

**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE LINGÜÍSTICA E IDIOMAS**



**PLAN EXCEPCIONAL DE TITULACIÓN PARA ESTUDIANTES NO GRADUADOS**  
**(PETAENG)**

**Aplicación de actividades lúdicas como herramientas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de cuarto de secundaria de la Unidad Educativa Instituto Americano de La Paz**

**MEMORIA PROFESIONAL**

**PARA OPTAR EL GRADO DE LICENCIATURA EN LINGÜÍSTICA E IDIOMAS**  
**MENCIÓN LENGUA FRANCESA**

**POSTULANTE: María Isabel Higuera Valdivia**

**TUTOR: Lic. Sergio Aliaga Ríos**

**La Paz - Bolivia**

**2023**

### **Dedicatoria**

A mis padres, quienes me apoyan y aman incondicionalmente.

A mis hijos, Fabrizio y Carlos, quienes son la razón de mi vida.

## Resumen

La presente Memoria Profesional referida a la aplicación de actividades lúdicas como herramientas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, tiene como finalidad presentar opciones dinámicas y entretenidas para ser utilizadas, adaptadas o simplemente ejecutadas en las clases de inglés en el ciclo secundaria. Sin embargo, debido a la facilidad de adecuación de las actividades propuestas, estas pueden adaptarse a cualquier ciclo de acuerdo al nivel de dificultad y la creatividad del docente.

La aplicación de actividades lúdicas es una estrategia pedagógica que ha demostrado ser altamente efectiva. Fomenta su motivación y participación en el aula de manera entretenida y promueve una competencia sana además de fomentar el trabajo en equipo. En este contexto, se presentará tres propuestas creativas que permiten a los estudiantes practicar sus habilidades lingüísticas de una manera sencilla y de acuerdo al nivel de conocimientos que posee lo que disminuye la ansiedad asociada con aprender un nuevo idioma.

Además de aumentar la motivación, estas propuestas también promueven la adquisición de habilidades prácticas en el idioma inglés. Los estudiantes pueden mejorar la adquisición de vocabulario nuevo, comprensión auditiva y expresión oral de manera efectiva mientras se divierten. Estas actividades les brindan la oportunidad de aplicar lo que han aprendido en situaciones cotidianas, lo que facilita la retención y el uso efectivo del idioma en la vida real.

Finalmente, al combinar el juego con la educación, los docentes pueden lograr un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo, preparando a los estudiantes para enfrentar el desafío de comunicarse en inglés en un entorno cada vez más globalizado.

*Palabras clave:* gamificación, interacción, actividad lúdica, trabajo en equipo, estrategias.

## ÍNDICE

<b>ÁREA I</b> .....	<b>7</b>
<b>CONTEXTO LABORAL Y DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD LABORAL</b> .....	<b>7</b>
<b>1.1. Análisis de la Experiencia Laboral</b> .....	<b>7</b>
<b>1.2. Periodo de la Actividad Laboral</b> .....	<b>8</b>
<b>1.3. Instituciones donde se realizó la Actividad Laboral</b> .....	<b>10</b>
1.3.1. Colegio Boliviano Israelita CBI, La Paz (1996-2005).....	10
1.3.2. Universidad del Valle UNIVALLE, La Paz (2006-2014).....	12
1.3.3. Unidad Educativa Santa Ana, La Paz (2015-2017).....	12
1.3.4. Escuela de Idiomas de la Fuerza Aérea EIFAB, Santa Cruz (2018).....	13
1.3.5. Universidad Central UNICEN, Santa Cruz (2018).....	14
1.3.6. Centro Boliviano Americano CBA, La Paz (2019-2020) .....	14
1.3.7. Universidad de Aquino Bolivia UDABOL, La Paz (2023) .....	15
1.3.8. Unidad Educativa Instituto Americano AMERINST, (2019-al presente) .....	15
<b>1.4. CARGOS DESEMPEÑADOS</b> .....	<b>16</b>
<b>ÁREA II</b> .....	<b>18</b>
<b>DETERMINACIÓN Y ANÁLISIS DEL PROBLEMA O DESCRIPCIÓN DE UN CASO DE ESTUDIO</b> .....	<b>18</b>
<b>2.1. Introducción</b> .....	<b>18</b>
<b>2.2. Identificación del Problema</b> .....	<b>20</b>
<b>2.3. Planteamiento del Problema</b> .....	<b>20</b>
<b>2.4. Justificación</b> .....	<b>21</b>
<b>2.5. OBJETIVOS</b> .....	<b>23</b>
<b>2.5.1. Objetivo general</b> .....	<b>23</b>
<b>2.5.2. Objetivos específicos</b> .....	<b>23</b>
<b>2.6. MARCO INSTITUCIONAL</b> .....	<b>23</b>
<b>2.6.1. Antecedentes de la unidad educativa</b> .....	<b>23</b>

<b>2.6.2. Características de la unidad educativa AMERINST .....</b>	<b>24</b>
<b>2.6.3. Misión .....</b>	<b>26</b>
<b>2.6.4. Visión .....</b>	<b>26</b>
<b>2.7 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....</b>	<b>26</b>
<b>2.7.1. Introducción .....</b>	<b>26</b>
<b>2.7.2. Enseñanza del inglés.....</b>	<b>28</b>
<b>2.7.3. Marco común europeo de referencia para las lenguas (MCER).....</b>	<b>29</b>
<b>2.7.4. Currículo base del sistema educativo Plurinacional de Bolivia (SEP). Educación Secundaria Comunitaria Productiva - 4º Año De Escolaridad .....</b>	<b>29</b>
<b>2.7.5. Competencias lingüísticas .....</b>	<b>31</b>
<b>2.7.6. La gamificación.....</b>	<b>31</b>
<b>2.7.7. Fases de la gamificación.....</b>	<b>33</b>
<b>2.8. MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>34</b>
<b>2.8.1. Enfoque comunicativo.....</b>	<b>35</b>
<b>2.8.2. Enfoque cualitativo.....</b>	<b>36</b>
<b>2.8.3. Población .....</b>	<b>37</b>
<b>2.8.4. Muestra.....</b>	<b>37</b>
<b>2.8.5. Técnicas e instrumentos .....</b>	<b>37</b>
<b>2.8.6. Observación participativa.....</b>	<b>38</b>
<b>2.9. SECCIÓN PROPOSITIVA .....</b>	<b>39</b>
<b>2.9.1. Proceso de elaboración de las actividades .....</b>	<b>40</b>
<b>2.9.2. Ejecución de las actividades propuestas.....</b>	<b>40</b>
<b>2.9.3. Evaluación .....</b>	<b>40</b>
<b>2.9.4. Presentación de las actividades propuestas.....</b>	<b>41</b>

2.9.4.1. Actividad 1: Emoji-Whatsapp .....	41
2.9.4.2. Actividad 2: Dominó .....	44
2.9.4.3. Actividad 3: Spelling Mix.....	47
<b>2.9.5. Cronograma de actividades .....</b>	<b>49</b>
<b>2.10. SECCIÓN CONCLUSIVA .....</b>	<b>50</b>
<b>ÁREA III. ....</b>	<b>50</b>
<b>ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA PROFESIONAL. ....</b>	<b>50</b>
<b>3.1. Pertinencia de la malla curricular con la experiencia profesional.....</b>	<b>50</b>
<b>3.2. Aprendizaje en el proceso de la actividad profesional.....</b>	<b>51</b>
<b>3.3. Sugerencias para mejorar la formación profesional en Lingüística e Idiomas .....</b>	<b>52</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>54</b>

## **Introducción**

El proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés ha evolucionado con el tiempo, reconociéndose la importancia de incorporar enfoques pedagógicos innovadores y eficaces que motiven a los alumnos y les permitan retener y aplicar sus conocimientos de forma significativa. En este contexto, la gamificación y otros modelos pedagógicos, permiten la creación de un buen ambiente académico, teniendo como objetivo, desarrollar las cuatro destrezas básicas de la lengua inglesa: hablar, escuchar, escribir y leer. La gamificación utiliza elementos y mecánicas de juego para motivar e implicar a los alumnos en el proceso de adquisición de conocimientos creando un entorno de aprendizaje más atractivo y divertido, aumentando la motivación y la participación activa de los estudiantes.

En el Área I, se tratará todo lo referente al contexto laboral desde el inicio de la actividad docente de la presente investigadora que data desde el año 1996 hasta la fecha. Trabajo en el campo de la docencia realizado en instituciones de renombre en la ciudad de La Paz y Santa Cruz de la Sierra, Bolivia.

Se podrá encontrar las experiencias en el ambiente laboral detalladas a lo largo de estas más de dos décadas de trabajo con diferentes grupos etarios y en distintos contextos y ambientes educativos, tales como, colegios, institutos, universidades privadas e instituciones del Estado Plurinacional de Bolivia, así como los cargos desempeñados en cada institución.

En el Área II, se presentará la determinación y análisis del problema o descripción de un caso de estudio. En la presente Memoria Profesional, se tomará como tema principal la aplicación de actividades lúdicas como herramientas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de cuarto de secundaria de la Unidad Educativa Instituto Americano de La Paz. Esta propuesta nace a raíz de los años de experiencia laboral en distintas instituciones educativas donde se pudo evidenciar que, a través del tiempo y la implementación de nuevas tecnologías de aprendizaje, es necesario adaptar las diferentes plataformas de educación y entretenimiento en los contenidos de cada grado o nivel haciendo que las actividades y la adquisición de conocimiento sea de una manera más dinámica, divertida y participativa.

El Área III se referirá al análisis de la experiencia profesional, donde se tomará en cuenta la pertinencia de la malla curricular con el trabajo y la experiencia laboral y profesional.

# **Aplicación de actividades lúdicas como herramientas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de cuarto de secundaria de la Unidad Educativa Instituto Americano de La Paz**

## **Área I.**

### **Contexto Laboral y Descripción de la Actividad Laboral**

#### **1.1. Análisis de la Experiencia Laboral**

La Ley N° 070. Ley de la Educación “Avelino Siñani - Elizardo Pérez” de 20 de diciembre de 2010, en su Artículo 7. (Uso de Idiomas oficiales y lengua extranjera), señala que, la educación debe iniciarse en la lengua materna, y su uso es una necesidad pedagógica en todos los aspectos de su formación. Por la diversidad lingüística existente en el Estado Plurinacional, se adoptan los siguientes principios obligatorios de uso de las lenguas por constituirse en instrumentos de comunicación, desarrollo y producción de saberes y conocimientos en el Sistema Educativo Plurinacional.

El inciso 5 de la Ley 070 refiere que, la enseñanza de la lengua extranjera se inicia en forma gradual y obligatoria desde los primeros años de escolaridad, con metodología pertinente y personal especializado, continuando en todos los niveles del Sistema Educativo Plurinacional. Basados en el contexto de la mencionada ley, se puede deducir que la docencia en el área de inglés implica diversos aspectos dentro del currículo base del Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia. Siendo los principales:

- Diseño y desarrollo de planes de enseñanza y aprendizaje que se adapten a las necesidades y características de los estudiantes.
- Pertinencia académica, conocimiento avanzado del idioma.
- Adquisición e implementación de técnicas actualizadas al contexto real.
- Capacidad de trabajo en equipo, multidisciplinario y colaborativo.
- Ser competente para realizar una evaluación eficiente de los saberes adquiridos.

La Unidad Educativa Instituto Americano, de la ciudad de La Paz, posee un plantel docente meritorio tanto en el aspecto profesional como en el aspecto de la experiencia en las nuevas



tecnologías en educación presencial y virtual. En el área de inglés, la carga horaria duplica la que indica el Ministerio de Educación regular, siendo un factor muy importante en la oferta académica ofrecida por el colegio a los padres de familia y los estudiantes, ya que permite la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de forma más efectiva.

Para los docentes de inglés que ejercen esta profesión, la carga horaria es esencial porque se deben desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas necesarias para el aprendizaje de cualquier idioma. Cabe recalcar que en unidades educativas donde se aplica la carga horaria de dos periodos de cuarenta y cinco minutos cada uno, una vez a la semana, es realmente insuficiente para adquirir, fortalecer, practicar y evaluar efectivamente el aprendizaje de la lengua extranjera inglés.

Durante más de veinte años en ejercicio de la profesión en diferentes unidades educativas e instituciones del estado, fue posible, para la suscrita, evidenciar que la labor docente cumple un papel fundamental en el desarrollo de cada país, además que, a pesar de que existen profesionales altamente capacitados, esto no garantiza que puedan ejercer la profesión de manera eficiente. Un docente debe tener la competencia necesaria para trabajar con personas de diferentes grupos etarios, poseer la didáctica necesaria para enseñar de forma creativa y la facultad de ser paciente para comprender que cada persona aprende a un ritmo diferente. Tener la habilidad de propiciar un ambiente adecuado y confortable en cada clase; fomentar el uso adecuado de la tecnología en cuanto a la información, educación y entretenimiento se refiere. Finalmente, concientizar a los estudiantes que el aprendizaje de un idioma extranjero es una herramienta esencial en este mundo globalizado, lleno de retos y objetivos cada vez más exigentes.

## **1.2. Periodo de la Actividad Laboral**

En el área de la docencia especialmente, se considera importante para una institución educativa, mantener el mismo grupo de maestros y maestras durante un tiempo inespecífico, ya que cada organización tiene una misión y visión que el cuerpo colegiado va haciendo propio a lo largo de los años. Igual de importantes son la experiencia y las competencias que se van adquiriendo en el transcurso del tiempo en cada campo de trabajo. La estabilidad laboral que proporciona un ambiente seguro donde se puede planificar un futuro a largo plazo, esto desarrolla en el

docente un mayor sentimiento de lealtad y compromiso no sólo con la empresa sino también con los estudiantes y los padres de familia, permitiendo que los docentes tengan la oportunidad de asumir funciones de liderazgo y contribuir al crecimiento y progreso de la unidad educativa. Además de cultivar una relación afectiva necesaria en este campo de trabajo, desde el momento en que el docente asume que trabaja en la formación no sólo cognoscitiva, sino en la educación en valores de niños, adolescentes y jóvenes de pregrado que en muchos casos buscan en la escuela, colegio, universidad, un lugar donde refugiarse porque probablemente vienen de entornos diferentes en cada familia. Piaget (1977), postula que “el pleno desarrollo de la personalidad sobre sus aspectos más intelectuales es indisociable del conjunto de relaciones afectivas, sociales y morales”. A primera vista, la maduración de la personalidad parece depender, principalmente, de factores afectivos. Formar personalidades independientes moralmente solamente es posible a través de la educación.

Como docente activa en el área de idiomas, con una experiencia de más de dos décadas impartiendo la enseñanza de inglés, francés y español; actualmente,5 en pleno ejercicio de la profesión en la Unidad Educativa Instituto Americano de La Paz, desde 2019, se pudo evidenciar un antes y un después de la educación tradicional y lo que la pandemia por el Covid-19 forzó a todos los docentes a enfrentar de manera inmediata, la educación virtual. Sin embargo, una de las ventajas de ser educador es saber reinventarse una y otra vez contra todo pronóstico y aplicar lo aprendido durante estos más de dos años de confinamiento, pandemia y educación a distancia. Estas herramientas adquiridas en el camino de la actualización constante, son empleadas con el propósito de hacer que las clases sean diferentes, dinámicas, tecnológicas y que puedan adaptarse a cualquier entorno y a cualquier contenido académico. Estas aplicaciones que ahora pueden llevarse al aula y que en un principio eran un reto aprenderlas, adaptarlas y enseñarlas a los estudiantes ahora son un instrumento de gran apoyo para, como es el caso de la presente memoria profesional, diversificar la enseñanza-aprendizaje de idiomas con el uso, por ejemplo, de la gamificación de contenidos en las clases, logrando con ello, alcanzar de manera entretenida, objetivos propuestos en el plan de estudios de cada grado escolar.

En resumen, la familia, la escuela y la tecnología deberán ir siempre de la mano como co autores de la formación integral de cada ser humano, cada uno con un rol fundamental en la creación

de una sociedad donde la educación cumpla un papel esencial en el progreso de cada nación, más allá de todos los factores negativos que puedan impedir su desarrollo, la educación debe considerarse liberadora y constructora de seres independientes y aptos para enfrentar el diario vivir.

### **1.3. Instituciones donde se realizó la Actividad Laboral**

Como se mencionó en el anterior acápite, la autora de esta memoria profesional, tuvo la fortuna de brindar sus servicios en instituciones educativas de gran tradición y renombre en nuestro país, las cuales brindan una educación de calidad y calidez, aspectos que deben ser fuertemente requeridos a la hora de elegir un establecimiento que albergue lo máspreciado en cada familia, los hijos. Dejándoles como herencia una educación sostenible en el tiempo y herramientas que puedan ayudar al constante progreso en el ámbito personal y laboral en un ambiente grato donde no sea un estudiante más, por el contrario sea una persona única e importante cuyos educadores le acompañarán en el proceso formativo de la educación, así como también en valores éticos y morales.

Entre estas instituciones se puede mencionar:

#### **1.3.1. Colegio Boliviano Israelita CBI, La Paz (1996-2005)**

Eran los últimos días de mayo de 1939 cuando habían arribado a La Paz muchos inmigrantes israelitas huyendo del terror nazi. Cada familia traía por lo menos un niño. Todos ellos hablaban solo alemán. La situación se presentaba particularmente grave para los pequeños que, de alguna manera, tenían que estudiar, tras haber truncado sus estudios en el país de origen, entonces azotado por la furia nazi.

A principios de 1941 se presenta la solicitud para obtener autorización oficial para el funcionamiento de la Escuela, a la cual la Comunidad Israelita denominó ESCUELA BOLIVIANO-ISRAELITA, como muestra de agradecimiento al pueblo boliviano que había acogido hospitalariamente a los inmigrantes judíos. El Supremo Gobierno concedió la autorización y ese fue el punto de arranque.

A mediados de 1941, la Escuela se trasladó a la Av. 16 de Julio esquina Reyes Ortiz, planta alta, local éste mucho más amplio y en el cual los diferentes grados de Ciclo Primario tuvieron aulas independientes. Simultáneamente, se incrementó el número de alumnos hasta llegar a unos 100, entre los cuales se incorporaron ya algunos bolivianos. También entonces quedó establecido que no sólo podrían ser alumnos los hijos de los inmigrantes judíos, sino todos aquellos bolivianos que quisieran seguir las enseñanzas de idioma y tradiciones judías que se impartían en la Escuela, principalmente el conocimiento de la religión mosaica, así como el hebreo y la historia del pueblo de Israel.

En 1947 la Escuela se trasladó a la calle Aspiazu esquina Ecuador, Asumiendo la Dirección de Dr. Perschack a quien luego sucedió el Prof. Aharon y luego el señor Pail Hirsch, quien consiguió la autorización del Gobierno del Presidente Víctor Paz Estensoro para exhibir su denominación oficial de COLEGIO BOLIVIANO-ISRAELITA. Para entonces, el establecimiento había ampliado progresivamente su planta con los primeros cursos del Ciclo Secundario. Dicha autorización estaba amparada por la Resolución Suprema No. 57509, de 17 de julio de 1953.

El establecimiento tuvo necesidad de un local más amplio. De ahí trasladó su Ciclo Primario a una casa de la calle Cañada Strongest No. 1846, quedando el naciente Ciclo Secundario en la Av. 16 de Julio y Reyes Ortiz. Para entonces, asumió la Dirección del Colegio el Rab. Gunther Friedlander. En 1958, todo el colegio ocupó el local de la calle Cañada Strongest, dado que se había adquirido un edificio vecino a un lado y terrenos al otro lado, con lo cual al alumnado podía estudiar con mayor comodidad. Eran por entonces, 350 alumnos, de los cuales, en 1958 egresaron los primeros 7 bachilleres.

En 1971, asumió la conducción del Colegio el Prof. Lucio Berdeja Mendoza, iniciándose de esta manera, una nueva época, ya que por primera vez el establecimiento pasó a ser dirigido por un boliviano. En esa época, el alumnado llegó a 500. Más tarde, llegó a 680 alumnos, con un plantel de profesores de alto nivel y reconocido prestigio. A mediados de 1976, el Colegio experimentó dos acontecimientos importantes: fue reconocido como establecimiento educacional de la categoría “A” y se le concede la condecoración nacional de la “Gran Orden Boliviana de la Educación” en el grado de Oficial.

Han pasado 74 años desde que se dio inicio, con modestos cursos de castellano y materias elementales, a lo que hoy es el Colegio Boliviano-Israelita. Han egresado ya 58 promociones desde 1957 al 2015.

### **1.3.2. Universidad del Valle UNIVALLE, La Paz (2006-2014)**

Localizada originalmente en la ciudad de Cochabamba, Bolivia, ha obtenido, en cumplimiento de la Constitución Política del Estado, la Personería Jurídica mediante la Resolución Suprema 205336 de fecha 4 de noviembre de 1988, firmada por el entonces presidente constitucional de la República, Víctor Paz Estenssoro y el ministro de Educación. El Decreto Supremo aprobó el Estatuto Orgánico en sus setenta y ocho artículos y los Planes de Estudio de las carreras profesionales.

Desde su fundación en 1988, la Universidad del Valle se ha consolidado como una de las instituciones líderes en el sistema de educación superior boliviano.

### **1.3.3. Unidad Educativa Santa Ana, La Paz (2015-2017)**

El 14 de mayo de 1884, cinco hermanas de la Congregación “Hijas de Santa Ana”, dirigidas por la Provincial Sor A. Camila Valentini iniciaron sus labores de enseñanza y formación cristiana en la ciudad de Tarija. En ese entonces, se creó un curso infantil y los primeros cinco grados del nivel Primario. En ese tiempo, era el único Centro Educativo de la ciudad y dependía de la Junta Municipal, por lo que se tomó el nombre de “Escuela Municipal de las Educandas”.

En el año 1959, Sor Ana Rossina Galli, cuando estaba de Superiora de la comunidad, este centro educativo tomó el nombre de Colegio “Santa Ana”. El aporte de esta Congregación no sólo se cifró en la enseñanza, se proyectó hacia una formación integral- técnica, pues en esa época ya se tenía la Academia de Corte Confección y Bordado.

Después de la Guerra del Chaco, muchas niñas que quedaron huérfanas se cobijaron en el internado de las Hijas de Santa Ana; de igual manera, niñas y jóvenes de las provincias del departamento, que anhelaban seguir sus estudios en la ciudad, se cobijaron en este internado, encontrando en la casa de las Hermanas, un hogar acogedor impregnado de un gran espíritu de familia.

La función evangelizadora de la comunidad de las Hijas de Santa Ana es el eje que anima toda la labor educativa en la formación de niñas/os jóvenes auténticas, solidarias imbuidas de espíritu cristiano capaz de transformar nuestra sociedad, con la vivencia plena de valores humano-cristianos.

Después de haber transcurrido 136 años, el Colegio “Santa Ana”, forma parte de la historia del patrimonio cultural de nuestra ciudad, tiempo en el cual las hermanas y la Comunidad Educativa vive el carisma y la espiritualidad centrada en la figura de Santa Ana, Madre de la Virgen María y abuela de nuestro Señor Jesús, formando generaciones de estudiantes capacitados en conocimientos y valores católico cristianos.

#### **1.3.4. Escuela de Idiomas de la Fuerza Aérea EIFAB, Santa Cruz (2018)**

La Escuela de Idiomas de la Fuerza aérea Boliviana Regional Santa Cruz fue creada por el orden del día de Fuerza Aérea Boliviana N°41/16 en la ciudad de Santa Cruz el 30 de mayo de 2016 en las instalaciones del ex -Grupo Aéreo de Entrenamiento 21, que se encuentra ubicada en las dependencias de la III Brigada Aérea.

El Departamento V-EMGFAB previo estudio y planificación bajo la dependencia del Comando General de la FAB, dio por misión a la EIFAB “Impartir la enseñanza de Idiomas de Ingles como segunda lengua y otros que requieren a la institución, permitiendo a su Personal Militar, Administrativo de la FAB, familiares y población civil, a fin de satisfacer los requerimientos institucionales de la población”.

La EIFAB Santa Cruz, para el adecuado cumplimiento de su misión está conformado: por Director Regional, sección Evaluación, Sección Instrucción, Sección Administrativa, Profesorado y Alumnos.

EL aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, está diseñado a través de un sistema curricular intensivo, explicativo en el régimen interno del instituto en los siguientes aspectos: organización del aprendizaje en un periodo de 10 meses curso intensivo (militares) y 19 meses el curso avanzado y 24 meses curso regular, facilitando la comprensión de la expresión oral a través de la pronunciación de docentes altamente capacitados, con cursos realizados en los Estados Unidos.

El método con el que cuenta la EIFAB es el ALC (American Language Course) que consta de 34 libros distribuidos en seis niveles, con los cuales a la conclusión del mismo el alumno consigue obtener el certificado de captación otorgado por la dirección General de la EIFAB.

### **1.3.5 Universidad Central UNICEN, Santa Cruz (2018)**

La Universidad Central (UNICEN), fue fundada el 18 de enero de 1990 en la ciudad de Cochabamba, Bolivia. Constituyéndose así, en una de las primeras instituciones privadas al servicio de la educación y formación del profesional boliviano. Actualmente cuenta con 33 años de vida institucional.

Los logros y la calidad educativa de la universidad, permitieron a la UNICEN en noviembre de 1995, brindar sus servicios educativos en la ciudad de La Paz, constituyendo de esta forma a la primera Subsede de la red educativa de formación profesional UNICEN. Posteriormente, el 15 de junio del 2012 la universidad inició sus servicios educativos en la ciudad de Santa Cruz de la Sierra. Es así, que UNICEN estableció en tres principales ciudades de Bolivia un modelo educativo comprometido con el futuro laboral de sus profesionales.

En la actualidad, la Universidad Central (UNICEN), ha consolidado su Sede Central en la ciudad de Cochabamba y sus Subsedes en las ciudades de La Paz y Santa Cruz de la Sierra, sus carreras a nivel licenciatura cuentan con programas modernos basados en el modelo de “competencias” que permite al profesional titulado desempeñarse exitosamente en el área de su formación.

### **1.3.6. Centro Boliviano Americano CBA, La Paz (2019-2020)**

El Centro Boliviano Americano (CBA) creado el 2 de mayo de 1946, es una institución educativa privada, no lucrativa, autónoma y cultural, habiendo ganado actualmente el de ser la institución más importante en la enseñanza del inglés en Bolivia y una de las sobresalientes en Latinoamérica.

Se originó en un acuerdo bi-nacional Bolivia-Estados Unidos y el estatuto fue aprobado mediante Resolución Suprema No. 112269 del 31 de enero de 1962 expedida por el Ministerio de Educación y con el financiamiento inicial otorgado por el gobierno de los Estados Unidos a través de su Servicio Informativo y Cultural de los Estados Unidos (USIS).

En la década de los 60, el prestigio del CBA La Paz impulsó la creación de Centros similares, en las ciudades de Cochabamba, Santa Cruz, Sucre, Oruro y Potosí. Al cumplir 75 años el CBA de La Paz se ha constituido, sin duda alguna, en el mejor Centro de enseñanza del idioma inglés, y cuenta con cerca de 6.000 alumnos, tanto en su sede central y sus sucursales repartidas por toda la ciudad de La Paz y El Alto. Los alumnos reciben la más avanzada enseñanza del idioma inglés que se ofrece en Bolivia.

### **1.3.7. Universidad de Aquino Bolivia UDABOL, La Paz (2023)**

La Universidad de Aquino Bolivia, UDABOL, fue fundada en el año 1995, al amparo de la Resolución Secretarial No. 144. Seis años después, fue certificada como Universidad Plena mediante Resolución Ministerial 288/01 del 4 de julio de 2001 y posteriormente, fue ratificada por Decreto Supremo 1076 el 28 de noviembre de 2012.

Su primera sede fue inaugurada en la ciudad de La Paz, en el primer semestre de 1995; poco después, ese mismo año, se fundó la Sede de Oruro en septiembre. Gracias a la gran aceptación de la sociedad y los logros académicos obtenidos en los primeros años de gestión, a principios de 1999 comienza a funcionar la Sede de Cochabamba; y, por último, se funda la Sede Santa Cruz, en 2003.

UDABOL nació para dar respuestas y servir a Bolivia con el ejercicio de la investigación productiva desde la comunidad, a partir de un proceso educativo de Aula Abierta, teniendo como sustento e instrumento de formación en valores y extensión social, las Brigadas que lleva adelante en todas sus unidades académicas.

### **1.3.8. Unidad Educativa Instituto Americano AMERINST, (2019-al presente)**

El Instituto Americano fue creado en 1907 por la sociedad religiosa metodista estadounidense “The Board of Foreign Missions” de Nueva York por Francis M. Harrington, como representante de la Sociedad Misionera Metodista Episcopal y como experimentado educador, además de iniciar la obra congregacional, comenzó a gestionar la propuesta de un proyecto educativo ante el Ministerio de Justicia e Instrucción Pública, solicitando su protección y ayuda para organizar los colegios en La Paz y Oruro, comprometiéndose a desarrollar la enseñanza



primaria y secundaria conforme a las leyes, reglamentos, plan de estudios y programas dictados en Bolivia.

Ese proyecto educativo que se implantó en el país fue como una estrategia misionera para la evangelización y para lograr mayor receptividad de la sociedad. Además, por medio de la educación, se pretendía difundir los principios y valores morales y cristianos en los educandos. En ese propósito, encontró el consentimiento y apoyo del gobierno liberal, ya que, por una parte, respondía a las expectativas y postulados del proyecto liberal en su tarea de subvertir normas, valores e instituciones tradicionales, e incorporarlo al mundo moderno.

#### **1.4. Cargos Desempeñados**

Los cargos desempeñados en las diferentes instituciones mencionadas en el anterior punto son:

Colegio Boliviano Israelita, La Paz (1996-2005)

- Maestra de inglés.
- Asesora de curso nivel secundario.
- Facilitadora en la Escuela de Padres.

Universidad del Valle UNIVALLE, La Paz (2006-2014)

- Docente de inglés Carrera Ingeniería Comercial.
- Docente de inglés técnico Carrera Medicina.
- Docente de inglés Carrera Comercio Internacional.
- Docente de inglés técnico Carrera Informática.

Unidad Educativa Santa Ana, La Paz (2015-2017)

- Maestra de inglés nivel secundario.
- Miembro de la Comisión Disciplinaria.

Escuela de Idiomas de la Fuerza Aérea EIFAB, Santa Cruz (2018)

- Instructora de inglés técnico aeronáutico para estudiantes de la Fuerza Aérea.
- Docente de inglés comercial para estudiantes civiles.

- Docente auxiliar para la toma de exámenes Michigan English Test (MET).

Universidad Central UNICEN, Santa Cruz (2018)

- Docente de inglés Carrera Trabajo Social.
- Docente de inglés Carrera de Marketing y Publicidad.

Centro Boliviano Americano CBA, La Paz (2019-2020)

- Docente de inglés nivel intermedio (adolescentes).
- Docente de inglés nivel superior (jóvenes y adultos).

Universidad de Aquino Bolivia UDABOL, La Paz (2023)

- Docente de inglés, Carrera Medicina.
- Docente de inglés, Carrera Bioquímica.

Unidad Educativa Instituto Americano AMERINST, (2019-al presente)

- Maestra de inglés nivel secundario.
- Consejera de curso 4to. Grado de secundaria.
- Miembro de la Comisión Pedagógica de la unidad educativa.

## Área II.

### Determinación y Análisis del problema o Descripción de un caso de Estudio

#### 2.1. Introducción

El aprendizaje del idioma inglés es una habilidad fundamental en el mundo actual, donde la comunicación global se ha convertido en un requisito esencial en numerosos campos, desde el académico hasta el laboral. Una de las bases fundamentales para lograr una competencia efectiva en inglés es la adquisición y el dominio del vocabulario, así como la aplicación de lo aprendido en un contexto real en el diario vivir.

El dominio de una lengua extranjera como el idioma inglés, ha pasado de ser un privilegio a ser una necesidad en los diversos sectores económicos y educativos, esto se evidencia en su rol fundamental para acceder a información con fines académicos, en la ciencia, deporte, entretenimiento, entre otros. Maggioli y Painter-Farrell (2016) afirman que “El conocimiento del inglés garantiza el éxito de los estudiantes en un mundo globalizado”. En ese sentido, la globalización cambió de gran manera el aprendizaje del idioma inglés, e incluso esta se ha convertido en la causa principal por la cual el inglés ha cobrado relevancia a nivel mundial, siendo considerado actualmente el idioma universal.

El proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés ha evolucionado con el tiempo, y hoy en día, se reconoce la importancia de incorporar enfoques pedagógicos innovadores y efectivos que motiven a los estudiantes y les permitan retener y aplicar sus conocimientos de manera significativa. En este contexto, las actividades lúdicas se presentan como una herramienta valiosa para alcanzar estos objetivos.

Entre los modelos pedagógicos destacan el uso de la gamificación como estrategia lúdica, flip classroom y la generación de un buen ambiente académico, teniendo como fin desarrollar en su totalidad, las cuatro habilidades básicas del mencionado idioma: producción oral: speaking, comprensión auditiva: listening, producción escrita: writing, y comprensión lectora: Reading. Vongsila y Reinders (2016).

La gamificación en el aprendizaje del idioma inglés es una estrategia que utiliza elementos y mecánicas del juego para motivar e involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Con la gamificación, nuestro objetivo es crear un entorno de aprendizaje más atractivo y divertido que pueda aumentar la motivación de los estudiantes y mejorar su participación activa. Los juegos para aprender inglés pueden incluir elementos como puntos, niveles, desafíos, premios y concursos. Estos elementos se utilizan para involucrar a los estudiantes y fomentar la participación. Se pueden ganar puntos por cosas como completar actividades o lograr metas, y los estudiantes pueden competir entre sí para obtener la puntuación más alta.

Un juego también puede incluir elementos de historia y personajes, creando una narrativa o contexto en el que los estudiantes puedan sumergirse y participar. Esto puede ayudar a que el aprendizaje del idioma inglés sea más importante y relevante para los estudiantes. Los juegos tienen varias ventajas para aprender un idioma. Pueden aumentar la motivación de los estudiantes, ya que los juegos y los premios brindan incentivos adicionales para la participación y el progreso. Además, el juego puede promover un enfoque más activo e inclusivo del aprendizaje, lo que puede mejorar la retención de conocimientos y el desarrollo del lenguaje. Werbach & Hunter (2012) Agrupan los elementos del juego en tres niveles ordenados de mayor a menor nivel de abstracción. En el primer nivel, están las dinámicas que son la estructura implícita del juego y en las que se encuentran las emociones, la narración, la progresión, las limitaciones y las relaciones. En el segundo nivel, están las mecánicas que son los procesos básicos que hacen progresar la acción (el juego) y que consiguen el compromiso del alumno con los objetivos del aprendizaje. Se destacan los retos o desafíos, la competición, la cooperación, la retroalimentación y las recompensas. En el último nivel, están los componentes que son los elementos concretos del juego. Se destacan los logros, las insignias, los niveles, las tablas de clasificación, los bienes virtuales y los avatares, entre otros.

Para el presente trabajo de Memoria Profesional se tomará en cuenta tres actividades lúdicas propuestas para estudiantes de 4º año de secundaria de la Unidad Educativa Instituto Americano de La Paz; actividades que, a lo largo de las experiencias recolectadas a través de los años han demostrado mayor efectividad en el proceso de adquisición del idioma inglés, tanto en el aspecto del aprendizaje de vocabulario nuevo, como en el fortalecimiento de las estructuras gramaticales, así como en la práctica de la pronunciación de la lengua inglesa. Siendo que, la adquisición de vocabulario nuevo, la pronunciación de las palabras y la confusión de tiempos verbales, son algunas de las falencias en el área de inglés del grado 4º de secundaria del

establecimiento educativo Instituto Americano. Con la presente propuesta se pretende fortalecer las competencias lingüísticas necesarias para ser promovidos al grado inmediato superior.

Finalmente, se puede argumentar que realizar actividades lúdicas para aprender inglés es una estrategia efectiva para motivar e involucrar a los estudiantes. Al combinar elementos y mecánicas del juego, se crea un ambiente de aprendizaje más atractivo, divertido e inclusivo lo que puede mejorar la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades lingüísticas.

## **2.2. Identificación del Problema**

El reto que un docente debe afrontar en la enseñanza de contenidos es cada vez más difícil, ya que se enfrenta a nuevas generaciones de estudiantes cuyas prioridades son diferentes en cada contexto. Para un docente de idiomas puede tornarse aún más difícil, ya que deberá emplear todos los recursos lingüísticos posibles para hacer que la enseñanza de contenidos sea significativa.

A pesar de que año tras año existen diversos métodos y recursos, el docente siempre estará en busca de una alternativa que permita hacer más ameno y dinámico el aprendizaje del inglés. El desafío radica en encontrar actividades que sean atractivas y motivadoras para los estudiantes, que permitan reforzar los conocimientos adquiridos y que, al mismo tiempo, fomenten la práctica y el uso del idioma inglés de manera efectiva. En este caso de estudio, se propone el uso de tres actividades lúdicas que sean capaces de lograr estos objetivos y cómo pueden ser integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

## **2.3. Planteamiento del Problema**

En el contexto educativo actual de la unidad educativa Instituto Americano, el aprendizaje de la lengua inglesa se ha convertido en una necesidad fundamental para los estudiantes de cuarto grado de secundaria, objeto de este estudio. Sin embargo, muchos de estos estudiantes encuentran dificultades para adquirir las habilidades lingüísticas necesarias para comunicarse eficazmente en la lengua extranjera inglés.

Como en todas las áreas de estudio y teniendo en cuenta la edad de transición de los adolescentes de cuarto de secundaria, una de las principales razones de estas dificultades suele ser la falta de motivación y de participación activa en el proceso de aprendizaje. Las clases tradicionales, basadas en la memorización de vocabulario y la repetición de estructuras gramaticales, pueden resultar aburridas y desmotivadoras para los estudiantes.

Tomando en cuenta los lineamientos de la unidad educativa cuyo nivel de inglés de los estudiantes se basa en los parámetros de medición indicados por el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas (MCER), cuya escala mundial se caracteriza por la descripción y clasificación de las competencias de una lengua en los distintos niveles, a partir del Nivel A1 (Nivel básico de inglés) hasta el Nivel C2 (Nivel de usuario competente), podemos concluir que, es necesario explorar nuevas estrategias y enfoques pedagógicos que fomenten el compromiso y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, valiéndonos de herramientas, como en este caso de estudio, la aplicación de actividades lúdicas que no sólo empleen la pizarra tradicional, si no también el uso de la tecnología cuyo uso eficiente puede combinarse de manera efectiva, dinámica y divertida para la adquisición de conocimientos nuevos de manera significativa y real en la vida diaria.

Por lo tanto, el cuestionamiento principal de esta memoria profesional sería plantearse, ¿qué actividades de orden lúdico pueden aplicarse eficazmente como herramientas en el proceso del aprendizaje de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de cuarto de secundaria de la Unidad Educativa Instituto Americano de La Paz?

#### **2.4. Justificación**

La aplicación de actividades lúdicas como herramientas en el proceso de aprendizaje, práctica y adquisición de vocabulario del idioma inglés tiene diversas ventajas. Es menester citar a Carlino (2021) quien afirma que la relevancia del estudio consiste en “la posibilidad de aportar a algún debate en curso dentro de la comunidad de investigadores sobre ese tema”. Así que, en concordancia con la temática central y la línea de investigación bajo la cual se proyectó este estudio, las contribuciones que se harán a la Unidad Educativa Instituto Americano, al área de inglés y a la comunidad educativa en general, se remiten directamente al campo de la didáctica, la cual estudia, interviene y dirige el proceso de enseñanza, mediante principios y

procedimientos focalizados en la implementación de estrategias, que apuntan hacia el cumplimiento de los objetivos educativos, respondiendo de forma coherente a las necesidades de la educación contemporánea, siguiendo una dinámica y dialéctica que se fundamenta en el análisis crítico de la realidad y de las diferentes corrientes del pensamiento didáctico.

Las actividades de gamificación tienen un valor significativo dentro de un establecimiento educativo por varias razones. Inicialmente, la participación en actividades lúdicas permite a los estudiantes cultivar su aptitud social, que abarca la cooperación y la comunicación, al interactuar con sus compañeros en un entorno que es a la vez relajado y agradable. Además, fomentan el desarrollo de las habilidades cognitivas, incluidas la resolución de problemas y la creatividad, al plantear a los estudiantes desafíos que requieren un pensamiento crítico y la búsqueda de soluciones innovadoras. Estas actividades tienen el potencial de mejorar el bienestar físico y mental de los estudiantes, ya que son un medio para aliviar el estrés y estimular el bienestar emocional.

Las tres actividades lúdicas principales que se proponen en este trabajo pueden ayudar a los estudiantes de 4° de secundaria del colegio AMERINST, a otros cursos y grados, incluso a otros docentes de diferentes áreas de estudio. El propósito es que los estudiantes puedan recordar y comprender mejor el vocabulario de los contenidos de cada unidad, potenciar las reglas gramaticales, estimular al uso correcto de la ortografía y mejorar la pronunciación del idioma inglés, español o idioma nativo, aymara. Al ser actividades lúdicas que de acuerdo al criterio y/o necesidad del docente, pueden ser adaptadas a la situación u objetivo de los contenidos del plan de estudios, haciendo que el aprendizaje se vuelva divertido y significativo.

Además, estas actividades lúdicas pueden fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes, lo que puede mejorar su capacidad para comunicarse en inglés. “Los juegos son una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los alumnos en clase y facilitar el proceso de aprendizaje-enseñanza”. Parra (2019)

En resumen, dada su capacidad para facilitar la adquisición de habilidades sociales, cognitivas y emocionales de una manera que sea a la vez efectiva y agradable, las actividades lúdicas asumen un papel fundamental en el ámbito de la educación.

## **2.5. Objetivos**

### **2.5.1. Objetivo general**

El objetivo general del presente estudio, es proponer la utilización de actividades lúdicas como instrumentos dentro del proceso educativo de adquisición del idioma inglés por parte de los estudiantes de 4° grado de secundaria de la Unidad Educativa Instituto Americano.

### **2.5.2. Objetivos específicos**

Para alcanzar el objetivo general mencionado anteriormente, se mencionan los siguientes objetivos específicos:

- Implementar herramientas y plataformas tecnológicas que respalden la gamificación en el aula de inglés y faciliten el seguimiento del progreso de los estudiantes de 4° grado de secundaria.
- Fomentar la participación activa de los estudiantes al crear un entorno de competencia amigable mediante la asignación de puntos, niveles y recompensas por el logro de metas de aprendizaje.
- Evaluar periódicamente el impacto de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes, su motivación y su compromiso con el aprendizaje del inglés.

## **2.6. Marco Institucional**

### **2.6.1. Antecedentes de la unidad educativa**

El legendario “Instituto Americano” de La Paz, que forma parte de red de servicio educativo de la Iglesia Evangélica Metodista en Bolivia (IEMB), tiene una antigüedad de 116 años desde su fundación. El Colegio fue creado en 1907 por la sociedad religiosa metodista estadounidense “The Board of Foreign Missions” de Nueva York, a raíz del interés de sus miembros en lograr la introducción y la innovación de las por entonces nuevas corrientes de la educación integral en Bolivia, por una parte, y, por otra, con el objetivo de difundir los ideales de la moderna pedagogía de la época, sustentada en la formación integral de las personas,



propósito sintetizado en las siguientes tres variables fundamentales de la misión educativa: *Mente, Alma y Cuerpo*, trilogía que actualmente es el lema del Instituto Americano. Por esas innovaciones pedagógicas, el colegio llegó a constituirse en una sólida institución que viene contribuyendo a la formación de generaciones de bolivianos con una nueva concepción de la vida y de la realidad del mundo contemporáneo.

Durante más de cien años de interrumpido trabajo, el Instituto Americano de La Paz realizó innumerables e importantes aportes en beneficio de la educación boliviana, incorporando permanentemente novedosos métodos de enseñanza que fueron instituidos en el sistema educativo de todo el país. Las innovaciones que realizaba y continúa concretando el establecimiento son implementadas en base a la aplicación de los más modernos modelos de enseñanza que surgen en los Estados Unidos y otras naciones como Canadá e Inglaterra y que llegan a Bolivia por ser el Instituto Americano parte del sistema de interconexión mundial de educación metodista.

### **2.6.2. Características de la unidad educativa AMERINST**

Desde su creación hasta hoy el Instituto Americano viene aplicando la filosofía de su fundador, Francis Harrington, inculca a todos sus estudiantes principios dedicados al fortalecimiento de tres aspectos fundamentales de la formación integral: *Mente, Cuerpo y Alma*. Estos tres grandes principios que tiene el Instituto Americano, plasmados y entrelazados en el triángulo que los mantiene unidos en el escudo del colegio, han hecho del establecimiento un centro de enseñanza integral, donde se forman ciudadanos de bien para mejorar el presente y futuro del país.

En 1907, el colegio implementó la enseñanza en idioma inglés en el país, lo que permitió que muchos de sus graduados prosiguieran estudios superiores en el exterior y se convirtieran en competitivos profesionales a nivel internacional. Otro aporte destacable realizado por la institución fue la implementación de la Educación Comercial que permitía que los estudiantes sean preparados no sólo en las asignaturas humanísticas sino también en el ámbito de las actividades económicas, lográndose así que los graduados estén capacitados para ejercer funciones de alta responsabilidad en la banca y en diferentes empresas dedicadas a las actividades financieras, área en la que en Bolivia no se contaba con profesionales competitivos hasta antes de la innovación concretada en el Instituto Americano.

El Instituto Americano se enorgullece de haber sido el primer colegio boliviano en contar con un gobierno estudiantil, ejemplo que fue seguido por alumnos de diferentes establecimientos del país. Este hecho, también innovador en la nación, permitió que hasta la fecha se tenga siempre presente el respeto a la autonomía de la persona para elegir y ser elegida en forma democrática, buscando asimismo el respeto mutuo y la convivencia entre las diferencias.

En décadas posteriores a la creación del establecimiento, fueron intensificándose los servicios educativos y también implementándose los más modernos y prácticos métodos de enseñanza, que incluían la formación del estudiante en lo concerniente a valores culturales y cristianos, dándose énfasis a la perspectiva de “educar para la vida”, en el marco del cumplimiento de las metas trazadas como objetivos fundamentales de la educación metodista. El éxito fue tal que llevó a las autoridades nacionales a implementar los innovadores modelos del Instituto Americano en el resto de colegios y escuelas del sistema educativo nacional. Por sus trascendentales aportes a la educación nacional y a la patria toda, el Instituto Americano de La Paz es reconocido como una de las instituciones que más hicieron por el país, coadyuvando al progreso de Bolivia en diferentes tal como propio el problema y la búsqueda de la solución. El resultado de esa analítica actitud de clara conciencia social fue, nada más y nada menos, que la trascendental e histórica Revolución Nacional de 1952, que lideró el ex Amerinst Siles Zuazo junto a otros preclaros bolivianos, como el -casualidad o no-también ex Amerinst Juan Lechín Oquendo, dos ejemplos de vida que reflejan la calidad humana de la formación integral del -en justicia-prestigioso y, por antonomasia, revolucionario Instituto Americano de La Paz, que así demostró también ser alma mater de la democracia boliviana.

De lo anterior se desprende que el AMERINST fue cuna y modelo institucional del servicio educativo metodista, que sirvió como punto de partida de la extensión de la obra hacia otras regiones y departamentos de Bolivia. Aquello constituye una prueba más de que, en sus cien años de labor, el Instituto Americano de La Paz contribuyó significativamente al desarrollo de la educación boliviana y también coadyuvó a la gestación y concreción de algunas de las más importantes transformaciones sociales en beneficio del país.

### **2.6.3. Misión**

El AMERINST, como comunidad educativa, parte del pueblo de Dios que proclama el Evangelio y su Reino de justicia y liberación, forma, educa con calidad a la persona, varón y mujer, desde la realidad boliviana, para su participación solidaria y crítica en la transformación de la sociedad.

### **2.6.4. Visión**

Responde a las necesidades y expectativas de la sociedad y ofrece un servicio educativo integral actualizado, que promueva a la persona cristiana física y científicamente a ser constructor de sus aprendizajes y elevar el nivel de vida dentro de una sociedad justa y armónica.

## **2.7 Marco Teórico Conceptual**

### **2.7.1. Introducción**

El presente capítulo proporciona una visión general de los fundamentos teóricos y conceptuales que validan la investigación y los objetivos propuestos, abarcando tanto las contribuciones, como las limitaciones que presentan las teorías, como las investigaciones previas, que en varios niveles están relacionadas con el fenómeno objeto de estudio y el contexto particular en el que se implementa la propuesta de investigación.

La educación es fundamental para un mejor desarrollo del país, que se basa a través de un proceso de mediación docente lo cual el maestro es la persona principal que tiene el deber de coordinar y orientar el proceso de enseñanza para un mejor desempeño de la comunidad estudiantil. Vygotsky (1979).

Durante mucho tiempo en la educación hubo una barrera entre el docente y el estudiante, donde el profesor solo se limitaba a enseñar y el estudiante a aprender. En cierto modo, esa forma de transmitir conocimiento estaba bien. Pero si ponemos en consideración, herramientas más efectivas, esa relación entre alumno y maestro debe ser más íntima. Vygotsky (1979) da una definición acerca del mediador, “es aquel que incentiva de manera natural en el estudiante

mediante avances que en él no sucederían de forma espontánea y con esto logra un adelanto en su desarrollo”.

Hoy en día la educación es interpersonal, hay que tener en cuenta aspectos que antes no se tenían en consideración, este aspecto importante es la relación interpersonal entre el docente y el estudiante. Para que haya un desarrollo en el aula y una creciente calidad al momento de enseñar, hay que tener varios aspectos en consideración. El más importante, saber el método que se le facilita a un grupo de alumnos en específico, como grupo y como individuos, detectar las falencias, el estado de ánimo y psicológico del estudiante, detectar sus virtudes, sus fortalezas y su área especializada.

Es decir, la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera tiene como fin formar ciudadanos con competencias que le ayuden en el intercambio cultural, científico y tecnológico con otras personas y países del mundo.

Según Corrales Wade (2009) determina que la habilidad comunicativa del idioma es la práctica del mismo y que a través de ella el estudiante aprende a quién dirigirse, cómo dirigirse, que decir, que palabras y frases utilizar para ser comprendido adecuadamente cuando pretende comunicar una idea, un criterio, una pregunta. Así el estudiante se convierte en el constructor de su conocimiento. Por esta razón, con la gamificación se pretende buscar nuevas formas que permitan tanto al docente como al estudiante disfrutar de la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés y que a su vez se mejoren las habilidades comunicativas.

En la actualidad, una estrategia recientemente utilizada es la gamificación, que, acompañada o no por las tecnologías de la información supone una nueva oportunidad para redescubrir la enseñanza de lenguas extranjeras, en este caso el idioma inglés. La gamificación aporta una visión novedosa del proceso enseñanza-aprendizaje, proporcionando al docente una ocasión de crear actividades más divertidas y motivadoras para el estudiante.

Asimismo, Yang (2020) en su libro *The Effectiveness of Gamification on Student Engagement, Learning Outcomes, and Learning Experiences*, afirma que la gamificación es la aplicación de principios de diseño de juegos y la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos al juego. Por su parte, Contreras y Eguía (2018) en su libro *Experiencia de gamificación en aulas*, se

refiere esta como un proceso de mejora, con oportunidades para proporcionar experiencias de juego con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios.

En este sentido, el presente trabajo tiene la intención de ofrecer propuestas de carácter lúdico donde los objetivos del aprendizaje puedan adquirirse de manera distinta a la tradicional, como citan varios autores. La intencionalidad del mismo, radica principalmente en la habilidad de adquirir un aprendizaje significativo basado en el juego, cuyos objetivos lingüísticos sean previamente planificados y elaborados de manera atractiva, dinámica y creativa.

### **2.7.2. Enseñanza del inglés**

La enseñanza del idioma inglés es una parte importante del currículo educativo en muchas partes del mundo, debido a que el inglés es ampliamente utilizado como idioma de comunicación internacional en los negocios, la ciencia, la tecnología y la cultura pop. La enseñanza del idioma inglés permite a los estudiantes a adquirir habilidades lingüísticas valiosas, como la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura y la escritura en inglés. Además, la enseñanza del inglés proporciona a los estudiantes una mayor accesibilidad a los recursos educativos y culturales disponibles en inglés, como la literatura, la cinematografía, la música y las plataformas en línea.

Neubauer, Pavón y Ruiz (2022) exponen que en la actualidad la enseñanza del inglés persigue el objetivo de formar ciudadanos capaces de integrarse a una sociedad global, que exige el dominio de competencias lingüísticas para ubicar a las personas en posiciones ventajosas, que aseguren su inserción al mundo de los negocios y finanzas, academia, ciencia y demás ámbitos, indispensables para el desarrollo de la vida humana.

Por lo tanto, se puede concluir que la enseñanza del inglés debe ser versátil, integradora e innovadora, a través, como es esta propuesta de estudio, donde la aplicación de actividades lúdicas son herramientas muy útiles para alcanzar los objetivos lingüísticos que el aprendizaje del inglés requiere.

### **2.7.3. Marco común europeo de referencia para las lenguas (MCER)**

El Marco Común Europeo de referencia para las lenguas, mayormente conocido por sus siglas (MCER), es una escala mundial que se caracteriza por la descripción y clasificación de las competencias de una lengua en los distintos niveles, a partir del Nivel A1 (Nivel básico de inglés) hasta el Nivel C2 (Nivel de usuario competente). Los descriptores de cada escala están divididos en tres niveles, divididos en dos subniveles por nivel. Usuario básico, A1 y A2. Usuario independiente, B1 y B2. Usuario competente, C1 y C2. La finalidad de estos descriptores es medir el dominio de un idioma en una persona, permitiendo a las instituciones educativas y empresas alrededor del mundo mayor claridad de la categoría a la que pertenecen sus estudiantes o colaboradores de manera más objetiva y fiable.

Los estudiantes del ciclo secundaria del Instituto Americano están clasificados de acuerdo a esta escala de referencia del MCER, en tal sentido, los estudiantes del 4° de secundaria pertenecen al nivel B1 (nivel intermedio).

### **2.7.4. Currículo base del sistema educativo Plurinacional de Bolivia (SEP). Educación Secundaria Comunitaria Productiva - 4° Año De Escolaridad**

El programa de estudio del SEP es un documento que guía y encamina el proceso de enseñanza-aprendizaje. En su contenido se incluyen los conocimientos universales, saberes propios de las Naciones y Pueblos Indígena Originarios (NPIOs), objetivo holístico de nivel, perfiles de salida de nivel; además de los perfiles de salida por año de escolaridad que enmarca las habilidades, capacidades y potencialidades que se espera que las y los estudiantes aprendan en cada etapa de su proceso formativo, revitalizando la lengua originaria. Prioriza con énfasis la lectura, escritura, expresión oral y razonamiento lógico matemático. Promoviendo el pensamiento lógico racional, esencial en la toma de decisiones.

La estructura curricular plantea cuatro campos de saberes y conocimientos. Cada uno contiene en su interior determinados ejes articulares que orientan el sentido de los conocimientos.

- El Campo Vida Tierra Territorio ordena los conocimientos en función de la recuperación del sentido de la vida con la Madre Tierra, orienta hacia una relación armónica y

complementaria evitando la tendencia destructiva del actual modo de la vida capitalista globalizado.

- El Campo Ciencia, Tecnología y Producción está orientado a que las disciplinas coadyuven a romper la dependencia económica de un nuevo país intentando adaptar, potenciar y producir tecnologías propias y pertinentes aplicadas a nuestra realidad.
- Campo Cosmos y Pensamientos construye a la descolonización de la mentalidad colonizada incorporando una visión intercultural de mutuo aprendizaje entre distintas cosmovisiones de la vida y formas de comprender la espiritualidad.
- El Campo Comunidad y Sociedad está orientado a recuperar la vida comunitaria y sus valores para contrarrestar la tendencia individualista, de carácter autodestructivo de crisis de valores y violencia de la sociedad actual. A este campo específico pertenece el área de Lengua Extranjera Inglés (LEX).

Con la aplicación de este modelo educativo el enfoque del área de Lengua Extranjera Inglés es Comunicativo dialógico y Textual, esto quiere decir que:

- Es comunicativo dialógico porque se promueve el intercambio de mensajes entre sujetos de manera permanente, a partir de situaciones reales y horizontales tomando en cuenta que el ser humano como habitante de la Madre Tierra y el Cosmos ejercita comunicación con todos los otros seres utilizando diversidad de códigos. Estas diversidades de códigos empleados en el acto comunicativo no necesariamente son convencionales, sino propios y hasta a veces particulares de las comunidades.
- La unidad de análisis es el texto y lo textual hace referencia a todo mensaje hablado o escrito en el que se utilizan diversidad de códigos, los cuales tienen sentido para quienes participan del acto comunicativo.

La Unidad Educativa Instituto Americano de La Paz, fiel a los lineamientos del sistema de educación regular del Estado Plurinacional de Bolivia, y acorde a los preceptos que la caracteriza dentro de su propia ideología de la Iglesia Metodista, aplica en sus planes de estudio del área de Lengua Extranjera Inglés, los parámetros del Marco Común Europeo de referencia para las lenguas MCER, el currículo base del Ministerio de Educación y del Sistema Educativo Metodista, dando prioridad en la carga horaria al idioma inglés, asumiendo la importancia y relevancia que el aprendizaje de una lengua extranjera posee en el mundo moderno.

### **2.7.5. Competencias lingüísticas**

La competencia lingüística es la inteligencia más universal y común en toda especie humana. Considera que las médulas de tal tipo de inteligencia son la fonología y la sintaxis, mientras que la semántica y la pragmática se relaciona más con la inteligencia lógico-matemática y la inteligencia interpersonal. Según Gardner (2008) define a la competencia lingüística “como aquella que permite procesar información de un sistema de símbolos para reconocer la validez fonológica, sintáctica o semántica en un acto de significación de esa lengua”.

En efecto, la enseñanza-aprendizaje es el resultado de un enfoque curricular basado en competencias, la competencia en comunicación lingüística se refiere al uso correcto de la propia lengua en diferentes contenidos, en circunstancias comunicativas diversas y como instrumento de comunicación oral, escrita de aprendizaje y de socialización, conlleva a conocer las reglas del funcionamiento del sistema de la lengua y las estrategias para poder interactuar de la mejor manera.

De hecho, para la comunicación en el idioma inglés, el desarrollo de esta competencia debe potenciar la comprensión y la expresión oral y escrita tales como en la escritura, los debates, en los textos creativos, clases expositivas, dramatizaciones y lecturas de cuentos en voz alta, estas pueden ser algunas de muchas estrategias y actividades que permitan que los estudiantes utilicen de manera activa y efectiva las habilidades lingüísticas correctas a cada situación de comunicación, por lo tanto para aprender el idioma inglés o cualquier otro idioma que se aleje de la lengua materna es necesario desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas ya mencionadas.

Por lo tanto, una herramienta significativa para alcanzar estas competencias es la aplicación de actividades de recreación que puedan facilitar el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas necesarias para un óptimo aprendizaje del idioma inglés.

### **2.7.6. La gamificación**

El término gamificación proviene del anglosajón gamification, es decir, va coherente con el juego que en inglés es game. Es relativamente un concepto moderno que se lo empleó en el mundo empresarial y se ha extendido a muchos más ámbitos como el de la educación. Este concepto fue utilizado por primera vez por el diseñador de juegos Nick Pelling (2002) y fue



acuñado como una herramienta para mejorar la interfaz de los usuarios a través de elementos de juego, con el fin de "hacer las transacciones electrónicas más agradables y parecidas a los juegos" como se cita en Spanellis *et al.*, (2016).

La gamificación también se ha utilizado en contextos educativos para optimizar el aprendizaje. Según Dichev y Dicheva (2017), consiste en utilizar las características de los juegos en entornos educativos para promover el aprendizaje. La gamificación tiene como objetivo promover la motivación y la participación activa en los estudiantes, de la misma manera como los juegos consiguen hacerlo, según Simões *et al.* (2013). Además, la gamificación tiene el potencial de crear entornos de aprendizaje significativos, debido a la introducción de objetivos que le dan un propósito al hecho de aprender, de manera que el aprendizaje se vuelve significativo para el estudiante.

Las actividades de gamificación pueden resultar altamente beneficiosas para brindar la solución a uno de los grandes retos de las instituciones educativas, se puede crear ambientes favorables de aprendizaje en la que los estudiantes puedan adquirir un aprendizaje al desarrollar actividades basadas en juegos se pueden impulsar cambios de hábitos tanto en los estudiantes como en los docentes, estos cambios pueden hacer que los estudiantes mejoren su rendimiento académico desarrollando las competencias lingüísticas.

La gamificación en la educación, se presenta mediante la aplicación de recursos tales como juegos, dinámicas, elementos, etc., que permiten al docente, modificar o moldear el comportamiento y desenvolvimiento de los estudiantes dentro del aula, pues al ser niños o adolescentes en pleno desarrollo de sus habilidades, pueden presentar dificultades para concentrarse, motivarse e incluso sentirse cómodos en ciertos ambientes de la escuela.

Es así que, basados en los conceptos sobre gamificación mencionados anteriormente, se puede deducir que las actividades que se proponen en esta Memoria Profesional, pueden colaborar de manera eficiente la adquisición de nuevos conocimientos y fortalecer los contenidos aprendidos previamente.

### **2.7.7. Fases de la gamificación**

Huang y Soman en su libro "A practitioner's guide to Gamification of education" (2013), establecen cinco pasos para el proceso de gamificación: comprensión del público objetivo y el contexto, definición de los objetivos de aprendizaje, estructura de la experiencia, identificación de recursos y la aplicación de elementos de Gamificación.

Oxford Analytica (2016) afirma que la gamificación debe incluir una serie de libertades, lo cual supone una alternativa a las metodologías pedagógicas tradicionales. En primer lugar, está la libertad de fallar. Esto significa que la gamificación permite que los estudiantes cometan errores y aprendan de los mismos, ya que estos errores estarán acompañados con pequeñas consecuencias que impulsan la superación. Una segunda libertad es la de experimentar, ya que la gamificación facilita espacios en los que los estudiantes pueden crear estrategias o descubrir piezas de información por ellos mismos. La tercera libertad es la de esforzarse, ya que la gamificación incluye periodos de actividad intensa intercalados con pausas en las que los estudiantes pueden reflexionar sobre su actuación en las actividades gamificadas. Finalmente, está la libertad de expresarse, lo cual involucra la libertad de adoptar diversas identidades para analizar los problemas desde diferentes perspectivas.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los estudiantes, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

- Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.
- Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.

- Escalado de niveles: se define una serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.
- Desafíos: competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.
- Obtención de premios: bienes que se dan al jugador o jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo.

De acuerdo con lo expuesto, Álvarez (2015) afirma que la clase de inglés puede llegar a convertirse en la favorita de los estudiantes, debido al valor del entretenimiento que confiere el juego, como un factor que combinado con la educación optimiza los modelos de enseñanza, generando vínculos con los gustos e intereses del estudiantado.

Finalmente, se puede afirmar que el ser humano disfruta más del aprendizaje de conocimientos mientras estos se realizan de una forma amena, competitiva y colaborativa. Tal como se presenta en las tres opciones propuestas en este caso de estudio, donde se puede evidenciar que, de acuerdo a los autores mencionados, la gamificación no sólo tiene un fin lúdico, si no que, mediante juegos se pueden alcanzar los objetivos pedagógicos planificados y fortalecer las habilidades lingüísticas requeridas para aprender un idioma.

## **2.8. Marco Metodológico**

Existen numerosas estrategias y metodologías distintas para la enseñanza del inglés como segundo idioma, dependiendo del nivel de los estudiantes, sus requisitos y sus objetivos. Algunos enfoques predominantes incluyen el enfoque comunicativo, que hace hincapié en la comunicación e interacción diarias en inglés, así como el enfoque basado en tareas, que implica ejecutar tareas prácticas y significativas en inglés para cultivar el dominio del idioma. También se pueden emplear tecnologías y herramientas educativas, como aplicaciones móviles, juegos y plataformas en línea, para mejorar la experiencia de aprendizaje del inglés. En resumen, la enseñanza del inglés como segundo idioma es un componente integral de la educación contemporánea debido a su pertinencia en el mundo actual y a la oferta de diversas oportunidades para los estudiantes.

### **2.8.1. Enfoque comunicativo**

El método comunicativo es un enfoque educativo cuyo énfasis se centra en ayudar a los estudiantes a utilizar un idioma distinto del materno en diversos contextos, considerando de gran relevancia el aprendizaje de las funciones de la lengua.

El objetivo de este modelo didáctico es capacitar a la persona que está aprendiendo un segundo idioma para ser capaz de producir una comunicación real, tanto oral como escrita, con otros hablantes de esa lengua extranjera, en este caso, el inglés. Para cumplir con este objetivo, los docentes de inglés, utilizarán textos, grabaciones y diversos materiales con los que realizarán actividades que buscarán imitar con la mayor fidelidad posible situaciones que el estudiante pueda vivir fuera del aula. Desde una conversación básica en un supermercado hasta la exposición de sus pensamientos en un círculo de amigos o compañeros de clase.

La base de esta metodología está en que la comunicación es un proceso que se realiza con un objetivo concreto en una situación determinada. Para lograr una comunicación exitosa no es suficiente con que los estudiantes que están aprendiendo el idioma inglés memoricen listas interminables de vocabulario, reglas gramaticales o excepciones al uso de determinadas palabras u oraciones, es necesario que aprendan a utilizar correctamente esos conocimientos en un contexto auténtico.

Por eso, el enfoque comunicativo se sirve de actividades, proyectos, juegos y tareas reales en las que la lengua extranjera sirva como vehículo para alcanzar un fin, fomentando la interacción entre los estudiantes y el desarrollo de dinámicas comunicativas en la que los participantes reciben retroalimentación.

Para los expertos en docencia el enfoque comunicativo para aprender idiomas permite:

- Fomentar las habilidades comunicativas de los estudiantes.
- Aumentar la motivación para el aprendizaje de un idioma.
- Desarrollar habilidades sociales, mejorar la autoestima y cohesión del grupo al trabajar en equipo para avanzar en el aprendizaje.
- Capacitar al estudiante para utilizar ese segundo idioma en un entorno comunicativo real.

Hymes, en 1972, mencionado por Pilleux, definió la Competencia Comunicativa como la «capacidad que el discente adquiere de saber usar con propiedad una lengua llevándole a distinguir las diversas situaciones sociales posibles», referido a saber usar las funciones de la lengua en situaciones comunicativas sociales.

De este modo tenemos la Competencia en Comunicación Lingüística usada para ordenar nuestro pensamiento (Comprensión), usada para expresar nuestro mundo interior (Expresión) y usada para relacionarnos en sociedad (Relación).

### **2.8.2. Enfoque cualitativo**

La investigación cualitativa surgió en el siglo XIX, al mismo tiempo en que nace la corriente del positivismo, lo que produjo diferentes vicisitudes para la investigación cualitativa. Para los años 60 y 70 los investigadores de las ciencias humanas replantearon el hecho de que las investigaciones solo tenían sentido si eran verificables en la experiencia y en la observación, dando lugar a otros métodos de investigación que permitieran comprender la compleja y cambiante realidad social (Rodríguez, 2011).

Piza *et al.* (2019) establece que los métodos cualitativos resultan convenientes para “conocer, aprender e instruirse sobre la vida de las personas, su comportamiento, las relaciones sociales, los sistemas de reproducción, etc. Incluyen además diversidad de técnicas y procedimientos”. Este método permite que los investigadores hagan parte de las experiencias de los participantes que son objeto de estudio con el propósito de incidir en sus realidades para posteriormente analizar e interpretar como se constituye el conocimiento ante esta nueva realidad, esa flexibilidad que otorga el método de investigación cualitativa también permite establecer y mantener una doble perspectiva analítica que enriquecerá el proceso de análisis.

La investigación cualitativa ofrece la oportunidad de concentrarse en una variante de la investigación explicativa, lo que nos permite plantear una hipótesis en virtud de la disparidad en los grupos que atribuyen causalidad, lo que facilita el establecimiento del análisis correlacional entre los grupos, por lo tanto, para este proyecto se eligió el enfoque cualitativo con el propósito de demostrar cómo las tres actividades de gamificación propuestas en este estudio permiten desarrollar y fortalecer el aprendizaje significativo del idioma inglés en los

estudiantes de 4° de Secundaria de la Unidad Educativa Particular Instituto Americano de La Paz, Bolivia.

### **2.8.3. Población**

La Unidad Educativa AMERINST cuenta con 116 años de antigüedad y pertenece al Distrito 2 de la ciudad de La Paz, bajo la doctrina de la Iglesia Metodista en Bolivia desde su inicio inculcado por su Fundador Francis Harrington. Cuenta con dos turnos, mañana y tarde, en sus niveles, Inicial en Familia Comunitaria, Primaria Comunitaria Vocacional y Secundaria Comunitaria Productiva.

Cuenta con una población estudiantil de 2000 estudiantes aproximadamente, en todos sus ciclos y turnos. El presente proyecto se ejecutará en los estudiantes de cuarto grado del nivel Secundaria Comunitaria Productiva del turno mañana particular.

### **2.8.4. Muestra**

Para la aplicación del proyecto se seleccionará tres cursos del 4to.grado de Secundaria Comunitaria Productiva, los cuales están conformados por jóvenes y señoritas de 15 a 16 años de edad. Cada curso seleccionado posee 32 estudiantes como promedio con un nivel de inglés B1 de acuerdo a los parámetros de medición del MCER) Marco Común Europeo de referencia para las lenguas.

### **2.8.5. Técnicas e instrumentos**

Los instrumentos de evaluación son la clave para la mejora continua en el aprendizaje del inglés. Además, nos permiten obtener un diagnóstico puntual de las habilidades de los estudiantes para generar estrategias personalizadas, ubicarlos en el nivel que mejor se ajuste a sus necesidades de aprendizaje y darles seguimiento a sus progresos en el idioma.

Para saber si las formas de evaluación que se están empleando son realmente efectivas, sencillamente se debe considerar que la estructura ideal de un programa de inglés se compone de tres tipos de evaluación:

**Diagnóstico inicial:** denominado también de colocación. Como su nombre lo indica, sirve para ubicar a los alumnos en el nivel que inglés que mejor se ajuste a sus conocimientos, habilidades y dominio del idioma.

**Seguimiento de progreso:** se encarga de monitorear los alcances, avances y progresos del alumno, del mismo modo en que permite detectar limitaciones, debilidades o áreas de oportunidad.

**Proficiencia:** determina el nivel actual del estudiante a partir de su grado de desempeño en el idioma inglés en diferentes contextos (personal, académico y laboral).

Además, es importante no confundir los instrumentos de evaluación con calificaciones: al evaluar, se está aplicando estrategias de análisis para tomar decisiones enfocadas a la mejora continua. Las calificaciones, en cambio, solamente son una representación cuantitativa del nivel de dominio en el idioma.

### **2.8.6. Observación participativa**

Cohen y Manion (1990, como se citó en Berrocal *et al.*) presenta unas características distintivas de la investigación acción como propósito para el aula de clase como es:

- a) Es un medio para remediar problemas diagnosticados en situaciones específicas o para mejorar situaciones específicas.
- b) Es una estrategia de formación permanente para el profesor, dotándolo de nuevas técnicas y métodos para una mayor documentación y conocimiento de la realidad del aula.
- c) Es una forma interesante de introducir métodos innovadores en las escuelas.
- d) Es una buena oportunidad para mejorar las estructuras de comunicación entre los profesores en ejercicio y los investigadores académicos, así como una forma útil de remediar el fracaso de la investigación tradicional para dar oportunidades de cambio reales y recetas claras.
- e) Es una alternativa global a los modelos tradicionales de hacer ciencia.

Los propósitos de la observación participativa instan a que los docentes transiten por la senda de la investigación de tal manera, que les permita diagnosticar y remediar situaciones específicas de su contexto escolar con el firme propósito que los profesionales de la educación continúen formándose, dando soluciones a las necesidades escolares de sus estudiantes para que desde allí gesten procesos de innovación, de nuevos conocimientos en las aulas de clase y de esta manera sus innovaciones sirvan de referente e inspiración para otros docentes. Por ello, este proyecto optó por incorporar la investigación acción como su eje movilizador, puesto que, esta centra su atención en brindar alternativas de solución de situaciones concretas en contextos específicos que son propios y característicos de los escenarios educativos. Se comprende que el contexto educativo, cuenta con amplias particularidades, permite la incorporación y fusión de las ciencias interdisciplinarias, para este caso la integración de la didáctica, la pedagogía y la tecnología que son propicias para la orientación innovadora del conocimiento desde la asignatura de inglés.

## **2.9. Sección Propositiva**

El sistema educativo boliviano está conformado por el subsistema de educación regular, el subsistema de educación alternativa y especial y el subsistema de educación superior de formación profesional (Ley de la Educación N° 70 Avelino Siñani Elizardo Pérez, sancionada en 2010 y reglamentada en 2011). El subsistema de educación regular comprende los niveles de educación inicial en familia comunitaria, primaria vocacional, secundaria comunitaria productiva.

La Unidad Educativa Particular Instituto Americano ubicada en la zona de Sopocachi de la ciudad de La Paz, funciona en dos turnos, mañana y tarde, en todos los ciclos del Sistema de Educación regular del Estado Plurinacional de Bolivia. Cuenta con una población estudiantil de más de dos mil estudiantes desde el ciclo inicial en familia comunitaria hasta el ciclo secundaria comunitaria productiva. Al ser una unidad educativa fundada por pioneros metodistas norte americanos, una de sus fortalezas es la importancia que le otorgan a la enseñanza del idioma inglés, teniendo una carga horaria que duplica la del sistema regular, lo que permite que tanto los docentes del área y los estudiantes se beneficien con el tiempo que se dedica a la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés desde los primeros años de infancia hasta el bachillerato técnico humanístico con especialidad en técnico medio aplicado al 5° y 6° año de secundaria.



Para el presente estudio se tomó en cuenta la población del 4° grado de secundaria, paralelos A, B y C del turno de la mañana cuya formación en el idioma inglés, tomando en cuenta los parámetros del Marco Común Europeo de referencia para las lenguas (MCER), alcanza el nivel B1 (nivel intermedio). Este grupo etario está conformado por adolescentes entre varones y mujeres en un rango entre 15 y 16 años de edad. Esta muestra intencional es descrita por Hernández y otros (1991) como aquella población determinada que puede ayudar a buscar unos resultados esperados.

### **2.9.1. Proceso de elaboración de las actividades**

Las tres actividades propuestas en esta intervención pretenden apoyar la adquisición de vocabulario nuevo, fortalecer las estructuras gramaticales y practicar la pronunciación del idioma inglés. Por tal motivo, se precisa una revisión de los contenidos donde se identificaron las falencias y de acuerdo a ello, se prepara el material necesario y requerido para cada actividad, como ser, dispositivos móviles con acceso a internet, marcadores o tizas de diferente color, listas o fichas de palabras variadas de acuerdo al nivel del grupo de participantes, en ese caso, Nivel B1 (intermedio).

### **2.9.2. Ejecución de las actividades propuestas**

Una vez que se cuenta con el material necesario, se procede a la ejecución de las actividades propuestas mediante un cronograma preparado y establecido de acuerdo a la carga horaria de la asignatura de inglés, tomando en cuenta las necesidades del estudiante y del docente con respecto a los contenidos a reforzar, practicar o fortalecer a través de una actividad lúdica, haciendo que el aprendizaje sea divertido y significativo.

### **2.9.3. Evaluación**

Finalmente, se realiza la evaluación de acuerdo a los objetivos propuestos en cada actividad, así como la retroalimentación y revisión de los objetivos que no se pudieron alcanzar, esto con la finalidad de validar los resultados obtenidos, los logros, dificultades y el comportamiento de los estudiantes hacia las propuestas lúdicas realizadas en las clases de inglés.

## **2.9.4. Presentación de las actividades propuestas**

### **2.9.4.1. Actividad 1: Emoji-Whatsapp**

Objetivo comunicativo:

- Crear cuentos o historias breves a través de emojis (íconos)
- Contar o relatar experiencias de la vida real.

Objetivo Lingüístico:

- Uso adecuado de conectores en inglés.
- Aplicación del tiempo pasado simple (simple past) y pasado continuo (past continuous).

Objetivo Socio-cultural:

- Adaptar las historias a los cuentos tradicionales americanos en inglés.

Desarrollo de la actividad:

Emoji-whatsapp se desarrolla a través del uso del celular, al cual, los estudiantes están perfectamente familiarizados.

Como su nombre lo indica y dependiendo de los objetivos propuestos para cada actividad, se pueden emplear de distintas maneras, siempre de forma divertida y llamativa para los estudiantes. Se dan las instrucciones detalladas antes de iniciar el juego, verificando que toda la clase entienda el objetivo y el desarrollo del juego, así como la mecánica de obtención de premios o puntaje al ganador/a.

Para el desarrollo de la actividad tomaremos en cuenta vocabulario que sea útil en la narración de un cuento breve.

- Se utiliza el grupo de WhatsApp del curso para la participación de todos los estudiantes.
- Se solicita a cada estudiante que utilice su celular con datos para acceder al juego.
- Se establece un tiempo límite de la actividad de acuerdo al criterio del docente, 5 minutos para dar las instrucciones, 30 minutos sería ideal para realizar la actividad lúdica, 10 minutos para la retroalimentación y evaluación del desempeño de los/las participantes.

- El maestro envía uno o varios “emojis” (íconos) al grupo, como ejemplo para cerciorarse que todos hayan entendido el juego. Este debe ser claro y debe estar de acuerdo al nivel de conocimiento del idioma que posee la clase.

Ejemplo:

Figura 1 Emoji-WhatsApp



Fuente: Elaboración propia.

- Una vez recibido el mensaje graficado por “emojis”, el estudiante debe escribir una frase en el tiempo verbal que el docente indique, con la finalidad de ir construyendo frases para la elaboración de un cuento breve. Ejemplo:

***A bomb exploded in a church and some injured people were taken to the hospital in an ambulance.***

- El primer estudiante en enviar la respuesta correcta, bien escrita y sin errores de ortografía o sintaxis, recibe un punto, el cual va acumulando a lo largo del juego.
- La veracidad de la respuesta estará bajo la responsabilidad del docente, ya que se validará como respuesta correcta la precisión o aproximación de la misma.
- Al finalizar se suman los puntos ganados y se otorga un premio al ganador.
- Se realiza la retroalimentación, haciendo notar que no es importante enviar la respuesta primero sino enviar la respuesta sin errores y que se pueden emplear sinónimos en caso de desconocer una palabra exacta.
- Finalmente, se deben utilizar las frases, creadas por los estudiantes, en oraciones para formar el cuento breve.

**Recomendaciones.** - Esta actividad se puede adaptar a cualquier aspecto lingüístico que se necesite o desee reforzar, desarrollar, practicar o fortalecer, ya sea, vocabulario, gramática,

sintaxis o semántica, en cualquier idioma. Los estudiantes deben estar conscientes que el propósito de la actividad es divertirse aprendiendo.

La creatividad se verá altamente requerida en el momento que el estudiante necesite escribir una palabra, una oración o enviar un emoji según lo solicitado. Asimismo, encontrar todas las variantes creativas para que esta actividad incentive a la participación de los estudiantes que no pueden expresarse de forma oral pero que tienen otras habilidades como la escritura veloz a través del celular. Motivar el trabajo en equipo especialmente para aquellos que les cuesta interactuar con el resto de la clase pero que mediante el juego pueden desempeñar mejor sus habilidades y destrezas.

### 2.9.4.2. Actividad 2: Dominó

Objetivo comunicativo:

- Mencionar los alimentos en inglés.

Objetivo Lingüístico:

- Vocabulario relacionado con la comida.

Objetivo Socio-cultural:

- La comida típica en las festividades de EEUU.

Desarrollo de la actividad:

Dominó es una actividad lúdica divertida que se puede desenvolver dentro del aula y requiere el uso de la pizarra, tizas o marcadores en el caso necesario. Se divide el grupo de estudiantes por filas logrando formar 2 grupos, los cuales deberán estar sentados hasta que llegue su turno de participación.

Las instrucciones deben darse claramente a todo el curso para evitar confusiones y mala comunicación.

- Se prepara con anticipación el tema que desea reforzar, fortalecer o simplemente practicar, en este caso el vocabulario relacionado con los alimentos.
- Esta palabra no debe repetirse en el mismo grupo, debe estar escrita correctamente y se debe respetar el orden de la estructura del juego, vale decir la similitud física del dominó jugado originalmente con fichas, en forma horizontal y vertical.
- Se debe utilizar la última letra de la palabra escrita previamente y cumplir con las instrucciones establecidas.
- Para la otorgación de puntaje, se tomará como válidas solamente las palabras que cumplan con las reglas ya mencionadas con anterioridad.
- Se dividirá el pizarrón en dos, una mitad para cada equipo. Si es posible, emplear tizas o marcadores de distinto color para cada equipo.
- El primer estudiante de cada fila o de cada grupo debe salir al pizarrón, en la parte superior izquierda deberá escribir, en forma horizontal, una palabra relacionada con las

prendas de vestir. el siguiente estudiante, sale inmediatamente después de que el primero le entregue la tiza o el marcador y escribe otra palabra utilizando la última letra de la palabra escrita en la pizarra, pero en forma vertical, por ejemplo, LETTUCE.

- El siguiente estudiante del grupo o fila en participar, escribirá un alimento utilizando la última letra de la palabra “lettuce”, por ejemplo, “eggs”. Y así sucesivamente, hasta terminar con todos los participantes o por límite de tiempo de un minuto. Siempre a criterio del docente.

Ejemplo:

Figura 2 Dominó.



Fuente: Elaboración propia.

Una vez finalizada la participación de cada grupo o del tiempo otorgado, el docente deberá revisar todo lo escrito por cada grupo, se corregirá los errores con los mismos estudiantes y se contará las respuestas correctas.

Se debe completar la actividad en 30 minutos y dedicar 10 minutos a la retroalimentación, resaltando las veces que los estudiantes utilizaron una palabra en singular o plural. Se otorga puntos al equipo ganador y el equipo perdedor puede escribir oraciones con las palabras erradas por los miembros del grupo.

**Variaciones.-** Se puede jugar con sustantivos, adjetivos, verbos irregulares, verbos en tiempo pasado simple, verbos en pasado participio, etc.

**Comentario.** - Mediante esta actividad dinámica y divertida se pretende reforzar en el estudiante el trabajo en equipo. Se fomenta la adquisición de vocabulario nuevo. Esta actividad permite interactuar a los estudiantes entre sí en una competencia amigable y estimular positivamente a los alumnos que no acostumbran salir al pizarrón o no se sienten cómodos dentro de un determinado grupo. Nos facilita, como docentes, detectar las falencias de nuestros estudiantes respecto del vocabulario, de la conjugación de verbos, ortografía, etc. Al ser una actividad dinámica podemos reforzar los valores de respeto, empatía y solidaridad entre los estudiantes.

### 2.9.4.3. Actividad 3: Spelling Mix

Objetivo comunicativo:

- Deletrear palabras simples y compuestas en inglés.

Objetivo Lingüístico:

- El alfabeto.

Objetivo Socio-cultural:

- Los concursos de deletreo en Estados Unidos (Spelling Bee)

Desarrollo de la actividad:

Spelling Mix es una variante del Spelling Bee, donde el deletreo es la característica más importante del juego. Esta actividad tiene como propósito principal fortalecer la destreza del deletreo y la pronunciación en inglés. De igual manera pretende desarrollar en los estudiantes la capacidad de emplear el deletreo en inglés utilizando palabras en español.

El Spelling Mix debe ser previamente preparado por el docente ya que se buscará palabras de acuerdo al nivel de conocimientos del curso, vale decir, nivel básico, intermedio o avanzado para que el aprendizaje o el reforzamiento sea significativo y atractivo para el estudiante.

El docente tiene que explicar la dinámica del juego con instrucciones muy claras y concisas para evitar confusiones.

- De acuerdo al número de estudiantes, el juego puede durar 30 minutos y 10 minutos para la retroalimentación.
- Se puede dividir el curso de acuerdo a la cantidad de estudiantes en grupos, por filas o a veces los mismos estudiantes desean competir un género con el otro, vale decir, varones contra mujeres.
- El docente prepara con anticipación una lista de palabras en español y en inglés; los participantes que saldrán de a uno por grupo, deberán escoger una palabra sin mirarla, o escogerán un número de la lista de palabras.



- El docente tiene que decir la palabra elegida en voz alta. Esta palabra puede ser, por ejemplo: HELICÓPTERO, el estudiante tendrá que deletrear la palabra pronunciando las letras en INGLÉS, no en español. Ejemplo:
- Se otorga puntos a las respuestas correctas.

Lo importante del juego es la capacidad que tenga el estudiante de visualizar la palabra en español, pero deletrearla en inglés. Si la elección de la palabra es en inglés, el deletreo también debe ser en inglés. Por ejemplo: COMPREHENSIVE. Se valora sobre todo la pronunciación, así como la ortografía.

Ejemplo:

*Figura 3 Spelling Mix.*



Fuente: Elaboración propia.

En caso de error, el participante debe ceder su turno al otro equipo, dándole la oportunidad de tener ventaja porque ya conoce la palabra elegida. Gana el equipo con más puntos acumulados y a criterio del docente se entregará un premio a todo el equipo o una penitencia al equipo perdedor.

**Recomendaciones.** - Si bien esta actividad, a primera vista, puede ser confusa, es bastante interesante porque el estudiante desarrolla la capacidad de pensar en ambos idiomas sin recurrir a la traducción que en este caso no es necesaria, ya que se evalúa la pronunciación y la

ortografía. Este juego fomenta la concentración y la participación bajo presión. Estimula el conocimiento de vocabulario nuevo y se fortalece la ortografía en ambos idiomas. Es aplicable al inglés, francés, etc. mientras lo importante sea reforzar la pronunciación y la participación de manera divertida.

## 2.9.5. Cronograma de actividades

Tabla 1 Cronograma de actividades

AGOSTO	Semana 1 Del 1 al 4	Evaluación diagnóstica de nivel al curso 4° A de Secundaria.
	Semana 2 Del 7 al 11	Revisar los contenidos para reforzar los conectores en inglés, el tiempo pasado simple y continuo.
	Semana 3 Del 14 al 18	Presentar las actividades a la Coordinadora de Área del nivel para su aprobación.
	Semana 4 Del 21 al 25	Aplicar la actividad lúdica <b>Emoji-whatsApp</b> en el horario de las clases de inglés. Retroalimentación.
SEPTIEMBRE	Semana 1 Del 4 al 8	Evaluación diagnóstica de nivel al curso 4° B de Secundaria.
	Semana 2 Del 11 al 15	Identificar el vocabulario sobre la comida.
	Semana 3 Del 18 al 22	Realizar una investigación breve sobre los platos típicos en las festividades de EEUU.
	Semana 4 Del 25 al 29	Aplicar la actividad lúdica Dominó en el horario de las clases de inglés. Retroalimentación.
OCTUBRE	Semana 1 Del 3 al 6	Evaluación diagnóstica de nivel al curso 4° C de Secundaria.
	Semana 2 Del 9 al 13	Clasificar el vocabulario sobre la comida y los alimentos.
	Semana 3 Del 16 al 20	Realizar una investigación breve sobre los platos típicos en las festividades de EEUU.
	Semana 4	

	Del 23 al 27	Aplicar la actividad lúdica Dominó en el horario de las clases de inglés. Retroalimentación.
NOVIEMBRE	Semana 1 Del 30 al 3	Recopilar los datos obtenidos de la aplicación de las 3 actividades lúdicas.
	Semana 2 Del 6 al 10	Realizar una evaluación final sobre el alcance de las propuestas sugeridas.
	Semana 3 Del 13 al 17	Registrar los resultados obtenidos, los alcances, logros y falencias de la intervención para realizar las futuras correcciones y mejoras de las actividades propuestas.

Fuente: Elaboración propia.

## 2.10. Sección Conclusiva

El uso de la gamificación en la educación ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. La gamificación se basa en la aplicación de elementos de juego en el contexto educativo y se ha utilizado en diversas áreas del conocimiento, incluyendo la enseñanza de idiomas como el inglés. Al incorporar técnicas mecánicas y dinámicas de los juegos, como acumulación de puntos, escalado de niveles y desafíos, se fomenta el aprendizaje activo, la creatividad y la colaboración. Además, la gamificación permite a los estudiantes experimentar, fallar, esforzarse y expresarse de manera libre y segura. En resumen, la gamificación es una herramienta pedagógica innovadora y efectiva que puede aumentar la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, y mejorar la calidad de la educación en general.

## Área III.

### Análisis de la Experiencia Profesional.

#### 3.1. Pertinencia de la malla curricular con la experiencia profesional

En la actualidad, la globalización y la internacionalización en todos los campos y áreas han generado una gran demanda de profesionales con habilidades lingüísticas y culturales, y la carrera de Lingüística e Idiomas se ha convertido en una opción atractiva para aquellos que buscan desarrollar estas habilidades.

La importancia de la malla curricular de la carrera de Lingüística e Idiomas es fundamental en la formación académica de los estudiantes en esta área, ya que les permite adquirir las competencias, habilidades y conocimientos necesarios para desenvolverse eficazmente en el mundo laboral.

Materias como Fonología, Fonética, Taller de Lenguaje, Lingüística Descriptiva, entre las más importantes, fueron de gran ayuda en la formación académica durante los años de estudio de la carrera, así como en la ejecución de la profesión en el campo laboral. Dichas materias permitieron el desarrollo del conocimiento en áreas donde el aprendizaje de un idioma va de la mano con la formación integral, por ejemplo, el aprendizaje de un "lenguaje nuevo" como lo es la simbología de la materia de Fonética, esencial en el reconocimiento de sonidos de las palabras de un idioma extranjero.

Será importante mencionar que la malla curricular incluye cursos, talleres y seminarios que involucran la aplicación práctica de los conocimientos y habilidades adquiridos en el aula. Así como, la formación no sólo en el campo lingüístico si no también en el ámbito cultural de los anglo o franco parlantes con experiencias gratas como ser entrevistas, visitas, charlas, de personajes extranjeros que se desarrollan en diferentes actividades en nuestro país y que compartieron sus conocimientos y tradiciones de su propia cultura.

### **3.2. Aprendizaje en el proceso de la actividad profesional**

La experiencia de más de dos décadas en el campo de la educación permite a la autora de esta memoria profesional, expresar con certeza que el aprendizaje es y será continuo mientras dure la labor en la formación de generaciones de estudiantes. Asimismo, resaltar que este proceso ayuda a los docentes a desarrollar habilidades en áreas específicas, como la tecnología educativa y la pedagogía. La tecnología educativa se ha convertido en una parte integral de la enseñanza de idiomas, y los docentes que están capacitados en el uso de herramientas tecnológicas pueden mejorar significativamente la calidad de la enseñanza. Por otro lado, la pedagogía se refiere a las teorías y prácticas de enseñanza, y los docentes que tienen una comprensión profunda de la pedagogía pueden desarrollar planes de contenidos más efectivos y crear un ambiente de aprendizaje más positivo para los estudiantes.

La enseñanza de idiomas es un campo que está en constante evolución, y los profesionales de la educación deben mantenerse actualizados con las últimas tendencias y metodologías para garantizar que sus estudiantes reciban la mejor educación posible. Además, el aprendizaje también puede ocurrir en el aula misma. Los docentes pueden observar a otros profesionales en acción, realizar trabajo colaborativo para intercambiar ideas, o experimentar con nuevas técnicas y actividades para involucrar a los estudiantes en el aula y hacer que el aprendizaje sea significativo.

Finalmente, se puede aseverar que el docente de idiomas tiene la fortaleza de adaptarse a su entorno y la capacidad de ser creativo en la aplicación de sus conocimientos y el uso de diversas herramientas como en este caso de estudio, herramientas lúdicas que ayuden en el proceso de adquisición de un nuevo idioma de una manera divertida y dinámica.

### **3.3. Sugerencias para mejorar la formación profesional en Lingüística e Idiomas**

El profesional formado en la Carrera de Lingüística e Idiomas deberá tener una formación académica pertinente para enfrentar un mundo laboral bastante competitivo. A continuación, se presentan algunas sugerencias para mejorar la formación profesional en esta área:

Es importante que los estudiantes tengan la oportunidad de aplicar los conocimientos que adquieren en la universidad en situaciones reales. Por ejemplo, se pueden ofrecer talleres que enseñen habilidades prácticas como la traducción, la interpretación o la enseñanza de idiomas y que puedan aplicarse en instituciones públicas y privadas.

Incorporar tecnología educativa que puede mejorar significativamente la calidad de la enseñanza de idiomas. Se pueden incluir herramientas de aprendizaje en línea, software de traducción y herramientas de colaboración en línea para que los estudiantes puedan interactuar con otros estudiantes y profesionales de todo el mundo.

Los programas de intercambio pueden ser una excelente manera para que los estudiantes de Lingüística e Idiomas experimenten diferentes culturas y contextos lingüísticos. Esto les permitirá desarrollar habilidades lingüísticas y culturales valiosas y mejorar su empleabilidad.

Sería muy importante que los estudiantes también aprendan sobre el mundo de los negocios, la comunicación empresarial y el comercio internacional. Se pueden incluir cursos que enseñen

habilidades como la redacción de informes, la negociación y la presentación en público para que los estudiantes estén mejor preparados para trabajar en contextos empresariales.

Fomentar la investigación es esencial para el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Se puede ofrecer oportunidades para que los estudiantes realicen investigaciones en sus áreas de interés y presenten sus hallazgos en conferencias y publicaciones académicas.

Finalmente, las prácticas profesionales o también conocidas como pasantías, podrían aportar un gran beneficio en el desarrollo de la expresión en público, así como motivar la capacidad de trabajar con diversos grupos de estudiantes de diferentes edades y fortalecer el dominio de aula.

## Referencias bibliográficas

- C. Álvarez (2015). *La gamificación en el aula*. España: Editorial Stoa.
- Berrocal, E., Exposito, J., (s.f.). Unidad 3 el proceso de investigación educativa II - investigación-acción. facultad de ciencias de la educación universidad de Granada.  
14[https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio\\_Berrocal\\_de\\_Luna/Master\\_files/UNIDAD%202%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf](https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%202%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf)
- Carlino, P. (2021). El apartado Relevancia en los proyectos de investigación: algunas observaciones a partir de la revisión de proyectos de tesis en curso. Material de cátedra para uso del Taller de escritura de proyecto de investigación de la Maestría en Formación Docente de la Universidad Pedagógica Nacional de Argentina, 2, 1-5.
- Corrales Wade, K. (2009). Construyendo un segundo idioma. El constructivismo y la enseñanza del L2. *Zona Próxima*, núm. 10, julio, 2009, pp. 156-167 Universidad del Norte Barranquilla, Colombia
- Contreras, F. (2018). La Gamificación como estrategia de aprendizaje para mejorar el desempeño académico en estudiantes de tecnología. *Revista Educ@rnos*, 8(31), 27 – 39.
- Corrales-Wade, K. (2009). Construyendo un segundo idioma. El constructivismo y la enseñanza del L2. *Zona Próxima*, 156-167.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: the theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.
- Hernandez Sampieri, Roberto (2014). *Metodología de la investigación*, sexta edición, McGraw Hill Education, México, 2014, pp.2-21.
- Huang, W. y Soman, D. (10 de diciembre de 2013). *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education*. University of Toronto  
<https://github.com/Quejao/metep/blob/master/Papers/A%20Practitioner%E2%80%99s%20Guide%20To%20Gamification%20Of%20Education.pdf>
- Maggioli y Painter-Farrell (2016) *Developing Materials for Teacher Education*

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicacionesdirecciones/Politicalinguisticas/publicaciones/fla/Libro%20de%20Oro%20del%20Foro%20de%20Lenguas%20de%20ANEP.pdf#page=107>

Ministerio de Educación de Bolivia. Planes y programas - Nivel Secundaria. Educación Regular 2023 <https://red.minedu.gob.bo/documento/recurso/4297>

Ministerio de Educación - Viceministerio de Educación Alternativa y Especial (2010) Ley 070 Avelino Siñani - Elizardo Pérez. Serie: Documentos Normativos. La Paz - Bolivia

Neubauer, A., Pavón, S. Á., y Ruiz, M. Á. N. (2022). La diversidad sociocultural y lingüística en el desarrollo curricular: un estudio comparado en España, Finlandia e Irlanda. *Revista Española de Educación Comparada*, (41), 65-83.

Oxford Analytica. (2016). *Gamification and the Future of Education*. Recuperado de:

<https://www.worldgovernmentsummit.org/api/publications/document?id=2b0d6ac4-e97c-6578-b2f8-ff0000a7ddb6>

Parra, D. J. L. (2009). Las necesidades educativas especiales como necesidades básicas. Una reflexión sobre la inclusión educativa. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*, 39(3-4), 201-223.

Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of “gamification”.... *Funding Startups (& other impossibilities)*. Available at: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>

Piaget, J. (1977). *O julgamento Moral na criança*. SP: Mestre Jou.

Pilleux, M. (2001). Competencia comunicativa y análisis del discurso. *Estudios filológicos*, (36), 143-152.

Piza N., D., Amaiquema, F., A., y Beltrán G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Revista Conrado*. Volumen, 15, pp.455-459. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1162>

Rodríguez-Cajamarca, L. P., García-Herrera, D. G., Guevara-Vizcaíno, C. F., y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391. DOI: 10.35381/r.k.v5i1.788

Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6



- learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345-353.  
<https://dl.acm.org/doi/10.1016/j.chb.2012.06.007>
- Spanellis, Agnessa & Dörfler, Viktor & Macbryde, Jillian. (2016). Gamification and innovation: a mutually beneficial union. Recuperado de:  
[https://www.researchgate.net/publication/306364960\\_Gamification\\_and\\_innovation\\_a\\_mutually\\_beneficial\\_union](https://www.researchgate.net/publication/306364960_Gamification_and_innovation_a_mutually_beneficial_union)
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Critica/ Grijalbo.
- Vongsila & Reinders (2016). Making Asian Learners Talk: Encouraging Willingness to Communicate. *RELC journal*, 117. <https://www.researchbank.ac.nz/bitstream/handle/10652/3553/article%20-%202016%20-RELC>
- Werbach , K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press,
- Yang, Kenneth C. C. (2020). The Effectiveness of Gamification on Student Engagement, Learning Outcomes, and Learning Experiences January. DOI:10.4018/978-1-6684-3710-0.ch077.