

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN LAS PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA DEL
IDIOMA INGLÉS EN EL NIVEL A1 POR MEDIO DE UNA PLATAFORMA WEB.

DAMAR HERNANDEZ SALCEDO

Trabajo de grado para optar el título de Ingeniero de Sistemas

Asesor de investigación

ALEX DAVID MORALES ACOSTA

Corporación Universitaria Antonio José de Sucre

Facultad de Ciencias de la Ingeniería

Ingeniería de Sistemas

X semestre

Sincelejo – Sucre

2021

Dedicatoria

Le dedico este proyecto de grado a mi familia por apoyarme en cada aspecto de este proceso, en especial quiero dedicar esta investigación a mi querida madre Dabeiba Patricia Salcedo Caro, quien con su esfuerzo y dedicación me ha brindado las herramientas y la motivación para afrontar los desafíos que trae consigo un proceso formativo, se lo dedico también a todas aquellas personas que de manera directa o indirecta influyeron en mi para lograr mis objetivos personales y académicos.

A mis compañeros de carrera quienes hicieron agradable y divertido el aprendizaje, a todos los docentes de la facultad de ingeniería que tuvieron la paciencia y la dedicación para compartir sus conocimientos con nosotros los estudiantes.

Agradecimientos

Quiero dar gracias primeramente a Dios por mantenernos con vida aún en estos momentos difíciles por los que pasa la humanidad.

Un agradecimiento especial a mí asesor de investigación Alex David Morales Acosta, quien me impulsó a tomar el camino de la investigación y desde entonces me ha orientado y acompañado en todo el proceso investigativo.

A nuestro decano de facultad Henrique Javier Romero Cárdenas y a la facultad misma por permitirme tomar este camino y a su vez, brindarme las herramientas que serán de utilidad en mi carrera como profesional.

Volviendo al marco de esta investigación también quisiera dar las gracias al docente de inglés Oscar William Bolaño por compartir sus conocimientos y su tiempo para el enriquecimiento de la investigación, gracias también a todos los docentes de inglés que invirtieron de su tiempo para la validación de la plataforma, lo cual fue de gran importancia y agregó mucho valor a la investigación.

Resumen

La reciente crisis sanitaria del covid-19 ha evidenciado grandes debilidades en las instituciones de educación básica y media en América Latina y el Caribe por la falta de implementación o adopción de infraestructuras tecnológicas enfocadas en el ámbito educativo. Ante esta situación y teniendo en cuenta que diversos investigadores de las últimas décadas han hallado resultados positivos relacionados con la implementación de plataformas de aprendizaje, entre las que se destaca Moodle por ser de código abierto, gratuito, cuenta con un amplio soporte y plugins dedicados a la gamificación, nace el objetivo del presente proyecto, el cual es desarrollar un curso de inglés A1 según el marco común europeo donde las actividades en su gran mayoría cuenten con las características y beneficios de los plugins dedicados para la gamificación dentro de la plataforma Moodle. La presente investigación es de tipo desarrollo tecnológico, diseño experimental, Como resultado principal se obtuvo un curso de inglés gamificado en Moodle. Se concluye que los plugins basados en gamificación ofrecen beneficios en los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de las emociones de los estudiantes Como la motivación, atención e interés por los estudios y permite al docente apoyarse en la realización de actividades académicas para garantizar el trabajo independiente de los estudiantes.

Índice general

Dedicatoria	i
Agradecimientos.....	ii
Resumen.....	iii
1. Planteamiento del problema.....	1
2. Pregunta problema.....	4
3. Justificación	4
4. Objetivos	7
4.1 General	7
4.2 Específicos.....	7
5. Marco teórico	8
5.1 Antecedentes.....	8
5.2 Marco conceptual.....	12
6. Metodología	15
6.1 Tipo de investigación	15
6.2 Procedimiento de la investigación.....	16
7. Resultados de los objetivos planteados.....	18
7.1 Diseño de planes de clase por unidad.	26
7.2 Ejemplos de las actividades planteadas en cada unidad terminada.	39
7.3 Validación	51
8. Conclusiones	65
9. Recomendaciones	66
10. Referencias.....	67
11. Anexos	70

Índice de tablas

Tabla 1	8
Primera Investigación Tomada Como referencia para el Proyecto.....	8
Tabla 2	9
Segunda Investigación Tomada Como referencia para el Proyecto.....	9
Tabla 3	10
Tercera Investigación Tomada Como referencia para el Proyecto.....	10
Tabla 4	11
Cuarta Investigación Tomada Como referencia para el Proyecto.....	11
Tabla 5	18
Tabla de Requerimientos obtenidos del proyecto previo.....	18
Tabla 6	20
Tabla de descripción de los plugins identificados y evaluados para el proyecto.	20

Índice de figuras

Figura 1: Diseño de comunicación de componentes Moodle – Plugins	23
Figura 2: A1A – <i>The verb “to be” and questions with “why-“</i>	27
Figura 3:A1A – Present Simple: affirmative and negative sentences	28
Figura 4: A1A – Personal questions in present simple using “do” and “does”	29
Figura 5: 1A1 - Adverbs of frequency: always, usually sometimes & never	30
Figura 6: A1A – The present continuous and rules of the gerund verb “-ing”.	31
Figura 7: A1A – Past Simple of “be”: Sentences with was / were.....	32
Figura 8: A2A – Comparatives in English: Rules of adjectives and sentences.	33
Figura 9: Personality / Appearance Questions “Be like” & “Look like”	34
Figura 10: A2A – The use of can and can’t, sentences and questions with this verb ..	35
Figura 11: A2A – Grammar of “There is” and “There are” & “some” vs “any”	36
Figura 12: A2A – Simple past: sentences and questions. Use of the auxiliary did	37
Figura 13: Future simple in English, use of auxiliary “will” and form “going to”	38
Figura 14: QuizGame	39
Figura 15: Arrastra la palabra y completa la oración	40
Figura 16: Juego del ahorcado	41
Figura 17: Escucha el audio y contesta las preguntas	42
Figura 18: Pronuncia la palabra indicada	43
Figura 19: Crucigrama	44
Figura 20: Responde la pregunta de acuerdo a la imagen	45
Figura 21: Lea el texto y responda las preguntas	46
Figura 22: Sopa de letras	47
Figura 23: Video explicativo	48
Figura 24: Escribe las palabras y completa las oraciones	49
Figura 25: Level up	50
Figura 26: pregunta 1.....	52

Figura 27: pregunta 2.....	52
Figura 28: pregunta 3.....	53
Figura 29: pregunta 4.....	54
Figura 30: pregunta 5.....	54
Figura 31: pregunta 6.....	55
Figura 32: pregunta 7.....	56
Figura 33: pregunta 8.....	56
Figura 34: pregunta 9.....	57
Figura 35: pregunta 10.....	58
Figura 36: pregunta 11.....	58
Figura 37: pregunta 12.....	59
Figura 38: pregunta 13.....	60
Figura 39: pregunta 14.....	60
Figura 40: pregunta 15.....	61
Figura 41: pregunta 16.....	62
Figura 42: pregunta 17.....	62
Figura 43: pregunta 18.....	63
Figura 44: pregunta 19.....	64

1. Planteamiento del problema

En una sociedad interconectada, el manejo de una segunda lengua se vuelve importante y necesario, así como para el estudio el trabajo y la convivencia. El idioma inglés es un lenguaje predominante a nivel mundial, porque además es considerado en muchos países una segunda lengua, aquellos que lo dominan están entre los países con más influencia en el mundo globalizado (contexto educativo. 2017).

Algunos países de América latina han dado importancia de aprender el idioma inglés, Como Brasil, Chile, Costa Rica, Ecuador, México y Panamá, estipulan en sus leyes la obligación de aprender esta lengua. La mayoría de los países definen estándares y objetivos para el aprendizaje del idioma inglés (AIE) y acompañan esos estándares con currículos y otros apoyos a la enseñanza (Cronquist & Fiszbein, 2017).

Los indicadores que se encuentran sobre este tema resultan claves para comprender las magnitudes en la proyección del dominio del inglés como segunda lengua, y son importantes para compararnos a nivel de la región. Por segundo año consecutivo, Colombia quedó en nivel bajo y se ubicó en el puesto 60, bajando unas cuantas posiciones respecto al ranking del año pasado, en el que se ubicó en el puesto 51 de 80 países. Respecto a la región, el país quedó en el puesto 11 de los 17 países latinoamericanos clasificados. (EF IPI, 2018).

“En Colombia los maestros de inglés afrontan desafíos económicos, de motivación y de acceso, que continúan siendo barreras para el aprendizaje positivo y equitativo de inglés dentro de la educación formal. Actualmente, hay unos 190.000 maestros de escuela primaria y unos

193.000 maestros de escuela secundaria en Colombia. Los maestros de escuela primaria enseñan toda una gama de materias y por lo tanto, no se especializan en inglés. En cuanto a los maestros de escuelas privadas generalmente tienen títulos y acceso a desarrollo profesional; sin embargo, es posible que estén más calificados para enseñar otras materias que para enseñar inglés. Por eso, la dificultad de acceso, de recursos y de motivación sigue representando obstáculos para la llegada de este idioma a las aulas colombianas en su totalidad”. (British Council, 2015).

“Uno de los lunares más relevantes del proceso de aprendizaje de este idioma se relaciona con las prácticas obsoletas de los docentes en los salones de clase, que además no son transversales. Los maestros no usan la tecnología para fomentar didácticas de aprendizaje innovadoras, por el contrario, la instrumentalizan y la utilizan simplemente para reemplazar material impreso” (Rico, 2015).

El entorno virtual, debe comenzar a tener en cuenta todos aquellos factores que pueden incidir en el desempeño de un estudiante y en la continuidad que él tenga para un proceso educativo con éxito, siempre con la meta de cumplir con los objetivos de formación y buscando un rendimiento académico alto (Blanco et al., 2016). Por otro lado, se encuentra lo siguiente “el aprendizaje real en la clase depende de la habilidad del profesor para mantener y mejorar la motivación que traían los estudiantes al comienzo del curso” (Erickson, 1978). Sea cual sea el nivel motivación que traen los estudiantes, será cambiado, a mejor o a peor, por lo que ocurra en el aula.

Tomando como ejemplo a Colombia se tiene que la cantidad de estudiantes en un nivel inferior a A1 Continúa siendo superior a 50%

- Solamente el 6% de los estudiantes de grado 11° alcanzan el nivel B1 o más
- El mayor impacto se ha observado en la disminución del 3% de A- entre 2010 y 2013
- La tasa de mejora en nivel A1 es de 1% anual desde el 2008, también según la segmentación de estudiantes por tipo de colegio el 60% de los estudiantes de colegios oficiales tienen resultados equivalentes al de alguien que no ha tenido ninguna exposición a la lengua
- El 17% de los estudiantes alcanzan el nivel B1 o superior y representan el 24% de los estudiantes
- Los colegios privados bilingües tienen los logros más altos, pero apenas representan el 1% de los estudiantes (Ministerio de educación, 2015).

Por otra parte en el contexto del departamento de Sucre los resultados no son los mejores, según los resultados en inglés publicados por el ICFES en el departamento se encontró que el desempeño de muchos estudiantes en las pruebas TyT del nivel A1 en el año 2014 era de un 29% algo por debajo del promedio, sólo en el 2018 se logró conseguir un aumento del 1%, algo que parece ser insignificante y que requiere mayor atención (Encuentro regional saber 11, 2019). Esto acompañado de los bajos índices del uso de las TIC en la educación básica primaria, específicamente en el caso del **B-learning** que propone cierta flexibilidad integrando la asincronía de la educación virtual (E-learning) y la sincronía de la educación presencial, de esta se hace un mayor uso en las instituciones de educación superior en el país. (Ustariz Mendoza, 2014)

2. Pregunta problema

¿Como implementar estrategias de Gamificación que apoye a la enseñanza del idioma inglés en el nivel A1 según el marco común europeo?

3. Justificación

La sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer. Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos. Para apoyar esta afirmación: “Los estudiantes son el público que más provecho puede sacarle a la ‘gamificación’”, explica Jiménez. Y tiene razón: los estudiantes cada vez prestan menos atención a clase y más a un dispositivo móvil, por lo que habría un gran potencial. (Semana, 2015).

El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños y jóvenes, que puede aprovecharse Como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases. “Cuando se refiere a los métodos y pedagogías, el uso de recursos como los juegos sirven para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes” (Azucena Caballero, 2010).

Es fácil conocer un estudiante con buen desempeño con aquellos que presentan dificultades en el aprendizaje del inglés, puesto que, existen actitudes y comportamientos que los diferencian. Los estudiantes que presentan dificultades manejan niveles altos de ansiedad, usan estrategias metacognitivas y sociales en menor medida, hacen una evaluación negativa del docente y/o del curso de inglés y tienen niveles más bajos de intensidad motivacional que los estudiantes con buen desempeño (Diana Díaz Mejía, 2014).

Para dar solución a la problemática planteada anteriormente con este proyecto, se ha escogido la gamificación como herramienta principal, puesto que las ventajas que nos brinda esta metodología son incontables y resulta ser extremadamente adaptable, la gamificación empezó siendo una herramienta mayormente utilizada en los juegos, tenía la función de mantener al jugador motivado durante el transcurso del juego con desafíos, azar, recompensas y los niveles de consecución de objetivos. “Esta variante aplica técnicas de la Psicología y la Educación para fomentar de una forma positiva el aprendizaje del usuario. En el ámbito de la educación existen casos de éxitos en los que los usuarios a través de un juego en la red aumentan sus conocimientos y capacidades, así como su participación en esta área de la educación.” (Díaz Cruzado Jesús, Troyano Rodríguez Yolanda, 2013).

El investigador Karl M. Kapp, director de Bloomsburg University, lo explica de la siguiente manera: “la gamificación consiste en usar las mejores mecánicas y pensamientos de juegos para enganchar gente, motivar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Este proyecto tiene como finalidad beneficiar a profesores de inglés que dictan clases en los cursos de nivel A1 según el marco común europeo, brindarles una herramienta que incentive a sus estudiantes al aprendizaje de esta lengua, Este proceso contribuye al enriquecimiento personal de los maestros en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo y hacer dinámicas sus clases.

Ruth S. Contreras Espinosa de la Universidad de Vic-Universitat Central de Catalunya (España) comenta en su artículo “Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación” que los juegos ayudan a experimentar con nuevas identidades, a explorar opciones y consecuencias, y a probar nuestros propios límites. Mediante los juegos es posible el desarrollo de habilidades sociales (Perrota et al., 2013), la motivación hacia el aprendizaje (Kenny y McDaniel, 2011), una mejora en la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica (Kirriemuir y McFarlane, 2004). Incluso ayudan a interiorizar conocimientos multidisciplinarios (Mitchell y Savill-Smith, 2004), propician un pensamiento lógico y crítico y a mejorar habilidades que ayudan a resolver diversos problemas (Higgins et al., 1999).

Aportar al favorecimiento de la educación base como lo es el nivel de inglés A1 con este tipo de metodologías y además apoyados en herramientas tecnológicas es de gran importancia ya que con esto se lograría un impulso para el aprendizaje del resto de niveles de la asignatura, haciendo uso de los tics de forma adecuada y didáctica.

En este orden de ideas, la innovación que genera este proyecto es hacer una revisión documental exhaustiva de los autores en gamificación, haciendo una preselección de las

estrategias y metodologías para poder implementarlas dentro de la plataforma. Tomando como ejemplo la aplicación Duolingo que tiene estas características en su aplicación. La cual, es totalmente gratuita ha sido descargada por más de 80 millones de usuarios en todo el mundo y de acuerdo con un estudio de la Universidad de Ciudad de Nueva York y la Universidad de Carolina, 34 horas utilizando la herramienta equivalen a un semestre de universidad aprendiendo otro idioma. (Semana, 2015).

4. Objetivos

4.1 General

Implementar estrategias de Gamificación enfocadas a la enseñanza de idioma inglés en el nivel A1 por medio de una plataforma web.

4.2 Específicos

- Analizar los requerimientos funcionales y no funcionales de la plataforma web resultado del proyecto de grado titulado “plataforma web Como herramienta de apoyo en las prácticas de enseñanza del nivel de inglés a1 en las instituciones educativas del departamento de Sucre”.
- Identificar las herramientas de gamificación que apoyen las prácticas docentes del nivel de inglés A1 según el marco común europeo.
- Diseñar la estrategia que correlacione los temas a abordar en el nivel de inglés bajo el marco común europeo y las herramientas de gamificación identificadas.

- Validar a través de expertos la estrategia propuesta resultado del desarrollo del presente proyecto.

5. Marco teórico

5.1 Antecedentes

Aquí se presentan una serie de investigaciones previas relacionadas con las temáticas presentadas en este proyecto organizadas en formato de tabla vertical.

Tabla 1

Primera Investigación Tomada Como referencia para el Proyecto.

Nombre del proyecto	Autor	Año	Resumen
Diseño de un Prototipo de Video Juego para el Fortalecimiento de Habilidades del Idioma Inglés en Niños de Sexto Grado de Bachillerato.	López Martínez, Cesar Nikolai	2018	En esta tesis se presenta el proceso por el cual se diseñó y desarrolló una herramienta para fortalecer habilidades en el aumento de vocabulario del idioma inglés en niños de sexto grado de bachillerato, en lo referente a la fluidez y la rapidez. Para lograr eso se caracterizó a niños de un grupo etario de 10 a 11 años mediante una encuesta la cual indagó acerca de sus preferencias con respecto a un videojuego educativo.

López Martínez, Cesar Nikolai (2018). Diseño de un Prototipo de Video Juego para el Fortalecimiento de Habilidades del Idioma Inglés en Niños de Sexto Grado de Bachillerato. Universidad distrital francisco José de caldas.

Tabla 2

Segunda Investigación Tomada Como referencia para el Proyecto.

Nombre del proyecto	del	Autor	Año	Resumen
Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras.	de	Chaves Yuste, Beatriz	2019	Tras el continuado uso del método comunicativo en la enseñanza de lenguas extranjeras durante las últimas décadas, se han desarrollado un elenco de herramientas atractivas y motivadoras que pueden aplicarse fácilmente en el marco de la educación. Las TIC han promovido el uso de aplicaciones móviles y de videojuegos Como instrumentos educativos en un entorno de gamificación. La gamificación ayuda a los estudiantes de lenguas extranjeras de todas las edades y niveles a experimentar un aprendizaje que fomenta su participación y responsabilidad Como agentes de su propio aprendizaje. Objetivo/ hipótesis.

Chaves Yuste, Beatriz (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. Universidad Antonio de Nebrija.

Tabla 3

Tercera Investigación Tomada Como referencia para el Proyecto.

Nombre del proyecto	del	Autor	Año	Resumen
La gamificación en la lengua extranjera en Educación Primaria.	en	Bariego Castaño, Juan Carlos	2019	El siguiente Trabajo de Fin de Grado tiene Como objeto de estudio la gamificación y su aplicación en la enseñanza de la lengua extranjera inglesa en la Educación Primaria. Para ello se ha realizado una investigación del concepto, las características y elementos que lo conforman, así Como una serie de prácticas y estrategias para su aplicación en las aulas. Paralelamente se ha desarrollado una propuesta en la que se aplica la gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en un ámbito de educación bilingüe, que se refleja en el trabajo de manera descriptiva y posteriormente de forma reflexiva tras conocer en profundidad dichos conceptos teóricos y poder ponerlos en relación con la aplicación práctica.

Bariego Castaño, Juan Carlos (2019). La gamificación en la lengua extranjera en Educación Primaria.

Tabla 4

Cuarta Investigación Tomada Como referencia para el Proyecto.

Nombre del proyecto	del	Autor	Año	Resumen
La gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación Primaria: revisión de estudios y propuestas		Patricia Mangado Aguirre	2017	El aprendizaje de lenguas extranjeras es un tema de especial relevancia en la educación actual porque, entre otros aspectos, el dominio de una lengua extranjera abre las puertas a valiosas oportunidades para el futuro del alumnado. Al mismo tiempo, presenta dificultades que el profesor debe aprender a paliar de manera satisfactoria. Recientemente ha surgido en el mundo educativo el término gamificación, que pretende mejorar la enseñanza e incrementar la motivación del alumnado a través de la inclusión de elementos lúdicos en el aula. El objetivo de este trabajo es presentar y analizar algunos de los estudios actuales sobre gamificación y otros conceptos relacionados, Como el juego o el aprendizaje basado en juegos (game-based learning), en la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera (principalmente inglés) dentro de la etapa de Educación Primaria.

Patricia Mangado Aguirre (2016-2017). La gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación Primaria: revisión de estudios y propuestas.

5.2 Marco conceptual

Para una mejor lectura y análisis de la investigación aquí se presenta una definición de términos y conceptos utilizados en el proyecto

Gamificación

La gamificación, fundamentada en los juegos es a la vez una técnica, un método y una estrategia, las cuales son muy atractivas. El objetivo de esto es crear un vínculo entre los usuarios y el aprendizaje, incentivando una serie de cambios de comportamiento o transmitir una serie de contenidos y aprendizaje, creando así experiencias significativas y motivadoras. (Marín & Hierro, 2013).

Elementos de la gamificación

En la gamificación tiene diferentes elementos que hacen posible entenderla, los cuales son nombradas y definidas a continuación:

- **Puntos.** Acumulación numérica basada en ciertas actividades
- **Insignias.** Representación visual de logros para el uso
- **Tablas de clasificación.** Clasificación de los jugadores según el éxito
- **Progresiones.** Mostrar el estado de un jugador
- **Gráfico de rendimientos.** Muestra jugadas realizadas
- **Misiones.** Algunas de las tareas que los jugadores deben cumplir en un juego
- **Niveles.** Una sección o parte del juego

- *Avatares.* Representación visual de un jugador
- *Elementos sociales.* relaciones con otros usuarios a través del juego
- *Sistema de recompensas.* Sistema para motivar a los jugadores que logran una misión.
(Figueroa, 2015: 39).

Juego y sus características

El contenido básico de los juegos son los desafíos, mecanismos para múltiples intentos e incluso sistemas de recompensa, una meta clara que debe ser alcanzada por los jugadores en función de su trabajo, y un fin último. Por otro lado, en la gamificación, mientras que algunos elementos Como los puntos, insignias, la libertad para fallar y probar de nuevo, así Como los desafíos, son utilizados en los juegos comúnmente, la intención gamificadora es utilizar los elementos que tienen los juegos para incentivar a los alumnos a seguir intentando para superar los desafíos o metas propuestas y progresar hacia un fin común, con la finalidad de aprender un tema específico (Kapp, Blair y Mesch, 2014).

Elementos de los juegos

Teniendo claro el concepto de juegos y la diferencia que existe entre gamificación, es importante mencionar y diferenciar los elementos que estos tienen, puesto que muchas veces tienden a confundirse:

- **Mecánicas:** Las mecánicas de juego son aquellas combinaciones de normas y herramientas que sirven para la interacción y nexos entre juego y jugador. Los más

comunes pueden ser: niveles, puntuaciones, logros, insignias, límites etc. Que proporcionan al juego un carácter de desafíos y lograr una motivación, ansia de superación y satisfacción tras el logro en las otras personas. (Kapp, 2012).

- **Dinámicas:** “Entendemos por dinámicas aquellos aspectos globales a los que un sistema gamificado debe orientarse. Estas dinámicas están directamente relacionadas con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante” (Herranz, 2013).

Aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos es una técnica de enseñanza en la cual se presentan contenidos teóricos en forma de juegos o videojuegos, el aprendizaje se lleva a cabo en un escenario atractivo para el usuario, al alcanzar diferentes metas se da una evolución, con el fin de brindar una experiencia positiva y motivadora para seguir estudiando. Cuando el aprendizaje basado en juegos se combina con la simulación dan lugar a lo que se conoce como juegos formativos. El cual es una tipología de juego cuyo fin fundamental se diferencia en la diversión. Se diseñan para un propósito que puede estar vinculado con la educación, publicidad o simulación de actividades y deben tener una conexión con la realidad, además, a través de ellos nos exponemos a diferentes casos, situaciones o problemas, que nos permita poner en práctica los conocimientos obtenidos (Mangado, 2017).

6. Metodología

6.1 Tipo de investigación

La presente investigación posee un enfoque cuantitativo, debido a Hernández Sampieri expone el uso de recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica de establecer patrones de comportamientos y demostrar teorías. (Sampieri, 2010).

Por lo tanto, en la siguiente investigación se estará realizando una revisión del cumplimiento de la calidad del curso y las actividades desarrolladas dentro de él, esto se logrará siguiendo las métricas establecidas en la tesis doctoral que lleva como título “Evaluación de la usabilidad de Moodle. Ambientes educativos virtuales inclusivos a partir del diseño universal de aprendizaje” y haciendo uso del instrumento de evaluación producto de la misma.

Sampieri expone la finalidad que posee el diseño de investigación, correspondiendo de esta forma a responder preguntas de investigación, cumplir objetivos de estudio y someter hipótesis a diversas pruebas, además, plantea dos tipologías de diseño de las cuales fue seleccionado el tipo experimental ya que, explica que un investigador posee control absoluto de las variables, en ese orden de ideas la presente investigación se está desarrollando una plataforma con mecanismos de gamificación los cuales estaremos en pleno control de todas las variables que se presenten en el programa.

“Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su

objetivo no es indicar como se relacionan éstas” (Sampieri, 2010), en base a esto, este trabajo se hará una descripción de cómo se expresa hoy por hoy la gamificación según varios autores.

Según Minciencias el desarrollo tecnológico es entendido como aplicación de los resultados encontrados de la investigación para la fabricación de nuevos productos con el fin de diseñar nuevos procesos, sistemas de producción o prestación de servicios. (Minciencias, 2016) Esta actividad incluirá la materialización de los resultados de la investigación en un diseño o la creación de prototipos no comercializables siempre que los mismos no se conviertan o utilicen en aplicaciones industriales o para su explotación comercial. En la presente investigación se desarrollarán prototipos de gamificación para la plataforma web.

6.2 Procedimiento de la investigación

Como procedimiento de la investigación se toma cada uno de los objetivos que fueron planteados previamente y se hace una ejecución minuciosa e individual, con el fin de cumplir a cabalidad con lo propuesto.

- **Analizar los requerimientos funcionales y no funcionales de la plataforma web resultado del proyecto de grado titulado “plataforma web Como herramienta de apoyo en las prácticas de enseñanza del nivel de inglés a1 en las instituciones educativas del departamento de Sucre”:** En esta fase se toman los requerimientos que fueron obtenidos en el proyecto antes mencionado para tomarlos de referencia y así tener

una base para incorporar Gamificación de acuerdo a las necesidades del usuario, en este caso un docente de inglés en el nivel A1.

- **Identificar las herramientas de gamificación que apoyen las prácticas docentes del nivel de inglés A1 según el marco común europeo:** Dado que este proyecto se desarrollara en Moodle, este mismo provee de ciertas herramientas también llamadas plugins las cuales tienen diversas funcionalidades, en este caso las que aportan gamificación y se ajusten a los parámetros y estándares del marco común europeo serán escogidas.
- **Diseñar la estrategia que correlacione los temas a abordar en el nivel de inglés bajo el marco común europeo y las herramientas de gamificación identificadas:** Ya escogidas las herramientas de gamificación se deben integrar los contenidos junto con la estrategia que maximice el aprendizaje teniendo en cuenta el marco común europeo, esto se logrará de la mano de un profesor de inglés A1, de quien surge la necesidad y quien aportará los contenidos.
- **Validar a través de expertos la estrategia propuesta resultado del desarrollo del presente proyecto:** Esta validación se hará de la mano de varios docentes de inglés en el nivel A1, quienes evaluarán el sistema de acuerdo a varios aspectos de su consideración.

7. Resultados de los objetivos planteados

Analizar los requerimientos funcionales y no funcionales de la plataforma web resultado del proyecto de grado titulado “plataforma web Como herramienta de apoyo en las prácticas de enseñanza del nivel de inglés a1 en las instituciones educativas del departamento de Sucre”. Como se muestra en la Tabla 5.

Tabla 5

Tabla de Requerimientos obtenidos del proyecto previo.

Identificación	Descripción del requisito
RF01	El sistema debe mostrar una interfaz para el inicio de sesión y registro de los usuarios
RF02	El sistema debe permitir registro de usuarios (obligatorio)
RF03	El sistema debe almacenar la información proporcionada por el usuario en la base de datos
RF04	El sistema debe contar con un administrador de usuarios
RF05	El sistema enviará un correo de confirmación al usuario luego del registro
RF06	El sistema permitirá al usuario iniciar sesión
RF07	El sistema debe validar los datos ingresados por el usuario para el inicio de sesión
RF08	El sistema permitirá a los estudiantes practicar con juegos de palabras del nivel A1 de inglés
RF09	El sistema permitirá al docente crear, eliminar y editar foros donde los estudiantes puedan debatir los temas.
RF10	El sistema permitirá al docente subir material de estudio para los estudiantes.

Identificación	Descripción del requisito
RF11	El sistema Permitirá al docente crear, eliminar, modificar y buscar contenidos y temas relacionados con las clases
RF12	El sistema permitirá al docente crear exámenes para evaluar a sus estudiantes
RF13	El sistema permitirá interactuar con actividades en tiempo real monitoreadas por el docente.
RF14	El sistema permitirá al docente medir la capacidad de análisis de audio de los estudiantes.
RNF15	El usuario debe tener en su contraseña por lo menos números, letras y/o características especiales.
RNF16	El usuario debe contar con conexión a internet
RNF17	El código fuente debe estar formalmente documentado
RNF18	El sistema debe proveer manual de usuario
RNF19	El sistema debe estar disponibles las 24 horas
RNF20	El sistema será brindado al público de forma gratuita
RNF21	El sistema podrá funcionar tanto en computador Como en Smartphone

Como se logra observar en la tabla anterior, se encuentran listados tanto los requerimientos funcionales Como los no funcionales, los requerimientos donde se puede aplicar la gamificación constan desde el requerimiento funcional número ocho hasta el requerimiento funcional número catorce (RF08 – RF14), donde se empieza por considerar actividades como juegos de palabras y debates, además de juegos en tiempo real, luego se tiene material de estudio y contenidos subidos por el docente que pueden ser altamente

gamificables. Por otro lado se tiene el sistema de evaluación que se le puede sacar mucho provecho y por último se encuentra el nivel de comprensión de audio el cual puede convertirse en una actividad más lúdica para evitar el nerviosismo de los estudiantes a la hora de determinar oraciones en inglés.

- Identificar las herramientas de gamificación que apoyen las prácticas docentes del nivel de inglés A1 según el marco común europeo.

Moodle, de forma nativa cuenta con una variedad de herramientas desarrolladas para la gamificación de lo cual se realizó un esquema para identificar como se comunicaba internamente (ver figura 1), no sin antes realizar las respectivas evaluaciones de acuerdo a lo que plantea el marco común europeo y se encontró que los siguientes plugins descritos en la Tabla 6 son las que pueden traer un mayor beneficio para el aprendizaje de idiomas.

Tabla 6

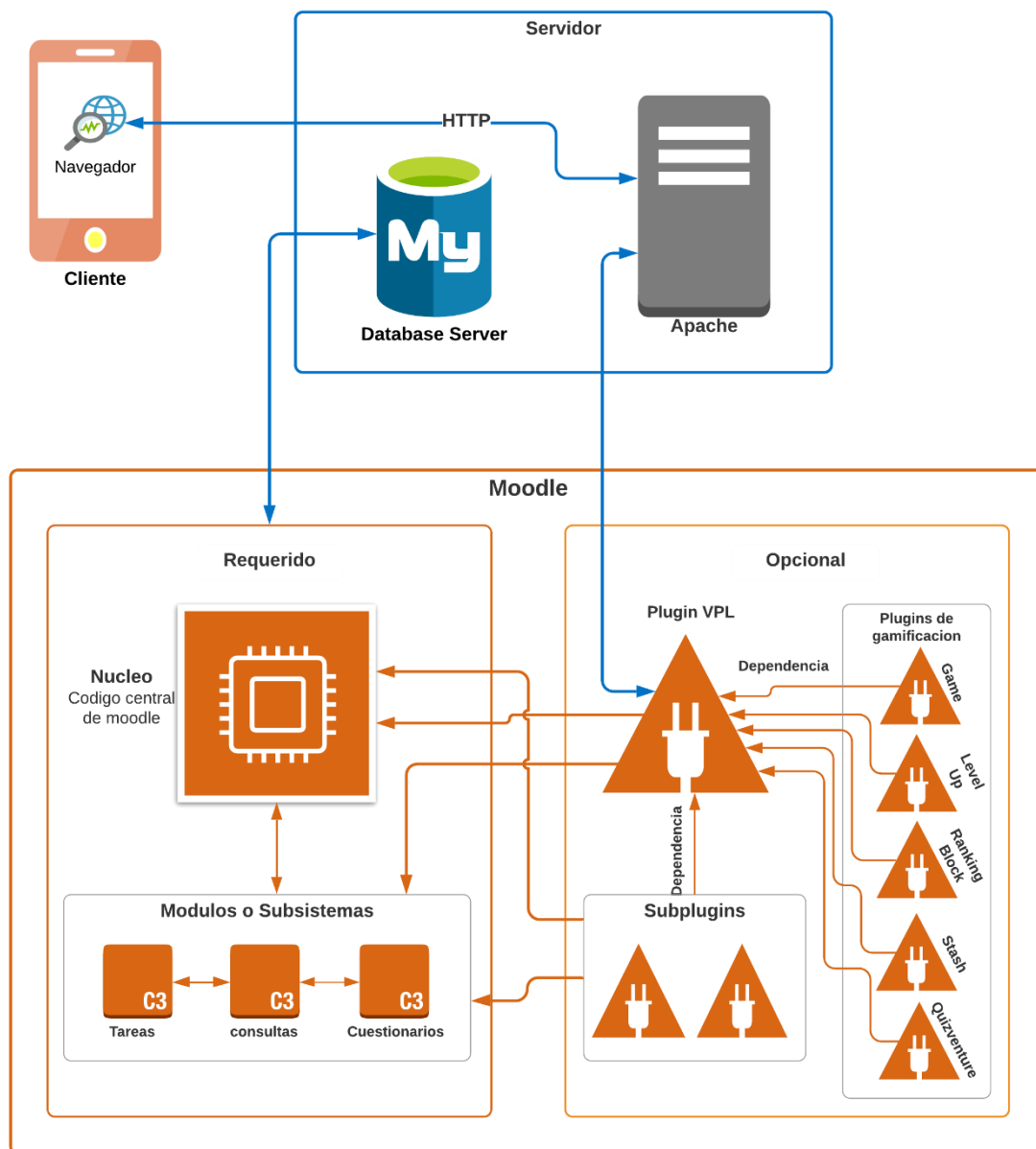
Tabla de descripción de los plugins identificados y evaluados para el proyecto.

Herramienta	Descripción	Aportes	Documentación
GAME	Este módulo tiene 8 juegos con el objetivo de gamificar el aprendizaje, Las preguntas de los juegos usan Como fuente los términos de algún glosario (se puede seleccionar alguna categoría del glosario, si existe),	Entre los juegos encontrados dentro de este plugin se tienen: Crucigrama, Sudoku, Ahorcado, serpientes y escalera, Imagen oculta, millonario y libro con	https://docs.moodle.org/all/es/Game_module

Herramienta	Descripción	Aportes	Documentación
	o las preguntas de alguna categoría o de un cuestionario existente en el curso. Sólo acepta tres tipos de preguntas (de opción múltiple, respuesta corta y verdadera o falsa)	preguntas, quienes en su mayoría promueven la escritura en el estudiante.	
H5P	H5P facilita la creación, el intercambio y la reutilización de aplicaciones y contenido HTML5. H5P permite a todos crear experiencias web ricas e interactivas de manera más eficiente: todo lo que necesita es un navegador web y un sitio web con un complemento H5P.	H5p ofrece una cantidad de aportes a nivel de creación de contenidos, aparte trae consigo infinidad de actividades interactivas listas para usar dentro de cualquier curso.	https://docs.moodle.org/all/es/Actividad_Contento_Interactivo_-_H5P
LEVEL UP	<i>Level up!</i> es un bloque personalizable que un profesor puede añadirle a un curso para darle puntos de experiencia a sus estudiantes conforme progresan dentro de un curso. El bloque muestra su nivel actual y su progreso hacia el siguiente nivel.	Este plugin tiene Como principal aporte motivar la participación de los estudiantes dentro del curso por medio de la competencia y ranking de posiciones Como lo haría un videojuego en línea actual.	https://moodle.org/plugins/block_xp
STASH BLOCK	Stash Block es una combinación de complementos, que permite a un educador recompensar el logro de un alumno con	Fomenta una mayor interacción con las actividades del curso mediante la obtención	https://moodle.org/plugins/block_stash?lang=es

Herramienta	Descripción	Aportes	Documentación
	elementos virtuales, Como una moneda, algún tesoro o una llave.	de objetos, anima a los estudiantes a explorar el material del curso en su búsqueda para recolectar todos los artículos.	
QUIZVENTURE	Quizventure es un módulo de actividades que carga preguntas del cuestionario del curso al que se agrega. Las posibles respuestas llegan Como naves espaciales y tienes que disparar a la correcta.	Consolida el conocimiento aprendido de una forma divertida, el estudiante se divierte en el juego a la vez que aprende, y se olvida de que es una actividad o tarea.	https://docs.moodle.org/all/es/Actividad_Examenventura

Figura 1: Diseño de comunicación de componentes Moodle – Plugins



- Diseñar la estrategia que correlacione los temas a abordar en el nivel de inglés bajo el marco común europeo y las herramientas de gamificación identificadas.

Dado que la plataforma será un sistema de aprendizaje gamificado debemos tener en cuenta varios factores antes de empezar a definir una estrategia de enseñanza que involucre gamificación, luego de analizar todo el sistema se logran observar dos factores importantes:

- **Los contenidos**

Como el sistema está organizado en forma de curso, esta misma cuenta con todas las competencias y contenidos previamente organizados, teniendo esto en cuenta se analizan todos estos contenidos y a partir de allí se desarrollan las actividades que junto con los plugins aportan la gamificación.

- **Tipos de jugadores y estilos de aprendizaje.**

Investigando la interacción entre la gamificación y los estilos de aprendizaje se encontró que esto los podemos simplificar en “Tipos de jugadores” que según **Andrzej Marzewski** se dividen en dos:

Disruptors: Están motivados por variadas razones, pero en el fondo buscan cambiar o interrumpir el sistema. En este tipo de jugadores no haremos mayor énfasis puesto que el sistema de plugins lleva años utilizándose en Moodle y cuenta con todo tipo de validaciones.

Players: se ven motivados por las recompensas y todo lo posible para alcanzar todos los logros y conseguir cada recompensa del sistema. Y se dividen en cuatro grupos:

Ahora que se tienen claros los contenidos a utilizar y los tipos de jugadores Como estrategia base se determinó que se crearán variedad de actividades luego de cada competencia o unidad terminada, estas actividades serán diseñadas teniendo en cuenta los diferentes tipos de jugadores en los sistemas gamificados y las necesidades básicas de cada uno de ellos.

7.1 Diseño de planes de clase por unidad.

En un proceso de enseñanza uno de los puntos más críticos a tomar en cuenta suele ser la coordinación de las temáticas junto a las actividades que deben acompañarlas, para que el proceso sea más eficiente en cuanto a tiempo y aprendizaje, por lo cual a esta investigación se decidió incorporar un profesional de la enseñanza del idioma inglés, esto dejó como resultado una perspectiva mucho más clara de lo que es preparar un curso dirigido a estudiantes de básica primaria, además de proporcionar contenidos diseñados para ello, que además se complementaron muy bien con los plugins escogidos para esta plataforma.

De todas las ventajas que tiene la inclusión de un profesional en el tema una de las más relevantes fue la preparación de los planes de clases que se buscaba que fueran progresivos, de acuerdo a las métricas que establece la gamificación, al final se obtuvo una conjunción entre las temáticas y las actividades gamificadas, Estos planes de clases permiten visualizar los objetivos alcanzados al finalizar de cada unidad, que es indispensable en el proceso de enseñanza/aprendizaje, a continuación se presentan las capturas de los planes de clases diseñados por cada unidad del curso. (Ver figuras 2-13).

Figura 2: A1A – The verb “to be” and questions with “why-“.

Plan de clases de inglés		
Modulo: 1		Unidad: 1
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Affirmative sentences of the verb “to be”	Dispara a la respuesta correcta, arrastra la palabra y completa la oración.	Quiz game H5P
Negative sentences of the verb “to be”	Arrastra y escoge la respuesta (positiva o negativa), juego del ahorcado	H5P Plugin Game
Questions with the verb “to be”	Responda la pregunta de acuerdo a la imagen y construya la pregunta correctamente.	H5P - flash cards H5P - drag and complete
Introducing people with the verb “to be” and possessive adjectives	Seleccione el verbo y el adjetivo posesivo de la oración y vocabulario con listening.	H5P H5P – Flash cards
<div style="text-align: center;">Objetivos</div> <p>Reconocer el uso de is / are dependiendo del pronombre en la oración. Que el estudiante sea capaz de escoger una respuesta a una pregunta de manera positiva o negativa de acuerdo a la situación, practicar la estructura de una pregunta con el verbo To Be y por ultimo aprender el adjetivo posesivo de cada pronombre.</p>		

Figura 3:A1A – Present Simple: affirmative and negative sentences

Plan de clases de inglés		
Modulo: 1		Unidad: 2
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Affirmative sentences in the present simple	Escriba el verbo en presente simple y complete la oración. Juego del ahorcado. Sopa de letras – vocabulario.	H5P Plugin - Game
Rules for conjugated verbs with third persons in the present simple.	Video explicativo. Escoja la conjugación del verbo en presente simple. Dispare a la conjugación del verbo correcto.	H5P Plugin Game
Negative sentences in the present simple.	Sopa de letras. Rellene el campo con el verbo en presente simple (positivo o negativo)	H5P
Objetivos		
<p>Determinar cuándo agregar “-s o -es” al verbo de acuerdo al pronombre utilizado en el oración.</p> <p>Aprender la estructura de una respuesta positiva o negativa a una pregunta en presente simple.</p> <p>Adquirir vocabulario, los verbos más usados y sus respectivas conjugaciones en presente simple</p>		

Figura 4: A1A – Personal questions in present simple using “do” and “does”

Plan de clases de inglés		
Modulo: 1		Unidad: 3
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Interrogative Sentences (Questions) of the present simple	Vocabulario - listening “Wh-question”. Escoja (Do / Does) de acuerdo al pronombre que tiene la oración interrogativa. Arrastre el “Wh- question” + “do/does” y complete la pregunta.	H5P
Objetivos		
<p>Determinar cuándo usar Do / Does en una oración interrogativa teniendo en cuenta el pronombre.</p> <p>Aprender la estructura de una pregunta en presente simple con “Wh-question”.</p> <p>Adquirir vocabulario sobre las palabras interrogativas más comunes del inglés “Wh – question”</p>		

Figura 5: 1A1 - Adverbs of frequency: always, usually sometimes & never


Plan de clases de inglés		
Modulo: 1	Unidad: 4	
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Adverbs of frequency generally come before the verb.	Ahorcado. Dispara al adverbio correcto y complete la oración. Escucha la oración y escoge el adverbio que está en la oración.	H5P Quiz - Moodle
With the verb "to be", the adverbs of frequency usually come after of this verb.	Escucha la pronunciación de los adverbios en inglés. Pronuncia los adverbios indicados.	H5P
The words "Sometimes" and "Usually" can go at the beginning or end of the prayers	Conforme las oraciones con usually y sometimes de las dos formas posibles. Escucha las oraciones en inglés y luego escribe lo que escuchaste.	H5P
		
Objetivos		
Aprender la estructura de una oración con adverbio de frecuencia		
Adquirir vocabulario sobre los adverbios de frecuencia, sus significados y su uso.		
Determinar que adverbio usar en una oración que implique frecuencia.		

Figura 6: A1A – The present continuous and rules of the gerund verb “-ing”.

Plan de clases de inglés		
Modulo: 1		Unidad: 5
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Grammar of the present continuous.	<p>Escribe el verbo representado en la imagen en presente continuo.</p> <p>Crucigrama con verbos en presente continuo.</p> <p>Listening – escuchar verbos más usados.</p> <p>Speaking – pronuncia las palabras que aparecen en pantalla.</p>	<p>H5P - Flash cards</p> <p>Plugin - Game</p>
Affirmative sentences in the present continuous.	Escucha y completa las oraciones con verbos en presente continuo.	H5P
Negative sentences of the present continuous.	Escucha y traduce las oraciones negativas al inglés.	
Interrogative sentences in the present continuous.	<p>Responde las preguntas con respuesta corta.</p> <p>Comprensión lectora, responde las preguntas de acuerdo al texto.</p>	<p>H5P</p> <p>H5P – Flash cards</p>
<div style="text-align: center;">Objetivos</div> <p>Aprender las reglas gramaticales de los verbos en presente continuo armando oraciones afirmativas, negativas e interrogativas.</p> <p>Adquirir vocabulario con los verbos y su conjugación en presente continuo.</p> <p>Practicar el listening y el speaking escuchando y pronunciando verbos en presente continuo.</p> <p>Analizar textos y luego dar respuestas a las preguntas planteadas.]</p>		

Figura 7: A1A – Past Simple of “be”: Sentences with was / were

Plan de clases de inglés		
Modulo: 1		Unidad: 6
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Affirmative sentences of the past tense of the verb “to be”	Vocabulario – sopa de letras. Dispara al verbo correcto para la oración. Escucha el audio y escribe lo que escuchaste	H5P - Flash cards Plugin - Game
Negative sentences of the past of the verb “to be”	Ordena y completa la oración negativa	H5P
Interrogative sentences in the past of the verb “to be”	Escucha y traduce las oraciones interrogativas al inglés. Convierte la oración afirmativa a interrogativa.	
Objetivos		
Aprender las reglas gramaticales del verbo To be (was / were) en pasado construyendo oraciones.		
Adquirir vocabulario utilizado frecuentemente en el diario por medio de una sopa de letras.		
Practicar el listening escuchando oraciones con el pasado del verbo To be.		
Escribir oraciones afirmativas, negativas e interrogativas usando el pasado del verbo To be.		

Figura 8: A2A – Comparatives in English: Rules of adjectives and sentences.

Plan de clases de inglés		
Modulo: 2		Unidad: 7
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Rules for forming comparatives in english	Vocabulario – sopa de letras adjectivos. Vocabulario – arrastra el significado del adjectivo. Listening – escucha los adjectivos “-er”. Speaking – pronuncia los adjectivos.	H5P
Making comparisons in affirmative sentences.	Organiza las oraciones “adjective + er” & “tan”.	H5P
Making comparisons with “less”	Writing – escribe oraciones comparativas con “less” según la imagen.	
Making comparisons in negative sentences.	Listening – escribe las oraciones comparativas negativas.	
<div style="text-align: center;">Objetivos</div> <p>Adquirir vocabulario (Adjectivos comparativos)</p> <p>Practicar el listening y speaking escuchando adjectivos y escribiéndolos.</p> <p>Aprender la estructura de oraciones comparativas construyendo oraciones.</p> <p>Escribir oraciones comparativas con “than” y “less”.</p>		

Figura 9: Personality / Appearance Questions “Be like” & “Look like”

Plan de clases de inglés		
Modulo: 2		Unidad: 8
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Personality Questions in English	Listening & Writing – Responde las preguntas	H5P - Flash cards Plugin - Game
Personality adjectives	Vocabulario – adjetivos de personalidad.	
Appearance Adjectives	Responde las preguntas con adjetivos de apariencia. Vocabulario – crucigrama con adjetivos de apariencia.	H5P – Flash cards Plugin - Game
Objetivos		
<p>Reconocer la estructura de una pregunta que se responde con adjetivos de personalidad y apariencia.</p> <p>Adquirir vocabulario (adjetivos de personalidad y apariencia)</p> <p>Practicar el listening y speaking escuchando adjetivos y escribiéndolos.</p> <p>Responder preguntas de apariencia y personalidad.]</p>		

Figura 10: A2A – The use of can and can't, sentences and questions with this verb

Plan de clases de inglés		
Modulo: 2		Unidad: 9
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Affirmative sentences with "Can"	Rellena los campos y completa la oración.	H5P
Negative sentences with "Can't"	Responde afirmativa o negativamente. Responde verdadero o falso de acuerdo al texto.	H5P – flash cards
Interrogative Sentences with "Can"	Listening – escucha y escribe las preguntas con "can". Responde las preguntas con la versión corta.	
Objetivos		
Reconocer la estructura de oraciones afirmativas, negativas e interrogativas con "can"		
Practicar el listening y writing escuchando oraciones y dando respuestas.		
Aprender a responder oraciones con "can" o "can <u>not</u> "		

Figura 11: A2A – Grammar of “There is” and “There are” & “some” vs “any”

Plan de clases de inglés		
Modulo: 2	Unidad: 10	
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Using There is / There is not	Responde afirmativa o negativamente de acuerdo al texto	H5P
Using There are / There are not.	Comprensión lectora – responde de acuerdo al texto	
Interrogative sentences using "Is there" and "Are there"	Responde de acuerdo a la imagen. Convierte la oración en interrogativa.	H5P – flash cards
Objetivos		
Reconocer cuando usar “There is” o “There are” en una oración.		
Diferenciar la estructura de una oración afirmativa a una interrogativa con “There”.		
Responder oraciones interrogativas con “There”.		

Figura 12: A2A – Simple past: sentences and questions. Use of the auxiliary did

Plan de clases de inglés		
Modulo: 2		Unidad: 11
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Affirmative sentences in the past simple.	Vocabulario – Verbos en pasado simple. Pronuncia los verbos en pasado simple.	H5P – flash cards
Negative sentences in the past simple.	Convierte las oraciones afirmativas a negativas con verbos en pasado simple.	H5P
Interrogative sentences in the past simple (Questions)	Responde las preguntas de acuerdo al texto	
<div style="text-align: center;">Objetivos</div> <p>Adquirir vocabulario (verbos conjugados en pasado simple)</p> <p>Practicar el speaking con verbos en pasado simple.</p> <p>Aprender la estructura de una oración afirmativa, negativa e interrogativa.</p> <p>Practicar la comprensión lectora leyendo textos y dando respuesta a las preguntas planteadas.</p> <p>Responder oraciones interrogativas con verbos en pasado simple.</p>		

Figura 13: Future simple in English, use of auxiliary “will” and form “going to”

Plan de clases de inglés		
Modulo: 2		Unidad: 12
Actividades		
Lección	Actividades	Herramienta
Affirmative / negative sentences in future simple (will).	Arrastre y complete las oraciones. Escuche las oraciones y luego escribalas.	H5P
Interrogative sentences with future simple (auxiliary "will")	Lea el texto y responda las preguntas. Llene los campos y complete la oración.	H5P
Interrogative sentences in the past simple (Questions)	Arrastre y complete las oraciones.	H5P
Interrogative sentences with simple future ("Going to" form)	Escuche las oraciones y luego escribalas.	H5P
<div style="text-align: center;">Objetivos</div> <p>Aprender la estructura de una oración afirmativa, negativa e interrogativa con “will” y “going to”.</p> <p>Practicar el listening y writing escuchando oraciones y escribiéndolas.</p> <p>Desarrollar la comprensión lectora leyendo textos y dando respuesta a las preguntas planteadas.</p> <p>Responder oraciones interrogativas con “will” y con “going to”</p>		

7.2 Ejemplos de las actividades planteadas en cada unidad terminada.

Aquí se presentan visualmente las actividades gamificadas más representativas dentro del curso, se toman en cuenta los cuatro aspectos más importantes dentro del aprendizaje del idioma inglés como los son: gramática, writing, speaking, listening y la comprensión lectora.

Quizgame, en esta actividad se le muestra al estudiante una oración a la que le hace falta una palabra, la cual se encuentra entre un grupo de palabras y el estudiante debe disparar a la correcta para completar la oración. Esta actividad es muy entretenida y resulta muy beneficiosa para aprender **gramática**. Figura 14

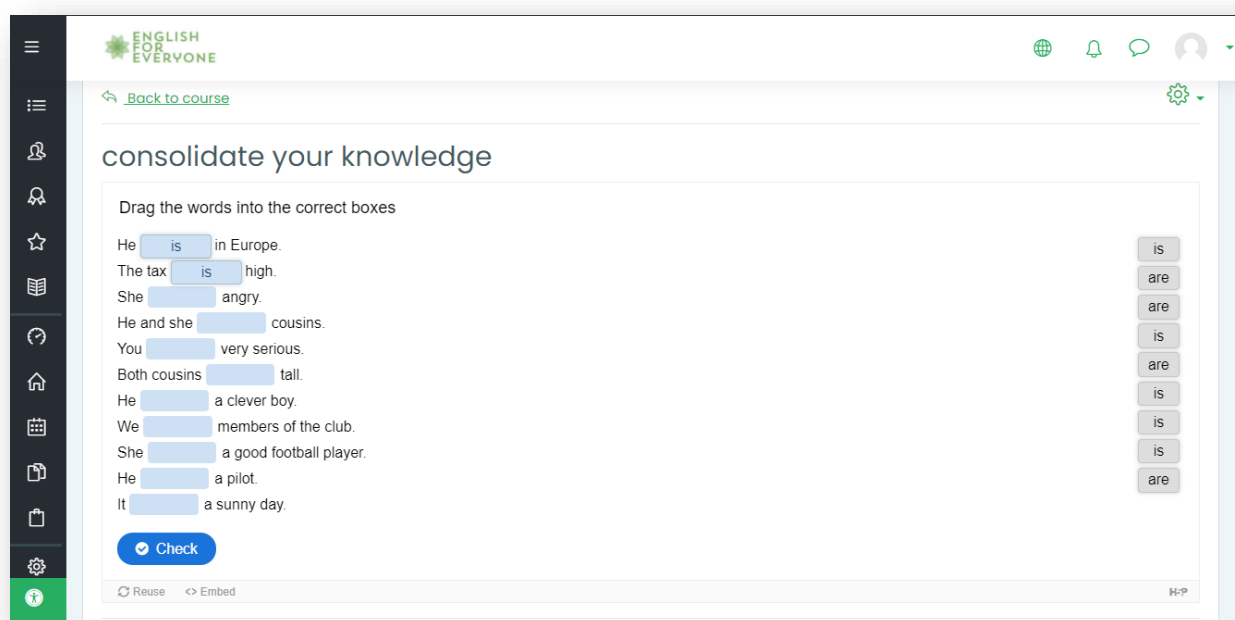
Figura 14: QuizGame



Arrastra la palabra y completa la oración, en esta actividad el objetivo es completar la mayor cantidad de oraciones posibles mientras reconoce la estructura que compone dicha oración, a la izquierda se encuentran las oraciones incompletas y del lado derecho las palabras que las completan, sólo hay que arrastrar las palabras y soltarlas en el campo que corresponda.

Figura 15

Figura 15: Arrastra la palabra y completa la oración



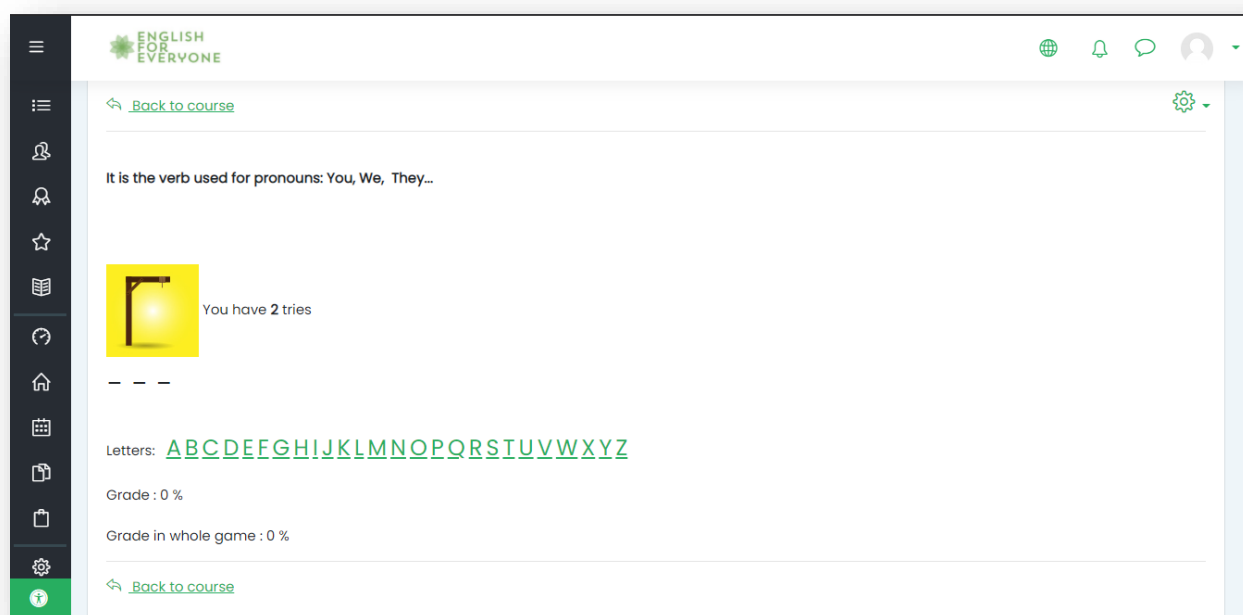
The screenshot shows a web interface for an English language learning activity. At the top left, there is a logo for "ENGLISH FOR EVERYONE". The main heading is "consolidate your knowledge". Below this, the instruction reads "Drag the words into the correct boxes". There are ten sentences, each with a blank space for a word:

- He in Europe.
- The tax high.
- She angry.
- He and she cousins.
- You very serious.
- Both cousins tall.
- He a clever boy.
- We members of the club.
- She a good football player.
- He a pilot.
- It a sunny day.

On the right side, there is a vertical list of words to be dragged: "is", "are", "are", "is", "are", "is", "is", "is", "are". At the bottom left, there is a "Check" button. At the bottom right, there are "Reuse" and "Embed" options.

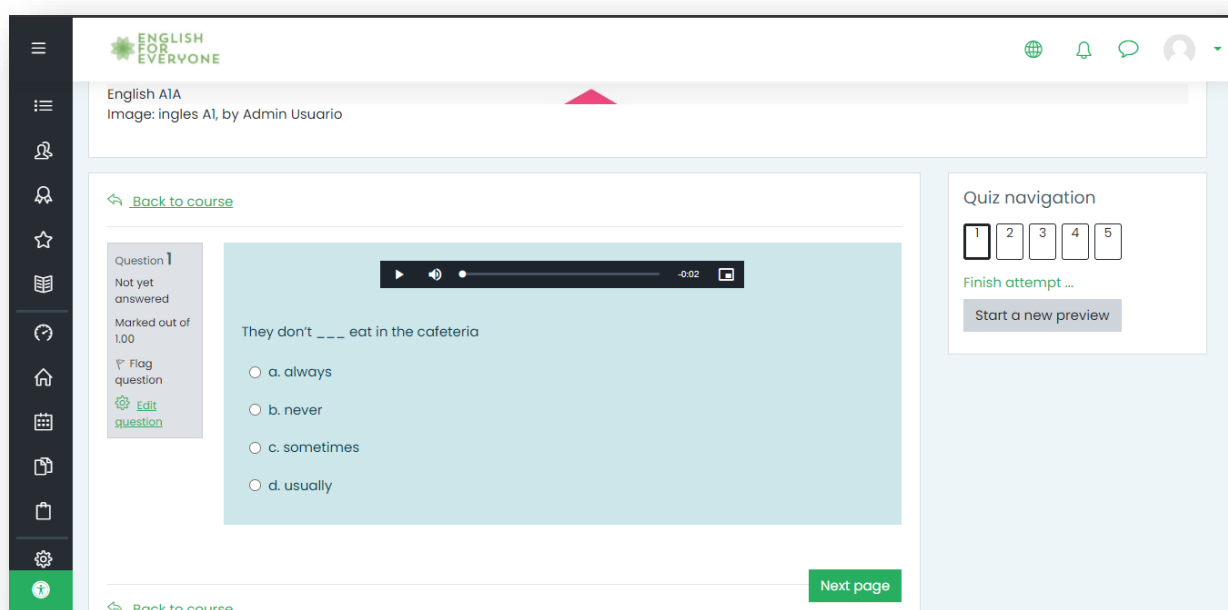
Ahorcado, en esta actividad hay una pregunta, la cual el estudiante debe responder dando clic sobre las letras que se encuentran en la parte inferior con una cantidad de oportunidades limitadas, cada que el estudiante se equivoca a la horca que se encuentra en el juego se le agrega una parte del muñeco para ahorcarlo. Figura 16

Figura 16: Juego del ahorcado



Escucha el audio y contesta las preguntas, esta actividad consta de un audio el cual el estudiante debe escuchar para luego dar respuesta a las preguntas planteadas, con este ejercicio se logra estimular el **listening** en los estudiantes.

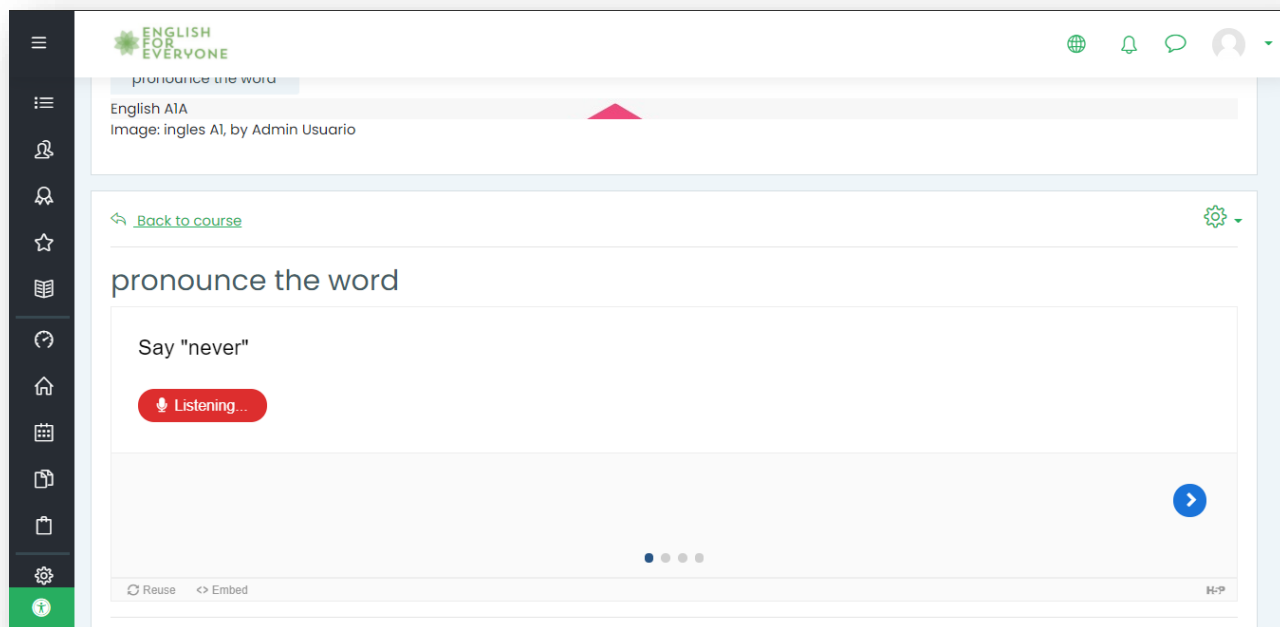
Figura 17: Escucha el audio y contesta las preguntas



The screenshot shows a web-based quiz interface for 'English A1A'. The page header includes the logo 'ENGLISH FOR EVERYONE' and navigation icons. The main content area features a video player with a play button and a progress bar at -0:02. Below the player, a question is displayed: 'They don't ___ eat in the cafeteria'. The question is marked as 'Not yet answered' and is worth 1.00 points. The options are: a. always, b. never, c. sometimes, and d. usually. A 'Next page' button is located at the bottom right of the question area. On the right side, there is a 'Quiz navigation' panel with five numbered buttons (1-5), a 'Finish attempt ...' link, and a 'Start a new preview' button. A vertical sidebar on the left contains various navigation icons.

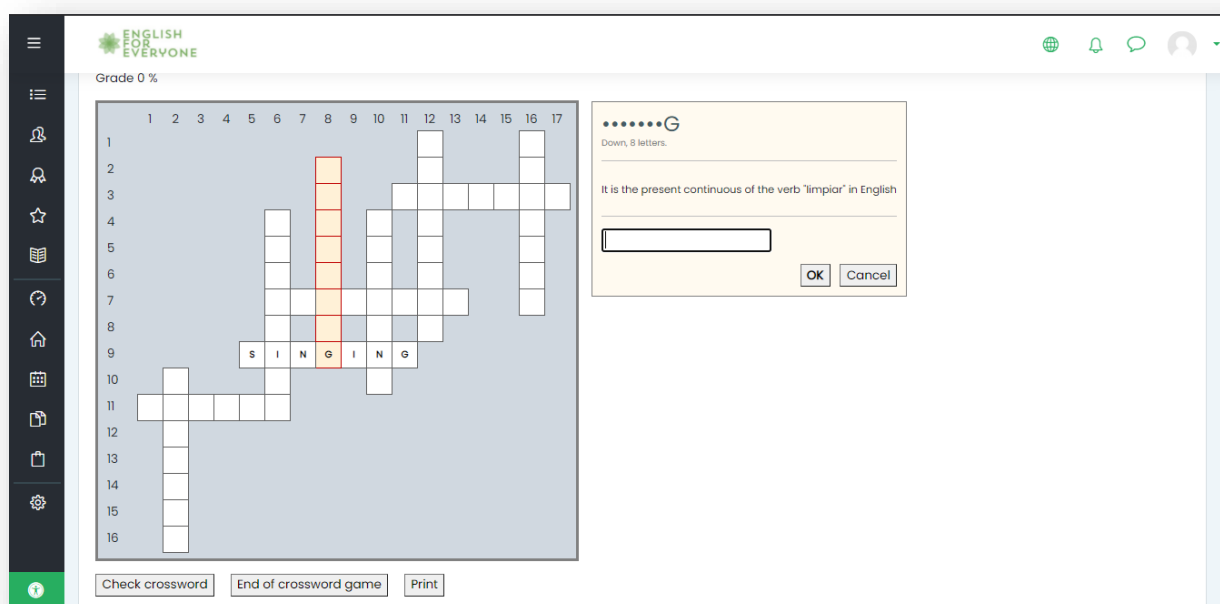
Pronuncia la palabra indicada, esta actividad consta de una serie de palabras la cual el estudiante debe pronunciar y el sistema se encargara de determinar si es correcta o no la pronunciación hasta que el estudiante lo haga bien, con este ejercicio se logra realizar una buena práctica del **speaking** ya que el sistema de forma automática detecta si es correcta la pronunciación y la puede repetir hasta que salga bien. Figura 18.

Figura 18: Pronuncia la palabra indicada



Crucigrama, el estudiante debe llenar el crucigrama respondiendo preguntas, cada vez que el estudiante hace clic sobre un campo se le muestra la pregunta junto con la cantidad de letras que debe contener dicha palabra, también tendrá la posibilidad de checar que cada palabra este correctamente escrita antes de terminar la actividad. Figura 19.

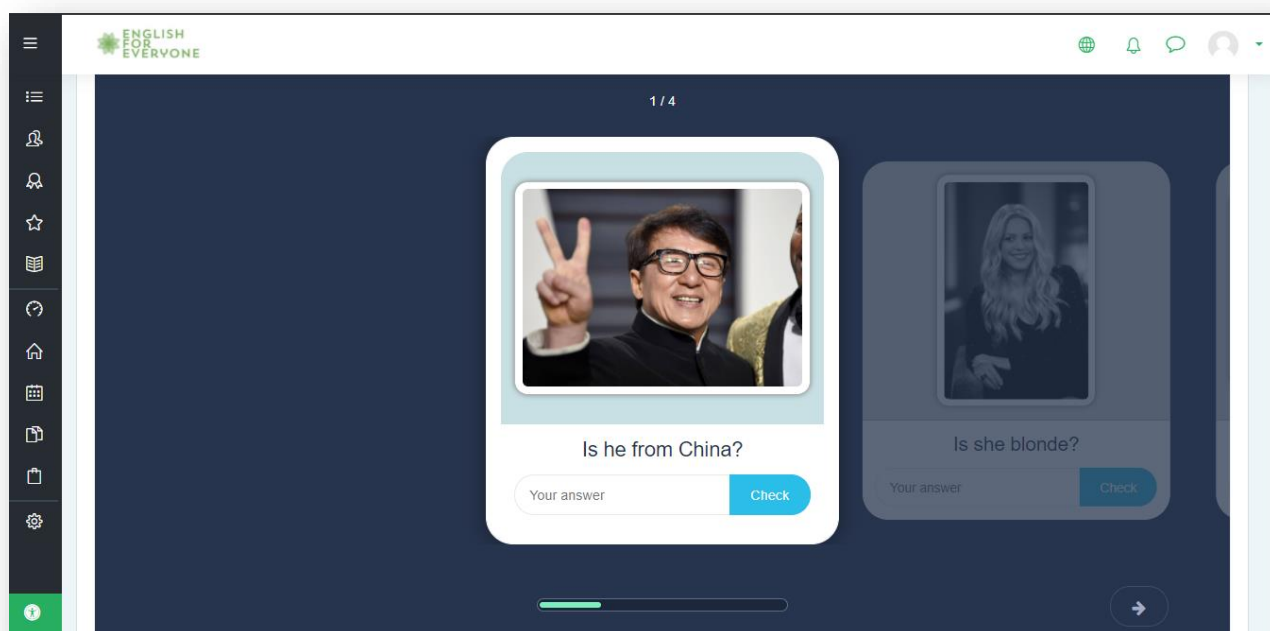
Figura 19: Crucigrama



Responde la pregunta de acuerdo a la imagen, al estudiante se le muestra una serie de imágenes en forma de flash card las cuales también contienen preguntas, las cuales deben responderse escribiendo la respuesta de acuerdo a la información que contenga la imagen.

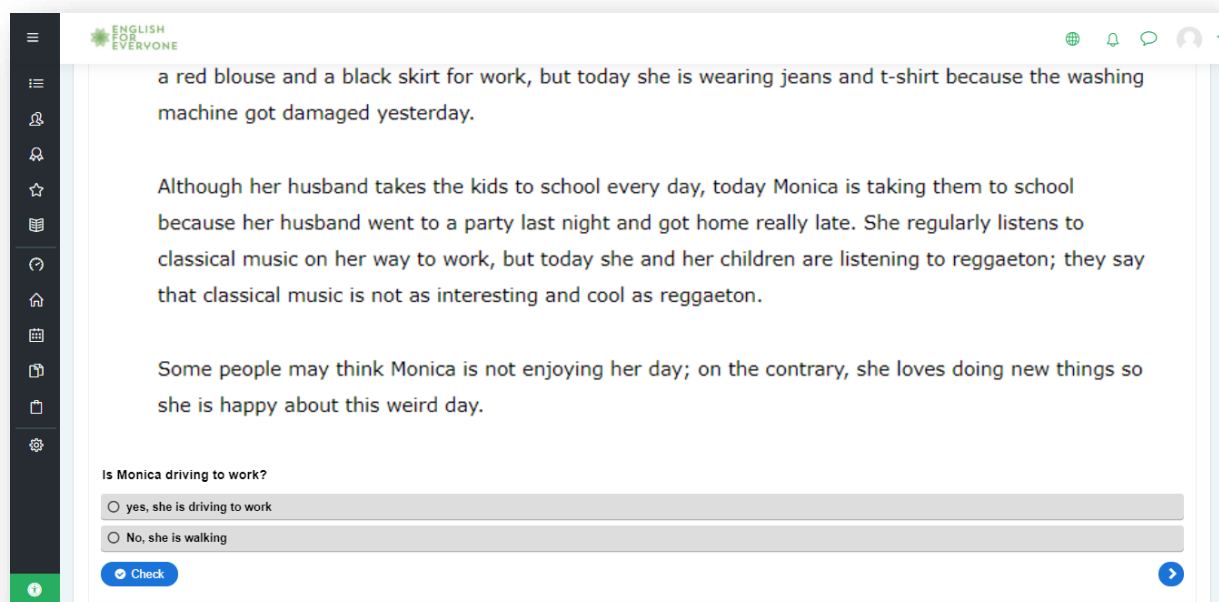
Figura 20

Figura 20: Responde la pregunta de acuerdo a la imagen



Lea el texto y responde las preguntas, el estudiante debe leer el texto y responder las preguntas que están basadas en el texto, esta actividad tiene la estructura de un quiz, donde el estudiante va avanzando mientras va respondiendo. Figura 21

Figura 21: Lea el texto y responde las preguntas



ENGLISH FOR EVERYONE

a red blouse and a black skirt for work, but today she is wearing jeans and t-shirt because the washing machine got damaged yesterday.

Although her husband takes the kids to school every day, today Monica is taking them to school because her husband went to a party last night and got home really late. She regularly listens to classical music on her way to work, but today she and her children are listening to reggaeton; they say that classical music is not as interesting and cool as reggaeton.

Some people may think Monica is not enjoying her day; on the contrary, she loves doing new things so she is happy about this weird day.

Is Monica driving to work?

yes, she is driving to work

No, she is walking

Check

Sopa de letras, una de las formas más sencillas de enseñar **vocabulario** a los estudiantes, hay una lista de palabras que el jugador debe encontrar dentro de la sopa de letras.

Figura 22

Figura 22: Sopa de letras

The screenshot shows a web application interface for an English vocabulary game. The title is "Soup-Vocabulary" and the instruction is "find the words in the alphabet soup". The game board consists of a 10x10 grid of letters. To the right of the grid is a list of words to find: read, come, work, like, play, watch, study, eat, speak, teach, kiss, carry, want, drive, busy, open, and smoke. At the bottom, it shows "Time Spent: 0:00" and "0 of 17 found". A "Check" button is visible at the bottom center.

find the words in the alphabet soup									
S	P	E	A	K	W	O	R	K	
S	T	U	D	Y	K	S	R	N	
C	C	O	M	E	V	F	E	C	
W	A	T	C	H	V	P	A	U	
T	A	P	L	E	O	I	D	H	
E	K	I	L	T	K	D	R	D	
A	Y	R	R	A	C	O	S	D	
C	W	A	N	T	Y	O	M	N	
H	B	U	S	Y	K	I	S	S	

Find the words

- read
- come
- work
- like
- play
- watch
- study
- eat
- speak
- teach
- kiss
- carry
- want
- drive
- busy
- open
- smoke

Time Spent: 0:00 0 of 17 found

Check

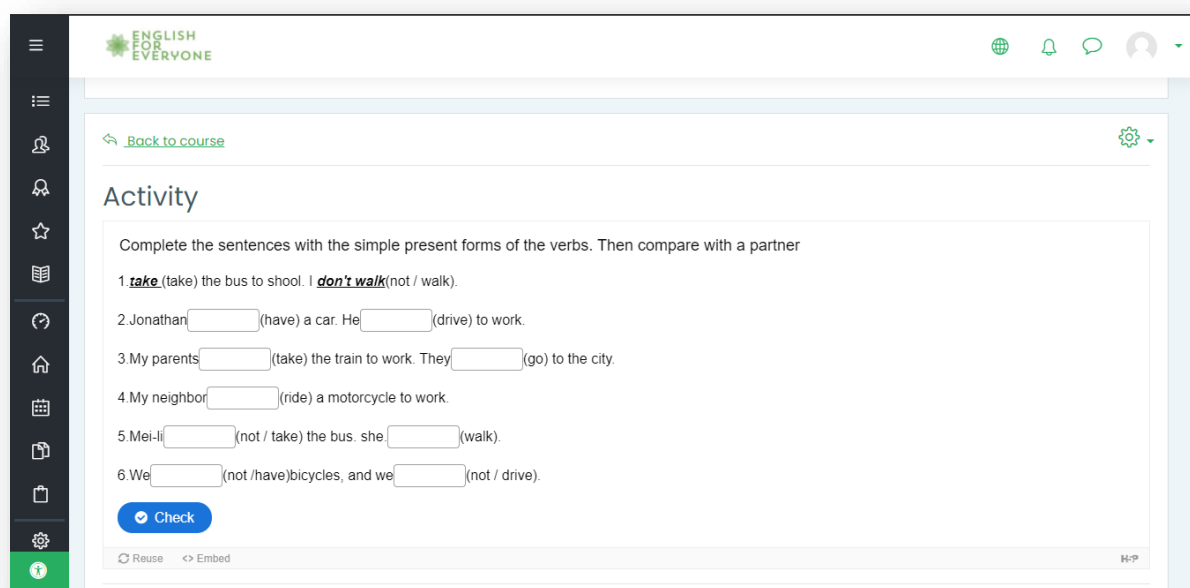
Video explicativo, cuando hay un tema muy extenso o complejo lo mejor es poner la multimedia de nuestro lado, en este caso se escogió un video de entre los miles que hay en **YouTube** para complementar la explicación del curso. Figura 23

Figura 23: Video explicativo



Escribe las palabras y completa las oraciones, hay una serie de oraciones acompañadas de instrucciones que indican o dan pistas de cuál será la palabra o las palabras que completen las oraciones.

Figura 24: Escribe las palabras y completa las oraciones



The screenshot shows a web interface for an English learning activity. The page is titled "Activity" and contains the following text:

Complete the sentences with the simple present forms of the verbs. Then compare with a partner

1. **take** (take) the bus to school. I **don't walk** (not / walk).
2. Jonathan (have) a car. He (drive) to work.
3. My parents (take) the train to work. They (go) to the city.
4. My neighbor (ride) a motorcycle to work.
5. Mei-li (not / take) the bus. she (walk).
6. We (not / have) bicycles, and we (not / drive).

At the bottom of the activity area, there is a blue button labeled "Check".

The interface also includes a navigation sidebar on the left with icons for home, search, and other functions, and a top header with the logo "ENGLISH FOR EVERYONE" and a "Back to course" link.

Level up, no es Como tal una actividad o ejercicio, mejor aún es un medidor de desempeño, es decir, este plugin mide la interacción de los estudiantes con el curso y sus actividades y les da una valoración, dicha valoración la pone en una tabla y crea cierto ambiente competitivo a nivel de curso, este plugin es bastante útil, además es lo suficientemente ajustable a las necesidades de los cursos. Figura 25

Figura 25: Level up

The screenshot displays the 'Level up' plugin interface. On the left is a dark navigation menu with options: Course sections, Participants, Badges, Competencies, Grades, Dashboard, Site home, and Calendar. The top header includes the 'ENGLISH FOR EVERYONE' logo and user icons. The main content area has a breadcrumb trail: Dashboard > My courses > AIA > General. Below this, it shows 'English AIA' and 'Image: ingles AI, by Admin Usuario'. A secondary navigation bar contains tabs for 'General', 'Presentation of the English Course AI', 'Introduction', and 'Module 1'. The 'General' tab is selected, showing a 'General' section with an 'Avisos' icon and a 'Your progress?' link. On the right, the 'Level up!' widget features a green star with the number '2', a progress bar at 150 XP, and a list of recent rewards: '9th Course viewed' (4m), '9th Course module viewed' (4m), and '9th Course viewed' (2w). At the bottom of the widget are 'Info' and 'Ladder' buttons.

- Validar a través de expertos la estrategia propuesta resultado del desarrollo del presente proyecto.

En este punto de la investigación sólo restaba validar ante los docentes de inglés en nivel A1, los cuales son los directamente beneficiados con esta plataforma, dicha validación se hizo en dos partes, la primera parte consta de la presentación del funcionamiento de la plataforma por medio de reuniones virtuales donde se interactuó con la plataforma en vivo y como siguiente paso se le facilitó a los docentes un formulario creado en google forms el cual está basado en un instrumento encontrado en el proyecto de investigación que lleva Como título "Evaluación de la usabilidad de Moodle. Ambientes educativos virtuales inclusivos a partir del diseño universal de aprendizaje" que consta de veinte preguntas acerca de la plataforma, los cursos y de las actividades gamificadas dentro de ella.

7.3 Validación

Los resultados de esta validación se ven evidenciados por medio de gráficos estadísticos (ver figura 26 hasta la figura 43), aparte el formulario nos entregó información en forma de tabla para así tener distintas perspectivas de la información. (Ver Anexo 1).

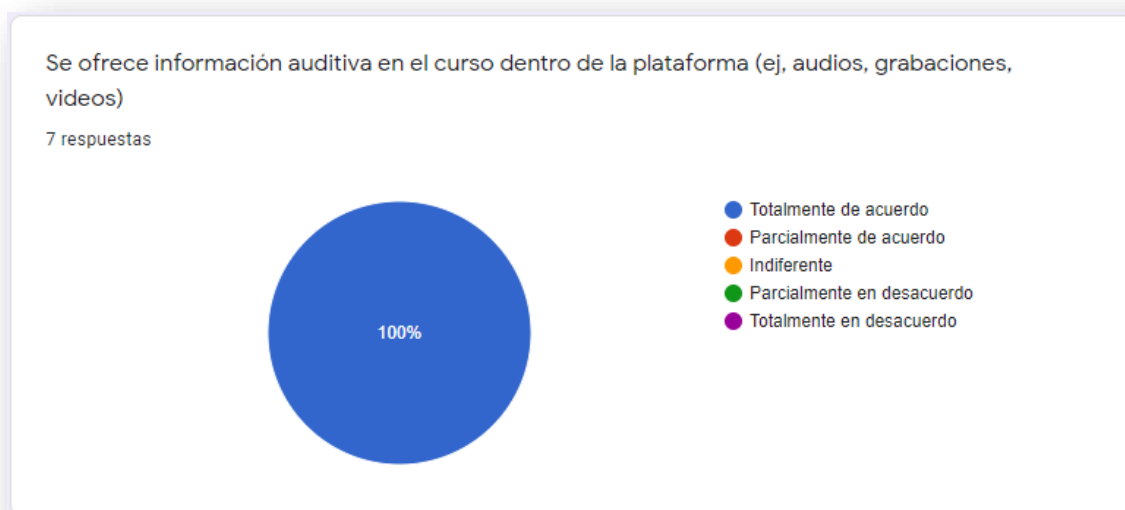
Figura 26: pregunta 1

De acuerdo a las respuestas de los docentes, el **85,7%** está totalmente de acuerdo con que se puede cambiar la forma en como se visualiza la información en la plataforma, mientras que el otro **14,3%** está parcialmente de acuerdo

Figura 27: pregunta 2

El **85,7%** de los docentes encuestados tuvo una comprensión clara total del lenguaje y los símbolos utilizados dentro del curso, mientras que el otro **14,3%** tuvo una comprensión parcial.

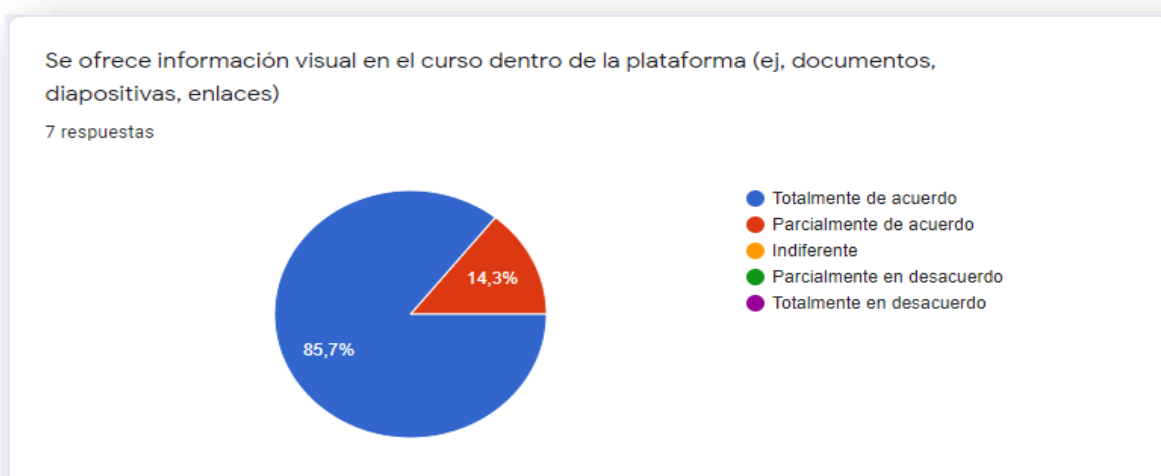
Figura 28: pregunta 3



En este caso el 100% de los docentes encuestados indica que dentro de la plataforma se ofrece información auditiva.

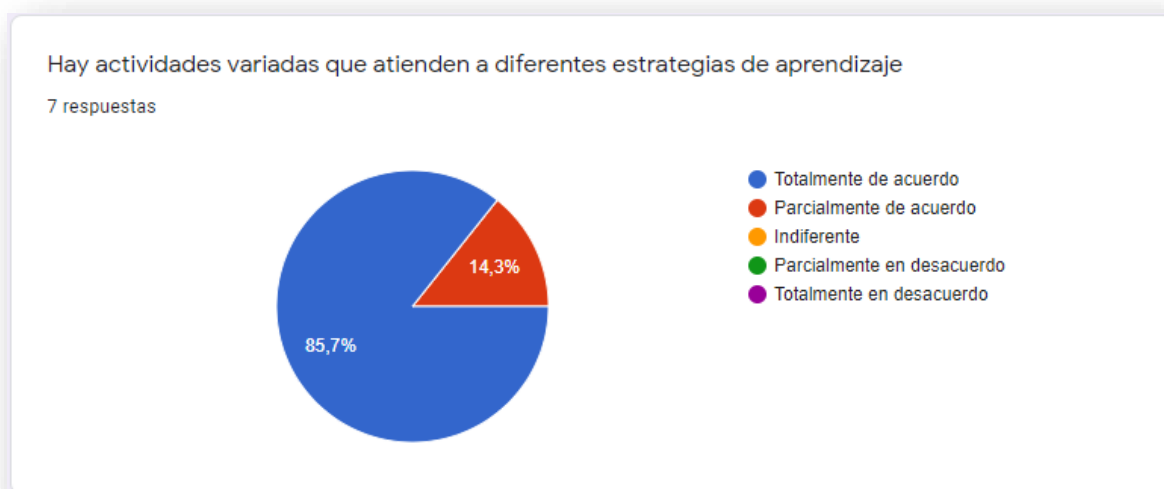
Figura 29: pregunta 4

Respecto a si se presenta información visual dentro del curso el **85,7%** de los docentes respondió que está totalmente de acuerdo, mientras que el **14,3%** se encuentra parcialmente de acuerdo.

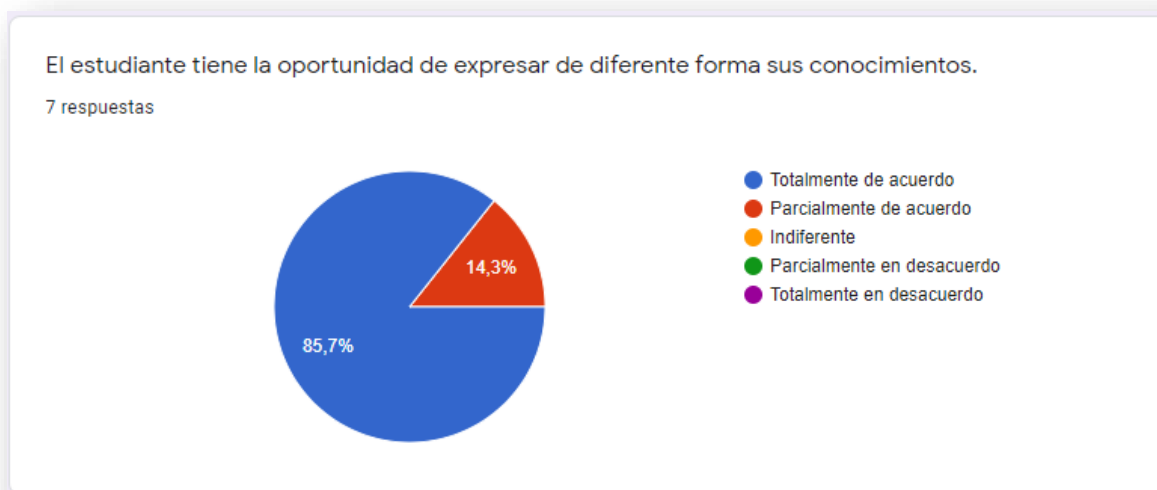
Figura 30: pregunta 5

En este otro caso el **100%** de los docentes están totalmente de acuerdo en que los recursos y materiales del curso son accesibles.

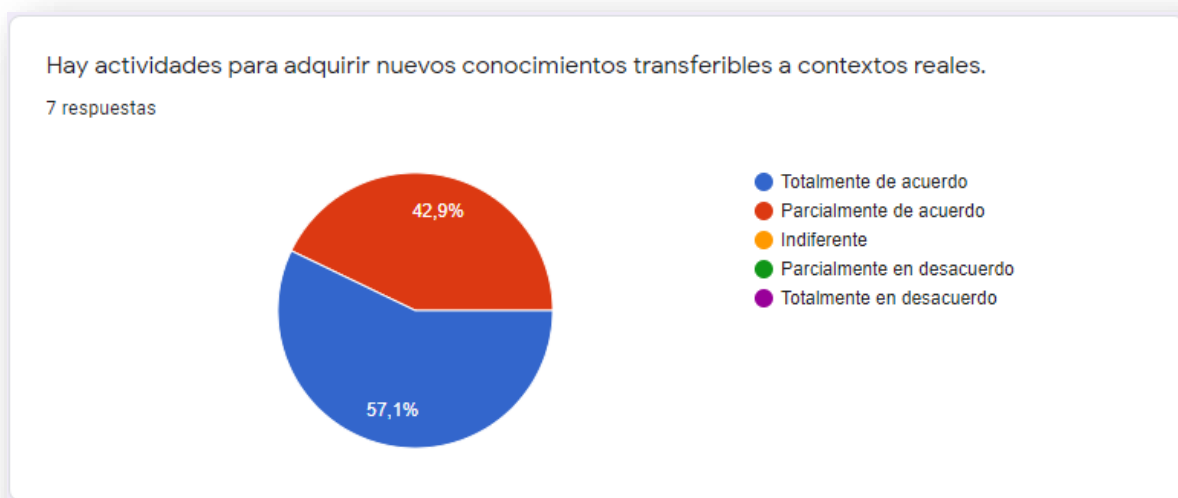
Figura 31: pregunta 6



Respecto a las actividades el **85,7%** de los docentes está totalmente de acuerdo en que las actividades atienden a diferentes estrategias de aprendizaje, mientras que el restante 14,3% está parcialmente de acuerdo.

Figura 32: pregunta 7

Respecto a los conocimientos adquiridos, el **85,7%** de los docentes está totalmente de acuerdo que los estudiantes pueden expresar de diferentes formas sus conocimientos, mientras que un **14,3%** restante está parcialmente de acuerdo.

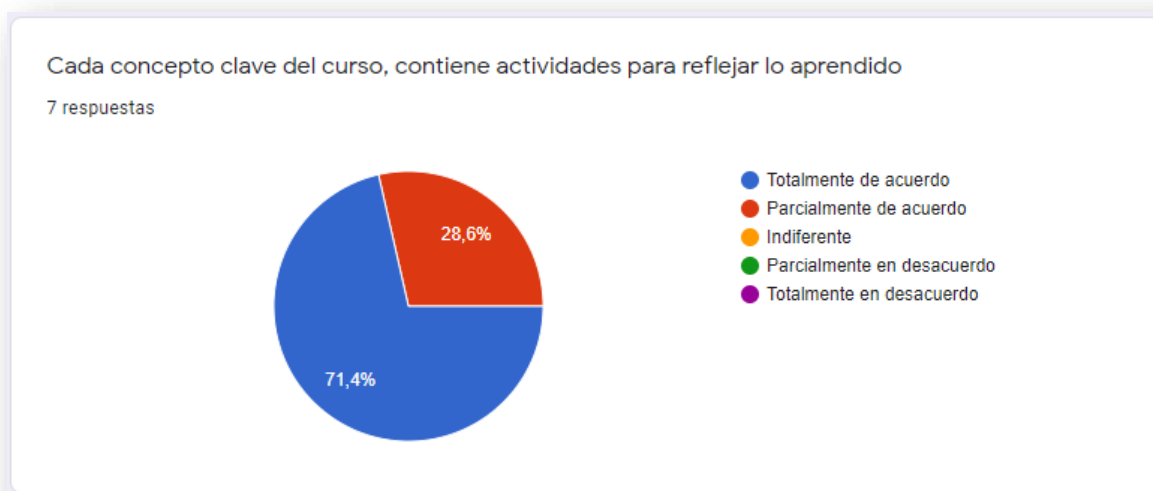
Figura 33: pregunta 8

Siguiendo con los conocimientos, **57%** de los docentes se encuentran totalmente de acuerdo con que hay actividades dentro del curso que permiten adquirir nuevos conocimientos transferibles a contextos reales y un **42%** que se encuentra parcialmente de acuerdo con esta afirmación.

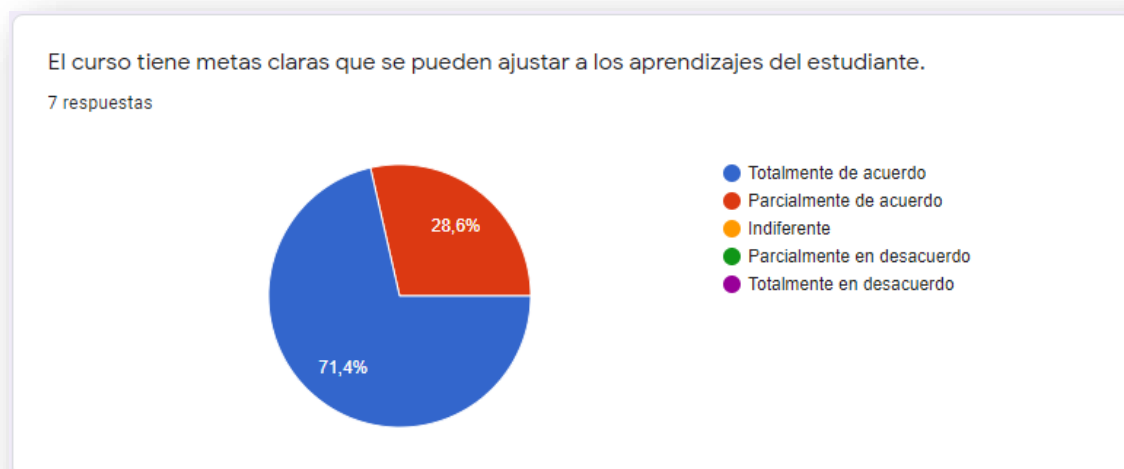
Figura 34: pregunta 9



Referente a las tecnologías de la plataforma, un 85,7% de los docentes dice estar de acuerdo con que hay tecnologías de asistencia dentro de la plataforma, mientras que el 14,3 restante solo se encuentra parcialmente de acuerdo.

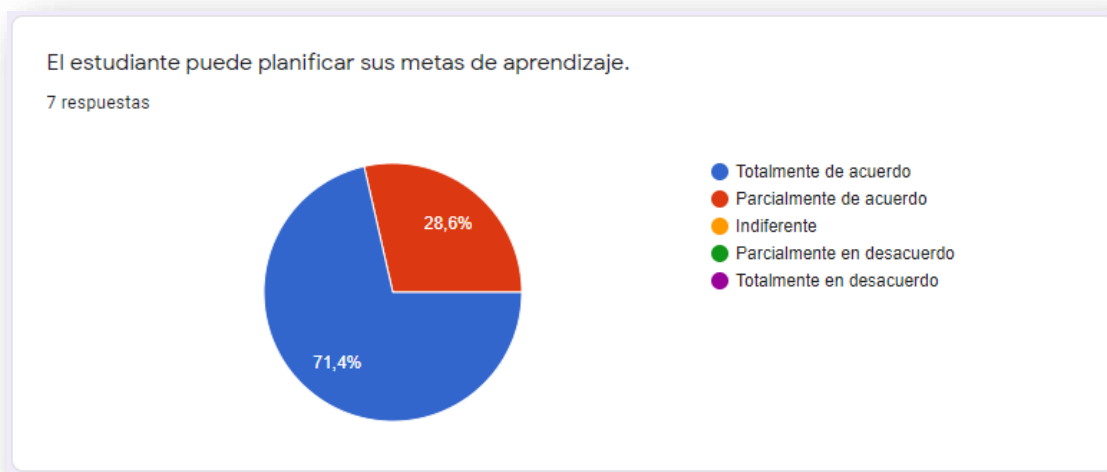
Figura 35: pregunta 10

Referente a las actividades, de los docentes encuestados el **71,4%** dice estar totalmente de acuerdo con que cada uno de los conceptos del curso cuenta con actividades que reflejan lo aprendido y el **26,6%** se encuentra parcialmente de acuerdo.

Figura 36: pregunta 11

Referente al curso, de los docentes encuestados el **71,4%** dice estar totalmente de acuerdo con que el curso tiene especificadas metas claras ajustadas al aprendizaje del estudiante y el **26,6%** se encuentra parcialmente de acuerdo con esto.

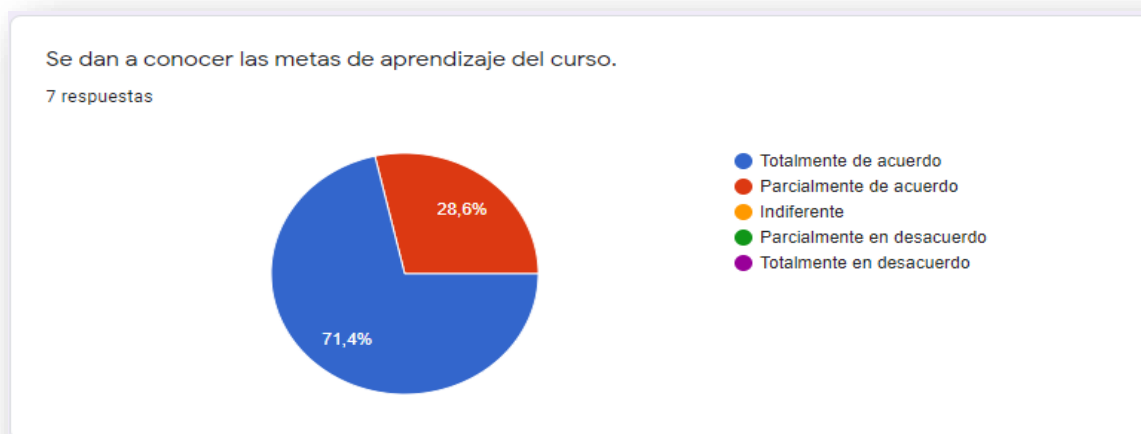
Figura 37: pregunta 12



Algo bastante importante y referente al aprendizaje, la gran mayoría con un **71,4%** de los docentes dice estar totalmente de acuerdo con que el estudiante tiene la oportunidad de planificar sus metas de aprendizaje, el **26,6%** restante se encuentra parcialmente de acuerdo con esto.

Figura 38: pregunta 13

Otro de los aspectos más importantes a considerar referente a las actividades gamificadas, es si se realiza retroalimentación constante a los estudiantes sobre su progreso con lo cual el **71,4%** de los docentes está totalmente de acuerdo, mientras que el **26,6%** solo está parcialmente de acuerdo.

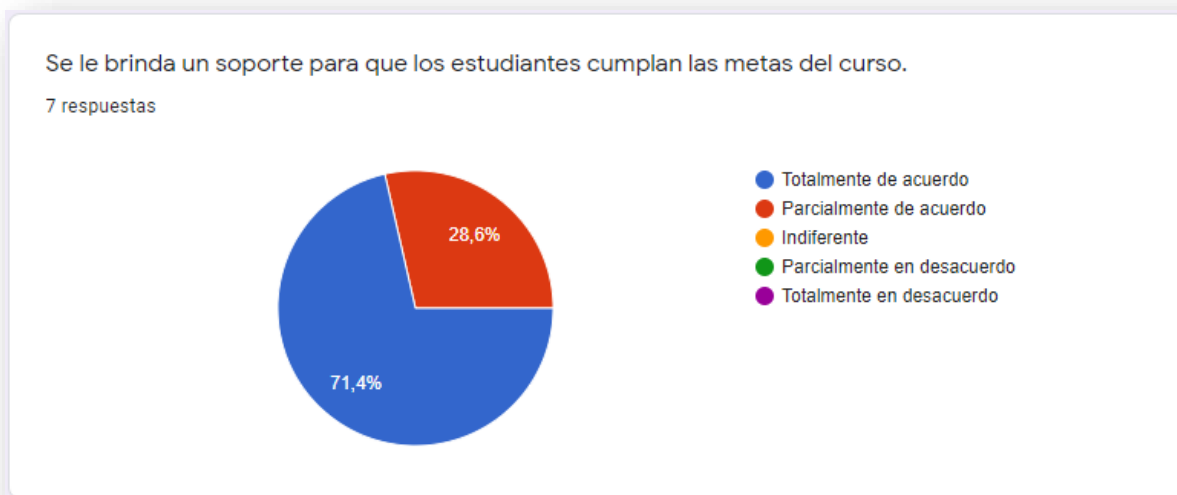
Figura 39: pregunta 14

A la pregunta de, si se dan a conocer las metas de aprendizaje del curso, el **71,4%** de los encuestados respondió que se encuentra totalmente de acuerdo, mientras que el otro **26,6%** solo estuvieron parcialmente de acuerdo.

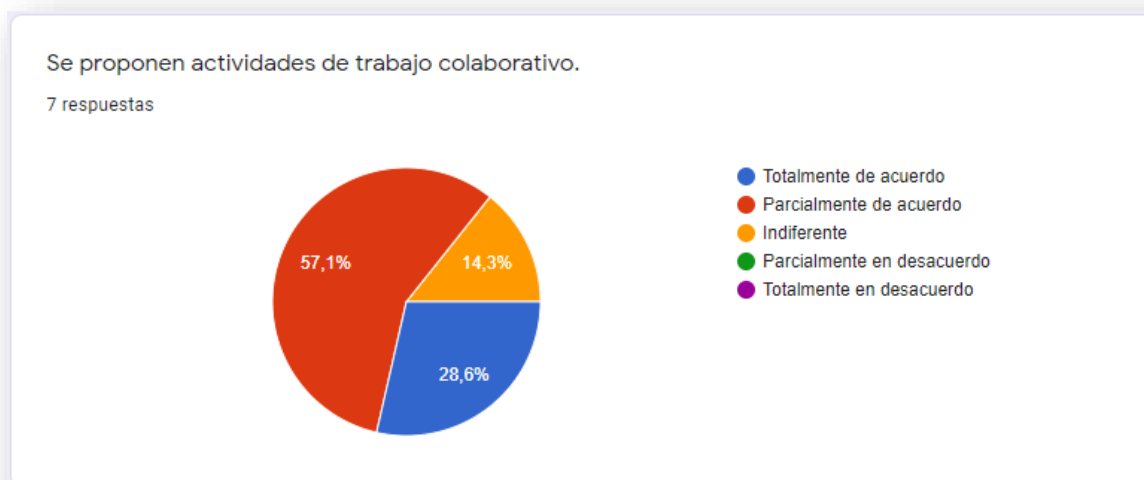
Figura 40: pregunta 15



En esta pregunta no hubo ningún tipo de duda en los docentes sobre si la plataforma es un ambiente seguro y libre de distracciones, con un **100%** de los encuestados totalmente de acuerdo.

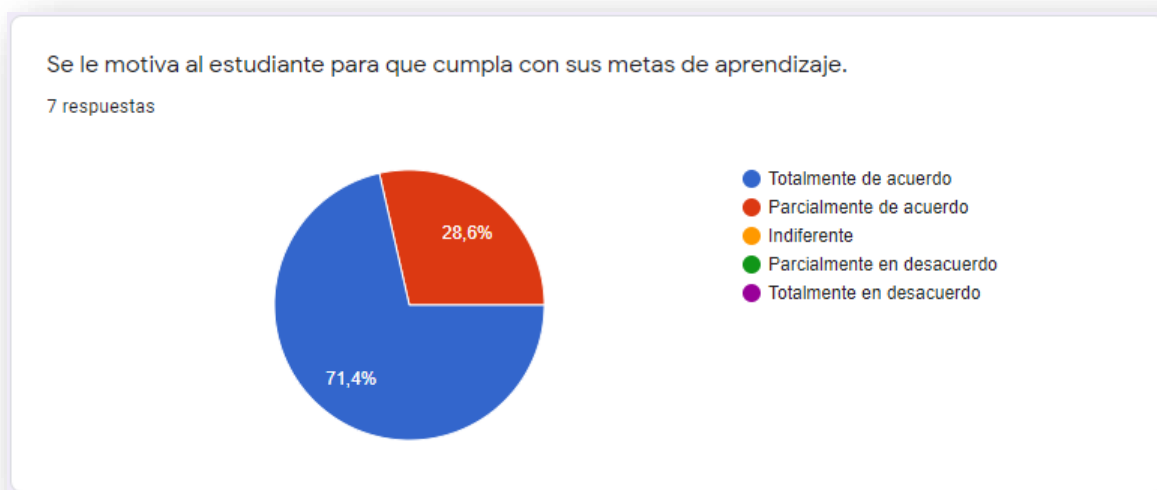
Figura 41: pregunta 16

El **71%** de los encuestados está totalmente de acuerdo en que se brinda soporte a los estudiantes para que cumplan las metas del curso y el **28,6%** restante se encuentra parcialmente de acuerdo.

Figura 42: pregunta 17

En esta pregunta en particular se nota una pequeña diferencia de opiniones donde el **26,6%** de los docentes se encuentra totalmente de acuerdo con que se proponen actividades de trabajo colaborativo, hay otro **57,1%** que se encuentra parcialmente de acuerdo con esto y por ultimo un **14,3%** que lo encuentra indiferente.

Figura 43: pregunta 18



Para concluir con el aspecto motivacional, se le pregunta a los docentes si ve que a el estudiante se le motiva para que cumpla con sus metas de aprendizaje, a lo cual el **71,4%** responde estar totalmente de acuerdo, por otro lado el **26,6%** se encuentra parcialmente de acuerdo.

Figura 44: pregunta 19

Se les pregunta a los docentes si en la plataforma se encuentran canales de comunicación entre docentes y estudiantes a lo cual el **100%** de los encuestados respondieron que se encontraban totalmente de acuerdo.

Como se ha logrado observar en los resultados del formulario, esta plataforma en conjunto con el curso y las actividades, cuentan en su gran mayoría con respuestas favorables desde la perspectiva de los docentes, profesionales capacitados para la enseñanza del idioma inglés.

8. Conclusiones

Luego de toda la investigación sobre las herramientas que brinda Moodle y el análisis sobre lo dicho por los diferentes autores sobre la gamificación, como primera conclusión se tiene que la implementación de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje trae consigo grandes ventajas tanto para los estudiantes como para los docentes, para los estudiantes significa aprender de una forma más entretenida y dinámica, para los docentes significa mantener la motivación y el interés de los estudiantes por los temas planteados, lo que traduce a una mejora significativa en todo el proceso educativo.

Dado que ha surgido la necesidad de educar de manera virtual por las circunstancias que estamos viviendo, los estudiantes no tienen la oportunidad de interactuar de manera directa con sus compañeros y docentes, existe la necesidad de crear una interacción no tan directa pero que si involucre las emociones para que el estudiante se sienta acompañado en el proceso y es aquí donde Moodle y sus Plugins Gamificados junto con un buen diseño de los cursos de parte de los profesores pueden hacer la diferencia.

Por último se tiene que la gamificación es una herramienta bastante adaptable, casi se puede utilizar para cualquier fin que implique adquirir conocimiento, de ejemplo están las empresas que lo han venido aplicando tanto para sus empleados como para sus clientes, siempre entregando resultados positivos, lo cual lo hace tan indispensable y casi que necesario para las necesidades que se presentan hoy en día en la educación.

9. Recomendaciones

Inicialmente se le recomienda a los docentes y/o profesionales que quieran hacer uso de esta plataforma producto de la investigación, el seguir enriqueciendo el banco de actividades que se encuentra dentro del curso y así mismo documentarlo para que la plataforma se encuentre en continuo avance y que los próximos en hacer uso de ella se encuentren con una base cada vez más sólida que apoye a sus propias lecciones.

También se le recomienda a la facultad de ingeniería continuar con el proceso de desarrollo de la plataforma puesto que aún hay disponibles plugins enfocados específicamente en la gamificación de la enseñanza del idioma inglés, con la limitación de que son de suscripción paga aunque bastante accesible.

10. Referencias

- 25000, I. (s.f.). *ISO 25000*. Obtenido de <https://iso25000.com/index.php/normas-iso-25000/iso-25010>
- Bariego Castaño, J. C. (2019). *Universidad de valladolid repositorio documental*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/39644>
- Borras, O. (2015). *fundamentos de la gamificación*. Obtenido de http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Caraballo martin, A. M. (2017). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>
- colciencias. (s.f.). *TIPOLOGIA DE PROYECTOS CALIFICADOS COMO DE CARÁCTER CIENTÍFICO, TECNOLÓGICO E INNOVACIÓN*.
- Corchuelo, C. A. (Marzo de 2018). *EDUTEC*. Obtenido de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927/pdf>.
- Cruzado, D. (2013). *depósito de investigacion universidad de sevilla* . Obtenido de <https://idus.us.es/handle/11441/59067>
- Diego Melo-Solarte, p. D. (2018). *SCIELO*. Obtenido de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07642018000300237&script=sci_arttext&tlng=n
- educacion, M. d. (2016). *Ministerio de educacion*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-357562_recurso_3.pdf
- EPI, E. (2020). *EF EPI*. Obtenido de <https://www.ef.com.co/epi/about-epi/proficiency-bands/>

- Espinosa, R. S. (2016). *Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya (España)*. .
Obtenido de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2016-19-2-5005/Juegos_digitales_gamificacion.pdf
- Fiszbein, K. C. (septiembre de 2017). *El aprendizaje del inglés en latinoamerica*. Obtenido de <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingl%C3%A9s-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf>
- latinoamerica, N. d. (8 de marzo de 2017). *Contexto educativo*. Obtenido de <http://www.contexto-educativo.com.ar/la-importancia-de-ensenar-ingles-en-las-escuelas/>
- LIZARAZO, T. (13 de junio de 2015). *El tiempo*. Obtenido de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-15947757>
- LÓPEZ, C. N. (2018). *UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS*. Obtenido de <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/13639/1/LopezMartinezCesarNikola%20i2018.pdf>
- Mangado, P. (2016- 2017). *Universidad Rojas*. Obtenido de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002396.pdf
- Mejía., D. D. (2014). *Universidad ICESI*. Obtenido de https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/76938/1/dificultad_a%20aprendizaje_ingles.pdf

Minciencias. (2016). *Documento de tipología de proyectos de carácter científico, tecnológico o de innovación v4*. bogotá.

Monterrosa, H. (2 de noviembre de 2018). *Globo economía*. Obtenido de <https://www.larepublica.co/globoeconomia/colombia-ocupo-el-puesto-60-en-el-indice-del-dominio-del-ingles-2018-2789385>

Sampieri, H. (s.f.). *Metodología de la investigación*.

Software educativo y colaborativo para el aprendizaje de la asignatura Tecnología Didáctica. (2006).

Universidad del norte. (1 de junio de 2020). Obtenido de https://www.uninorte.edu.co/web/observaeduca/noticias/-/asset_publisher/3Lkb/content/noticia-colombia-y-su-preocupante-nivel-de-ingles?inheritRedirect=false

Ustariz Mendoza, F. E. (2014). *Metodología para establecer los posibles efectos del b-learning en estudiantes de escuelas básicas secundaria y media vocacional*. bogota.

V. Gaitán. (15 de Octubre de 2015). *Educativa*. Obtenido de V. Gaitán, «Educativa,» Gamificacion: el aprendizaje divertido <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-elaprendizaje-divertido/>

Tuve una comprensión clara del lenguaje y símbolos utilizados dentro del curso.

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Se ofrece información auditiva en el curso dentro de la plataforma (ej. audios, grabac

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Se ofrece información visual en el curso dentro de la plataforma (ej. documentos, dia

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Los recursos didácticos y los materiales que se ofrecen en el curso son accesibles.

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Hay actividades variadas que atienden a diferentes estrategias de aprendizaje

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Hay actividades para adquirir nuevos conocimientos transferibles a contextos reales

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

El estudiante tiene la oportunidad de expresar de diferente forma sus conocimientos

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

El curso tiene metas claras que se pueden ajustar a los aprendizajes del estudiante.

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

El estudiante puede planificar sus metas de aprendizaje.

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Se realiza retroalimentación constante a los estudiantes sobre su progreso.

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Existe un ambiente seguro y libre de distracciones dentro de la plataforma

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Se dan a conocer las metas de aprendizaje del curso.

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Se le brinda un soporte para que los estudiantes cumplan las metas del curso.

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Se proponen actividades de trabajo colaborativo.

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Indiferente

Parcialmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Se le motiva al estudiante para que cumpla con sus metas de aprendizaje.

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Se establecen canales de comunicación para docentes y estudiantes.

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo