percibirlo como un juego se incrementa la motivación de los estudiantes. Álvarez (2019) señaló que las características de Plickers, como las imágenes que se pueden introducir en cada pregunta, los tipos de preguntas, el uso de las tarjetas QR impresas, entre otros; influyen positivamente en la motivación de los estudiantes. Esto sucede porque el aprendizaje se vuelve más activo, ya que involucra más al estudiante con lo que está aprendiendo. Incluso, genera altos niveles de competitividad entre los estudiantes pues se presenta como un juego y evidentemente buscarán obtener mejores resultados en cada pregunta. De igual manera, Yunyongying (2014 citado en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018) señalan que cuando se diseña un currículo basado en gamificación, este ayuda a mantener el interés en los estudiantes. Es decir, evita que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea aburrido.

Por otro lado, hubo un número de estudiantes que no se familiarizaron con las características de la herramienta ni la percibieron como un juego. Tal y como lo señala la docente entrevistada:

Ehh la mayor parte del grupo se siente a gusto ehh pero hay algunos que se incomodan porque como eh no se puede escanear fácilmente tengo que acercarme según la posición que ellos ubiquen la tarjeta por más indicación que se les haya dado entonces ellos son como los que se fastidian un poco porque siempre tienden a mover la tarjeta ah y dicen

no porque yo soy el ultimo mi respuesta no aparece entonces hay algunos que si se incomodan (DOC 7).

Probablemente esto ocurrió debido a una de las limitantes que puede presentarse al momento de utilizar Plickers: la luz. Aunque parezca innecesario, es un factor importante para que la aplicación pueda leer las tarjetas correctamente. Una buena opción para poder mantenerlas es plastificar las tarjetas; sin embargo, la luz puede seguir siendo un problema. Ante ello, se recomienda imprimir las tarjetas en una cartulina resistente para que puedan usarse varias veces (Krause, O'Neil, Dauenhauer, 2017).

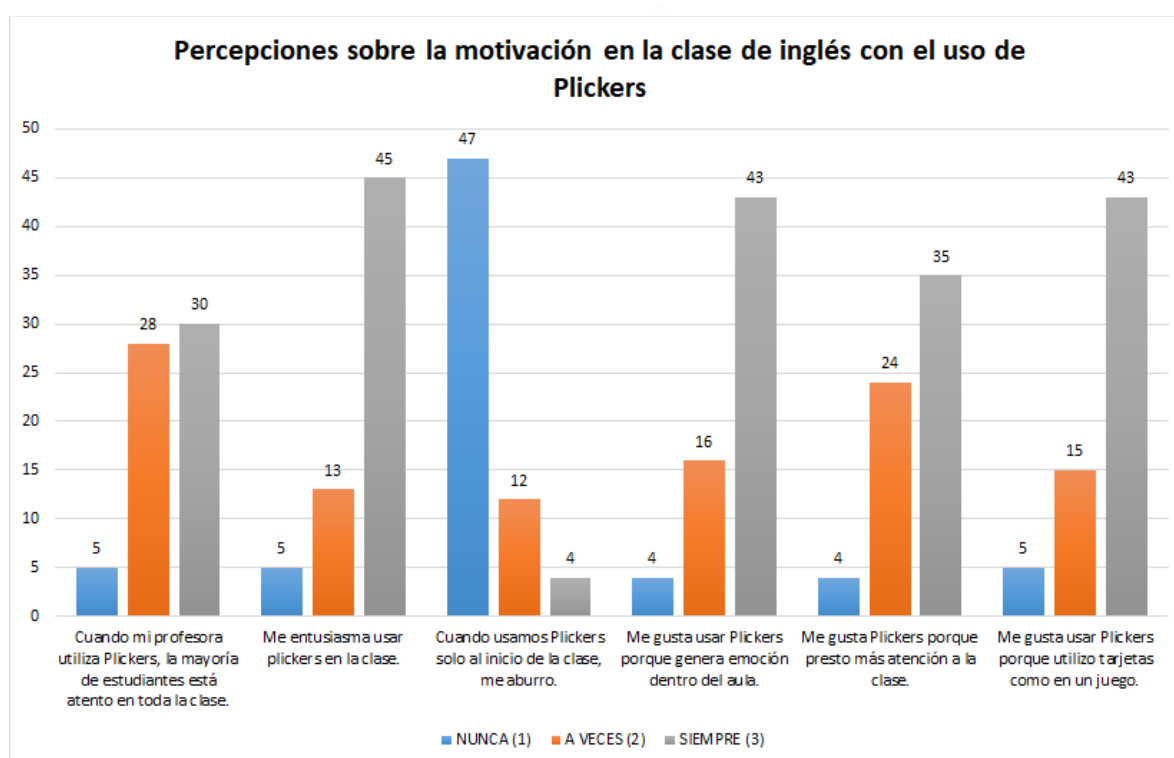


Figura 3. Percepciones sobre la motivación con el uso de Plickers I

b) Percepciones sobre la motivación en la clase de Inglés con el uso de Plickers II.

La segunda parte de las apreciaciones de los estudiantes sobre la motivación que genera el uso de Plickers en la clase de Inglés se centró, de igual manera, en cinco aspectos fundamentales: diversión, trabajo en equipo, participación, aprendizaje e interés por el curso. La figura 4 mostró la segunda parte de las percepciones de 63 estudiantes del nivel primario y secundario sobre la motivación en la clase de inglés con el uso de Plickers.

Una de las teorías asociadas a la gamificación, la de Malone, señala que la idea de

jugar en el aula genera mucha ilusión en los estudiantes y los divierte. En efecto, el uso de los entornos digitales en las clases genera interés y curiosidad (Malone 1981 citado en Álvarez, 2019). El primer ítem *Cuando usamos Plickers me divierto en la clase*, 4 estudiantes respondieron que nunca se divirtieron; 13 estudiantes señalaron que a veces se divirtieron; mientras que 46 estudiantes indicaron que siempre se divirtieron cuando se usó Plickers en clases. Lo señalado por los estudiantes se complementa con lo manifestado por las siguientes docentes:

La gran mayoría lo disfruta no, porque es como que sale ahí su nombre o sea él va respondiendo ve su nombre y dice ya el mío ya está ... Es divertido a mí a mí me gusta me agrada (DOC 7).

Ahh...Les gusta bastante, en realidad la primera vez que lo llevé se sorprendieron, quedaron fascinados porque sentían que algo de tecnología, que es de ellos, de su época se estaba incluyendo en la clase y les gustó bastante, se sintieron...los sentí bastante motivados para trabajar (DOC 2).

Como lo señala la teoría de Malone, la fantasía, el factor sorpresa y jugar en el aula sorprende, fascina y genera expectativas en los estudiantes. Esto se relaciona con la aplicación de la gamificación en contextos educativos, pues gracias al uso de herramientas digitales será posible generar este ambiente. Plickers es una de estas herramientas pues utiliza elementos atractivos como imágenes, gráficos y colores que captan rápidamente la atención del estudiante. En efecto, lo mencionado por los estudiantes y docentes permitió identificar otro beneficio de Plickers como recurso gamificador busca que el estudiante pase de una clase atractiva a una retadora, donde participe activamente (Oliva, 2016).

El juego es una actividad motivadora donde existe de manera tácita compromiso con la actividad y con el equipo. Incluso, si el juego planteado es cooperativo, los usuarios usarán todas sus habilidades en conjunto para lograr la meta. En el segundo ítem *Cuando usamos Plickers trabajamos en equipo*, 26 estudiantes respondieron que nunca trabajaron en equipo cuando usaron Plickers; 14 estudiantes señalaron que a veces trabajaron en equipo cuando usaron Plickers y 23 estudiantes indicaron que siempre trabajaron en equipo cuando usaron Plickers. Las respuestas de los estudiantes mostraron que Plickers se ha trabajado más de

manera individual, puesto que resulta más fácil al momento de responder. Sin embargo, una de las docentes difiere de esto y manifiesta su experiencia al utilizar la herramienta en equipos o por comunidades, como ella bien lo mencionó:

Yo al final de la clase les muestro cómo han respondido, sus porcentajes, qué comunidad tuvo el mayor puntaje, entonces sí se esfuerzan por realizar bien la actividad, sobre todo porque trabajan en comunidades, siempre trabajo en comunidades y se esfuerzan en discutir una respuesta y hacerlo bien. Siento como que se involucran más (DOC 3).

Las apreciaciones recogidas por los estudiantes y docentes permitieron afirmar que el fin de utilizar Plickers de manera individual o en equipos suscita mayor compromiso, motivación y esfuerzo. En efecto, esto genera un aprendizaje activo porque involucra a los estudiantes con la actividad de manera directa, siendo este otro de los beneficios de Plickers según Pintor (2017). Además, como lo mencionó la docente, el solo hecho de trabajar en equipo y mostrar el puntaje; exige un mayor esfuerzo para obtener mejores resultados. Sin embargo, es necesario que las actividades se plantean adecuadamente para así lograr una interacción positiva entre los participantes y poder generar estas actitudes de cooperación.

La incursión de las TIC es importante porque incrementa la participación e intervención en el aula (Vega, 2017). En el tercer ítem *Cuando se usa Plickers participo más de la clase*, 5 respondieron que nunca participaron más de la clase cuando se empleó Plickers; 23 estudiantes señalaron que a veces participaron más de la clase cuando se empleó Plickers y 35 estudiantes indicaron que siempre participaron más de la clase cuando se empleó Plickers. Sin duda, hubo un gran número de estudiantes que reconoció haber participado en más ocasiones cuando se empleó Plickers.

Por su parte, las docentes entrevistadas también recalcaron este incremento de la participación en sus experiencias:

La segunda vez no hubo tanto entusiasmo como la primera, pero sí la participación fue, este... bastante activa (DOC 2).

Podría decir que en la motivación y en la participación, bueno...el grupo que tengo es bastante activo y demandante y lo que yo intento es llevarle

variedad para que ellos intenten participar (DOC 4).

Cuando pido participación voluntaria a pesar de que sí la hay, cuando utilizamos las tarjetas de Plickers, yo al final de la clase les muestro cómo han respondido, sus porcentajes, qué comunidad tuvo el mayor puntaje, entonces sí se esfuerzan por realizar bien la actividad (DOC 2).

Lo mencionado tanto por los estudiantes como las docentes permitió identificar otro de los beneficios del uso de Plickers en las clases de inglés: el fomento de una participación activa y equitativa. Para Elmanhdi, Al-Hattami y Fawzi (2018), el uso de Plickers en las clases de Inglés será crucial para que los estudiantes se sientan cómodos para participar pues se eliminan obstáculos de comunicación permitiendo, incluso, que los alumnos más tímidos tengan las mismas oportunidades de participar.

El uso de metodologías del juego para actividades educativas constituye una efectiva forma de incrementar la motivación, participación, colaboración y expresión, aspectos sumamente importantes y necesarios a la hora de aprender un idioma extranjero. En el cuarto ítem *Cuando usamos Plickers aprendo jugando*, 3 estudiantes respondieron que nunca aprendieron jugando con Plickers; 17 estudiantes señalaron que a veces aprendieron jugando con Plickers y 43 estudiantes indicaron que siempre aprendieron jugando cuando usaron Plickers. Las respuestas de los estudiantes mostraron que un gran número relacionó a Plickers con un juego debido a que las docentes han empleado esta herramienta como una estrategia lúdica en las clases de Inglés. Al respecto, las docentes entrevistadas corroboraron lo mencionado con los estudiantes:

Todo lo que es tecnológico a los chicos les llama la atención porque ven sus respuestas en la pantalla o en que la profesora está utilizando el celular y ellos sienten como si estuvieran en un programa de televisión como que tienen que jugar y dar la respuesta y al final como sale un gráfico de barras con los ganadores y eso también los motiva bastante a manera de juego (DOC 1).

Plickers es una plataforma virtual que nos ayuda a crear un juego interactivo con los alumnos (DOC 5).

Es solo un juego de competencia así que están ahí pendientes a la siguiente pregunta (DOC 5).

Siempre se les dice no “en todo juego”, así sea con Plickers o con otra app, es un juego (DOC 4).

Para ellos como te digo es un juego y ellos consideran que si ganan los puntos van a ser los ganadores del juego, todo lo ven así jugando (DOC 1).

Considerar a Plickers como un juego por parte de los estudiantes y como una estrategia lúdica para el aprendizaje por parte de los docentes, responde a la gamificación. Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) la definen como la estrategia que toma los elementos del juego y los desarrolla en contextos no lúdicos. La gamificación emplea elementos del juego para contextos serios y constituye un eficaz modo para incrementar la concentración, el esfuerzo y, sobre todo, la motivación de los participantes (Álvarez, 2019). En efecto, las percepciones de los estudiantes y docentes permitieron identificar otro de los beneficios de Plickers, herramienta gamificadora diseñada para aprender de forma divertida y para generar motivación en los estudiantes al transformar el salón de clases en un juego (Wang, 2015).

Finalmente, el uso de las TIC en el proceso de adquisición de una segunda lengua, como es el inglés, es importante porque enriquece y favorece cada uno de los enfoques de la enseñanza del idioma. En el quinto ítem, *Cuando uso Plickers me genera interés por el curso*, 5 estudiantes respondieron que nunca les generó interés por el curso el uso de Plickers; 20 estudiantes indicaron que a veces les generó interés por el curso el uso de Plickers y 38 estudiantes señalaron que siempre les generó interés por el curso el uso de Plickers. Este interés por el curso también fue percibido por las docentes entrevistadas, quienes coincidieron en precisar que una de las ventajas de Plickers es que motiva a los estudiantes:

Una ventaja es que los motiva, pueden repasar el mismo vocabulario que se ha revisado (DOC 1).

Ahh...Les gusta bastante, en realidad la primera vez que lo llevé se sorprendieron, quedaron fascinados porque sentían que algo de tecnología, que es de ellos, de su época se estaba incluyendo en la clase y les gustó bastante, se sintieron...los sentí bastante motivados para trabajar (DOC 2).

En ventajas ehmm...los chicos siempre están entusiasmados (DOC 3).

Las percepciones de los estudiantes y docentes sobre el interés por el curso generado con el uso de Plickers permitieron identificar tres beneficios mencionados por Vega (2017), Rojas (2013): Plickers permitió generar más interés por el curso porque es una herramienta que incrementa la participación e intervención en el aula. Lo cual permitirá a los estudiantes utilizar la lengua en contextos reales mejorando así la expresión oral en inglés. De esta manera, se fomentará el desarrollo de destrezas lingüísticas y comunicativas necesarias para el aprendizaje del idioma.

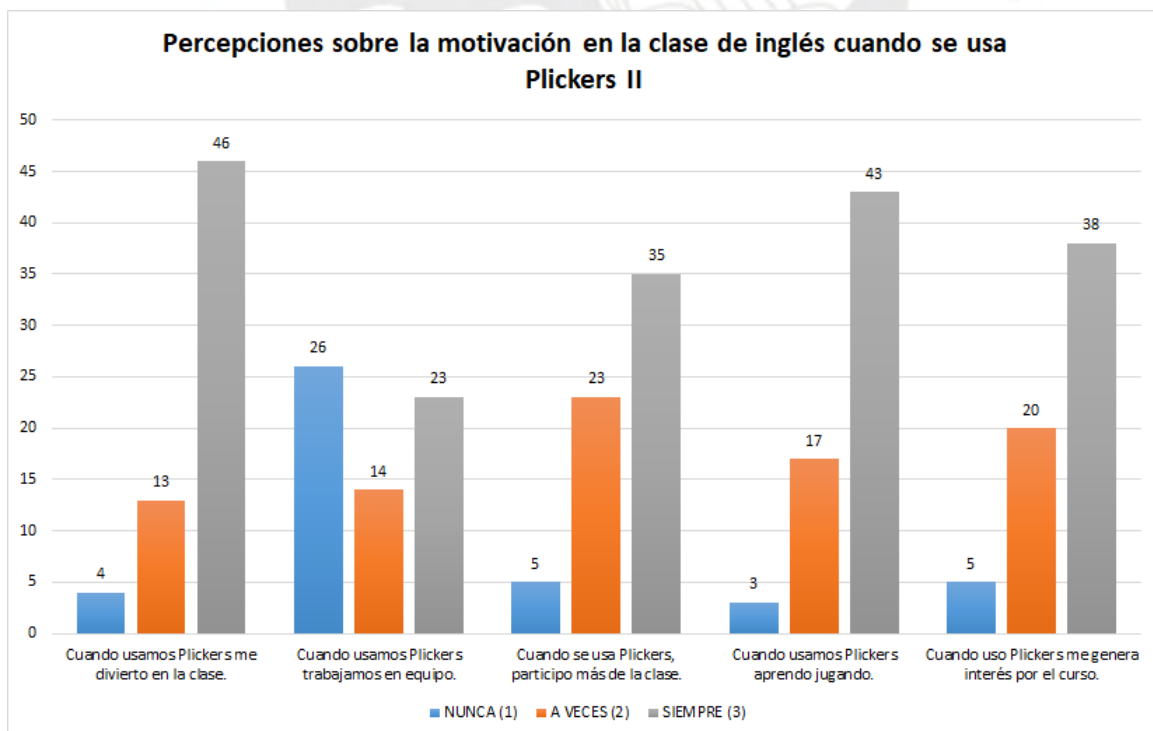


Figura 4. Percepciones sobre la motivación con el uso de Plickers II

c) Percepciones sobre el aprendizaje en la clase de inglés con el uso de Plickers

Esta dimensión se centró en la forma cómo Plickers juega un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes en las clases de inglés. Esto no quiere decir que sin el uso de Plickers no se enseñe adecuadamente, sino que, la utilización de esta herramienta permite en los estudiantes la mejora de su aprendizaje autónomo y interiorizado.

Por ello, se tomó en cuenta 5 aspectos importantes: diversión en clase, trabajo en equipo, participación activa, aprender jugando e interés por el curso. Es importante resaltar que aplicar gamificación en la enseñanza de inglés ayuda mucho en la motivación e interés del estudiante.

La figura 5 mostró las percepciones de 63 estudiantes del nivel primario y secundario sobre el aprendizaje en la clase de inglés con el uso de Plickers. En el primer ítem *al usar Plickers, recuerdo más los temas tratados*, 7 estudiantes respondieron que nunca recordaron más los temas tratados al usar Plickers; 31 estudiantes señalaron que a veces recordaron más los temas tratados al usar Plickers y 25 estudiantes indicaron que siempre recordaron más los temas tratados al usar Plickers. Las respuestas de los estudiantes muestran que la mayoría percibió que al usar Plickers recordaron más los temas tratados en la clase.

Estas afirmaciones se respaldan con lo mencionado por la docente 7 quien recalcó que sus estudiantes recordaron el vocabulario previo cuando se utilizó Plickers y algunos fueron conscientes de ello; sin embargo, mencionó que esto no fue tan significativo.

Realmente un cambio grande no se ve solamente el que recuerden el vocabulario, en el caso de primero, en el caso de tercer grado ehh realmente no genera mucho cambio porque solamente yo lo utilizo como repaso una actividad adicional entonces hay algunos que sí se dan cuenta y dicen ah ya sí me olvidé de esto, pero un gran cambio en la clase no (DOC 7).

A pesar de que la docente no recalca el hecho de que Plickers sea una herramienta para activar aprendizajes previos; cabe señalar que uno de los objetivos de Plickers

es que busca implementar el proceso de “understanding”, “pre-assessing” y “post-assessing” (Wylie, 2014) de manera divertida y oportuna pues permite que los profesores se basen en las respuestas de sus estudiantes para reforzar los puntos del tema que no se han comprendido adecuadamente.

En el segundo ítem (ver figura 5) *cuando me toman un examen con Plickers, lo resuelvo con más facilidad*, 24 estudiantes respondieron que nunca resolvieron un examen con más facilidad cuando se les tomó con Plickers; 22 estudiantes señalaron que a veces se les hizo más fácil resolver el examen con Plickers y solo 17 estudiantes indicaron que siempre resolvieron un examen con más facilidad cuando se les tomó con Plickers. Esto quiere decir que, en su mayoría, los estudiantes logran resolver sus evaluaciones con mayor facilidad, después de haber usado Plickers, aunque hay un número considerable que no considera a la herramienta como ayuda en sus evaluaciones.

Las respuestas de los estudiantes sobre la evaluación a través de Plickers se sustenta con lo manifestado por las docentes quienes, si bien saben que pueden utilizar Plickers para evaluar a sus estudiantes, prefirieron ver sus avances a través de otras evaluaciones.

Mm...bueno, Plickers es una herramientaaaa digital no? web que podemos usar algunos profesores creo que para...creo no, para hacer una evaluación en tiempo real de nuestros estudiantes no? (DOC 4).

No es que lo use porque yo bueno...en el curso, en general veo su avance con las evaluaciones que suelo hacer (DOC 5).

Las percepciones de las docentes y los estudiantes sobre los exámenes se relacionan con el enfoque tradicional de aprendizaje del inglés donde el docente explica la clase en la pizarra (solo la teoría), luego hace algunos ejemplos a modo de ejercicios y pregunta si se ha comprendido o no; después, los estudiantes realizan una serie de ejercicios en el cuaderno; finalmente, salen a la pizarra a desarrollar dichos ejercicios que luego son evaluados a través de un examen (Branda, 2017). Se puede apreciar en la contrastación de las respuestas de las

docentes y los estudiantes que, a pesar de considerar a Plickers como un elemento positivo en la evaluación, recurren mayormente a lo que se usa a diario en las clases y en las evaluaciones.

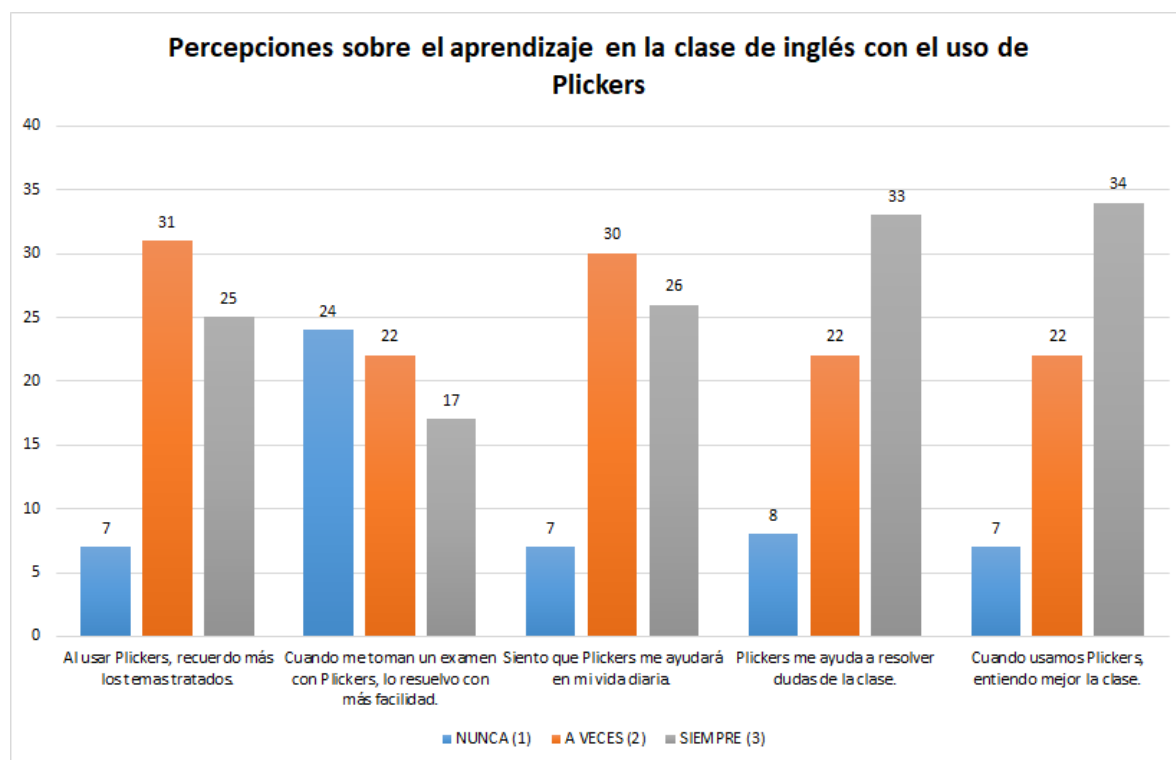


Figura 5. Percepciones sobre el aprendizaje en la clase de inglés con el uso de Plickers

En el tercer ítem *siento que Plickers me ayudará en mi vida diaria*, 7 estudiantes respondieron que nunca sintieron que Plickers les ayudará en su vida; 30 estudiantes indicaron que a veces sintieron que Plickers les ayudará en su vida y 26 estudiantes señalaron que siempre sintieron que Plickers les ayudará en su vida diaria. Entonces, la mayoría de los estudiantes sienten que al usar Plickers les ha ayudado y ayudará positivamente en su día a día y relacionándolo con el ítem anterior, les ayuda en sus evaluaciones.

En el cuarto ítem, *Plickers me ayuda a resolver dudas de la clase*, 8 estudiantes respondieron que nunca les ayudó a resolver dudas; 22 estudiantes manifestaron que a veces los ayudó a resolver dudas; mientras que 33 estudiantes indicaron que

siempre Plickers les ayudó a resolver sus dudas. Esto demuestra que un gran número de estudiantes sintió que esta herramienta les permitió resolver sus dudas y puede resolverse nuevamente sus dudas si se generan posteriormente. Ante ello, Moya (2009) afirma que las TIC pone al alcance del usuario grandes herramientas que darán lugar a la posibilidad de obtener oportunidades y beneficios en diferentes áreas. Sobre todo, si se trata de un idioma nuevo, los estudiantes deben tener la seguridad para preguntar al tener dudas y aprender de manera significativa el idioma para poder utilizarlo en situaciones reales. Estos beneficios fueron reconocidos por la docente, quien expresó lo siguiente:

¿Supongo que es bueno llevarles cosas novedosas? -sí, novedades para ellos, que despierten su interés, muy aparte de que ellos ya tienen la propia motivación de aprender el idioma porque lo manejan bastante bien, darles actividades donde puedan practicar y aplicar ya lo que conocen (DOC 3).

Como lo señaló la docente entrevistada, gracias al uso de herramientas novedosas, en este caso Plickers, la clase se vuelve atractiva y retadora pues todos los estudiantes tienen la oportunidad de participar e interactuar con los demás y así utilizar la lengua como si fuera la materna (Oliva, 2016). De esta manera, se promueve un aprendizaje autónomo donde el propio estudiante es el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje (García, 2006). Esto permite que los estudiantes adquieran mayor seguridad al momento de comunicarse en otro idioma. Asimismo, Area, Sanabria y González (2008 citados en Vega, 2017) señalan que el uso de las TIC en las clases de inglés ofrece una notable cantidad de información en otro idioma tanto a los alumnos como docentes. De igual manera, facilitan un aprendizaje más individualizado, flexible y adaptable a las diversas necesidades de los estudiantes.

Finalmente, en el quinto ítem, *cuando usamos Plickers, entiendo mejor la clase*, 7 estudiantes respondieron que nunca entendieron mejor la clase cuando usaron Plickers; 22 estudiantes indicaron que a veces entendieron mejor la clase con Plickers; mientras que 34 estudiantes señalaron que siempre entendieron mejor la clase cuando usaron Plickers. Las respuestas de los estudiantes indicaron que un

gran número percibió entender mejor la clase cuando usaron Plickers, lo cual está relacionado con lo expresado por la docente entrevistada:

Ahh, Captan, captan... porque la dinámica de todo permite que ellos usen de repente ehh..otras dinámicas, es diferente que tú abras tu libro, leas y sepas a tener que estar atento, o al tener leer, hacer preguntas, la aplicación sí te permite desarrollar una buena dinámica para la enseñanza (DOC 5).

Se puede observar que, en cuatro de los cinco ítems, la misma cantidad de estudiantes respondió que nunca Plickers le ha ayudado en resolver dudas, entender el tema de la clase o considera que lo ayude en su vida diaria, por lo tanto, esta herramienta no ha sido importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se ve reflejado además en el ítem de la evaluación a través de Plickers, ya que, el número de estudiantes que consideran que nunca Plickers les ha facilitado una evaluación incrementa al número antes mencionado. Al considerar esta información, se puede deducir que los estudiantes no consideran como “evaluación” al desarrollo de un juego a través de una herramienta o que, a pesar, de que Plickers sea una herramienta llamativa y motivadora, puede volverse contrariamente distractora para ciertos estudiantes, por ende, no sienten un beneficio en su utilización.

Lo mencionado por los estudiantes y docente se sustenta en lo afirmado por Ramírez (2018), esta herramienta (Plickers) suele captar la atención de los estudiantes debido a su forma de recoger y procesar datos que permiten conocer los resultados obtenidos de manera inmediata. Ya que, como se dieron cuenta los mismos estudiantes, podían preguntar si se equivocaban o acertaban alguna pregunta en la misma clase y no después cuando les entregaban una evaluación o una tarea. Eso genera en los estudiantes expectativas y ganas de mejorar en el mismo momento, incluso pueden recordar sus respuestas con mayor facilidad que si las vieran de una semana a otra.

Se continúa con el análisis del objetivo específico 3:

Explicar cómo los docentes de una institución educativa privada de Lima utilizan Plickers para la evaluación formativa en la enseñanza del idioma

inglés.

Este objetivo respondió a la siguiente subcategoría: uso de Plickers para la evaluación formativa en las clases de Inglés. Es decir, la evaluación formativa, en donde el estudiante aprende e interioriza los conocimientos a partir de la utilización de esta herramienta tecnológica. Dentro de esta subcategoría se tomó en cuenta la dimensión: evaluación formativa.

a) Percepciones sobre el uso de Plickers en la evaluación formativa

Esta dimensión se basó principalmente en las percepciones de las docentes sobre el uso de la herramienta Plickers en el proceso de evaluación, ya que esta herramienta fue creada para brindar retroalimentación a los estudiantes. Para conocer el grado de utilidad de Plickers como una herramienta de evaluación formativa, se creyó conveniente conocer en qué momento de la clase se utilizaba la herramienta. Las docentes entrevistadas coincidieron en señalar que aplicaban Plickers en los tres momentos de la clase: al inicio como una motivación, algunas veces en el desarrollo y al final a manera de repaso:

Al inicio de clase para preguntarle por el vocabulario y al final de la clase también y después en lo que han aprendido en cada clase (DOC 1).

Cuando reviso a cada uno o por comunidad, siempre feedback, siempre siempre (DOC 3).

Yo normalmente lo hago al final o durante...según como se dé el caso (DOC 6).

Ahhh siempre es a la mitad o al final cuando utilizo Plickers y a veces lo utilizo al inicio (DOC 7).

Los creadores de Plickers señalan que esta herramienta se creó con el fin de ayudar a los maestros en el proceso de evaluación y demostrar a los estudiantes que la evaluación no solo se basa números. Por ello, Plickers puede utilizarse para realizar evaluaciones al inicio, desarrollo o cierre de la sesión de clases. Bajo este contexto, se explica uno de los principales usos de Plickers: brindar un feedback inmediato que servirá para entender el nivel de conocimientos adquiridos, así como para insistir en los contenidos en los que se presenten mayores dificultades (López García, 2016). En efecto, lo señalado por las docentes adquiere sentido pues

utilizaron la herramienta al inicio, en el desarrollo o en el cierre de cada clase para conocer cuánto aprendieron y qué puntos necesitan ser aclarados pues no fueron comprendidos. Ahora, los aportes del uso de Plickers en la enseñanza del idioma inglés, demuestran que uno de los principales beneficios de esta herramienta es su uso para realizar una evaluación formativa real y de forma fácil pues permite recolectar evidencias que son insumos para evaluar el desempeño de los estudiantes (Michael, Anak Ejeng, Anak Udit y Md, 2019).

Asimismo, “en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, la evaluación es considerada como proceso continuo y permanente, en el que se utiliza una variedad de herramientas para dar una valoración a la proficiencia del estudiante” (Rodríguez, 2014, p. 27). Como señalan diversos autores (Biggs, 2015; Fernández, 2017; López, 2012 citados en Álvarez, 2019), se evalúa para contribuir a la mejora y consolidación del aprendizaje y así determinar si los estudiantes alcanzaron las competencias previstas.

Gracias a la aplicación de Plickers en los diversos momentos de la clase, los estudiantes pueden recibir una “retroalimentación positiva, evitando momentos de nervios y estrés” (López García, 2016). Dicha información se corroboró con la figura 6, la cual mostró las percepciones de 63 estudiantes del nivel primario y secundario sobre el uso de Plickers en la evaluación formativa del curso de inglés. En el primer ítem, *Cuando usamos Plickers siento menos vergüenza de participar en clase*, 13 estudiantes respondieron que nunca sintieron menos vergüenza de participar en clase cuando usaron Plickers; 21 estudiantes indicaron que a veces sintieron menos vergüenza de participar en clase cuando usaron Plickers y 29 estudiantes manifestaron que siempre sintieron menos vergüenza de participar en clase cuando usaron Plickers.

El segundo ítem, *Cuando usamos Plickers, tengo más confianza en hacer preguntas*, guarda gran relación con el primero. Donde 10 estudiantes respondieron que nunca tuvieron más confianza en hacer preguntas cuando usaron Plickers; 28 estudiantes señalaron que a veces sintieron menos vergüenza de participar en clase cuando usaron Plickers y 25 estudiantes indicaron que siempre sintieron menos vergüenza de participar en clase cuando usaron Plickers. Las respuestas señaladas por los estudiantes respondieron a características propias de la evaluación

formativa que son mencionadas por Tobón (2013), como generar espacios de confianza, de aceptación, de expresión libre, de comentarios positivos y de mejora que les permite participar en clases sin temor alguno. En efecto, los estudiantes se sintieron con mayor seguridad para preguntar al ser evaluados a través de Plickers porque los docentes brindaron una retroalimentación positiva y dentro de un ambiente de confianza.

Por otro lado, es importante comprender por qué un número importante de estudiantes percibió haberse sentido inseguro al momento de participar en clases cuando usaron Plickers. Esto responde a lo señalado por Montejo (2005) quien manifiesta que la inseguridad es una de las limitantes para el ser humano de realizar actividades libres, nuevas y espontáneas. Esta se presenta desde muy temprana edad y puede ser ocasionada por la sobreprotección, la influencia de los padres o la ridiculización frente al grupo.

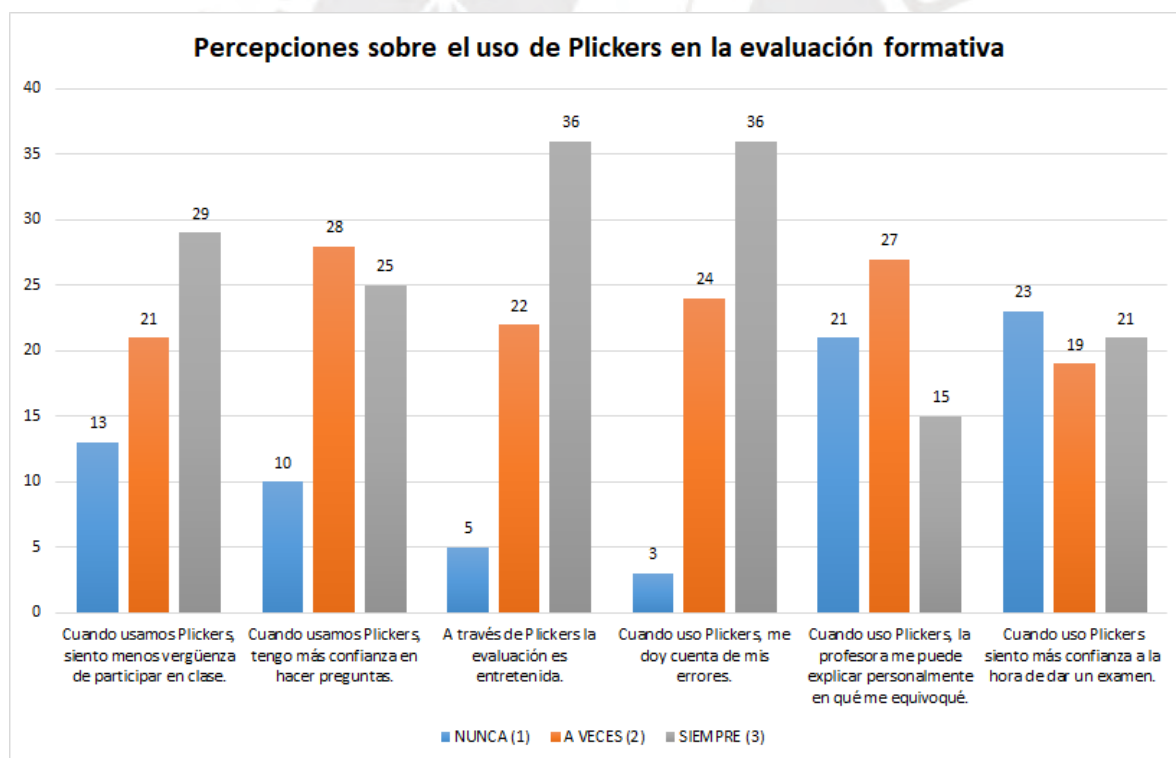


Figura 6. Evaluación formativa a través de Plickers

Percibir la evaluación más entretenida a través de Plickers, resulta muy beneficioso para los estudiantes y profesores. Respecto a este punto, las docentes entrevistadas coincidieron en precisar que luego de aplicar Plickers, los estudiantes

se quedaron entusiasmados, con ganas de seguir utilizando la herramienta, además se dan cuenta que en inglés también se puede jugar y esto hace menos tedioso el aprendizaje del idioma:

¿Cambia es que hay la idea de que inglés es pesado o aburrido no? porque es un segundo idioma, pero aplicando Plickers se dan cuenta que se puede jugar y aprender (DOC 5).

Le da un valor agregado porque es un programa nuevo...es innovador, permite y facilita que ellos se pongan de acuerdo y utilicen el idioma (DOC 6).

Lo señalado por las docentes se reflejó en la figura 6 en el tercer ítem, *A través de Plickers la evaluación es entretenida*, 5 estudiantes respondieron que nunca fue entretenida la evaluación a través de Plickers; 22 estudiantes manifestaron que a veces fue entretenida la evaluación a través de Plickers; mientras que 36 estudiantes indicaron que siempre fue entretenida la evaluación a través de Plickers. En este sentido, se comprendió porqué las docentes y los estudiantes percibieron a la evaluación más entretenida al usar Plickers, porque con esta herramienta no solo encuentran una forma distinta de evaluar; sino que el proceso fue divertido y gracias a la retroalimentación instantánea, el estudiante sabrá qué debe reforzar y mejorar para las próximas evaluaciones (Ismail y Mohammed, 2017; Rodríguez, 2016 citados en Álvarez, 2019). En efecto, esto explicó que el uso de Plickers como herramienta para la evaluación formativa resultó entretenida, novedosa, pues cambió la forma de ver el curso de inglés considerando que no todas las personas tienen facilidad para aprender nuevos idiomas.

Otro de los usos de Plickers para la evaluación formativa es que permite que los estudiantes y docentes visualicen aciertos y errores durante el desarrollo de las preguntas del juego. Respecto a este punto, las docentes entrevistadas afirmaron que cuando utilizan Plickers para revisar las respuestas erróneas los estudiantes, si bien es cierto se apenan por haberlo hecho mal, no se desmotivan de manera significativa:

Los de tercer grado tienden a señalar los errores de los compañeros cuando son errores personales se quedan callados y como no suelo

mostrar el nombre de las personas que se equivocaron solamente vemos los porcentajes (DOC 7).

Algunos se dan por no enterados porque como no sale tú respondiste bien o tú respondiste mal este..no le afecta no? Pero otro sí...dicen "ayyy", se sienten un poco mal porque ven que su respuesta no ha sido la correcta, ehh, pero, no no ha habido una desmotivación de su parte por eso (DOC 6).

Yo creo que les favorece tener de inmediato el feedback (DOC 2).

Las respuestas de las docentes se corroboraron con lo mencionado por los estudiantes en el cuarto ítem, *Cuando uso Plickers, me doy cuenta de mis errores*, donde 3 estudiantes respondieron que nunca se dieron cuenta de sus errores cuando usaron Plickers; 24 estudiantes señalaron que a veces se dieron cuenta de sus errores cuando usaron Plickers; mientras que 36 estudiantes indicaron que siempre se dieron cuenta de sus errores cuando usaron Plickers. Lo expresado por las docentes y estudiantes respecto a cómo perciben los errores cuando se emplea Plickers, se relaciona con lo manifestado por Vega (2017) quien señala que gracias al uso de Plickers en el aula se pueden comentar los errores de manera libre, pero con el fin de corregirlos de manera personalizada e instantánea, haciendo que sean más conscientes de sus fallos. Asimismo, otro gran beneficio del uso de las tecnologías en las clases de inglés es que permiten obtener datos sobre los estudiantes para examinar su progreso e identificar quién tiene dificultades. De esta manera y gracias al uso de herramientas tecnológicas, como Plickers, se podrá proveer retroalimentación inmediata para los estudiantes y así poder aclarar sus dudas (Bejarano, 2018).

Utilizar Plickers dentro del proceso de evaluación formativa permite brindar un feedback rápido, claro y relevante que será fácilmente aceptada o adoptado por los estudiantes. En relación a esto, las docentes entrevistadas coincidieron en precisar que Plickers sí les ayudó en la retroalimentación de sus estudiantes porque saben

rápidamente quién acierta y quién no y pueden darles el feedback:

Como te digo Plickers es más individual, entonces al final del día uno puede ver qué niño respondió correcto o qué niño se confundió (DOC 1).

...Yo creo que mmm.... tiene la ventaja de que muestra los porcentajes y los avances (DOC 2).

De hecho, funciona como un retroalimentador porque te deja, te permite ver si los chicos tienen bien claro los temas, si los chicos tienen bien clara la estructura gramatical o las cosas que tienen que utilizar, entonces por ese lado sí ayuda a hacer un seguimiento a los chicos (DOC 6).

Lo señalado por las docentes, difiere con las respuestas de los estudiantes pues en el quinto ítem, *Cuando uso Plickers, la profesora me puede explicar personalmente en qué me equivoqué*, 21 estudiantes respondieron que la profesora nunca les pudo explicar en qué se equivocaron cuando usaron Plickers; 27 estudiantes señalaron que la profesora a veces les pudo explicar en qué se equivocaron cuando usaron Plickers y solo 15 estudiantes manifestaron que la profesora siempre les pudo explicar en qué se equivocaron cuando usaron Plickers. Si bien las docentes manifestaron que Plickers les funciona como una herramienta para la retroalimentación, las respuestas de los estudiantes no respaldan dichas afirmaciones. Existe un gran número de estudiantes que no percibió haber recibido una explicación personal cuando se equivocó por parte del docente al emplear Plickers. Esto responde de cierta manera a las limitaciones que presenta el uso de TICs en las clases. Si bien el uso de las TIC en los salones de clases resulta novedoso; el uso repetitivo de Plickers puede resultar desmotivador y cansado si es que no existe un objetivo claro (Romero, 2016).

Por otro lado, puede que el empleo de la herramienta no esté bien direccionado y solo se utilice repetidamente, pero sin ninguna finalidad educativa. Otra limitación que podría explicar lo sucedido es la brecha digital existente entre los nativos digitales y los inmigrantes digitales. Prensky (2001) señala que la mayoría de los

docentes son inmigrantes digitales y por ello, no valoran suficientemente las habilidades que los nativos digitales han adquirido con la práctica. Asimismo, piensan que los métodos por los cuales aprendieron no están obsoletos y no es necesario implementarlo con otras estrategias. Por su parte, los nativos digitales opinan lo contrario pues las conferencias, la lógica de aprender paso a paso, las clases magistrales son métodos que los cansan e impacientan, y por ende no los motiva ni despierta el interés por aprender. Ante esto, es importante y urgente una reconsideración urgente de métodos y contenidos.

A su vez, el sexto ítem, *Cuando uso Plickers siento más confianza a la hora de dar un examen*, se relacionó con el anterior puesto que 23 estudiantes respondieron que nunca sintieron más confianza a la hora de dar un examen cuando usaron Plickers; 19 estudiantes manifestaron que a veces sintieron más confianza a la hora de dar un examen cuando usaron Plickers y 21 estudiantes indicaron que siempre sintieron más confianza a la hora de dar un examen cuando usaron Plickers. Las respuestas de los estudiantes mostraron que no percibieron más confianza a la hora de dar un examen cuando se utilizó Plickers. Esto pudo evidenciar que las docentes han empleado Plickers solo como una herramienta digital; más no han sido conscientes de considerar sus beneficios y limitaciones dentro del proceso de evaluación, tal y como lo afirma García-Varcárcel (2013). Es preciso señalar que Plickers se concibe como una herramienta digital para realizar una evaluación formativa más rápida y amigable; mas no pretende evaluar conocimientos tipo un examen. Su uso va más allá de brindar una calificación que determine el éxito o fracaso del estudiante, lo importante es brindarle un acompañamiento para que su avance sea gradual y perciba la evaluación como una oportunidad de mejora y no como algo que determine su desarrollo académico.

Entonces, después del análisis desarrollado por los 3 objetivos específicos de la investigación, se puede considerar que se logra el desarrollo del objetivo general: analizar las percepciones de los docentes y estudiantes de una institución educativa privada de Lima sobre los aportes del uso de Plickers en la enseñanza del idioma inglés. Esto se evidenció a lo largo del trabajo y en la triangulación de los resultados, con los objetivos y el marco teórico que sustenta que la herramienta Plickers es usada como gamificación y para la evaluación formativa.

Nos enfocaremos en los beneficios del uso de Plickers en las clases de inglés. Entre los beneficios que se concluyeron a partir del cuestionario fueron la motivación para aprender un idioma extranjero, el interés por buscar oportunidades de aprendizaje, evaluación formativa para cada estudiante, la participación activa e interacción entre los estudiantes a través del juego y el desarrollo de habilidades orales a partir de los contenidos como vocabulario y gramática. Asimismo, el uso de las TIC en las clases de inglés facilita la realización de actividades pequeñas facilitando el aprendizaje colaborativo y un desarrollo importante en el nivel académico de los estudiantes. Por consiguiente, es beneficioso para los estudiantes el uso de Plickers, sin embargo, se debe tener en cuenta las distracciones que las herramientas tecnológicas pueden generar en ellos.

Entonces, las percepciones de los docentes de una institución educativa privada de Lima sobre los aportes del uso de Plickers en la gamificación de las clases de inglés se logra evidenciar en el recojo de información de las entrevistas donde los docentes sí aprecian el uso de Plickers en la gamificación de las clases, aunque no la utilizan mucho. Y en cuanto a la utilización de Plickers para la evaluación formativa en la enseñanza del idioma inglés, se evidenció que no se utiliza propiamente para la evaluación formativa pero que sí hacen uso de Plickers para la retroalimentación de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Se presentan los hallazgos del presente estudio en relación con los objetivos plasmados:

1. Describir las percepciones de los docentes de una institución educativa privada de Lima sobre los aportes del uso de Plickers en la gamificación de las clases de inglés.

- Las percepciones de los docentes sobre los aportes del uso de Plickers en la gamificación de las clases de inglés son positivas, es decir, que efectivamente el uso de Plickers como herramienta de gamificación es acertada. El análisis de las entrevistas permitió conocer que dicha herramienta sirve como elemento gamificador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, los estudiantes se muestran motivados y emocionados de utilizar nuevas tecnologías para sus clases. Además, el juego ayuda a que el aprendizaje del idioma se haga menos tedioso. Sin embargo, Plickers no es tan recomendable para las clases de kínder, ya que no comprenden del todo la utilización de la herramienta.

1. Identificar en las percepciones de los estudiantes de una institución educativa privada de Lima los beneficios del uso de Plickers en las clases de inglés.

- Los beneficios del uso del Plickers en las clases de inglés en su mayoría son positivas. Los estudiantes sienten más interés en la clase y por hacer preguntas, sienten menos vergüenza en participar, hay más interacción entre los estudiantes a través del juego, se potencian las habilidades orales desarrollando contenidos como vocabulario y gramática y en general los estudiantes entienden más las clases cuando se utilizan Plickers.

2. Explicar cómo los docentes de una institución educativa privada de Lima utilizan Plickers para la evaluación formativa en la enseñanza del idioma inglés.

- El uso de Plickers para la evaluación formativa en la enseñanza del inglés es productiva siempre que los docentes conozcan cómo se debe evaluar. Este estudio de caso permitió a las investigadoras explicar que los docentes sí

utilizan Plickers para la evaluación formativa, pero desconocen que lo están realizando, ya que, al usarla como reforzamiento de vocabulario, gramática, etc. también Plickers les permite darse cuenta de las respuestas erróneas y brindar la retroalimentación inmediata de las preguntas, como no les asignan una calificación, desestiman ese proceso como evaluación.

3. Explicar cómo los docentes de una institución educativa privada de Lima utilizan Plickers para la evaluación formativa en la enseñanza del idioma inglés.

- Plickers se utiliza para la evaluación formativa de la enseñanza de inglés, pero las docentes no lo reconocen como tal o desconocen el significado de evaluación formativa, ya que en sus respuestas a la entrevista evidenciaron que, aunque repasen temas con Plickers, les interesa saber en qué deben mejorar y darles el feedback inmediatamente, tal como lo permite la herramienta. Por ello, estos aportes como generar motivación en los estudiantes, fomentar el trabajo colaborativo, desarrollar la evaluación formativa hacen que el estudiante mejore su desempeño y logre un aprendizaje significativo a partir de la relación entre el juego y el contenido.

RECOMENDACIONES

1. Nivel teórico

Los futuros investigadores pueden ponerse en contacto con los creadores de Plickers para tener información más detallada sobre esta herramienta tecnológica y puedan generar diversos artículos de distintas perspectivas y en contextos determinados.

2. Nivel metodológico

La utilización de un focus group como parte de los instrumentos a utilizar en la investigación podría complementar de una mejor manera el análisis de la investigación, ya que los investigadores tendrían un acercamiento más real con las opiniones de los estudiantes.

3. Nivel de la práctica docente

Los futuros investigadores de Plickers como herramienta tecnológica en el ámbito educativo pueden tomar en cuenta como objeto de estudio a estudiantes de secundaria en su mayor parte con la finalidad de contrastar los resultados que se han obtenido al investigar mayormente a primaria, ya que a veces la utilización de las tarjetas en niños pequeños no es del todo comprendida, a pesar de que su uso es fácil.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ahedo, J. & Danvila, I. (2013). Las nuevas tecnologías como herramientas que facilitan la educación formativa en la educación. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <http://www.seeci.net/cuiciid2013/pdfs/unido%20mesa%202%20docencia.pdf>
- Álvarez, G. (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. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14206>
- Álvarez-Flores, E.P. & Núñez, P. (2013). Facebook en el proceso de enseñanza-aprendizaje: estudio del grado de aceptación en el ámbito universitario. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <http://www.seeci.net/cuiciid2013/pdfs/unido%20mesa%202%20docencia.pdf>
- Amador, Y. A. (2015). El uso de las TIC en la educación universitaria: Motivación que incide en su uso y frecuencia. *Revista De Lenguas Modernas*, (22), 335-349. Recuperado de <https://search-proquestom.ezproxybib.pucp.edu.pe/docview/1691409762?accountid=28391>
- Aranda, D. (2015). *Game & Play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Barcelona: Editorial UOC.
- Argudo, I. (2017). El efecto de las TIC en la evaluación de ELE en el sistema educativo finlandés. Universidad de Cantabria. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/13680/ArgudoMartinezIldoa.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Arias, C. A. (2006). Enfoques teóricos sobre la percepción que tienen las personas. *En Horizonte Pedagógico*. Vol 8, N°. 1, pp. 9-22. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4907017>
- Arnao, M. y Gamonal, C. (2015). Lectura y escritura con recursos TIC en Educación Superior en Lambayeque. Competencia Comunicativa-Investigativa-Digital e Investigación Formativa. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). *Innovaciones con tecnologías emergentes*. Málaga: Universidad de Málaga. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/282869621_LECTURA_Y_ESCRITURA_CON_RECURSOS_TICS_EN_EDUCACION_SUPERIOR_EN_LAMBAYEQUE_COMPETENCIA_COMUNICATIVA-INVESTIGATIVA-DIGITAL_E_INVESTIGACION_FORMATIVA
- Arteaga, C. (2011). Uso de TIC para el aprendizaje del inglés en la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68822737007.pdf>
- Ascencio, M. (2015). Adquisición de una segunda lengua en el salón de clases: ¿subconsciente o consciente? En *Diálogos*. Universidad Don Bosco. Recuperado de <http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/2031/1/2.%20Adquisicion%20de%20una%20segunda%20lengua%20en%20el%20salon%20de%20clases.pdf>
- Barrera, J.; Curasma, A. y Gonzáles, A. (2014). La motivación y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa manuel gonzales prada de huaycán, vitarte 2012 [tesis online]. Recuperado de http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/673/T025_44285922_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Bejarano, E. (2018). Enseñanza de vocabulario cotidiano en inglés utilizando recursos audiovisuales por medio de la metodología del Aprendizaje Invertido en grado primero en el colegio Antonio Nariño. Recuperado de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15755/Trabajo%20de%20Grado%20Edwin%20Bejarano.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Biggs, J. (2005). Calidad del aprendizaje universitario. Madrid: Narcea.
- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Universidad Politécnica de Madrid: Gabinete de Tele-educación. Recuperado de http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Branda, S. A. (2017). Los distintos enfoques en la enseñanza de inglés como lengua extranjera y segunda: nuevas tendencias en la literatura contemporánea. En Revista de Educación, 8(11), 99-112. Recuperado de https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/2120/2443
- Briones, G. (1990). Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales. Recuperado de <https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/metodologia-de-la-investigacion-guillermo-briones.pdf>
- Cabrera, M. (2014). Revisión de diferentes enfoques y métodos existentes a lo largo de la historia para la enseñanza de lenguas extranjeras. [Tesis online]. Jaén: Universidad de Jaén. Recuperado de http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/890/7/TFG_CabreraMariscal,Marta.pdf
- Calidoni-Lundberg, F. (2006). Evaluation: definition, methods and models. Recuperado de <https://www.tillvaxtanalys.se/download/18.1af15a1f152a3475a818975/1454505626167/Evaluation+definitions+methods+and+models-06.pdf>
- Cano, M^a E. (2008). La evaluación por competencias en la educación superior profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 12(3), pp. 1-16. Granada: Universidad de Granada. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=56712875011>
- Carreño-Dueñas, J.A. (2016). Consentimiento informado en investigación clínica: un proceso dinámico. En Instituto Nacional de Cancerología 20(2), pp. 232-243. DOI: 10.5294/pebi.2016.20.2.8
- Casquete, J. (2017). Análisis de la atención dispersa en el aprendizaje de los niños y niñas del 2do Año de Educación General Básica del Centro Educativo "Daniel Comboni" del Cantón Esmeraldas. Recuperado de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1433/1/CASQUETE%20TAMAYO%20JEXENIA.pdf>
- Cea, M.A. (2010). Métodos de encuesta. Teoría y práctica, errores y mejora. España: Síntesis.
- Cerda, H. (1991). Los elementos de la Investigación. Bogotá: El Buho.
- Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. En Theoria, Vol. 14 (1), pp. 61-71. Recuperado de <http://www.ubiobio.cl/theoria/v/v14/a6.pdf>
- Crone, J. (2015). Designing for learning-Plickers. Medium. Página web: <https://medium.com/@jordanthelast/designing-for-learning-v3-plickers-4b586d0fb845>
- Deaguiar, M. (2016). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. En SaberMetodología. Recuperado de <https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/15/tecnicas-e-instrumentos-de-recoleccion-de-datos/>

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). Gamification: Toward a Definition. Paper conference, Vancouver, Canadá. Recuperado de <http://gamificationresearch.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011a). Gamification: Toward a Definition. Paper conference, Vancouver, Canadá. Recuperado de <http://gamificationresearch.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Díaz, C. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. En *Revista General de Información y Documentación*. Vol 28(1) pp. 119-142. DOI: <https://doi.org/10.5209/RGID.60813>
- Díez Hochleitner, R. (1971). Enseñanza individualizada y evaluación. En *Revista de Educación*, 76 (214).**
- Elmanhdi, I., Al-Hattami, A. y Fawzi, H. (2018). Using technology for formative assessment to improve students' learning. Recuperado de <http://www.tojet.net/articles/v17i2/17218.pdf>
- Espí, M. y Azurmendi, M. (1996). Motivación, actitudes y aprendizaje en el español como lengua extranjera. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=106214>
- Fernández, J., Huete, J., Rodríguez-Avila, H., y Rodríguez-Cano, J. (2014). Enhancing Collaborative Search Systems Engagement Through Gamification. En: *GamifIR '14 Proceedings of the First International Workshop on Gamification for Information Retrieval*. doi: 10.1145/2594776.2594785
- Galicia, L.A.; Balderrama, J.A. & Edel, R. (2017). Validez de contenido por juicio de expertos: propuesta de una herramienta virtual. En *Apertura* Vol. 9 (2), pp. 42-53. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v9n2/2007-1094-apertura-9-02-00042.pdf>
- García, A. (2006). Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: sus ventajas en el aula. Recuperado de <http://www.sanjosebaradero.edu.ar/files/ufWd6RAcL48dZFiyot9h5.pdf>
- García, C. (2017). De Plickers a Plickers: ARSS y realidad aumentada en el aula de música. *Symphonia*. Página web: <https://symphoniarevista.wordpress.com/2017/04/20/de-clickers-a-plickers-ars-y-realidad-aumentada-en-el-aula-de-musica-por-adriana-cristina-garcia/>
- García, F. (2002). El cuestionario. Recomendaciones metodológicas para el diseño del cuestionario [online]. México: Limusa. Recuperado de <http://www.estadistica.mat.uson.mx/Material/elcuestionario.pdf>
- García-Ruiz, R.; Pérez-Rodríguez, A. y Torres, A. (eds.) (2018). *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf>
- González, M. (2002) Aspecto éticos de la investigación cualitativa. Universidad San Carlos de Guatemala. DOI: <https://doi.org/10.35362/rie290952>
- González, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. Universidad de Burgos. Recuperado de <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/168343>
- González, M.A. & Pérez, N. (s.f.). La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Universidad de Castilla-La Mancha. Recuperado de https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/7951/La_evaluacion_del_p

- roceso_de_ense_anza-aprendizaje.pdf?sequence=1
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 47th Hawaii International Conference of System Science. Recuperado de <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=6758978>
- Hernández, E. (2014). El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/29610/1/T35913.pdf>
- Jahanian, R. (2012). Educational Evaluation: Functions and Applications in Educational Contexts. En *International Journal of Academic Research in Economics and Management Sciences*. 1(2), pp. 253-257. Recuperado de <http://hrmars.com/admin/pics/829.pdf>
- Krause, J., O'Neil, K. y Dauenhauer, B. (2017). Plickers: A formative assessment tool for K-12 and PETE professionals. *Strategies*, 30(3), 30-36.
- Lara, P. (2018). Diseño de una unidad didáctica para la clase de inglés apoyada en las TIC. Universidad de Cantabria. Recuperado de <http://repositorio.unican.es:8080/xmlui/bitstream/handle/10902/16007/SanchezCrespoPascualLara.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Latorre, A. (2003). La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. [versión online]. Barcelona: Graó.
- Latorre, A. y otros. (1996). Bases metodológicas de la investigación educativa. Recuperado de https://www.academia.edu/4537791/Latorre_Antonio_Bases_Metodologicas_De_La_Investigacion_Educativa
- Latorre, A., Del Rincón, D., Arnal, J. (2003). Bases metodológicas de la investigación educativa. Barcelona: Ediciones Experiencia.
- Lázaro de Diego, S. (2017). Las TIC como herramienta para la enseñanza-aprendizaje del inglés en Educación Primaria. Universidad de Valladolid. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26991/TFG-G2663.pdf;jsessionid=53DD38DAA0294123C3384134294B876F?sequence=1>
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. En *Tecnología en Marcha*, vol 18 (1). Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63575632/Dialnet-ConductismoCognitivismoYAprendizaje-4835877_120200609-76550-rftv4j.pdf?1591715618=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPalabras_clave_Conductismo_cognitivismo.pdf&Expires=1593758733&Signature=gHHm8WJ9JRRoHRQCyv4AosT8ZQZqnWIVZqmLSporRmctuK5C4Avqa7akXNebpJS96eHu~RUB4m0RNCwiq2GzGbh1bTE2skBNnJgtMYt5mb3-IQhtbbpoc4WQilFAjp4h4IHajvQX6n1iU71QhEwxwAXTPMCuaThY6sNNsO363WJjqMAikgtxEFVosdyJKdK2tyZFTVPVrIpftgAELOScnIEhmZ46zQaq6RpnvC-MetzoE~gYawYJ9gVDLHGKW7Jvf7qy7~9OQkvhcof7-fvpbmbFd~CPa~sOrLAGl49r0HzjQs6OI70QDOoEvqWI5CogiKQdhlte8u42J34U0L-eOg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Llorens, F., Gallego, C., Villagrà, P., Compañ, R. y Molina, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4 (1). Recuperado de <http://rita.det.uvigo.es/VAEPRITA/201603/uploads/VAEP-RITA.2016.V4.N1.A4.pdf>

- López García, N.J. (2016). Evaluación y TIC en Primaria: el uso de Plickers para evaluar habilidades musicales. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 31(2). Recuperado de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Lugones, L.; Hernández, I. y Canto, M. (2011). Algunas consideraciones sobre teorías del aprendizaje, estrategias de la enseñanza y del aprendizaje. En Revista Educación Médica del Centro. Vol 3(1). Recuperado de <http://revedumecentro.sld.cu/index.php/edumc/article/view/102/207>
- Mallén, D. (2017). Los instrumentos de evaluación en la clase de inglés de 4.º de la ESO en Cataluña. Universidad Internacional de la Rioja. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4714/MALLEN%20BOSCH%20C%20DAVID.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, J. (2011). Métodos de investigación cualitativa. En Revista de la Corporación Internacional para el desarrollo educativo. N° 8, pp.1-34. Recuperado de <http://www.cide.edu.co/doc/investigacion/3.%20metodos%20de%20investigacion.pdf>
- Martínez, M. (2006). Investigación cualitativa. En Revista IIPSI, vol 9 (1), pp.123-146. Recuperado de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v09_n1/pdf/a09v9n1.pdf
- Martínez, P.C. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. En Pensamiento y gestión, N° 20, pp. 165-193. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/646/64602005.pdf>
- Medina, Y.; Chacín, L. y González, V. (2015). Aprendizaje del inglés mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación. En Centro de Innovación y Transferencia Tecnológica (CITTEC). Recuperado de https://www.academia.edu/27943328/APRENDIZAJE_DEL_INGLES_MEDIANTE_EL_USO_TECNOLOG%20C%20DAS_DE_INFORMACI%20C%20N_Y_COMUNICACI%20C%20N
- Mendieta, G. (2015). Informantes y muestreo en investigación cualitativa. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2390/239035878001.pdf>
- Michael, E., Anak Ejeng, I., Anak Udit, M. y Md, Melor. (2019). The use of Plickers for language assessment of reading comprehension. Recuperado de http://hrmars.com/hrmars_papers/The_Use_of_Plickers_for_Language_Assessment_of_Reading_Comprehension.pdf
- Molina, R. (2014). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas. Recuperado de <http://rita.det.uvigo.es/VAEPRITA/201603/uploads/VAEPRITA.2016.V4.N1.A4.pdf>
- Montejo E. (2005). La timidez en los niños en la edad escolar. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/23590.pdf>
- Morchio, M. (2014). El rol de las TIC en la clase de inglés. En Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Recuperado de <https://docplayer.es/6090847-El-rol-de-las-tic-en-la-clase-de-ingles.html>
- Ojeda de López, J.; Quintero, J. & Machado, I. (2007). La ética en la investigación. En Telos, 9(2), pp. 345-357. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=993/99318750010>
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y Reflexión, 16 (44), 30-47. Recuperado de <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>

- Oramas, A. (2008). Percepción docente sobre las tecnologías de la información y la comunicación. Recuperado de <http://agustinoramas.blogspot.com/2008/06/instituto-latinoamericano-de-la.html>
- Ortiz, M: (2014). Nuevas tendencias metodológicas en la enseñanza de lenguas extranjeras. Universidad de Cádiz. Recuperado de <https://studylib.es/doc/7482242/%C2%ABnuevas-tendencias-metodol%C3%B3gicas-en-la-ense%C3%B1anza-de-lenguas>
- Ortiz-Colón, A.M.; Jordán, J. y Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. En Educ. Pesqui., São Paulo, 44. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Palomar, M. (2009). Ventajas e inconvenientes de las Tic en la docencia. Revista digital Innovación y Experiencias Educativas. Recuperado de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/MARIA_JOSE_PALOMAR_SANCHEZ01.pdf
- Pintor, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA), 3(2), 112-117. Recuperado de <http://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/709>
- Plickers. (2018). Welcome to the all-new Plickers! Página web: <https://help.plickers.com/hc/en-us>
- Proyecto Tuning (2007). Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina. En universidad de Deusto y universidad Groningen. Recuperado de http://tuningacademy.org/wp-content/uploads/2014/02/TuningLALIII_Final-Report_SP.pdf
- Ramírez, F. (2018). ¡Rediseño de contenidos de las asignaturas de lengua castellana y literatura e inglés para 6° de educación primaria mediante la gamificación y a partir del uso de Kahoot! Y Plickers. Universidad Oberta de Cataluña. Recuperado de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/83646/1/framirezarMEMORIATFM0618.pdf>
- Real Academia Española. (2018). En Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Recuperado de <https://www.rae.es/>
- Riascos, S. Quintero, D. y Ávila, G. (2009). *Las TIC en el aula: percepciones de los profesores universitarios*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v12n3/v12n3a08.pdf>
- Robetu, A., Noni, N. y Salija, K. (2019). The use of Plickers to enhance students' english reading comprehension at SMP Muhammadiyah 6 Makassar. Recuperado de <http://eprints.unm.ac.id/15073/1/Article%20The%20Use%20of%20Plickers%20to%20Enhance%20Students.pdf>
- Rodríguez, G.; Gil, J. y García, E. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Granada: Aljibe.
- Rodríguez, N. J. (2014). Instrumento de evaluación de inglés como lengua extranjera para estudiantes de cuarto grado del colegio Santa Luisa. Universidad de la Salle. Recuperado de <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/17283/T26.14%20R619i.pdf?sequence=1>
- Romero, S. (2016). Didáctica de la Lengua inglesa en educación primaria. El Kahoot como herramienta didáctica. Recuperado de uvadoc.uva.es/handle/10324/18689
- Rosales, M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual. En: Congreso Iberoamericano

- de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <https://www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/662.pdf>
- Soriano, A.M. (2014). Diseño y validación de instrumentos de medición. En Universidad de Don Bosco, N° 13, pp. 19-40. Recuperado de http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/2105/1/2%20disenoyvalidacion_dialogos14.pdf
- Sierra, J.; Romero, B. y Palmezano, Y. (2017). Causas que determinan las dificultades de la incorporación de las TIC en las aulas. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6697227>
- Teixes, F. (2014). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Barcelona: Editorial UOC
- Tello, C. (2015). Análisis de la atención dispersa en el aprendizaje de los niños y niñas del 2do grado de Educación General Básica del centro educativo Daniel Comboni. Recuperado de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1433/1/CASQUETE%20TAMAYO%20JEXENIA.pdf>
- Tobón, S. (2010). Formación Integral y Competencias. (2da ed.). Bogotá: ECOE ediciones.
- Tobón, S. (2013). Evaluación de las competencias en la educación básica. 2da. Edición. Bogotá: Santillana.
- Valdés, R.V.; Puig, A.; Aguirre, A.; Reyes, E.; Daurte, A. y Barata, A. (2015). Manual didáctico sobre la integración de las cuatro habilidades lingüísticas en la enseñanza del inglés. En EDUMECENTRO. 7(4). Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742015000400005
- Valdivia, G. (2008). El enfoque descriptivo y experimental. Recuperado de <http://www.smschile.cl/documentos/cursos2008/medicinainternaavanzada/EI%20internista%20en%20la%20practica%20clinica%20habitual%20problemas%20y%20soluciones%20el%20enfoque%20descriptivo.pdf>
- Vallés, M.S. (2002). Entrevistas cualitativas. En Cuadernos Metodológicos, 32. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas. Recuperado de <http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/103/2010/09/4-VALLES-ENTREVISTAS-CUALITATIVAS.pdf>
- Vargas, L. M. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4(8),47-53. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=747/74711353004>
- Vega, B. (2017). Uso de las TIC en el aula de lenguas extranjeras en educación primaria. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/9316/VegaVivarBeatriz.pdf?sequence=1>
- Wang, A. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227. doi: 10.1016/j.compedu.2014.11.004
- Wylie, J. (2014). Plickers: Classroom clickers without the clicking. Web tools. Página web: <https://jonathanwylie.com/2014/03/18/plickers-classroom-assessment/>
- Zeballos, B. (2018). Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial. Recuperado de http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2706/M025_45236565T.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

GUÍA DE PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA

Buenos días, profesora... Mi nombre es Karla García/Fiorella Aguilar. De antemano, agradezco su disponibilidad y disposición para esta entrevista. El objetivo de esta entrevista es conocer su experiencia con el uso de Plickers en sus clases de inglés. A continuación, le haré algunas preguntas relacionadas al uso de Plickers en sus clases. Asimismo, solicito su autorización para que esta entrevista sea grabada.

1. ¿Qué es Plickers y cómo funciona?
2. ¿Qué toma en cuenta antes de incluir Plickers en sus clases?
3. ¿Con qué frecuencia utiliza Plickers en sus clases de inglés? ¿Por qué?
4. ¿Cómo se muestran sus estudiantes cuando utiliza Plickers en la clase?
5. ¿De qué manera cambia su clase de inglés luego de haber aplicado Plickers?
6. ¿Para qué utiliza Plickers en sus clases de inglés?
7. ¿Puede describir cómo percibe el ambiente de clase al utilizar Plickers?
8. ¿Cómo toman sus estudiantes las respuestas erróneas en el cuestionario de Plickers?
9. ¿En qué momento de sus clases brinda retroalimentación a sus estudiantes?
10. ¿De qué manera Plickers lo(a) ayuda a realizar un seguimiento a sus estudiantes?

Estimada profesora, hemos concluido con la entrevista.

¿Desea añadir algún comentario adicional sobre lo tratado?

Muchas gracias por sus respuestas pues serán material valioso para esta investigación.

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES

Datos generales

Grado y sección:

Fecha:

Edad:

Nivel:

Tiempo:20 min.

Primaria	Secundaria
----------	------------

Buenos días, estimado estudiante. Mi nombre es Fiorella Aguilar. De antemano, agradezco tu disponibilidad y disposición para responder este cuestionario. Asimismo, te informo que será entregado un asentimiento informado para que puedas completar aceptando la realización de este cuestionario. El objetivo es conocer tu experiencia con el uso de Plickers en tus clases de inglés. A continuación, se te muestran una serie de enunciados acerca del tema mencionado. Por favor, léelas y marca el nivel de frecuencia que tienen cada una de las premisas. Tus respuestas serán tratadas con alto grado de privacidad. Utiliza la siguiente escala de Likert:

(1) Nunca (No lo he observado en ninguna clase de inglés)	(2) A veces (Lo he observado en algunas clases de inglés)	(3) Siempre (Lo he observado en todas las clases de inglés)
---	---	---

Enunciados	Respuestas		
	1	2	3
Plickers es una herramienta tecnológica que se usa en mis clases.			
Sé cómo funciona plickers.			
Usar plickers es fácil.			
Sé para qué sirve Plickers.			
Cuando me toman un examen con plickers, lo resuelvo con más facilidad.			
Al usar plickers, recuerdo más temas tratados.			

Me entusiasma usar plickers en la clase.			
Cuando usamos plickers, siento menos vergüenza de participar en clase.			
Mi profesora utiliza plickers 3 veces a la semana.			
Utilizamos plickers cuando iniciamos un tema nuevo.			
Utilizamos plickers cuando acabamos un tema.			
Utilizamos plickers durante toda la clase.			
Cuando mi profesora utiliza plickers, la mayoría de estudiantes está atento a la clase.			
Cuando usamos solo al inicio de la clase Plickers, me aburro.			
Siento que plickers me ayudará en mi vida diaria.			
Plickers me ayuda a resolver dudas de la clase.			
Cuando usamos Plickers, entiendo mejor la clase.			
Me gusta usar plickers porque genera emoción dentro del aula.			
Me gusta usar plickers porque utilizo tarjetas como en un juego.			
Me gusta plickers porque presto más atención a la clase.			
Cuando usamos plickers, tengo más confianza en hacer preguntas.			
Cuando usamos plickers me divierto en la clase.			
Cuando usamos plickers trabajamos en equipo.			
Cuando se usa plickers, participo más de la clase.			
A través de Plickers la evaluación es entretenida.			
Cuando usamos plickers aprendo jugando.			

Cuando uso plickers me genera interés por el curso.			
Cuando uso plickers, me doy cuenta de mis errores.			
Cuando uso plickers, la profesora me puede explicar personalmente en qué me equivoqué.			
Cuando uso plickers siento más confianza a la hora de dar un examen.			

Gracias querido estudiante por el tiempo que te has tomado para responder este cuestionario, tus respuestas serán un aporte valioso a nuestra investigación.



Consentimiento informado para participación de estudiantes en cuestionario

Estimada madre-padre-apoderado,

Los saluda Fiorella Aguilar y Karla García, alumnas de la maestría Innovación e Integración Educativa de las Tecnologías de la Información y Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, quienes estamos realizando una investigación titulada Percepciones de los docentes y estudiantes sobre los aportes del uso de Plickers en la enseñanza del idioma inglés.

Esta carta tiene como fin informarle que estamos realizando un estudio para recoger información de los estudiantes sobre los beneficios del uso de Plickers en las clases de inglés y nos agradecería contar con la participación de su hijo(a) en la aplicación de un cuestionario.

Si usted acepta, se le pedirá que su **hija o hijo de _____ grado de primaria/secundaria** que responda un cuestionario de 30 ítems.

La duración de la aplicación del cuestionario será de aproximadamente de 20 minutos.

La información que se recoja en el cuestionario solo se usará para fines de la investigación que se está realizando. El cuestionario es anónimo, por ello en el reporte final de los resultados, no se consignarán los nombres de los estudiantes, a fin de mantener su anonimato.

Desde ya le agradecemos mucho su participación.

Acepto voluntariamente que mi hija/hijo participe en el desarrollo del cuestionario referido al uso de Plickers en las clases de inglés. He sido informado(a) de que la meta de este estudio es la identificación de oportunidades y experiencias de aprendizaje que genera el plickers en la enseñanza del inglés.

Reconozco que la información que provea mi hija/hijo en este cuestionario es estrictamente confidencial y solo será usado para la investigación de la Maestría.

De tener preguntas adicionales sobre la participación de mi hija/hijo en este estudio, puedo contactar a las profesoras Fiorella Aguilar y Karla García a los correos fiorellaaguilarv@gmail.com/ karlagarciabarturen@gmail.com

Nombre del padre de familia o apoderado
apoderado

Firma del padre de familia o

N° de DNI

Fecha

Atención: Una copia de este documento será para el padre de familia o apoderado.

Asentimiento informado para participar en entrevista

Estamos haciendo un estudio para identificar su experiencia sobre la percepción que tiene de los aportes del uso de plickers en la enseñanza del inglés.

Si acepta participar, se le pedirá ser parte de una entrevista de aproximadamente una hora, en la que se harán preguntas generales sobre su experiencia con el uso de Plickers en sus clases de inglés. La entrevista se grabará para poder transcribir después todas sus opiniones.

Su participación es voluntaria. La información que nos brinde sólo se usará para hacer la investigación. Si tiene dudas, puede hacer preguntas en cualquier momento, o decidir ya no seguir respondiendo, sin que eso le perjudique en ninguna forma.

Desde ya agradecemos mucho su participación.

Acepto participar voluntariamente en este estudio.

Sé que voy a participar de una entrevista durante aproximadamente una hora. Entiendo que lo que yo diga en esta entrevista solo se usará para ser parte de la investigación de la maestría que vienen realizando las profesoras Fiorella Aguilar y Karla García.

También sé que puedo hacer preguntas en cualquier momento y que puedo dejar de responder cuando así lo decida, sin que esto me perjudique.

Nombre del Participante

Firma del Participante

Fecha