

UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE ARTES LIBERALES Y EDUCACIÓN

LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICACIONALES DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 6° AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE UNA ESCUELA PRIVADA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUL

TRABAJO DE TITULACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO PREVIO A OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: ERIKA COELLO IBARRA

NOMBRE DEL TUTOR: MSc, ISAAC AUGUSTO CAICEDO VERA

SAMBORONDÓN, MAYO 2023

Resumen

El uso de la gamificación en la educación se ha convertido en una tendencia emergente y ha demostrado ser una estrategia de metodología activa efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento dentro del contexto de la educación. Bajo la línea de la innovación educativa, la creación de actividades gamificadas genera interés en las nuevas generaciones de educandos quienes, debido a la pandemia por SARS-CoV-2 cambiaron su perspectiva sobre cómo aprender. Bajo esta premisa, el presente estudió tuvo como objetivo determinar de qué manera el uso de la gamificación influye en el desarrollo de habilidades comunicacionales del inglés. Para ello, se aplicó una metodología con enfoque cuantitativo, de tipo correlacional causal, no experimental y transaccional a través de la aplicación de dos cuestionarios adaptados del modelo DMC (dinámicas, mecánicas y componentes). Los resultados indican que valor del coeficiente de correlación de Spearman es 0.763 y el valor "sig" es de 0.000 evidenciando que existe una correlación positiva fuerte y significativa entre las dos variables del estudio concluyendo que el uso de la gamificación es efectivo en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés en los alumnos de 6° año de Educación Básica.

Palabras claves: gamificación, innovación, metodología activa, desarrollo, habilidades comunicacionales del inglés.

Abstract

The use of gamification in education has become an emerging trend and has proven to be an effective active methodology strategy to improve motivation and performance within the context of education. Under the line of educational innovation, the creation of gamified activities generates interest in the new generations of learners who, due to the SARS-CoV-2 pandemic, changed their perspective on how to learn. Under this premise, the present study aimed to determine how the use of gamification influences the development of English communication skills. For this purpose, a methodology with a quantitative, causal correlational, non-experimental and transactional approach was applied through the application of two questionnaires adapted from the DMC model (dynamics, mechanics and components). The results indicate that Spearman's correlation coefficient value is 0.763 and the "sig" value is 0.000 evidencing that there is a strong and significant positive correlation between the two variables of the study concluding that the use of gamification is effective in the development of English communication skills in 6th graders.

Key words: gamification, innovation, active methodology, development, English communicative skills.

Introducción

El juego ha acompañado al ser humano desde la antigüedad habiendo evolucionando en su práctica de acuerdo a los cambios generacionales, los contextos y los avances tecnológicos. El juego para el aprendizaje permite un desarrollo integral en los estudiantes de educación básica general. Caballero (2021). Según (Estela & Ravina , 2020) el uso de los videojuegos son la puerta abierta para niños y jóvenes a una educación de calidad que propone el cambio de paradigma hacia la innovación de la enseñanza y el aprendizaje, el desarrollo tecnológico y la buena comunicación en el campo en donde se ejerza su aplicación.

La gamificación no es un fenómeno nuevo según (Artero, 2013) y lo reconoce como la integración de dinámicas de juego en entornos no lúdicos; sin embargo es en estos últimos años cuando ha comenzado su expansión en el estudio de su aplicación en contextos específicos. Autores como (Martínez, 2019) sostienen que la ludificación estimula el desarrollo de habilidades organizativas y propicia la interacción entre los alumnos con sus pares además de generar un aprendizaje significativo.

En el campo de la educación Ortiz-Colón (2018) manifiesta que dar respuesta alos intereses y expectativas de las generaciones más jóvenes en este contexto es una tarea de los docentes y las instituciones educativas que a través de técnicas innovadoras permitan generar espacios de aprendizaje más atractivos. Para (Robert, 2018), la gamificación y el empleo de videojuegos; así como otros juegos educativos pueden ofrecer una alternativa motivadora y crear un ambiente lúdico para el aprendizaje. Estos procesos se han convertido en una opción necesaria para fomentar la participación de los estudiantes y promover un mayor compromiso con el proceso educativo-que genera un espacio lúdico

para el aprendizaje.

De acuerdo con (Álvarez Contreras, 2022) si el aprendizaje de un idioma como el inglés se apoya en la gamificación y el uso educativo de videojuegos, el estudiante puede enriquecer su vocabulario, desarrollar habilidades de lectura, análisis situacionales y conversacionales; además de permitir al estudiante superar el miedo a cometer errores y a experimentar con el idioma de manera creativa.

Planteamiento del problema

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) a través de su informe *From rights to country levelaction* [De los derechos a la acción a escala nacional], el 41 % de los Estados Miembros difunden la educación bilingüe, multicultural e intercultural formando a docentes en materia de competencias lingüísticas y comunicacionales, culturales y tecnológicas que promuevan y apoyen el desarrollo de un aprendizaje de calidad.

El inglés con enfoque comunicativo constituye uno de los principales lineamientos en el Currículo Priorizado para la Emergencia del Área de inglés propuesto (Ministerio de Educación, 2021) sugiriendo que el lenguaje se aprende mejor como un medio para interactuar y comunicarse y no como un conjunto de conocimientos que se memoriza. Para (Robert, 2018) los procesos de gamificación y el empleo de videojuegos u otros juegos educativos se presentan como una alternativa motivadora para generar espacios interacción y oportunidades para fortalecer lashabilidades comunicacionales del inglés.

A partir de una observación áulica a la clase de inglés del 6° Año de Educación Básica de una escuela privada de la ciudad de Guayaquil, se evidencia el escaso uso de

técnicas de gamificación que motiven a los estudiantes a comunicarse en inglés desvelando así la necesidad de reforzar las cuatro destrezas de este segundo idioma: Listening, Speaking, Reading y Writing consideradas en el enfoque comunicacional delos lineamientos y principios básicos señalados por el Ministerio de Educación (2020) en la propuesta curricular para Lengua Extranjera.

El análisis del árbol de problemas usado para este estudio determinó que en la praxis dentro del aula, la tarea necesita un involucramiento de los estudiantes en actividades que supongan un reto para ellos y así puedan cumplir su proceso de aprendizaje.

La poca preparación que tienen los docentes sobre la gamificación evidencia la desmotivación que estos tienen por innovar en sus clases retrasando la puesta en práctica de un paradigma hacia la innovación de la enseñanza y el aprendizaje. El exceso de trabajo que implica elaborar el material digital para la gamificación, ocasiona que los estudiantes usen únicamente los recursos bibliográficos y no encuentren actividades que promuevan la comprensión significativa de estos textos.

A esto se suman los planes de unidad con actividades pasivas limitadas a un texto literario por los cuales las destrezas del idioma se ven limitadas a ser potenciadas a través de ejercicios que supongan su práctica. Los ejercicios de Listening y Speaking se dan a través de preguntas y respuestas que pretenden proponer una interacción dentro del aula ajustada a los ejercicios del texto. Por otro lado, los ejercicios de Reading son comúnmente desarrollados en la unidad sin proponer ejercicios que desafíen a desarrollar la producción escrita o Writing.

Por último, el docente teme perder el dominio del grupo de estudiantes debido a la indisciplina que la aplicación de actividades gamificadoras pudiera causar dentro del aula y hacer que los estudiantes confundan la actividad académica con una actividad recreativa y que los objetivos académicos propuestos para el aprendizaje desvíen su enfoque dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

En virtud de lo anterior, el presente estudio busca dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿De qué manera la gamificación influye en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés en estudiantes de 6° Año de Educación Básica de una escuela privada en la ciudad de Guayaquil, Ecuador?

Por consiguiente se plantean las preguntas específicas:

- ¿Cómo incide la gamificación en la innovación de las clases inglés de losestudiantes de 6° Año de Educación Básica?
- ¿Cómo contribuye la gamificación en el desarrollo de las habilidades de listening, speaking, reading, writing en los estudiantes de 6° Año de Educación Básica?
- ¿Cómo influye la gamificación en la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de 6° Año de Educación Básica?

Objetivos

El tema propuesto tiene el siguiente objetivo general:

- Determinar la influencia de la gamificación en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés en estudiantes de 6° Año de Educación Básica deuna escuela privada en la ciudad de Guayaquil, Ecuador.

A su vez, se sugieren los siguientes objetivos específicos:

- Demostrar la influencia de las dinámicas de la gamificación en la innovación de las clases inglésde los estudiantes de 6° Año de Educación Básica.
- Explicar la manera en que la mecánica de la gamificación contribuye con el desarrollo de lashabilidades de listening, speaking, reading, writing en los estudiantes de 6° Año de Educación Básica.
- Establecer la influencia de los componentes de la gamificación en la comprensión de textos eninglés en los estudiantes de 6° Año de Educación Básica.

Hipótesis

Es importante mencionar que debido a las clases virtuales por la pandemia SARS-CoV-2, los estudiantes tuvieron un acercamiento a diferentes herramientas digitales, por estos factores las técnicas usadas en el proceso de enseñanza ameritan una innovación (Lion, 2020). Por tal motivo esta investigación plantea la siguiente hipótesis:

La gamificación influye significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés en estudiantes de 6° Año de Educación General Básica enuna escuela privada de la ciudad de Guayaquil-Ecuador.

Revisión de la literatura:

Antecedentes

La gamificación surge en el 2002 a manos del británico Nick Pelling como una herramienta para los negocios con el objetivo de aplicar conceptos de juego en las interfaces de usuarios de las aplicaciones creadas para hacer las transacciones electrónicas más agradables y rápidas. A partir del 2011, la gamificación es vista como

una alternativa de metodología activa enfocada en potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego tomando el uso de elementos del diseño de juegos en contextos que no están relacionados con el juego" Deterding,Dixon, Khaled, y Nacke, 2011, p. 10 citados en (Ortiz-Colón, Jordán, & Miriam).

Según (Quintana & Prieto Jurado, 2020) en su estudio "La realidad de la gamificación en educación primaria" considera una muestra intencional de alumnos y docentes de cinco centros educativos de España que involucran experiencias de gamificación en sus aulas. A partir de su investigación con enfoque mixto, se estudió el grado de aplicación de sistemas gamificados en el proceso de aprendizaje en la educación primaria en España tomando como referente a 182 alumnos inmersos en un sistema de gamificación real.

Los instrumentos aplicadosfueron cuestionarios y entrevistas estructuradas y semiestructuradas que recopilaron datos cuantitavitos y cualitativos evidenciando que el compromiso del alumnado ante escenario de juegos aumenta en un 81% y el 73% del alumnado valora la relación juegos-contenidos.

Por otro lado, (Vergara Pajera, Nielsen Niño, & Niño Vega, 2021) en su estudio "La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia" identificó el impacto del uso de material educativo gamificado en el fortalecimiento de la macrodestreza de Speaking en inglés en la población considerada para esta investigación.

El estudio tuvo un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, con prueba inicial yfinal, que logró demostrar cómo la producción oral mejoró en 50 estudiantes de unainstitución educativa colombiana. Los resultados proyectaron un rango alto de aprendizaje, con un

factor de Hake de 0,736.

Los estudiantes mejoraron su rendimiento académico en la expresión oral en inglés, y aspectos de: gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario concluyendo que a través del material educativo gamificado, los juegos y la interacción con sus pares, los estudiantes pueden fortalecer la destreza de Speaking, Listening, Reading yWriting, encontrar una mejor comprensión del contenido en inglés y así adquirir conocimientos, habilidades y destrezas, que les permiten fortalecer su desarrollo cognitivo.

Asimismo, (Gonzalez Cabrera & Castro Villalobos, 2022) González-Cabrera (2022) en su estudio "Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera" aplicado en una escuela primaria de la ciudad de Cuenca, Ecuador, exploró los efectos de la gamificación en el desarrollo de la destreza de la escritura en inglés como lengua extranjera en los estudiantes.

El diseño fue cuantitativo de tipo descriptivo y se basó en el análisis estadístico de los resultados de pruebas basadas en actividades de escritura y calificadas a través de una rúbrica validada aplicadas antes y después de una intervención de diez semanas cuyos resultados demostraron que existió un avance estadísticamente significativo en el desarrollo de la escritura en inglés en los participantes; además de evidenciarse significativamente la adquisición de vocabulario, la práctica de estructuras gramaticales,la organización de ideas y aspectos motivacionales.

Estos resultados determinan que la gamificación en una técnica activa cuya incorporación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera debe ser utilizada dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Marco Teórico

El estudio de la gamificación o ludificación así como el desarrollo de las habilidades comunicativas del inglés han sido comprendidos a través de diferentes teorías. Para ello; es necesario revisar algunos conceptos claves en el estudio.

Gamificación

La gamificación en el campo de la educación surge con el propósito de definir el proceso educativo en el que se introducen elementos esenciales de la gamificación, una vez que se define que gamificar actividades dentro del aula no significa simplemente jugar o experimentar actividades lúdicas. (Pere, Meritxell , & Brusi, 2020) Perez Cornella, Mritxell sostienen que la gamificación o ludificación pueden ser consideradas como metodologías activas usadas para intencionalizar el juego yasí potenciar el aprendizaje.

Otros autores como Burke, 2012 y Kapp, 2012, 1016 citados en (Ortíz Colon, Jordán , & Agredal, 2018) presentan a la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en entornos no lúdicos con el fin de desarrollar diferentes habilidades en campos u áreas específica; una de las propuestas mencionases el uso de videojuegos y cómo a través de todos sus mecanismos y componentes pueden estos potencian el compromiso y la motivación.

Por otra parte (Werbach & Hunter, 2012) sostienen que la gamificación el usode juegos y de un pensamiento basado en las reglas del juego constituye dos bases sólidas para alcanzar el éxito. Esto en el campo educativo es un proceso que visualizalos tres aspectos sugeridos por los autores: dinámicas, mecánicas y componentes comunes en los

juegos con el fin de motivar a los estudiantes en la realización y cumplimiento de sus actividades; en especial cuando estas se proyectan como desafiantes dentro del proceso.

En este sentido, (Werbach & Hunter, 2012) propone las dinámicas, las mecánicas y los componentes como los fundamentos de la gamificación definiendo a las dinámicas como el concepto y la estructura misma del juego; las mecánicas representan los procesos que inducen el desarrollo del juego y los componentes son lasimplementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros. La interrelación de estos tres elementos es lo que crea la actividad gamificada.

Por su parte, Blohom y Leimenister citados en (Zavala Vargas, Ardila Segovia, García Mora, & Benito Crosetti, 2020) indican que los desarrollos y mediaciones pedagógicas llevadas a cabo en la gamificación guardan mucha relación con las mecánicas (documentación del comportamiento, sistema de puntaje, insignias, rankings, niveles, entre otros); las dinámicas (Competición, colaboración, exploración, colección, entre otros) y las motivaciones (Curiosidad intelectual, reconocimiento social, estimulación cognitiva, intercambio social, entre otros).

Gamificación como una metodología activa

(Fernández Río, De las Heras, Gonzalez, Trilo, & Palomares , 2020) señalan que la rapidez y la veracidad con la que se generan cambios en la actualidad se debe en muchos casos por la creencia de un progreso material y de carencia de límites. Estos cambios complejos reflejan la necesidad de adoptar alternativas actualizadas en la manera en la que los docentes enseñan y los estudiantes aprenden y adquieren herramientas y competencias desde esa formación educativa.

Para (Robert, 2018) los procesos de gamificación y el empleo de videojuegos y otros juegos educativos se presentan como una alternativa motivadora que genera un espacio lúdico para el aprendizaje que no solo genera motivación en el participantes sino que además genera intencionalidad para concluir tareas una vez que el objetivo esconcluir todas la misiones y obtener recompensas; en especial una de las actividades gamificadas incluye los videojuegos.

En consecuencia, (Nin, Goldin, Carboni, & Mate, 2020) señalan que la aplicaciónde videojuegos en las aulas se torna en un elemento conductor del aprendizaje en tantoque este despierta la curiosidad del ser humano aunque en ocasiones no se tenga suficiente conocimiento; sin embargo el deseo inherente provocado por la curiosidad, junto con la de crear cambios y mejoras conlleva al generar aprendizaje. Un ejemplo deellos son los videojuegos comerciales y juegos serios (serious games) que han incursionado en las aulas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje

Por otra parte, (Acquah & Katz, 2020) consideran conveniente el uso de los videojuegos como una alternativa actual de mucho aporte en proceso educativo siempre que los objetivos y las intencionalidades pedagógicas no pierdan el rumbo. Al respecto, (Varguillas & Bravo, 2020) sostienen que:

> Uno de los objetivos fundamentales de la educación es posibilitar que el estudiante sea capaz de construir sus propios conocimientos a partir de sus experiencias previas y de las informaciones a las que puede acceder. En ese sentido, son de gran importancia el uso de metodologías facilitadoras que permitan al estudiante aprender y convertir la información en aprendizaje. (p.220)

En este sentido, la metodología activa intenta generar un proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la comunicación activa, la interconexión entre el docente, el alumno y el material didáctico, la participación e involucramiento activo de los estudiantes procesos que determinen la construcción de un aprendizaje participativo así como señalan (Gonçalves & Quaresma, , 2018) . Así mismo busca propiciar actividades colaborativas donde cada miembro del equipo se convierta en un jugador que asuma retos hasta llegar a culminar sus actividades gamificadas.

Gamificación como innovación pedagógica

La innovación pedagógica se relaciona con la educación a través de nuevas representaciones en tanto a aprender y a enseñar. Según (Macanchí Pico, Orozco Castillo, Castillo, & Campoverde Encalada , 2020) en la innovación pedagógica convergen los procesos más visibles dentro de las aulas físicas o virtuales: los objetivos de aprendizaje, las metodologías, estrategias, recursos, planificación entre otros aspectos. Sin embargo; (Hughes, Koehler, & Harris, 2015) determinan que la innovación pedagógica se evidencia en el proceso de acuerdo a cómo surjan y se usenlas nuevas tecnologías que puedan o no transformar la pedagogía.

Innovar en educación conlleva al pensamiento de un nuevo diseño o propuestas que permitan un cambio evidente dentro de las aulas. Para Palacios Núñez, M., Toribio López, A., & Deroncele Acosta, A. (2021), la innovación educativa surge como una forma creativa de potenciar y mejorar las competencias en la educación y desde la educación. Desde esta mirada, la innovación pedagógica nace a medida que esto cambios son requeridos por las nuevas generaciones y sus necesidades; mismas que

varían y se vuelven más exigente a medida que los tiempos avanzan.

Uno de los cambios más visibles en cuanto a la innovación pedagógica se refleja en la modalidad virtual de educación a raíz de la pandemia por SARS-CoV-2, este evento de trascendía e impacto mundial, obligó a los docentes, directivos, Ministerios y a todos los agentes que conforman la educación, a revisar y rediseñar los procesos deenseñanza-aprendizaje ya existen por una manera virtual o educación en línea.

Para Miguel-Román, J. (2020), el cambio de modalidad de ser presencial a virtual significó un cambio de forma en el proceso formativo más que de fondo; pues este espacio se regía a un condicionamiento de tiempo, de actividades de retroalimentación, a horarios rígidos e incluso a los contenidos que estaban ya asignados para cada nivel; sin considerar la brecha que la virtualidad podía crear entrelos estudiantes y sus diversas realidades.

Sin embargo, Ayón-Parrales y Víctores-Pérez (2020) reconocen que la educación virtual es un tipo de innovación que proyecta como una alternativa viable, flexible y eficaz en tiempos de pandemia; puesto que sigue dando la importancia debida a la educación en la formación y construcción de una sociedad. Para ello, los docentes deben recurrir nuevos métodos, técnicas y recursos que eleven la flexibilidad del proceso de enseñanza- aprendizaje; pero que sobre todo lo vuelvan productivo.

Habilidades comunicativas del inglés

Las habilidades de comunicación en inglés se vuelven necesarias en el mundoactual debido a la creciente globalización y la presencia del inglés como el idioma principal de los negocios, la tecnología y de oportunidades académicas para los estudiantes. Sin

embargo, Quintian-Feliciano et al. (2020) sostienen que para dar cumplimiento a estas exigencias sociales en cuanto a una L2, los estudiantes deben

alcanzar altas habilidades y destrezas que les permitan responder a todos los desafiosen una sociedad en la que el inglés es visto como un idioma universal.

Por otra parte Fuentealba, L. A, et al., (2019) aterrizan a aspectos más específicos desde la mirada del nivel de la educación primaria en cuanto a las necesidades que se deben fortalecer para la adquisición del inglés; por ejemplo el trabajo sobre la gramática (Grammar Acquisition), la fuidez oral (Speaking) y escrita (Writing), la adquisición de vocabulario y la pronunciación de las palabras; de tal manera que implica la práctica de fonética (Phonetics) y atender otros aspectos relacionados a la ortografía (Spelling).

Con el paso de la pandemia por SARS-CoV-2, Basantes-Arias, E. et al., (2021) considera que el desarrollo de las macrodestrezas de Speaking y Reading se vieron afectas debido a la virtualidad en tanto que el docente no podía sostener un trabajo presencial que motive al estudiantes a usar estas destrezas como medio de comunicación en un espacio virtual. Tal como menciona Nielsen-Miño (2021), los aspectos alrededor de Speaking y Reading deben ser seriamente atendidos con el propósito de hacer que el estudiante, a través de una buena pronunciación y el uso correcto del vocabulario en inglés, utilice la lengua adicional o lengua extranjera comoun medio de comunicación que una vez interiorizado por los estudiantes, éste pueda ser usado con fluidez natural.

La enseñanza del idioma inglés como una segunda lengua en el Ecuador era opcional desde el Segundo Año de Educación Básica Elemental; no así a partir del Octavo Año de Educación Básica Superior hasta Tercer Años de Bachillerato en elque la enseñanza del inglés era una obligatoriedad. Este panorama, sobre todo en la enseñanza

del inglés en los niveles de la Básica Elemental y la Básica Media promovía un escenario sin oportunidades para los estudiantes de ser expuestos al inglés como lengua extranjera desde sus primeros años de escolaridad; haciendo másdemandante el trabajo del docente del primer año del colegio y muy probablemente generando más desafíos en la adquisición de una lengua extranjera para los estudiantes.

La enseñanza del inglés obligatoria en las aulas de todos los niveles de educación hasta el Tercer Año de Bachillerato avizora un mejor panorama para el desarrollo y fortalecimiento de las destrezas del inglés una vez que se toman medidasa partir del periodo lectivo 2016-2017, en el ciclo Sierra y, del año lectivo 2017-2018,en el ciclo Costa. De igual manera se asigna una carga horaria destinada a las clases de inglés y como una asignatura que debe ser evaluada; pero sobre todo que debe ser impartida por docentes que cumplan con una calificación B2 del TOEFL; así como suficientes herramientas y sea recursivo en la pedagogía (Ministerio de Educación, 2021).

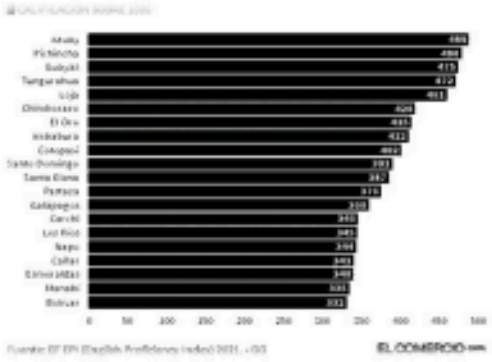
De acuerdo con British Council (2015) el gobierno ecuatoriano tiene como prioridad mejorar el acceso a la calidad de educación bilingüe haciendo que todas las desarrollar competencias lingüistas en los estudiantes ecuatorianos como una de las demandas en los perfiles de aspirantes a las universidades del país que como requisito,se contar con un nivel mínimo de B2 de acuerdo con el Marco común europeo de regencias para las lenguas (MCER) (Ministerio de Educación, 2021).

Según el diario (Comercio, 2021), Ecuador se mantiene como uno de los dos paísesde América Latina con el peor nivel de dominio del idioma inglés, solo por encima de México. El puntaje es de 440 sobre 1000, según el informe de (EF EPI English Proficiency Index, 2021).

La Figura 1muestra que en las cifras nacionales hay novedades. Con 485 puntos Cuenca superó a Quito, que siempre lideró el ranking, y también a la calificación promedio del país. Quito obtuvo 480 y Guayaquil 477 así como se aprecia.

Figura 1:

Niveles de inglés por provincias del Ecuador



Fuente: *Diario El Comercio, (2021)*

Enseñanza del Inglés como lengua extranjera - EFL

La propuesta curricular para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en Ecuador está diseñada para los alumnos de 2° a 10° grado de Educación General Básicay de 1° a 3° de Bachillerato General Unificado cuya lengua materna no es el inglés. Esta propuesta es trabajada por subniveles, desarrollada en cinco (5) bloques curriculares alineados con el perfil de salida y los valores de justicia, innovación y solidaridad que promueve, así como con el Marco Común de Referencia para las Lenguas (MCER) según el Ministerio de educación (2021).

- Enfoque de lenguaje comunicativo
- Enfoque centrado en el estudiante
- Habilidades de pensamiento

- Aprendizaje integrado de contenidos para las lenguas extranjeras (AICLE)
- Estándares internacionales

Uno de los enfoques transversales de esta propuesta es el lenguaje comunicativo; es decir, el lenguaje que se aprende mejor como un medio para interactuar y comunicarsey no como un conjunto de conocimientos que se memorizan y a través de este enfoque.El Aprendizaje integrado de contenidos para las lenguas extranjeras (AICLE) o método (CLIL) Content and Language Integrated Learning) según Marsh, D. (2012) surge a raízde la necesidad de integrar los contenidos de la lengua extranjera de una manera natural considerando que destrezas como el Writing y la desarrollo gramatical no dependan deun estudio forzado de 20 horas; sino que esta y otras habilidades comunicativas del inglés se fortalezcan a medida que se interrelacionan otras habilidades: pensamiento, sociales creativas.

Marco Pedagógico

A continuación se presentan los principales conceptos pedagógicos relevantes parael tema de estudio, con el objetivo de proporcionar una base sólida para el desarrollo del trabajo.

La propuesta teórica de un modero constructivista en educación se enfoca principalmente en el estudiante quien a través de su rol activo en el proceso de aprendizaje es quien construye su propio conocimiento.

Jean Piaget (constructivismo cognitivo)

Piaget (1961) valora la relevancia del juego en la enseñanza-aprendizaje; pues lo relaciona con el desarrollo de los estadios evolutivos de la actividad lúdica. Además

sostiene que las diferentes formas de juego que aparecen a los largo del desarrollo infantil se debe n a las transformaciones que sufre las estructuras conguitas del niño. Lainfluencia Piagetiana concluye que las clases deben proveer ambientes activos donde sedespierte la curiosidad, el interés y la intención del niño por aprender; siendo el docenteel responsable de satisfacer estas demandas con el uso adecuado de recursos pedagógicos.

Lev Vygostky: (Constructivismo socio-cultural)

Para Vygotsky "el juego temático de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo" p.74 (1996a). Además sostiene que el juegohace parte de la inteligencia de los niños y de su edad evolutiva; además de nacer de la necesidad de interactuar entre pares permitiendo que las habilidades de comunicación se desarrollen y mejoren progresivamente entre los individuos. Aprovechando este escenario, pensar en la enseñanza y aprendizaje del inglés como segunda lengua se vuelve un tema de análisis relevante una vez que consideramos las realidades de nuestro país con respecto a esta segunda lengua y cómo los estudiantes se enfrentan a esta.

Otras vertientes constructivistas dan apoyo a la tecnología reconociendo el impacto que ha tenido en la educación desde su aparición y cómo ésta incide en los métodos dentro de la enseñanza-aprendizaje provocando cambios significativos en la metodología y la pedagogía de la enseñanza logrando que el estudiante filtre su conocimiento a través de la guía del docente y un apropiado uso de las Tecnologías de la Información y Tecnología (TIC).

William Strauss y Neil Howe (teoría generacional)

Strauss y Howe (1991) han contribuido con el entendimiento de las generaciones a

través de su libro Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069. Estos aportes han permitido a los agentes educativos apliquen los proceso de enseñanza-aprendizaje de la manera adecuada en relación al uso de metodologías y aplicación de recursos de acuerdo a la edad y al contexto generacional de los educandos.

Por su parte, Ryder, N. (1965) en el árticulo de Onion, abogó por ámbitos muy específicos para hacer generalizaciones basadas en poblaciones, teniendo en cuenta las especificidades de la ubicación geográfica, la educación, el género, la raza, las ocupaciones, etc., como forma de definir con mayor rigor una cohorte y sus características. El Cuadro 1 indica que a más de los aspectos antes mencionados, se debe tener en cuenta el componente la edad y otras características específicas de las generaciones actuales.

Cuadro 1:
Generaciones actuales

GENERACIÓN Z / CENTENNIALS ***1996 - 2010*** ***Era Digital***	***GENERACIÓN ALPHA*** ***2010 - 2025*** ***Nativos Digitales***
• *Multitareas.* • *Acceso a internet.* • *Alto Manejo de las TIC.* • *Generan contenidos en redes sociales.* • *Alfabetización mediática alta.*	• *100% Nativos digitales* • *Tecnología para conocer el mundo* • *Modelos a seguir: YouTubers, influencers,gamers.*

Fuente: Elaboración propia

Noam Chomsky (teoría innatista)

Chomsky (1965) propone que el lenguaje es innato y que los hablantes poseen una gramática universal que les permite generar y comprender un número infinito de frases. Con respecto q la adquisición de una lengua extranjera e involucrarla a su contexto diario. Otro importante aporte de Chomsky a través de su libro Aspects of the Theory of Syntax

es la teoría la adquisición del lenguaje (Language Adquisition) la cual menciona que la construcción de un modelo de adquisición del lenguaje debe detenersepara el estudio de la actuación y este a su vez a la competencia con el fin de tomar unapostura mentalista en la lingüística que permitan al hablante adoptar una conducta al momento de hablar; así como demostrar sus competencias en el lenguaje.

James Paul Gee (Aprendizaje basado en juegos)

James Paul Gee, profesor de Lingüística Aplicada y Teoría del Aprendizaje en la Universidad Estatal de Arizona sugiere un nuevo campo de investigación en torno a la hipótesis de que los videojuegos son buenos para el aprendizaje Shaffer, D. W, (2004). Esta hipótesis considera dos afirmaciones. Por un lado sostiene que los buenos juegos comerciales se basan en sólidos principios de aprendizaje Gee (2004), principios respaldados por lainvestigación en las Ciencias del Aprendizaje Bransford, Brown y Cocking (2000). Por otra parte se menciona que las tecnologías de los videojuegos prometen ir más allá delentretenimiento, para construir nuevos sistemas de aprendizaje dentro y fuera de la escuela.

George Siemens y Stephen Downes (teoría conectivista)

Siemens, G & Downes, S. (2005) explican que el aprendizaje no es un proceso quese da de manera individual o aislada; sino de manera social y en total conexión con el mundo. Esta teoría nace con la necesidad de aprender y adquirir conocimiento en la era digital y conectada en la que vivimos. De esta manera el conocimiento se construye a través de la conexión con personas, otros recursos digitales y otras tecnologías. La postura conectivista defiende el aprendizaje de manera más efectiva cuando las personas

pueden interactuar por medio de la conexión evidenciando sus postulados durante la educación en línea, tan visible durante la pandemia por SARS-CoV-2, en donde las personasadquirían conocimiento usando el internet como recurso.

Marco legal

Constitución del Ecuador, LOEI y Decretos

La Constitución del Ecuador determina el cumplimiento de los siguientes Artículos:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentabley a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyentey diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridady la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

El educación debe respetar las individualidades de cada estudiante y generar los mejores apropiados espacios de enseñanza para poder desarrollar conocimiento, competencias y valores en cada aprendizaje; tomando en consideración los cambios generacionales y con ellos las necesidades y demandas que la nueva generación de educandos exige.

La Ley Orgánica de Educación Integral (LOEI) y el Acuerdo Ministerial 052-14 determinan lo siguiente:

Que en el informe técnico contenido en el memorando No. MINIEDUC-SFE-2014-0034-; antes mencionado, se identifica como problema que "la Lengua Extranjera se estudie únicamente en la básica superior y no desde los primero grados de la Educación General Básica. En función de las actuales demandas de la sociedad del conocimiento,el manejo del idioma ingles es fundamental y necesario como herramienta general de comunicación y de acceso a la información científica y tecnológica actualizada; en esa medida, es imprescindible el abordaje de la enseñanza de este idioma desde edades tempranas, razón por la cual se requiere ubicar una carga horario de Inglés a partir del segundo año de EGB".

Que El Acuerdo Ministerial No. 041-14 de 11 de marzo de 2014 en que esta Carterade Estado estableció la nueva malla curricular para el nivel de Educación General Básica, consta como disposición transitoria la existencia de un régimen para la implementación de la asignatura de Lengua Extranjera – inglés en la malla curricular para la EGB.

Artículo 1.- DISPONER que la enseñanza de inglés a partir del año lectivo 2016-2017 régimen Sierra y 2017-2018, régimen Costa sea obligatoria desde segundo gradodel Educación General Básica hasta tercer curso de Bachillerato para todas las instituciones públicas, fiscomisionales y particulares del país.

Artículo 2- DISPONER que las horas de Clubes establecidas en la malla curricular expedida mediante Acuerdo Ministerial 0041-14 de 11 de marzo de 2012 determinada para los grados segundo a séptimo de Educación General Básica puedan ser usadas parala asignatura de inglés. En este caso, esta asignatura sea evaluada tal como se determinaen los artículos 193 y siguientes del Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

Articulo 5.- DISPONER que, hasta el año lectivo 2016-2017, régimen Sierra la Subsecretaria de Fundamentos Educativos publique el currículo oficial de inglés de 2doa 7mo grados de Educación General Básica.

Metodología

Para Romero et al., (2023), la metodología de una investigación se presenta como el conjunto de procedimientos, técnicas y recursos utilizados para conducir una investigación de manera lógica, ordenada y sistemática. Con base en ello, el presente estudio tiene un enfoque cuantitativo de tipo correlacional causal, con un diseño no experimental aplicado de manera transversal.

Por otra parte, Hernández et al., (2018) describen la investigación no experimental como aquella en la que no se manipulan intencionalmente las variables independientes para observar su impacto en otras variables.

A su vez, los diseños de investigación transaccional o transversal se enfocan en la recolección de datos en un único momento temporal como señalan Liu en 2008 y Tucker en 2004 citados en Hernández et al., (2018). Estos diseños tienen como objetivo principal la descripción de las variables y el análisis de su impacto y relación en un momento específico. Por ello y en consonancia con el objetivo general de esta investigación, el estudio se llevó a cabo durante los primeros meses del año 2023.

Población

Según Romero et al., (2023) la población es "un grupo completo de individuos, objetos, eventos o medidas que comparten una o más características comunes que son objeto de estudio" (p. 15). Para Hernández, Fernández y Baptista (2018; p. 239) la población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades poseen características en común, las cuales se estudian y dan origen a los datos de la

investigación.

En esta indagación se considera como a los estudiantes de Educación General Básica que comprenden los grados de 2° a 10°, distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1
Población

Estudiantes de Educación General Básica Subnivel Media			
Subnivel: Media	**Niñas**	**Niños**	**Total**
5° Grado	38	37	75
6° Grado	34	36	70
7° Grado	40	32	72
Total	112	105	217

Nota: muestra del subnivel medio de la Unidad Educativa

Muestra y muestreo

La muestra en palabras de Bernal, C. (2010) es la parte de la población que se selecciona, de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio y sobre la cual se efectuarán la medición y la observación de las variables objeto de estudio. En ese mismo sentido, para Hernández, Fernández y Baptista (2014) "la muestra es un subconjunto de la población que se selecciona para estudiarla con el objetivo de hacer inferencias sobre la población" (p. 239).

La muestra de esta investigación está conformada por ochenta (70) estudiantes pertenecientes a tres aulas de 6° Año de Educación Básica de una escuela privada de la ciudad de Guayaquil – Ecuador.

Tabla 2
Muestra

Sexto Año de Educación General Básica			
Paralelos	**Niñas**	**Niños**	**Total**
6° A	13	12	25
6° B	12	13	25
6° C	9	11	20
Total	34	36	70

Nota: muestra de estudiantes de 6to EGB de la Unidad Educativa

Como se observa en la Tabla 2, en el paralelo A existen 25 estudiantes; 13 niñas y 12 niños. El paralelo B cuenta con 25 estudiantes, 12 niñas y 13 niños. Y el paralelo C cuenta con 20 alumnos; 9 niños y 11 niñas.

Este trabajo utilizó el método de muestreo no probabilístico con una muestra por conveniencia; es decir que se seleccionaron elementos de la población basándose en la disponibilidad y accesibilidad en términos de tiempo, esfuerzo y costo.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2018) la ventaja de una muestra no probabilística desde la visión cuantitativa es su utilidad en estudios con una población homogénea; si la población es homogénea y no hay diferencias significativas entre los elementos, el muestreo por conveniencia puede ser suficiente.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se escogió la técnica de encuestas para medir la experiencia de los estudiantes con la gamificación y su participación en actividades dentro el aula de inglés incluyendo la percepción de la efectividad de la metodología para mejorar habilidades comunicacionales en inglés.

De acuerdo con Romero et al., (2023), la recolección de datos es el proceso de obtener información a través de instrumentos o técnicas de medición diseñados para

obtener datos relevantes para los objetivos de la investigación. Este proceso implica la identificación de fuentes de información, la selección de los instrumentos de recolección y la aplicación de estos instrumentos a la muestra seleccionada.

La técnica de recolección de datos usada en este estudio se concentró en fuentes primarias y utilizó la técnica de la encuesta por medio de un cuestionario de preguntas cerradas creado en Google Forms® y enviado a los participantes vía correo electrónico. El cuestionario se puede visualizar a través del siguiente link:

https://forms.gle/aaFRVHsSwNUbM2u28

A la variable independiente se le aplicó una encuesta de 15 preguntas y a su vez a la variable dependiente se le aplicó un cuestionario de 25 preguntas, ambos instrumentos tomados como referencia la investigación de Solís et al., (2022).

Según Creswell (2014) la escala de Likert es un método de medición utilizado en investigaciones cuantitativas para medir la intensidad de las actitudes y opiniones de los participantes. La escala utiliza un conjunto de afirmaciones que los participantes evalúan según un rango de opciones que van desde "totalmente en desacuerdo" hasta "totalmente de acuerdo".

Para medir la experiencia de los estudiantes con la gamificación y su participación en actividades gamificadas en el aula de inglés incluyendo la percepción de la efectividad de la metodología en el desarrollo de sus habilidades comunicacionales en inglés se aplicó un cuestionario adaptado a la escala de Likert. Este cuestionario consta de 15 ítems elaborados bajo la mirada de los autores Werbach y Hunter (2012) y su propuesta de gamificación DMC. Los ítems corresponden a 3 dimensiones:

1) La dinámica
2) La mecánica

3) Los componentes

Para evaluar la opinión de los estudiantes sobre la efectividad del uso de la gamificación en las aulas de inglés a través de actividades gamificadas y de qué manera éstas se vieron reflejadas en el desarrollo de sus habilidades comunicacionales del inglés, se aplicó un cuestionario adaptado a la escala de Likert que constó de 25 ítems correspondientes a 3 dimensiones:

1) La motivación
2) La participación
3) Las macro destrezas del idioma inglés

Los puntos tipo Likert utilizados que corresponde a las opciones de respuesta de ambos cuestionarios fue: (5) Siempre, (4) Casi siempre, (3) Algunas veces, (2) Rara vez y (1) Nunca.

Operacionalización de variables

Cuadro 2:
X = Variable independiente

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición	Items
X = Variable independiente La gamificación	Ramírez (2014) sostiene la aplicación de estrategias de juegos (pensamientos y mecánicas) en contextos muy diferentes al juego. Werbach y Hunter (2012) proponen un modelo DMC (Dinámica, Mecánica y Componentes)	Mediante la técnica de la encuesta aplicando como instrumento un cuestionario de preguntas cerradas	La dinámica	Logros Puntos Medallas Misiones	Escala de Likert	1, 2, 3, 4
			La mecánica	Preguntas acertadas de los temas Retos cumplidos Ranking de méritos		5, 6, 7
			Los componentes	Cooperación en equipo		8, 9, 10

Nota: Elaboración propia

Cuadro 3:

Y = Variable dependiente

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición	Items
X = Variable dependiente Las habilidades comunicacionales del inglés	(Ortíz Colon, Jordán , & Agredal, 2018) Las actividades gamificadas a través de sus mecanismos y componentes potencian el compromiso y la motivación. Fuentealba, L. A, et al., (2019) sugiere fortalecer destrezas para la adquisición del inglés; desde la gramática (Grammar Acquisition), la fluidez oral (Speaking) y lectura - escrita (Reading - Writing)	Mediante la técnica de la encuesta aplicando como instrumento un cuestionario de preguntas cerradas	La motivación	Autonomía Cuidado y preocupación Participación voluntaria Participación acertada	Escala de Likert	1, 2, 3, 4
			Las macrodestrezas del idioma inglés	Grammar Listening and Speaking Reading Writing		5, 6, 7, 8, 9, 10

Nota: Elaboración propia

Técnicas de procesamiento de datos

Las técnicas de procesamiento de datos son una parte fundamental de cualquier proyecto de investigación, Según Saunders et al. (2018), las técnicas de procesamiento de datos son una serie de métodos estadísticos y de análisis que se utilizan para examinar los datos y extraer información de ellos.

Este estudio, utilizó SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 26.0 como software para la recolección y procesamiento de datos.

Confiabilidad

El cuestionario de la variable independiente (gamificación) fue procesado a través

del programa IBM SPSS versión 26.0 arrojando como resultados una confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0,934. En el caso del cuestionario para medir la variable dependiente (habilidades comunicacionales del inglés) el resultado de confiabilidad fue de 0,926.

Validez

El instrumento presenta validez de contenido, para lo cual, fue valorado por tres expertos quienes evaluaron la coherencia, congruencia y precisión del instrumento con la investigación.

Principios éticos

Antes y durante el desarrollo de este estudio se han considerado y respetado los siguientes principios éticos:

Permiso para el desarrollo de la investigación: Una vez realizada la solicitud a la Dirección General de la escuela, se sugirió que la Coordinadora del Departamento de Inglés, Lcda. Tania Ramírez, firme la carta de solicitud de aprobación para llevar a cabo el estudio.

Consentimiento informado: En el caso de los alumnos, el instrumento de recolección de datos fue parte de su trabajo sincrónico y se desarrolló bajo el permiso de la coordinación del área de inglés y el modelo de enseñanza de la institución como parte de la reflexión en el proceso de aprendizaje. En el caso de los docentes del año básico, el instrumento fue enviado vía correo electrónico y a libre aceptación.

Confidencialidad: Se mantendrá la confidencialidad de la información obtenida por los participantes protegiendo su privacidad y garantizando que los datos recopilados sean usados únicamente para fines académicos.

Protección de los participantes: Se tomarán todas las medidas necesarias para

proteger a los participantes de cualquier riesgo o daño físico, emocional o psicológico durante la realización del estudio.

Honestidad e integridad: El investigador llevará a cabo la investigación con el más alto nivel de honestidad e integridad garantizando que los resultados sean precisos y confiables.

Resultados y discusión

En este estudio, se exploró el impacto de la gamificación en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés en estudiantes de 6°EGB de una escuela privada y para ello se evaluaron los resultados obtenidos a través de un cuestionario sobre la variable independiente gamificación y otro sobre la variable dependiente habilidades comunicacionales del inglés.

El objetivo de esta sección es presentar los resultados del estudio y determinar cómo la gamificación influye en el desarrollo de habilidades comunicacionales del inglés en los estudiantes participantes.

Tabla 5

Tabulación cruzada entre gamificación y habilidades comunicacionales del inglés

			Habilidades comunicacionales del inglés		
			Regular	Alto	Total
Gamificación	Regular	Recuento	2	1	3
		% del total	2,9%	1,4%	4,3%
	Alto	Recuento	5	62	67
		% del total	7,1%	88,6%	95,7%
Total		Recuento	8	62	70
		% del total	10,0%	90,0%	100,0%

Nota: Tabulación cruzada entre gamificación y habilidades comunicacionales del inglés

El resultado que se muestra en la Tabla 5 indica que de la muestra analizada, que consiste en un total de 70 individuos, el 88.6% de ellos, lo que equivale a 62 participantes, calificó la variable "gamificación" con un nivel alto. Sin embargo, en

cuanto a la variable "habilidades comunicacionales del inglés", el 2.9% representado por 5 estudiantes lo califican de como regular.

Tabla 6

Tabulación cruzada entre la dinámica en la gamificación y las habilidades comunicacionales del inglés

			Habilidades comunicacionales del inglés		
			Regular	Alto	Total
Dinámicas	2	Recuento	0	3	3
		% del total	0,0%	4,3%	4,3%
	3	Recuento	7	60	67
		% del total	10,0%	85,7%	95,7%
Total		Recuento	7	63	70
		% del total	10,0%	90,0%	100,0%

Nota: Tabulación cruzada entre la dinámica y las habilidades comunicacionales del inglés

En la Tabla 6, se puede apreciar que 63 participantes, lo que representa el 85.7% de la muestra, calificaron con un nivel alto a las dinámicas de la gamificación en las clases de inglés. También se puede ver que un 0,00% de la muestra; es decir ninguno de los participantes, calificó con un nivel regular en la variable de habilidades comunicacionales del inglés.

Tabla 7

Tabulación cruzada entre la mecánica de la gamificación y las habilidades comunicacionales del inglés

			Habilidades comunicacionales del inglés		
			Regular	Alto	Total
Mecánica	Regular	Recuento	3	2	5
		% del total	4,3%	2,9%	7,1%
	Alto	Recuento	4	61	65
		% del total	5,7%	87,1%	92,9%
Total		Recuento	7	63	70
		% del total	10,0%	90,0%	100,0%

Nota: Tabulación cruzada entre la mecánica y las habilidades comunicacionales del inglés

El resultado presentado en la Tabla 7 indica que el 87.1% de la muestra, 61 participantes, calificaron a la dimensión de la mecánica de la gamificación con un nivel alto; sugiriendo así que los participantes consideran que la gamificación utilizada en el estudio fue efectiva y útil.

Por otro lado, se indica que la variable habilidades comunicacionales del inglés se calificó en un nivel regular por parte de 4 participantes que representan el 4.3% de la muestra.

Tabla 8

Tabulación cruzada entre los componentes de la gamificación y las habilidades comunicacionales del inglés

			Hablidades2		
			Regular	Alto	Total
Componentes	2	Recuento	4	2	6
		% del total	5,7%	2,9%	8,6%
	3	Recuento	3	61	64
		% del total	4,3%	87,1%	91,4%
Total		Recuento	7	63	70
		% del total	10,0%	90,0%	100,0%

Nota, Tabulación cruzada entre los componentes y las habilidades comunicacionales del inglés

El resultado presentado en la Tabla 8 refleja que, en el contexto de la investigación, un alto porcentaje de la muestra analizada, específicamente 63 participantes, el 87.1% de la muestra calificó la dimensión de los componentes con un nivel alto. Esto sugiere que los componentes utilizados en la investigación fueron percibidos por la mayoría de los participantes como efectivos.

En cuanto a la variable "habilidades comunicacionales del inglés", esta fue calificada en un nivel regular por un número de 7 personas, el 4.3% de la muestra analizada. Esto puede indicar que las habilidades comunicativas en inglés podrían ser una posible área de

mejora para la muestra.

Para encontrar hallazgos de correlación entre la variable independiente y dependiente que determinen la confirmación de la hipótesis planteada en este estudio, se analizaron todos los datos a través del programa IBM SPSS Versión 26.0, el cual permitió encontrar relaciones significativas y se determinó la intensidad de estas relaciones entre los variables tal como se indica en la Tabla 9.

Tabla 9

Correlación entre la gamificación y las habilidades comunicacionales del inglés

			nificación	bilidades
Spearman	ación	ente de correlación	1,000	,763**
		ateral)	.	,000
			70	70
			0,717	
	ades	ente de correlación	,763**	1,000
		ateral)	,000	.
			70	70

orrelación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Nota, Correlación entre la gamificación y las habilidades comunicacionales del inglés

El Coeficiente de correlación de Spearman es una medida de correlación no paramétrica que evalúa la relación entre dos variables ordinales o de rango. El coeficiente varía de -1 a 1, donde 1 indica una correlación positiva perfecta, 0 indica la ausencia de correlación y -1 indica una correlación negativa perfecta.

La Tabla 9 muestra que el valor del coeficiente de correlación de Spearman es 0.763, lo que indica una correlación positiva fuerte; sugiriendo así, que hay una relación significativa entre las dos variables evaluadas en el estudio.

Por otra parte, el valor "sig" es 0.000, lo que significa que el valor p es menor que 0.05. El valor p es la probabilidad de obtener un resultado tan extremo o más extremo que el que se observó en la muestra, asumiendo que la hipótesis nula es verdadera. En este caso,

un valor p menor que 0.05 indica que la probabilidad de que la correlación observada sea el resultado del azar es baja y, por lo tanto, es estadísticamente significativa.

En resumen, la interpretación correcta del resultado de la Tabla 9 sugiere que hay una correlación positiva fuerte encontrada entre las variables evaluadas en el estudio. Asimismo, al observarse que el valor p es menor que 0.05, se confirma la hipótesis de la investigación determinando que la gamificación influye significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés en estudiantes de 6° Año de Educación General Básica en una escuela privada de la ciudad de Guayaquil-Ecuador.,

De acuerdo con Pete et al., (2020), la gamificación o ludificación pueden ser consideradas como metodologías activas usadas para intencionalizar el juego y así potenciar el aprendizaje. Bajo ese enfoque, se puede evidenciar que los estudiantes del 6° año EGB de la escuela privada de Guayaquil reaccionaron positivamente frente a las preguntas propuestas en los cuestionarios, esto se ve reflejado en los resultados positivos que se han obtenido una vez hecha la recolección y el procesamiento de los datos; mismos que a través del coeficiente de correlación de Spearman fueron significativos en cuanto a determinar una correlación positiva fuerte del 0.763 entre la gamificación y las habilidades comunicacionales del inglés.

Bajo la mirada de los autores Werbach & Hunter (2012), las dinámicas, mecánicas y componentes (DMC) se convierten en los fundamentos principales de la gamificación capaces de crear una interrelación que genere actividades gamificadas. Con base a ello, los estudiantes calificaron de manera muy satisfactoria la influencia de las dinámicas de la gamificación en la innovación de las clases inglés y cómo a través de registrar los logros, la obtención de puntos y medallas han alcanzado culminar sus actividades en las clases de inglés una vez que éstas han sido consideradas como

misiones.

A su vez, se logró comprobar que los estudiantes calificaron de manera positiva a la manera en que las mecánicas de la gamificación influyen en las habilidades comunicacionales del inglés sosteniendo así que las mediaciones pedagógicas y toda actividad que conlleva una intencionalidad de enseñanza y aprendizaje debe enmarcarse en el contexto real de los estudiantes (Zavala Vargas et al., 2020).

En cuanto a los componentes propuestos en el modelo DMC Werbach & Hunter (2012), los participantes calificaron el trabajo en equipo de una manera bastante positiva demostrando que el idioma inglés se aprende mejor como un medio para interactuar y comunicarse y no como un conjunto de conocimientos que se memoriza (Ministerio de Educación, 2020).

En el contexto específico del aprendizaje del inglés, se ha sugerido que la gamificación podría ser una herramienta efectiva para mejorar las habilidades comunicacionales en los estudiantes. Dicheva et al., (2015) encuentran que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje del idioma inglés y, por lo tanto, puede contribuir al desarrollo de habilidades comunicacionales en este idioma ya que puede motivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje, y que las actividades gamificadas pueden ser diseñadas para fomentar la práctica de habilidades comunicativas específicas, como la expresión oral y escrita.

Por otra parte, Ortiz-Colón (2018) sostiene que las técnicas innovadoras permiten generar espacios de aprendizaje además de dar respuesta a los intereses y expectativas de las generaciones más jóvenes, siendo esto comprobable en el estudio una vez que se toma en cuenta que los resultados evidenciaron como una señal positiva la correlación existente entre el nivel de habilidades comunicacionales comunicativa en inglés y a la

familiaridad con la gamificación como herramienta pedagógica.

Con respecto a la necesidad urgente e inevitable de generar cambios que vayan mucho más allá de la creencia de un progreso material y de carencia de límites tal como sostienen Fernández Río et al., (2020), es preciso considerar que el uso de gamificación dentro de las aulas de clases se convierte una alternativa actualizada en la manera en la que los docentes enseñan y los estudiantes aprenden y adquieren herramientas y competencias desde esa formación educativa. Sin embargo, se debe prestar mucha atención en este punto, ya que a pesar de las posibles ventajas de la gamificación en la enseñanza del inglés, todavía hay un escaso uso de estas técnicas en el aula; especialmente en la elaboración de material o actividades gamificadas.

En definitiva, una vez que los resultados de este estudio evidencian que existe una correlación positiva fuerte entre la gamificación y las habilidades comunicacionales del inglés, se confirma la hipótesis planteada y determina que es necesario tomar en consideración el involucramiento de nuevas metodologías pedagógicas y la aplicación de recursos y técnicas acorde a la edad y al contexto generacional de los educandos (Strauss y Howe 1991); en especial, cuando se trata de una generación de niños que están creciendo en un mundo altamente tecnológico y se espera que su educación y forma de aprendizaje sean diferentes de las generaciones anteriores.

Conclusiones

Con el fin de determinar la influencia de la gamificación en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés en estudiantes de 6° Año de Educación Básica de una escuela privada en la ciudad de Guayaquil, Ecuador, la metodología aplicada bajo un enfoque cuantitativo permitió obtener datos numéricos y estadísticos a través de la recolección y análisis de datos objetivos y medibles para poder llegar a conclusiones

precisas y generalizables permitiendo así evaluar la relación entre las variables gamificación y habilidades comunicacionales del inglés bajo resultados cuantificables y precisos.

A partir de los resultados obtenidos en la aplicación de dos cuestionarios, se observó que la gamificación fue percibida con un alto nivel de efectividad por la mayoría de los participantes, tanto en términos de las dinámicas, las mecánicas y los componentes, determinando así que la vinculación adecuada de estos tres aspectos de la gamificación en las actividades dentro del aula de inglés pueden considerarse como una técnica útil en el desarrollo y fortalecimiento de las macrodestrezas del idioma: listening, speaking, reading y writing.

En cuanto al cumplimiento del objetivo general y los objetivos específicos, el estudio determinó que influencia de las dinámicas de la gamificación en la innovación de las clases de inglés, los participantes en la muestra perciben una alta relevancia de las dinámicas de la gamificación y su aporte significativo en el aprendizaje del idioma. Asimismo, se califica de manera positiva a la mecánica de la gamificación evidenciando su contribución en el desarrollo de habilidades como el listening y el speaking. Por último, se estableció que la influencia de los componentes de la gamificación coadyuva en la comprensión de textos en inglés desarrollando destrezas como reading y writing.

Aun cuando la gran mayoría de los participantes calificó con un alto nivel a la variable "gamificación"; es importante tomar en consideración que un pequeño porcentaje de la muestra calificó las habilidades comunicacionales del inglés como regulares, sugiriendo que se debe prestar más atención en las oportunidades que tienen los alumnos para comunicarse entre sí y considerar que el aprendizaje no es un proceso que se da de manera individual o aislada; sino de manera social y en total conexión con el mundo

(Siemens, G & Downes, S., 2005).

Finalmente, las conclusiones de este estudio se ven respaldadas por autores como Pete et al. (2020), Werbach & Hunter (2012), Zavala Vargas et al. (2020), Dicheva et al. (2015), Ortiz-Colón (2018), y Fernández Río et al. (2020), quienes han sugerido que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades comunicacionales en inglés en estudiantes de diferentes edades y contextos enfatizando además en la necesidad de adaptar las metodologías pedagógicas y las herramientas de enseñanza a la edad y al contexto generacional de los educandos.

Recomendaciones

La educación camia a medida en que las nuevas tendencias generacionales cambian; por ese motivo es importante reflexionar en la manera en que el docente fortalece sus herramientas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y pensar en capacitarse sobre las nuevas metodologías o técnicas innovadoras como la gamificación se vuelve una necesidad inminente para poder diseñar actividades y juegos que involucren la integración de las dinámicas, mecánicas y componentes adecuados para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte, es recomendable realizar investigaciones futuras para analizar las causas por las cuales algunos participantes calificaron las habilidades comunicacionales del inglés como regulares e identificar si se trata de factores relacionados con la gamificación o con otras variables y poder así diseñar estrategias efectivas para superar dichas dificultades.

REFERENCIAS

Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primarythrough high-school students: A systematic literature review. *Computers & Education, 143*. doi:http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667

Álvarez Contreras, M. A. (2022). *La gamificación como estrategia metodológica en laadquisición de vocabulario en inglés para estudiantes de grado décimo.*Bucaramanga.

Artero, J. J. (2013). *La gamificación en la universidad para mejorar los resultados académicosde los alumnos.* Nuevo León: Universidad Autónoma de Nuevo León.

Ayón Parrales, E. B., & Cevallos Cedeño, Á. M. (2020). La vietualidad en los procesos de foramción educagiva. Retos y oportunidades del sistema educativo ecuatoriano. *Polodel Conocimiento, 5*(8), 860-886. doi:DOI: 10.23857/pc.v5i8.1629

Basantes Arias, E. A., Escobar Murillo, M. G., Cárdena Moyano, M. Y., & Barragán Murilo, R. (2021). El impacto de la virtualidad en el aprndizaje del idioma inglés en la educaciónsuperior. *Pol. Con., 6*(5), 46-56. doi:DOI: 10.23857/pc.v6i5.2630

Bransford, J., Brown, A. L., & Cocking, R. (2000). *How people learn: Brain, mind, experience,and school: Expanded edition* . Washington, DC: National Academy Press.

Caballero Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento Dialnet ISSN-e 2550-68X, 6*(4), 861-878. doi:10.23857/pc.v6i4.2615

Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax* . MT Press.

Comercio, D. E. (27 de 11 de 2021). *Ecuador mantiene un bajo nivel de dominio del idioma inglés.* Recuperado el 13 de 01 de 2023, de Diario El Comercio: https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/ecuador-idioma-dominio-ingles-estudiantes.html#:~:text=Ecuador%20se%20mantiene%20como%20uno,(English%20Proficiency%20Index)%202021.

Constitución de la República del Ecuador (2008). EcuadorCouncil, B. (2015). *English in Ecuador*. Quito.

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. Educational Technology & Society, 18(3), 75-88.

EF EPI English Proficiency Index. (2021). *EF EPI English Proficiency Index*.

Estela, N. B., & Ravina , R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios.*Revisa Electrónica Educare, 24*(2), 1-28. doi:10.15359/ree.24-2.12

Fernández Río, J., De las Heras, E., Gonzalez, T., Trilo, V., & Palomares , J. (2020). Gamificationand physical education. Viability and preliminary views from students and teachers.

Fuentealba, L. A., Philominraj, A. P., Ramirez Muñoz, B. E., & Quinteros, N. A. (2019). Inglés para Preescolares: Una Tarea Pendiente en la Formación Inicail Docene. *Información tecnológica, 30*(3), 249-256. doi:https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000300249

Gee, J. P. (2004). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling.* Londres: Routledge.

Gonçalves, Z. T., & Quaresma, , D. (2018). Metodologia ativa: Sala de aula invertida e suaspractices. *RIECE. Tevista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 16*(4), 63-78.

Gonzalez Cabrera, J. K., & Castro Villalobos, S. E. (2022). Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera. *INNOVA Research Journal, 7*(1), 19-37. doi:https://doi.org/10.33890/innova.v7.n1.2022.1990

Hughes, Koehler, & Harris. (2015). Designing Effective Technology Integration Professional Development for Teachers.

Javier Fernandez-Rio, Esteban de las Heras, Tristan González, Vanessa Trillo & Jorge Palomares (2020) Gamification and physical education. Viability and preliminary views from students and teachers, Physical Education and Sport Pedagogy, 25:5, 509-524, DOI: 10.1080/17408989.2020.1743253

Lion, C. (2020). Enseñar y aprender en tiempos de pandemia: presente y horizontes. *Saberesy prácticas. Revista de Filosofía y Educación, 5*(1), 1-8.

Macanchí Pico, M. L., Orozco Castillo, B. M., Castillo, B. M., & Campoverde Encalada , M. A.(2020). Innovación educativa, pedagodía y didáctica. Concepciones para la prácticaen la Educación Superior. *Universidad Y Sociedad, 12*(1), 296-403.

Marsh, D. (2012). Content an Language Integrated Learning (CLIL).A Development Trajectory.(S. d. Córdoba, Ed.)

Martínez, J. (2019). Percepciones de estutiantesy profesores acerca de las competencias que

desarrollan los videojuegos. (U. Mayor, Ed.) *Pensamiento Educativo. Revista de Investivatón Eduacional de Latinoamérica, 56*(2), 1-21. doi:10.7764/PEL.56.2.2019.

Miguel Román, J. A. (2020). La educación superior en tiempos de pandemia: una visión desde dentro del proceso formativo. *Revista Lationoamericana de Estudios Educativos, 13*, 13-40. doi:https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.95

Ministerio de Educación. (11 de Noviembre de 2020). *Ministerio de Educación*. (C. 2.

Extranjera, Productor) Obtenido de https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/

Ministerio de Educación. (2021). *Currículo Priorizado para la Emergencia - Area de Inglés.*

Nin, V., Goldin, A., Carboni, A., & Mate, M. (2020). Video games to stimulate the development of cognitive processes. *IEEE, Revista Iberoamericana de Tecnologías delAprendizaje, 14*(1), 22-31. doi:https://doi.org/10.1109/RITA.2019.2909958

Ortíz Colon, J. J., Jordán , J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: unapanorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui., 44*. doi:DOI: http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Miriam, A. ((2018)). Gamificación en educción: unapanorámica sobre el esdado de la cuestión. *Redalyc*. doi:10.1590/S1678- 4634201844173773

Palacios Núñez, M. L., Toribio , L. A., & Deroncele, A. A. (2021). Innovación educaiva en eldesarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de la iteratura.

Universidad Y Sociedad, 13(5), 134-145.

Pere, C., Meritxell , E., & Brusi, D (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *RACO Revistes Catalanes amb Accés Obert, 28*(1), 5-19.

Piaget, J. (1961). *La formación del sínbolo en el niño.* México.

Quintaa, J. G., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos,42*(168), 107-123. doi:https://doi.org/10.14482/INDES.30.1.303.661

Quitian-Feliciano, I., Rodriguez González, G., & Morales Rubiano, M. (2020). Desafíos de loscentros de gestión para promover la investigación colaborativa. *Revista de Investigación,*

Desarrollo e Innovación, 11(1), 73-78. doi:https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n1.2020.11684

Robert, M. L. (2018). *El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como Estrategias para construir y vivir la convivencia escolar* (Vol. 3). Colombia. Obtenidode http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/381/3811688003/index.html

Ryder, N. B. (1965). Onion. *American Sociologicar Review, 30*(6), 843-861. doi:https://doi.org/10.2307/2090964

Shaffer, D. W. (2004). Pedagogical praxis: The professions as models for post-industrialeducation. *Teachers College Record 10*, 1401-1421.

Siemens , G., & Downes, S. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age.*

Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069.*

William Morrow.

Varguillas, C. S., & Bravo , P. C. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales,XXVI*(1), 219-232.

Vergara Pajera, C. M., Nielsen Niño, J. B., & Niño Vega, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación Desarrollo e Innovación*, 569-578. doi:doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355

Vygotsky, L. (1996a). *Obras escogidas* (Vol. 4). Madrid.

Werbach, & Hunter. (2012). *For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your Business.*Pennsylvania: Wharton Digital Press.

Zavala Vargas, S. A., Ardila Segovia, D. A., García Mora, L. H., & Benito Crosetti, B. L. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una sistemática de literatura. *Formación Universitaria, 13*(1), 13-26. doi:http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013

ANEXO # 1

Guayaquil, Enero 27 del 2023

A QUIEN INTERESE

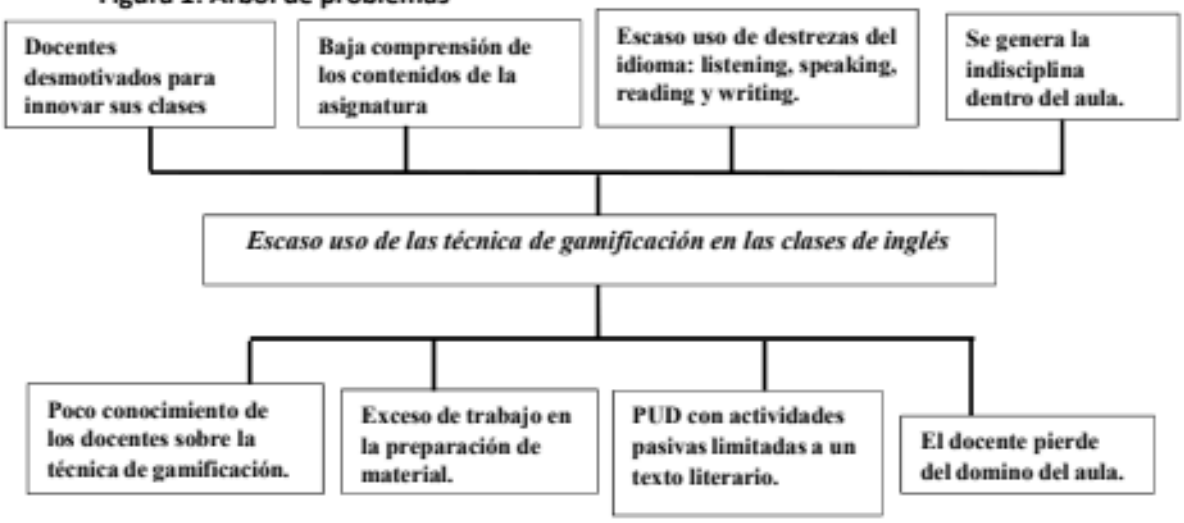
Yo, **Tania Marcela Ramírez Camacho,** jefa del área de inglés de la sección media, superior y bachillerato en la institución educativa LOGOS ACADEMY certifico que los instrumentos a manera de encuesta en línea que serán utilizados ayudarán a recoger los datos de manera coherente y eficaz a la problemática establecida para emitir resultados sobre la hipótesis propuesta en la investigación **"La gamificación y su influencia en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés".**

Saludos cordiales,

Tania Ramírez Camacho
Jefa de área de inglés
Logos Academy

ANEXO # 2

Figura 1: Árbol de problemas



Nota: Elaboración propia

ANEXO # 3

CUESTIONARIO DE LA VARIABLE: GAMIFICACIÓN

Dirigido a estudiantes de 6° EGB de la Unidad Educativa

Instrumento 1
La gamificación es una técnica de enseñanza que utiliza elementos basados en juegos con el fin de conseguir mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes.

N°	VARIABLE: GAMIFICACIÓN	S	CS	AV	RV	N
	DIMENSIÓN: Dinámicas	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
1	Te entusiasma incorporar recursos tecnológicos en las clases de inglés.					
2	Te sientes motivado al culminar tu tarea de aprendizaje con éxito.					
3	Cooperas con tus compañeros de clases cuando ellos necesitan ayuda con sus actividades de aprendizaje.					
4	Entiendes las indicaciones dadas para la tarea en el aula de inglés.					
5	Sigues las normas dadas para el cumplimiento de las tareas de aprendizaje.					
	DIMENSIÓN: Mecánicas					
6	Participas en los trabajos en grupos ayudando a compañeros a vencer desafíos de aprendizaje.					

7	Disfrutas resolver retos planteados en las actividades de aprendizaje.					
8	Recibes reconocimiento de tu maestro de inglés cuando logras terminar tus tareas con éxito.					
9	Durante el desarrollo de la tarea de aprendizaje, recibes evaluación positiva o negativa.					
10	Te sientes motivado por participar con tus compañeros en actividades de aprendizaje que son competitivas.					
	DIMENSION: Componentes					
11	Eres capaz de avanzar de nivel en las actividades de aprendizaje en las clases de inglés.					
12	Disfrutas conocer tus logros una vez que has completado la tarea de aprendizaje.					
13	Ganas puntos extras, medallas, trofeos o reconocimientos por desarrollar una tarea de aprendizaje de manera eficiente.					
14	Te unes a compañeros de grupo para lograr un objetivo en común en las actividades de aprendizaje.					
15	Te motiva participar en actividades de aprendizaje desafiantes.					

ANEXO # 4

CUESTIONARIO DE LA VARIABLE: HABILIDADES COMUNICIONALES DEL INGLÉS

Dirigido a estudiantes de 6° EGB de la unidad educativa

Instrumento 2
Las habilidades comunicacionales son procesos lingüísticos en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje.

A continuación se presentan preguntas relacionadas al desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés dentro del aula. Responde el siguiente cuestionario con base al desarrollo de tus habilidades comunicacionales en tus clases de inglés.
A continuación se presentan preguntas relacionadas a la gamificación dentro del aula. Responde el siguiente cuestionario con base al uso de la gamificación en tus clases de inglés.

N°	VARIABLE: HABILIDADES COMUNICACIONALES DEL INGLÉS	S	CS	AV	RV	N
	DIMENSIÓN: Motivación	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
1	Te gusta participar en clases.					
2	Te animas a hacer preguntas si algo no está claro.					
3	Te animas a ofrecer tus opiniones en clases.					
4	Te ofreces voluntariamente para hacer una presentación o exposición en clase.					

5	Te animas a hacer comentarios sobre las ideas de tus compañeros.					
	DIMENSIÓN: Gramática (Grammar)	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
6	Logras reconocer el presente simple afirmativo en una oración.					
7	Logras reconocer el presente simple interrogativo en una oración.					
8	Eres capaz de una oración interrogativa en presente simple.					
9	Logras reconocer los verbos regulares.					
10	Escribes correctamente el pasado de los verbos irregulares en oraciones.					
	DIMENSIÓN: Escucha (Listening)	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
11	Te es fácil entender lo que dicen tus amigos y maestros.					
12	Escuchas atentamente cuando tu maestra indica oralmente como hacer una actividad en clase.					
13	Entiendes con facilidad el contenido de los audios y videos.					

14	Consideras más útil leer instrucciones a partir de un juego en lugar de escucharlas de tu maestra.					
15	Prestas atención a la pronunciación cuando escuchas palabras nuevas.					
	DIMENSION: Lectura (Reading)	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
16	Crees que leer es una actividad divertida.					
17	Te entusiasma leer textos literarios; por ejemplo de ficción.					
18	Cuando lees por placer, prefieres un género de fantasía, misterio o una novela gráfica.					
19	Te entusiasma leer revistas, periódicos o manuales.					
20	Prefieres leer en voz alta o en silencio.					
	DIMENSIÓN: Escritura (Writing)	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
21	Escribes diariamente en tu tiempo libre.					
22	Consideras fácil expresarte por escrito.					
23	Consideras que escribir textos en la					

	computadora hace tu vida más fácil.					
24	Crees que escribir textos a mano es sumamente relevante.					
25	Agradeces la retroalimentación dada por tu maestra sobre los textos que escribes.					

ANEXO # 5: CONFIABILIDAD

Variable independiente: Gamificación

El valor de 0,934 indica una alta confiabilidad del instrumento de medición. Es decir, existe una alta consistencia interna en las respuestas obtenidas por el conjunto de ítems o preguntas evaluadas.

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	25	100,0
	Excluído[a]	0	,0
	Total	25	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,934	15

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
VAR00001	4,80	,408	25
VAR00002	4,72	,614	25
VAR00003	4,36	,860	25
VAR00004	4,28	,792	25
VAR00005	4,40	,816	25
VAR00006	4,40	,816	25
VAR00007	4,36	1,075	25
VAR00008	4,48	1,046	25
VAR00009	4,32	1,069	25
VAR00010	4,40	,577	25

VAR00011	4,52	,653	25
VAR00012	4,80	,500	25
VAR00013	4,16	1,214	25
VAR00014	4,24	1,234	25
VAR00015	4,56	,712	25

Variable dependiente: Habilidades comunicacionales del inglés

Se calculó la confiabilidad Alfa de Cronbach para el conjunto de ítems y se obtuvo un coeficiente de confiabilidad de 0,926, indicando una alta consistencia interna entre los ítems de la escala.

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	25	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	25	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,925	,926	25

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
VAR00001	4,8000	,50000	25
VAR00002	4,3600	,63770	25
VAR00003	4,5600	,65064	25
VAR00004	4,4000	,81650	25
VAR00005	4,2800	,73711	25
VAR00006	4,6400	,56862	25
VAR00007	4,5200	,65320	25
VAR00008	4,5600	,65064	25
VAR00009	4,4400	,86987	25
VAR00010	4,4400	,71181	25
VAR00011	4,5600	,65064	25
VAR00012	4,5600	,71181	25
VAR00013	4,5200	,58595	25
VAR00014	4,3600	,81035	25
VAR00015	4,4800	,71414	25
VAR00016	4,2400	,92556	25
VAR00017	4,2000	1,08012	25
VAR00018	4,4400	,96090	25
VAR00019	4,4400	,65064	25
VAR00020	4,1200	,88129	25
VAR00021	4,4800	,82260	25
VAR00022	4,2000	,86603	25
VAR00023	4,3200	,69041	25
VAR00024	4,4000	1,00000	25
VAR00025	4,6800	,55678	25

ANEXO # 6

Validación de Expertos

Estimado profesional, usted ha sido invitado a participar en el proceso de juicio de expertos del proyecto: **La gamificación y su influencia en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés.**

Razón por la cual se entrega a Ud. dos documentos:
Presentación del proyecto de desarrollo:
Rúbrica para la evaluación del modelo.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información eficaz, criterio requerido para toda investigación.
A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con una X en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en observaciones.

Relevancia
a) Muy Alta (MA)
b) Alta (A)
c) Media (M)
d) Baja (B)
e) Ninguna (N)

Ítem	Componentes del Modelo	MA	A	M	B	N
	Principio					
1	Necesidad de vincular nuevas metodologías que aporten al desarrollo del aprendizaje del inglés.	X				
2	Fomentar actividades pedagógicas e interactivas para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje del inglés en niños y niñas de sexto año de educación básica.	X				
3	Incentivar de forma colectiva a los docentes para aprovechar los recursos tecnológicos disponibles con el fin de contribuir con mejoras a nivel de Institución.	X				
	Objetivo					
4	Determinar la influencia de la gamificación en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés en estudiantes de 6° Año de Educación Básica de una escuela privada en la ciudad de Guayaquil, Ecuador.	X				
	Enfoques					
5	Mejora continua en los procesos de enseñanza-aprendizaje	X				
6	Uso Sistémico de la metodología					
	Cualidades					
8	Adaptabilidad de la metodología en el 6° año de EGB.	X				
9	Favorece los procesos de construcción del aprendizaje oral y escrito en niños del nivel pre escolar	X				

10	Refleja la correlación del uso de la gamificación con las habilidades comunicacionales del inglés.	X				
11	Refleja la valoración sobre el desempeño en la construcción del aprendizaje.	X				
	Momentos					
12	Aplicación de instrumentos para la obtención de datos que permitan la obtención de datos para realizar el análisis a partir de su aplicación.	X				
	Fundamentación del Diseño					
14	Contexto – Conceptualización de temas referentes	X				
15	Procesos – Análisis de resultados para la implementación del nuevo modelo.	X				

Pertinencia

Para emitir su criterio acerca de la Pertinencia de la estructura del Modelo propuesto, sus componentes y contenido, marque con una (X) en la casilla correspondiente al valor asignado por Ud., teniendo como referencia la escala siguiente:

Muy Pertinente	Pertinente	Medianamente Pertinente	Medianamente Pertinente	Nada Pertinente
X				

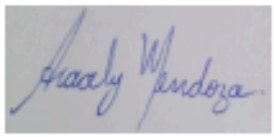
Coherencia

Sobre la Coherencia e interrelación existente entre los componentes del Modelo propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Coherente	Coherente	Medianamente Coherente	Poco Coherente	Nada Coherente
X				

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Mendoza Vega Aracely Jacqueline
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Administración Educativa

Firma:



ANEXO # 7

Validación de Expertos

Estimado profesional, usted ha sido invitado a participar en el proceso de juicio de expertos del proyecto: **La gamificación y su influencia en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés.**

Razón por la cual se entrega a Ud. dos documentos:
Presentación del proyecto de desarrollo:
Rúbrica para la evaluación del modelo.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información eficaz, criterio requerido para toda investigación.
A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con una X en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en observaciones.

Relevancia
a) Muy Alta (MA)
b) Alta (A)
c) Media (M)
d) Baja (B)
e) Ninguna (N)

Ítem	Componentes del Modelo	MA	A	M	B	N
	Principio					
1	Necesidad de vincular nuevas metodologías que aporten al desarrollo del aprendizaje del inglés.	X				
2	Fomentar actividades pedagógicas e interactivas para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje del inglés en niños y niñas de sexto año de educación básica.	X				
3	Incentivar de forma colectiva a los docentes para aprovechar los recursos tecnológicos disponibles con el fin de contribuir con mejoras a nivel de Institución.	X				
	Objetivo					
4	Determinar la influencia de la gamificación en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés en estudiantes de 6° Año de Educación Básica de una escuela privada en la ciudad de Guayaquil, Ecuador.	X				
	Enfoques					
5	Mejora continua en los procesos de enseñanza-aprendizaje	X				
6	Uso Sistémico de la metodología					
	Cualidades					
8	Adaptabilidad de la metodología en el 6° año de EGB.	X				
9	Favorece los procesos de construcción del aprendizaje oral y escrito en niños del nivel pre escolar	X				

10	Refleja la correlación del uso de la gamificación con las habilidades comunicacionales del inglés.	X				
11	Refleja la valoración sobre el desempeño en la construcción del aprendizaje.	X				
	Momentos					
12	Aplicación de instrumentos para la obtención de datos que permitan la obtención de datos para realizar el análisis a partir de su aplicación.	X				
	Fundamentación del Diseño					
14	Contexto – Conceptualización de temas referentes	X				
15	Procesos – Análisis de resultados para la implementación del nuevo modelo.	X				

Pertinencia

Para emitir su criterio acerca de la Pertinencia de la estructura del Modelo propuesto, sus componentes y contenido, marque con una (X) en la casilla correspondiente al valor asignado por Ud., teniendo como referencia la escala siguiente:

Muy Pertinente	Pertinente	Medianamente Pertinente	Medianamente Pertinente	Nada Pertinente
X				

Coherencia

Sobre la Coherencia e interrelación existente entre los componentes del Modelo propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Coherente	Coherente	Medianamente Coherente	Poco Coherente	Nada Coherente
X				

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Espinoza Zambrano Sergio Alberto
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Tecnología en Innovación Educativa

Firma:



ANEXO # 8

Validación de Expertos

Estimado profesional, usted ha sido invitado a participar en el proceso de juicio de expertos del proyecto: **La gamificación y su influencia en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés.**

Razón por la cual se entrega a Ud. dos documentos:
Presentación del proyecto de desarrollo:
Rúbrica para la evaluación del modelo.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información eficaz, criterio requerido para toda investigación.
A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con una X en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en observaciones.

Relevancia
a) Muy Alta (MA)
b) Alta (A)
c) Media (M)
d) Baja (B)
e) Ninguna (N)

Ítem	Componentes del Modelo	MA	A	M	B	N
	Principio					
1	Necesidad de vincular nuevas metodologías que aporten al desarrollo del aprendizaje del inglés.	X				
2	Fomentar actividades pedagógicas e interactivas para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje del inglés en niños y niñas de sexto año de educación básica.	X				
3	Incentivar de forma colectiva a los docentes para aprovechar los recursos tecnológicos disponibles con el fin de contribuir con mejoras a nivel de Institución.	X				
	Objetivo					
4	Determinar la influencia de la gamificación en el desarrollo de las habilidades comunicacionales del inglés en estudiantes de 6° Año de Educación Básica de una escuela privada en la ciudad de Guayaquil, Ecuador.	X				
	Enfoques					
5	Mejora continua en los procesos de enseñanza-aprendizaje	X				
6	Uso Sistémico de la metodología					
	Cualidades					
8	Adaptabilidad de la metodología en el 6° año de EGB.	X				
9	Favorece los procesos de construcción del aprendizaje oral y escrito en niños del nivel pre escolar	X				

10	Refleja la correlación del uso de la gamificación con las habilidades comunicacionales del inglés.	X				
11	Refleja la valoración sobre el desempeño en la construcción del aprendizaje.	X				
	Momentos					
12	Aplicación de instrumentos para la obtención de datos que permitan la obtención de datos para realizar el análisis a partir de su aplicación.	X				
	Fundamentación del Diseño					
14	Contexto – Conceptualización de temas referentes	X				
15	Procesos – Análisis de resultados para la implementación del nuevo modelo.	X				

Pertinencia

Para emitir su criterio acerca de la Pertinencia de la estructura del Modelo propuesto, sus componentes y contenido, marque con una (X) en la casilla correspondiente al valor asignado por Ud., teniendo como referencia la escala siguiente:

Muy Pertinente	Pertinente	Medianamente Pertinente	Medianamente Pertinente	Nada Pertinente
X				

Coherencia

Sobre la Coherencia e interrelación existente entre los componentes del Modelo propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Coherente	Coherente	Medianamente Coherente	Poco Coherente	Nada Coherente
X				

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Avilés Torres Nicole Katrina
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Máster Universitario en Educación Bilingüe

Firma:



ANEXO # 9:
MATRIZ DE RESULTADOS DEL CUESTIONARIO VARIABLE INDEPENDIENTE: GAMIFICACIÓN

		VI. Gamificación																	
		Dimensión Dinámicas						Dimensión Mecánicas						Dimensión Componentes						TOTAL GENERAL
	Nº	P1	P2	P3	P4	P5	Total	P6	P7	P8	P9	P10	Total	P11	P12	P13	P14	P15	Total	
Cuestionarios	1	4	4	3	4	5	20	3	4	5	4	3	19	4	5	3	3	3	18	57
	2	4	4	4	3	4	19	4	4	4	4	4	20	4	4	2	4	4	18	57
	3	5	4	4	5	5	23	4	5	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	72
	4	5	5	4	4	4	22	4	3	4	3	4	18	4	4	3	4	4	19	59
	5	5	5	2	4	5	21	5	5	5	2	2	19	4	5	5	5	5	24	64
	6	5	5	5	5	5	25	4	5	4	4	5	22	5	5	4	5	5	24	71
	7	4	5	5	5	5	24	4	5	5	5	5	24	5	4	4	5	5	23	71
	8	3	5	5	4	4	21	4	5	5	5	5	24	4	5	4	3	4	20	65
	9	5	4	3	4	4	20	3	4	5	4	5	21	4	5	3	3	5	20	61
	10	3	1	1	2	2	9	5	5	5	4	4	23	4	5	4	5	5	23	55
	11	4	4	4	4	4	20	5	3	3	3	4	18	4	5	3	3	4	19	57
	12	5	3	5	5	5	23	4	3	2	3	3	15	4	3	2	3	4	16	54
	13	4	4	5	5	5	23	5	3	3	3	3	17	4	5	3	4	3	19	59
	14	5	5	5	4	5	24	5	5	4	5	5	24	4	5	4	5	4	22	70
	15	4	4	3	3	3	17	3	4	3	3	4	17	3	5	2	3	3	16	50
	16	5	4	5	5	5	24	4	5	4	5	5	23	5	5	4	4	5	23	70
	17	5	5	5	4	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	74
	18	4	4	5	5	4	22	5	5	3	4	5	22	4	5	3	4	5	21	65
	19	5	5	4	5	4	23	5	5	5	4	5	24	5	5	5	4	5	24	71
	20	5	5	4	4	5	23	4	5	5	5	4	23	5	5	4	5	5	24	70
	21	5	4	4	3	3	19	2	3	4	3	2	14	3	4	1	3	3	14	47
	22	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	5	24	74
	23	5	5	5	4	5	24	5	5	5	4	4	23	5	5	4	5	4	23	70
	24	5	5	4	3	5	22	5	4	5	5	4	23	5	5	5	5	5	25	70
	25	4	5	3	4	5	21	3	5	5	4	4	21	5	5	2	1	4	17	59
	26	5	3	3	3	3	17	2	2	2	1	4	11	3	3	1	2	2	11	39
	27	5	4	5	4	5	23	4	5	5	5	5	24	4	5	4	5	5	23	70
	28	5	5	5	5	4	24	4	4	5	4	4	21	4	5	5	5	4	23	68
	29	4	5	5	4	5	23	4	4	5	4	4	21	4	5	5	4	4	22	66
	30	5	5	5	5	4	24	5	5	5	4	5	24	5	5	5	5	4	24	72
	31	5	5	5	4	5	24	5	5	5	5	4	24	5	5	4	5	5	24	72
	32	5	5	4	5	5	24	4	5	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	73
	33	5	5	4	4	5	23	5	5	5	5	4	24	4	5	4	4	4	21	68
	34	4	4	2	3	3	16	3	1	3	2	4	13	4	5	1	1	5	16	45
	35	5	4	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	5	24	73
	36	5	5	5	5	5	25	5	4	4	5	4	22	5	5	5	5	5	25	72
	37	5	5	3	4	4	21	4	3	5	5	4	21	4	5	3	4	5	21	63
	38	5	5	5	5	4	24	5	5	4	5	5	24	5	5	4	5	5	24	72

39	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	75
40	5	5	4	3	4	21	4	4	5	4	4	21	5	5	5	4	4	23	65
41	5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	74
42	4	5	5	4	4	22	4	5	4	3	3	19	3	4	4	4	4	19	60
43	5	5	5	5	4	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	74
44	4	3	4	3	2	16	4	3	1	3	4	15	5	4	4	3	5	21	52
45	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	5	24	4	5	5	4	5	23	72
46	5	5	4	5	4	23	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	5	24	72
47	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	75
48	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	75
49	5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	74
50	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	4	4	5	5	23	73
51	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	5	24	5	5	5	5	4	24	73
52	5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	74
53	5	5	5	4	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	5	24	73
54	5	4	5	5	5	24	5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	5	25	73
55	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	60
56	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	4	24	5	5	5	5	4	24	73
57	5	4	4	3	4	20	4	5	2	3	3	17	3	5	1	4	3	16	53
58	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	75
59	5	5	3	3	5	21	3	4	5	4	3	19	4	5	4	3	3	19	59
60	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	75
61	5	5	5	4	4	23	5	5	4	5	5	24	5	4	4	5	4	22	69
62	5	5	5	4	5	24	5	5	5	5	4	24	5	5	5	5	4	24	72
63	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	5	24	74
64	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	4	21	4	3	3	3	4	17	58
65	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	5	24	4	5	5	5	5	24	73
66	4	5	4	5	4	22	4	5	4	3	4	20	3	4	5	3	5	20	62
67	5	5	5	4	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	74
68	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	75
69	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	75
70	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	75

ANEXO # 10

MATRIZ DE RESULTADOS DEL CUESTIONARIO VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES COMUNICACIONALES DEL INGLÉS

		VD. Habilidades comunicacionales del inglés																												
		Dimensión motivación						Dimensión gramática						Dimensión escucha y habla						Dimensión lectura						Dimensión escritura						TOTAL GENERAL
	Nº	P1	P2	P3	P4	P5	Total	P6	P7	P8	P9	P10	Total	P11	P12	P13	P14	P15	Total	P16	P17	P18	P19	P20	Total	P21	P22	P23	P24	P25	Total	
Cuestionarios	1	4	4	4	3	3	18	5	5	5	5	4	24	5	4	4	3	4	20	3	4	4	3	3	17	3	4	3	4	4	18	97
	2	4	4	4	4	4	20	3	3	3	5	3	17	3	4	3	4	4	18	3	4	4	1	4	16	2	2	4	3	4	15	86
	3	4	4	4	4	5	21	5	5	4	5	5	24	5	5	4	5	5	24	5	5	5	3	4	22	4	5	5	5	4	23	114
	4	5	4	3	4	4	20	4	4	4	4	3	19	4	3	4	4	4	19	3	2	2	4	4	15	3	4	5	3	5	20	93
	5	3	3	3	1	2	12	5	5	5	4	2	21	2	3	2	4	2	13	5	4	4	3	4	20	1	2	5	2	5	15	81
	6	3	3	4	3	4	17	4	4	4	4	4	20	4	5	4	5	4	22	5	4	5	5	5	24	4	5	5	5	5	24	107
	7	4	4	5	5	5	23	5	5	5	5	5	25	5	5	4	4	5	23	4	5	5	4	3	21	5	5	5	5	4	24	116
	8	3	5	4	2	3	17	4	3	4	5	5	21	4	4	4	3	4	19	3	4	4	3	3	17	3	3	2	3	4	15	89
	9	4	3	3	3	2	15	4	3	3	3	3	16	4	5	4	4	5	22	4	5	4	4	2	19	3	3	5	3	3	17	89
	10	3	1	5	4	5	18	5	4	4	4	4	21	5	3	5	5	4	22	5	5	4	4	4	22	5	4	5	4	5	23	106
	11	5	4	4	4	3	20	3	2	3	3	2	13	3	3	2	3	4	15	4	3	3	3	3	16	3	3	3	3	3	15	79
	12	3	2	4	1	3	13	4	5	4	3	2	18	3	4	3	3	5	18	2	3	4	5	3	17	2	3	4	3	4	16	82
	13	4	5	5	4	4	22	5	5	5	5	4	24	5	5	4	4	5	23	4	3	4	3	2	16	2	4	4	3	5	18	103
	14	4	4	5	5	5	23	5	5	5	4	5	24	5	5	4	5	5	24	5	4	5	5	4	23	5	5	4	4	5	23	117
	15	3	2	2	2	1	10	3	3	3	2	2	13	3	4	3	4	3	17	2	2	4	2	2	12	2	3	4	3	2	14	66
	16	4	5	4	5	4	22	4	5	4	5	4	22	5	5	4	5	4	23	5	5	5	5	4	24	5	5	4	5	5	24	115
	17	5	5	5	5	4	24	5	5	5	5	4	24	4	4	5	5	4	22	4	5	5	4	5	23	5	4	4	5	4	22	115
	18	4	3	4	3	2	16	4	4	4	4	4	20	5	5	4	5	5	24	4	4	4	3	2	17	3	4	4	3	4	18	95
	19	5	4	4	5	4	22	5	4	5	5	4	23	5	4	5	4	4	22	4	4	4	5	4	21	3	4	5	4	5	21	109
	20	4	4	5	3	3	19	5	5	5	5	5	25	4	5	4	4	5	22	3	3	4	3	3	16	2	3	4	4	4	17	99
	21	5	4	5	5	5	24	2	2	2	2	2	10	3	4	3	4	3	17	2	3	1	1	3	10	2	3	5	3	3	16	77
	22	4	5	5	5	4	23	5	4	4	5	5	23	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	3	22	3	3	5	5	5	21	114
	23	5	5	4	5	4	23	5	5	4	5	5	24	4	5	5	5	4	23	5	5	4	5	5	24	4	4	5	4	5	22	116
	24	5	5	5	4	4	23	5	4	5	4	5	23	4	5	4	5	4	22	5	5	4	5	4	23	5	4	5	4	5	23	114
	25	4	4	2	4	5	19	5	4	5	4	5	23	5	4	4	5	4	22	5	4	5	4	4	22	5	5	4	4	5	23	109
	26	3	2	2	1	1	9	1	1	1	1	1	5	2	3	2	4	3	14	2	3	3	1	2	11	1	2	2	3	2	10	49
	27	5	4	5	4	5	23	5	4	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	5	24	5	5	5	5	5	25	121
	28	4	4	5	4	4	21	5	4	5	4	5	23	5	4	5	4	5	23	4	5	5	5	4	23	5	5	4	4	5	23	113
	29	5	4	5	4	3	21	5	5	5	5	4	24	5	5	4	5	5	24	4	5	5	4	3	21	3	4	4	4	5	20	110
	30	5	5	5	4	5	24	5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	5	24	5	5	5	5	5	25	122
	31	5	4	5	5	5	24	5	5	5	5	4	24	5	5	5	5	5	25	5	4	5	4	5	23	5	5	5	5	4	24	120
	32	5	5	5	5	4	24	5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	4	4	3	5	21	5	5	5	4	5	24	118
	33	4	3	3	2	2	14	5	4	4	4	4	21	4	5	4	3	4	20	4	3	4	2	3	16	2	3	5	3	5	18	89
	34	4	4	3	3	5	19	5	5	5	4	3	22	3	3	5	3	2	16	3	4	1	1	2	11	2	5	3	2	4	16	84
	35	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	5	24	124
	36	5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	123
	37	4	3	4	3	4	18	4	4	4	3	4	19	3	4	4	5	5	21	5	4	5	3	3	20	3	3	4	5	5	20	98
	38	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	4	5	4	5	23	122
	39	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	125

40	3	3	3	3	3	**15**	4	4	3	3	3	**17**	3	5	4	5	5	22	3	3	3	3	2	14	1	2	3	2	4	12	80
41	5	5	5	5	5	**25**	5	5	5	5	5	**25**	5	5	5	5	5	25	2	5	5	4	5	21	4	4	3	4	4	19	115
42	5	4	4	3	3	**19**	4	3	4	3	3	**17**	4	5	4	4	4	21	4	4	3	4	3	18	3	3	4	4	5	19	94
43	5	5	5	5	5	**25**	5	4	5	5	5	**24**	5	5	5	4	5	24	5	4	5	5	4	23	5	4	5	5	5	24	120
44	4	3	4	5	4	**20**	4	4	4	3	3	**18**	5	4	4	3	2	18	4	4	5	5	3	21	4	3	4	5	5	21	98
45	5	5	5	5	5	**25**	5	5	5	5	4	**24**	5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	5	24	122
46	5	5	5	5	5	**25**	4	5	3	2	4	**18**	5	4	4	4	4	21	5	4	5	4	5	23	5	4	5	5	5	24	111
47	5	5	4	5	5	**24**	5	5	4	5	4	**23**	5	5	4	5	5	24	5	1	5	5	4	20	5	5	5	5	5	25	116
48	5	5	5	4	4	**23**	4	4	4	5	4	**21**	5	5	5	3	4	22	5	5	4	5	5	24	4	4	4	5	5	22	112
49	5	5	5	5	4	**24**	5	5	5	5	5	**25**	5	5	5	5	5	25	3	5	5	4	4	21	5	5	5	5	5	25	120
50	5	4	5	5	5	**24**	5	5	5	5	5	**25**	5	5	4	5	4	23	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	4	23	120
51	5	4	5	5	4	**23**	5	5	5	5	4	**24**	5	5	5	5	5	25	4	5	5	4	5	23	5	5	5	5	5	25	120
52	5	5	5	4	5	**24**	5	4	5	5	5	**24**	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	4	24	122
53	4	5	5	4	5	**23**	5	4	5	5	5	**24**	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	3	22	5	5	5	5	5	25	119
54	5	4	5	5	5	**24**	5	5	4	4	5	**23**	4	4	5	5	5	23	4	5	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	119
55	4	4	4	4	4	**20**	5	5	5	5	5	**25**	5	5	5	4	5	24	5	4	4	4	3	20	2	3	5	3	4	17	106
56	5	5	5	5	5	**25**	5	5	5	4	5	**24**	3	3	5	5	5	21	4	5	5	5	4	23	5	5	4	5	5	24	117
57	5	4	3	2	3	**17**	4	4	4	4	4	**20**	4	5	4	3	4	20	2	2	1	3	4	12	4	3	4	1	5	17	86
58	5	4	4	4	4	**21**	4	5	5	5	5	**24**	5	4	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	5	24	118
59	5	4	4	4	3	**20**	5	5	5	5	5	**25**	4	5	4	3	5	21	4	3	3	3	3	16	3	3	3	4	5	18	100
60	5	4	4	5	4	**22**	5	4	5	5	5	**24**	5	4	4	5	4	22	4	4	4	4	3	19	5	5	5	4	4	23	110
61	5	4	5	4	4	**22**	5	5	5	4	4	**23**	4	3	4	3	4	18	3	3	5	4	3	18	4	3	3	3	5	18	99
62	5	4	5	5	4	**23**	5	5	5	5	5	**25**	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	5	24	122
63	5	5	5	4	5	**24**	5	5	4	5	5	**24**	4	5	5	4	4	22	4	5	4	5	4	22	5	4	4	4	4	21	113
64	3	3	3	3	3	**15**	3	3	3	3	3	**15**	3	3	3	4	4	17	4	3	4	4	3	18	5	3	4	3	3	18	83
65	5	4	5	5	4	**23**	4	4	5	4	4	**21**	4	5	5	5	4	23	5	4	5	4	5	23	4	5	4	5	5	23	113
66	5	5	4	4	4	**22**	5	5	4	5	5	**24**	5	4	4	4	4	21	5	5	5	4	4	23	4	5	3	5	4	21	111
67	5	4	5	5	5	**24**	4	5	5	5	5	**24**	5	5	5	4	5	24	4	5	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	121
68	5	4	5	5	4	**23**	5	5	5	5	4	**24**	4	5	5	4	5	23	5	4	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	119
69	5	5	5	5	5	**25**	4	4	4	4	4	**20**	5	5	5	5	5	25	5	4	5	4	4	22	4	4	4	5	5	22	114
70	5	2	5	5	5	**22**	5	5	5	5	5	**25**	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	2	5	5	5	5	22	119