



LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR PARA
FACILITAR LA ENSEÑANZA DE HABILIDADES ORALES EN EL
IDIOMA INGLÉS A ESTUDIANTES INDÍGENAS DE LA ETNIA MAYA

Betzaydi Alely Pat Blanco

Memoria de Práctica Profesional elaborada para obtener el Grado de
Maestra en Innovación Educativa

Bajo la dirección de: Mtra. María Isolda Vermont Ricalde

Mérida de Yucatán

Agosto de 2023



UADY
UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE YUCATÁN



FACULTAD DE EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO
E INVESTIGACIÓN

Mérida, Yucatán a 21 de agosto de 2023

Dr. Pedro José Canto Herrera
Director
Presente

Asunto: Carta de liberación

Con base en el artículo 68 del Reglamento de Inscripciones y Exámenes, el artículo 79 del Reglamento Interior de esta Facultad y en el dictamen académico emitido por el Comité Académico de la **Maestría en Innovación Educativa** respecto de la Memoria de Práctica Profesional "LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA DE HABILIDADES ORALES EN EL IDIOMA INGLÉS A ESTUDIANTES INDÍGENAS DE LA ETNIA MAYA", presentada por la **C. Betzaydi Alely Pat Blanco**, para obtener el grado de Maestro (a) en Innovación Educativa, le comunico que el proceso académico interno del trabajo de Memoria de Práctica ha concluido, por lo que puede continuar con los trámites administrativos correspondientes.

Atentamente,
"Luz, Ciencia y Verdad"



Dra. Edith Julianna Cisneros Chacón
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación

c.c.p. Archivo-UPI
c.c.p. Control Escolar



Campus de Ciencias Sociales, Económico
Administrativa y Humanidades



Km. 1 Carretera Mérida-Tizimin, Cholul
C.P. 97305.Mérida, Yucatán, México



9999.22.45.68, ext. 75157

www.educacion.uady.mx



Mérida de Yucatán, 26 de mayo de 2023.

C. DRA. EDITH JULIANA CISNEROS CHACÓN

Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación
Facultad de Educación, Universidad Autónoma de Yucatán
Presente.

Los abajo firmantes, integrantes del Comité Revisor nombrado por la Dirección de la Facultad de Educación y en respuesta a su solicitud de revisar la Memoria de Práctica Profesional:

**“LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR PARA FACILITAR LA
ENSEÑANZA DE HABILIDADES ORALES EN EL IDIOMA INGLÉS A ESTUDIANTES
INDÍGENAS DE LA ETNIA MAYA”,**

presentada por **Betzaydi Alely Pat Blanco**, como parte del programa de Seminario de Informe de la Práctica del Plan de Estudios aprobado por el H. Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Yucatán, para obtener el grado de *Maestro en Innovación Educativa*, le comunicamos que cumple con los requisitos de contenido y presentación establecidos por este Comité y por el Comité Académico de la Maestría en Innovación Educativa; y después de la defensa del mismo, el dictamen que emitimos es de:

A P R O B A D O

Por lo que puede realizar los trámites administrativos correspondientes para la obtención del título y cédula que lo acrediten con el grado respectivo.

Atentamente,
EL COMITÉ REVISOR



Mtra. María Isolda Vermont Ricalde
Director y Miembro propietario



Dra. Nora Verónica Druet Domínguez
Miembro propietario



Dra. Yheny López García
Miembro propietario

C.c.p. Secretaria Administrativa
C.c.p. Archivo de la Coordinación de la Maestría en Innovación Educativa/ UPI
C.c.p. Profesor(a) de la asignatura Seminario de informe de la Práctica
C.c.p. Interesado

Primer dictamen de evaluación externa de la Memoria de Práctica Profesional

Mérida, Yucatán a 19 de mayo de 2023

Dra. Edith Juliana Cisneros Chacón
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación
de la Facultad de Educación de la
Universidad Autónoma de Yucatán
Presente

Asunto: Dictamen de evaluación de la Memoria de Práctica Profesional

Por este medio, como respuesta a su invitación y solicitud de evaluar la Memoria de Práctica Profesional denominada:

LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA DE HABILIDADES ORALES EN EL IDIOMA INGLÉS A ESTUDIANTES INDÍGENAS DE LA ETNIA MAYA presentado por **Betzaydi Ajety Pat Blanco**, como producto del Programa Educativo de Posgrado: Maestría en Innovación Educativa que se imparte en la Facultad de Educación, cuyo plan de estudios ha sido aprobado por el H. Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Yucatán, para obtener el grado de Maestría en Innovación Educativa, le comunico que cumple con los indicadores de contenido y presentación, especificados para su evaluación, y constituye una herramienta de calidad, así como una aportación innovadora para la solución de problemas e introducción de cambios en el currículo y/o la práctica pedagógica, por lo tanto el dictamen que se emite es de:

APROBADO

Se expide el presente dictamen para los fines correspondientes en la Ciudad de Mérida, Capital del Estado de Yucatán, a los diecinueve días del mes de mayo del año 2023.

Atentamente



Roger J. González González
Estanda Posdoctoral CONACYT
Doctorado (Doctorado en Ciencias Sociales)
Miembro del Sistema Nacional de Investigadores del CONACYT

Segundo dictamen de evaluación externa de la Memoria de Práctica Profesional



UNIVERSIDAD DE COLIMA
FACULTAD DE PEDAGOGÍA

Villa de Álvarez, Col., 26 de abril de 2022.

Dra. Edith Julliana Cisneros Chacón
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación
de la Facultad de Educación de la
Universidad Autónoma de Yucatán
Presente

Asunto: Dictamen de evaluación de la Memoria de Práctica Profesional

Por este medio, como respuesta a su invitación y solicitud de evaluar la Memoria de Práctica Profesional denominada:

LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA DE HABILIDADES ORALES EN EL IDIOMA INGLÉS A ESTUDIANTES INDÍGENAS DE LA ETNIA MAYA

presentado por Betzaydi Alely Pat Blanco, como producto del Programa Educativo de Posgrado: Maestría en Innovación Educativa que se imparte en la Facultad de Educación, cuyo plan de estudios ha sido aprobado por el H. Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Yucatán, para obtener el grado de Maestro/a en Innovación Educativa, le comunico que cumple con los indicadores de contenido y presentación, especificados para su evaluación, y constituye una herramienta de calidad, así como una aportación innovadora para la solución de problemas e introducción de cambios en el currículo y/o la práctica pedagógica, por lo tanto el dictamen que se emite es de:

APROBADO

Se expide el presente dictamen para los fines correspondientes en la Ciudad de Villa de Álvarez, Colima, a los 26 días del mes de abril de 2022.

Atentamente

Norma Angélica Barón Ramírez
Profesora Investigadora de Tiempo Completo
Facultad de Pedagogía de la Universidad de Colima
Dra. en Educación en Innovación Tecnológica Educativa

CERTIFICADA CON NORMAS ISO

Pertinencia que transforma

Avenida Josefa Ortiz de Domínguez 84 • C.P. 28987 • Villa de Álvarez, Colima, México • Teléfonos 312 316 11 83 y 312 316 18 00, extensión 56401, fax 50402
pedagog@uacol.mx • pospedagog@uacol.mx

Dictamen antiplagio



Identificación de reporte de similitud. oid:28915:229953612

● 22% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 9% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	tesis.educacion.uady.mx Internet	<1%
2	hdl.handle.net Internet	<1%
3	researchgate.net Internet	<1%
4	docplayer.es Internet	<1%
5	vsip.info Internet	<1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
7	BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA BIBLIOTECA on ... Submitted works	<1%
8	coursehero.com Internet	<1%

Descripción general de fuentes

Carta de satisfacción y utilidad de resultados



Asunto: Carta de satisfacción y
utilidad de resultados.

La Presumida, José María Morelos, Quintana Roo a 11 de mayo de 2023.
"2023, Año de la Paz y Seguridad".

DRA. EDITH JULIANA CISNEROS CHACÓN
JEFE DE LA UNIDAD DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
PRESENTE

Por este medio, se hace constar que la estudiante Betzaydi Alely Pat Blanco presentó a esta institución, el informe de los resultados y productos académicos referentes al diseño y la implementación de una propuesta de estrategias de gamificación, utilizando un sistema de juegos y herramientas digitales en el aula, correspondientes al trabajo realizado en esta escuela y los cuales se incluyen como parte de la Memoria de Práctica Profesional titulada La gamificación como elemento motivador para facilitar la enseñanza de habilidades orales en el idioma inglés a estudiantes indígenas de la Etnia Maya, dicha Memoria de Práctica Profesional constituye un requisito para la obtención del grado de Maestra en Innovación Educativa.

Asimismo, le comunico que el trabajo realizado por la estudiante Betzaydi Pat, ha sido de utilidad para esta institución, puesto que contribuyó en la oferta de una propuesta pedagógica que se enfocó en el uso de estrategias de gamificación como elemento motivador para la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés y su importancia radica en que coadyuvó al desarrollo de las competencias lingüísticas en el idioma inglés; por último, las entrevistas, las observaciones, los cuestionarios, los resultados de estos, el diseño instruccional, los recursos y herramientas seleccionadas, el diseño de las intervenciones y los resultados del cuestionario de satisfacción dirigido a los estudiantes que participaron, permitirán actualizar y dar continuidad a este.

A solicitud del interesado/a y para los fines correspondientes, se expide la presente en el Municipio de José María Morelos, Quintana Roo, Estados Unidos Mexicanos a los 11 días del mes de mayo del año 2023.

ATENTAMENTE

Ser en el mundo, ser nosotros: "Winiikil yóok'ol kaab, jée' b'ix'o'che"

M. C. MARÍA LUISA PAYGOZA ALCOCER
RESPONSABLE DE LA DIRECCIÓN ACADÉMICA



Activo

UIM-QROO



Declaratoria de responsabilidad

“Aunque un trabajo de examen profesional hubiera servido para este propósito y fuera aprobado por el sínodo, solo su autor es responsable de las doctrinas emitidas en él”.

Artículo 74.

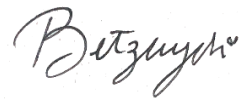
Reglamento interior de la

Facultad de Educación.

Universidad Autónoma de Yucatán.

Declaratoria de originalidad

Declaro que esta memoria de práctica profesional es de mi propia autoría, con excepción de las citas en las que he dado crédito a sus autores; asimismo, afirmo que este trabajo no ha sido presentado para la obtención de algún título, grado académico o equivalente.



Betzaydi Alely Pat Blanco

Agradecimiento a CONACYT

Agradezco el apoyo brindado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por haberme otorgado la beca con el CVU No. 1053504 durante el periodo de agosto 2021 a julio 2023 para la realización de mis estudios de maestría que concluyen con esta memoria de práctica profesional, como producto final de la Maestría en Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Dedicatoria

A mis padres:

Quienes me dieron la vida, me cobijaron con su cariño, amor y paciencia durante estos bellos momentos de mi vida, quienes me enseñaron que la vida es tan bella y que los sueños y metas se persiguen para lograr alcanzarlos “Querer es poder”. Les agradezco con todo mi corazón por conducirme a trazar mis metas tanto en mi vida personal como profesional, quienes se encargaron en iluminar mi camino y forjar mi presente con su amor, confianza y apoyo incondicional de padres.

A mis hermanos:

Quienes me enseñaron que en la vida todo es una nueva aventura y que se disfruta al final del día, que cuando se cierra un episodio se comienza otro y jamás se deja de soñar, que supieron llenarme el alma con sonrisas llenas de amor y motivación para continuar en esta etapa de mi vida.

A mis amistades:

Todas aquellas personas que decidieron acompañarme y formar parte de este nuevo trayecto de mi vida, quienes me motivaron a dar lo mejor de mí.

Agradecimientos

Agradezco a la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán por brindarme la oportunidad de continuar mis estudios de posgrado en el programa de la Maestría en Innovación Educativa (2021 - 2023).

A la Mtra. María Isolda Vermont Ricalde, quien me guió en cada paso de la maestría con su inquebrantable apoyo y dedicación como asesora y tutora.

Un agradecimiento especial a mis profesores de la Maestría en Innovación Educativa, quienes me brindaron la educación, la información, los recursos y las herramientas que necesitaba para prepararme como docente de innovación educativa a través de su excelente enseñanza.

A mis compañeros de clase, quienes luego se convirtieron en amigos y colegas y de quienes aprendí nuevos conocimientos.

Resumen

Este trabajo se basó en el diseño y la implementación de una propuesta de estrategias de gamificación, utilizando un sistema de juegos y herramientas digitales en el aula, con el fin de favorecer la enseñanza y el aprendizaje de las habilidades orales en inglés de los estudiantes del tercer semestre de la licenciatura de Lengua y Cultura de la Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo, México. Este trabajo se dividió en varias etapas siguiendo el modelo ADDIE. La primera etapa consistió en el diagnóstico de las habilidades orales de este grupo de estudiantes y en donde se utilizó una metodología cualitativa. La muestra estuvo conformada por siete docentes, un coordinador y once estudiantes utilizando como instrumentos: entrevistas, diarios de observación y cuestionarios. El análisis, la organización e interpretación de los datos se efectuó mediante el programa Atlas.ti, como resultado se encontraron deficiencias en cuanto al desarrollo de la habilidad oral, esto debido al poco uso de actividades interactivas y motivadoras para la enseñanza del vocabulario, la pronunciación y el uso del lenguaje. Posteriormente se diseñó e implementó la propuesta pedagógica que consistió en actividades para el fortalecimiento de las competencias comunicativas. Se aplicó un cuestionario dirigido a los estudiantes que participaron en el proyecto para conocer sus experiencias sobre su participación en las intervenciones del proyecto. Entre los principales resultados, se concluye que en un ambiente gamificado, es posible fortalecer las habilidades comunicativas y al mismo tiempo motivar a los estudiantes en lograr un desempeño y aprendizaje eficiente en la expresión oral en inglés. Este estudio también sugiere que, para introducir estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, los docentes deben transformar su práctica educativa, capacitarse en el área de la gamificación y adoptar la integración de las nuevas tendencias educativas en su práctica docente.

Palabras clave: educación superior; motivación; gamificación; habilidades orales; enseñanza del inglés.

Tabla de contenido

Capítulo 1. Introducción / 1

Capítulo 2. Descripción del contexto / 3

Capítulo 3. Descripción de las actividades realizadas / 5

3.1. Necesidad o problemática / 5

3.2. Justificación / 6

3.3. Objetivo general / 7

3.4. Objetivos específicos / 7

3.5. Marco de referencia / 7

3.6. Marco metodológico / 13

3.7. Actividades realizadas / 25

Capítulo 4. Análisis de la experiencia adquirida / 27

4.1. Cambios producidos en la propia concepción educativa / 27

4.2. Cambios en los supuestos y bases teóricas de la actividad profesional / 27

4.3. Cambios en los procedimientos o modos de actuar ante los problemas de la práctica / 27

4.4. Necesidades de mejora detectadas respecto de la propia práctica profesional / 28

Capítulo 5. Análisis de los alcances logrados con respecto al plan de prácticas / 29

5.1. Reflexión de las tareas realizadas / 29

5.2. Conocimiento adquirido / 29

5.3. Competencias desarrolladas / 30

5.4. Dificultades, limitaciones y alcances / 31

5.5. Productos generados por la práctica / 31

Capítulo 6. Conclusiones y recomendaciones / 34

6.1. Contribución al perfil de egreso / 34

6.2. De las innovaciones realizadas / 35

6.3. Aportación a la institución y a los usuarios / 35

6.4. Implicaciones / 36

6.5. Recomendaciones para futuras intervenciones / 36

Lista de tablas

- Tabla 1. Características de los profesores / 15
- Tabla 2. Características del estudiantado / 16
- Tabla 3. Problemáticas externadas por el profesorado / 20
- Tabla 4. Dificultades percibidas por los estudiantes / 21
- Tabla 5. Resultados participación de los estudiantes en el aula / 23
- Tabla 6. Resultados intereses de los estudiantes / 23
- Tabla 7. Actividades realizadas / 26

Lista de figuras

Figura 1. Temas claves / 25

Figura 2. Uso de materiales audiovisuales / 33

Figura 3. Actitudes hacia las actividades de aprendizaje / 34

Capítulo 1. Introducción

El presente trabajo se basó en el fortalecimiento de las habilidades orales del idioma inglés de los estudiantes de tercer semestre de la licenciatura de Lengua y Cultura de la Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo, mediante el uso de estrategias de gamificación como elemento motivador. El propósito de la gamificación en el aula es ejecutar mecánicas del juego que aumenten la motivación durante las clases. De acuerdo con Manzano (2022) el juego es la herramienta adecuada que conseguirá motivar nuevamente al estudiantado para un desempeño y aprendizaje competente. Por lo tanto, la característica principal de este tipo de estrategias es incorporar elementos propios del juego a las actividades de aprendizaje con el fin de generar mayor interés y motivación para la construcción del propio aprendizaje de una manera más creativa, eficiente y divertida para conseguir un buen desempeño en la expresión oral de los estudiantes. El desarrollo de la competencia comunicativa de un segundo idioma suele ser aburrido para los estudiantes debido a que las actividades acostumbran a ser repetitivas. A través de las prácticas profesionales se implementaron estrategias de gamificación con el fin de fortalecer las habilidades orales.

Como resultado del análisis de las necesidades de este grupo de estudiantes de la licenciatura, se encontraron deficiencias en cuanto al desarrollo de la habilidad oral, esto debido al poco uso de actividades interactivas y motivadoras para la enseñanza del vocabulario, la pronunciación y el uso del lenguaje. Asimismo, se detectaron la desconfianza para hablar en público, el miedo a cometer errores de pronunciación y la distracción por el uso de los celulares durante la clase. Por tal motivo, este proyecto tuvo como objetivo diseñar e implementar una propuesta pedagógica basada en estrategias de gamificación con el fin de lograr un ambiente de aprendizaje adecuado al desarrollo y aprendizaje de las habilidades orales en el idioma inglés.

La metodología utilizada fue de tipo cualitativa, y como herramientas de recolección de datos se utilizaron entrevistas, diarios de observación y cuestionarios. Para la determinación de la problemática, se transcribieron los datos obtenidos y luego se realizó el análisis cualitativo mediante el programa Atlas.Ti. Se contó con la participación de siete

profesores, la coordinadora de la licenciatura y once estudiantes de la licenciatura de Lengua y Cultura. También se realizaron las observaciones de once sesiones de las clases de inglés de este grupo de estudiantes.

Estas memorias de prácticas estuvieron basadas en el modelo ADDIE el cual consta de cinco etapas. La primera etapa consistió en el análisis del contexto, es decir, se identificaron las necesidades de los estudiantes con respecto a las habilidades orales. La segunda se enfocó en la planificación de la propuesta didáctica durante la cual se establecieron los objetivos de aprendizaje y se seleccionaron los temas para las futuras intervenciones. Posteriormente, en la tercera etapa se desarrollaron los materiales y recursos de aprendizaje. En la cuarta etapa se implementó la propuesta pedagógica con el fin de involucrar a los estudiantes y lograr el fortalecimiento de sus habilidades orales. La quinta etapa de acuerdo a este modelo sugiere una evaluación, la cual no fue posible llevar a cabo y solamente se aplicó un cuestionario a los estudiantes que participaron en las sesiones donde se incluyeron preguntas sobre los materiales, los recursos y las actividades realizadas.

Capítulo 2. Descripción del contexto

La propuesta y la implementación pedagógica se realizó en la Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo (UIMQRoo), la primera de este tipo en el estado, que se encuentra ubicada en el Municipio de José María Morelos localizado en el interior del estado de Quintana Roo en la región Centro Occidente y también forma parte de la región maya de dicho estado (Ruz, 2017). Como indica la página web Data México el municipio tuvo en el 2020 “una población total de 39,165 habitantes: 19,855 hombres (50.7%) y 19,310 mujeres (49.3%). Las lenguas indígenas más habladas de la región son: Maya (17,407 habitantes), Ch’ol (77 habitantes) y Mam (28 habitantes)” (2022, párr.8-12).

Las instalaciones de la institución educativa se encuentran ubicadas en las afueras del municipio en la carretera Muna-Felipe Carrillo Puerto Km. 137, S/N Presumida. Esta es una institución de educación superior orientada al modelo educativo intercultural para estudiantes hablantes nativos y no nativos de lenguas originarias, según la página web Data México, la UIMQRoo tuvo en el año 2021 915 alumnos matriculados, organizados en ocho carreras, distribuidas de la siguiente manera: Licenciatura en lengua y cultura (16.4%), Licenciatura en turismo alternativo (16.8%), Ingeniería en sistemas de producción agroecológicos (16.3%), Ingeniería en tecnologías de la información y comunicaciones (12.7%), Licenciatura en salud comunitaria (10.9%), Ingeniería en desarrollo empresarial (9.73%), Licenciatura en gestión y desarrollo de las artes (8.63%) y Licenciatura en gestión municipal (8.52%)(s.f, párr.2-5).

Cabe recalcar que este tipo de universidades reciben el 50 % de sus fondos del gobierno estatal y el resto del gobierno federal.

La misión de la universidad se centra en:

Contribuir al desarrollo socioeconómico del estado de Quintana Roo y la región, mediante la formación de profesionistas [...] y la generación y aplicación de conocimiento innovador; a través de un modelo educativo intercultural, multilingüe y con una fuerte vinculación entre los diferentes sectores a nivel local, estatal, nacional e internacional [...]. (Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo, 2023, párr.1)

La visión de esta universidad es la formación de profesionistas altamente comprometidos en el desarrollo humano de la población con énfasis en las comunidades indígenas; revalorar saberes, conocimientos científicos y la cultura contemporánea. Cada plan de estudios de licenciatura tiene una duración de cuatro años dividido en semestres. También cuenta con un programa de posgrado en Educación Intercultural. (Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo, 2023, párr.2)

Cada programa cuenta con un coordinador académico que está a cargo de la planeación de los programas educativos, así como de la evaluación, supervisión y la organización del personal docente. La licenciatura de Lengua y Cultura cuenta con una coordinadora del Departamento de Lenguas e Interculturalidad, y de un coordinador a cargo del Centro Intercultural de Aprendizaje de Lenguas y de Intercambio y Movilidad Académica.

Dentro del cuerpo docente de la licenciatura, hay nueve profesores que representan los perfiles profesionales de las disciplinas que imparten, seis cuentan con estudios de maestría y dos con doctorado.

En cuanto a sus instalaciones, esta institución cuenta con un amplio local. En él, se encuentran cinco edificios: Torre A, Torre B, Kukulkán, el Centro de Acceso a la Información (CAI) y la Casa de la Salud. Todos estos espacios están equipados con lo necesario para la que los estudiantes puedan realizar sus actividades en sus clases, tales como acceso a internet, proyectores, pizarras, mesabancos y un escritorio para los profesores.

En el edificio de la Torre A, se encuentran ubicados la coordinación del Departamento de Lenguas e Interculturalidad, las aulas escolares para los estudiantes de primer semestre (tronco común), asimismo, la coordinación del Centro Intercultural de Aprendizaje de Lenguas; de Intercambio y Movilidad Académica. Igualmente, cuenta con un laboratorio de idiomas el cual es nombrado como Centro Intercultural de Aprendizaje de Lenguas (CIAL) dicho laboratorio contiene equipo de cómputo, software y material didáctico para el aprendizaje de idiomas (maya e inglés). En el edificio de la Torre B, se encuentran ubicados la Dirección Académica, la coordinación y el laboratorio del programa

de Agroecología, también se encuentran ubicadas aulas escolares para los estudiantes de tercero y quinto semestre; en el edificio Kukulcán se encuentran las aulas escolares para los estudiantes de séptimo semestre; en el edificio del CAI se encuentran ubicadas las oficinas de Servicios Escolares, Rectoría, aulas escolares y cuenta con servicio de una biblioteca abierta al público externo e interno a la institución. Finalmente, en el edificio de la Casa de la salud, se encuentran el Departamento de Salud y Desarrollo Comunitario, laboratorio y aulas escolares para los estudiantes de la licenciatura de Salud Comunitaria.

Capítulo 3. Descripción de las actividades realizadas

3.1. Necesidad o problemática

Para el análisis de las necesidades del contexto se aplicaron entrevistas, cuestionarios y observaciones.

En las entrevistas, los profesores comentaron que tenían dificultades en cuanto a la participación de sus estudiantes en las actividades realizadas en el aula. Cada profesor expresó que, para cubrir los objetivos de aprendizaje de su materia, cambiaron la manera de impartir sus clases, como la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el aula escolar. Sin embargo, esto no fue lo suficiente, ya que no se reflejó la participación de la mayoría de los estudiantes en las clases.

De las observaciones se pudo detectar la limitada participación de los estudiantes durante las sesiones de clase, aquellos que participaban en inglés lo hacían de forma limitada empleando frases cortas y otros estudiantes solo intervenían en el idioma español o se quedaban sin responder. Esto aunado al uso frecuente del teléfono celular durante las clases lo que resultó un distractor para la clase.

En los cuestionarios contestados por los estudiantes, se obtuvo información relacionada con el desarrollo de la expresión oral en el idioma inglés, debido a que se sienten aburridos ya que las clases están principalmente orientadas a la gramática y a la producción de textos escritos, de igual manera sienten temor al participar en clases porque les da vergüenza cometer errores al hablar el idioma frente a la profesora y los compañeros de clase.

3.2. Justificación

La innovación se entiende como un largo recorrido o camino que refleja la vida en el aula, pues la organización de los centros de aprendizaje, el dinamismo de la comunidad educativa y la cultura profesional del docente modifican los procesos de enseñanza y aprendizaje para mejorar la educación (Carbonell, 2002). Como menciona este autor, la innovación educativa es la búsqueda de nuevas técnicas que contribuyan a la mejora continua de la práctica docente.

Gómez et al. (2017) resumen la importancia del nivel inglés en los diferentes niveles del Sistema Educativo Mexicano:

Indicando que en el nivel básico es obligatoria desde el año 2009. En el nivel de secundaria desde finales de los años 30 del siglo pasado. Y ahora en niveles superiores, incluido el nivel de posgrado, para lo cual establecen sus propios criterios y requisitos mínimos de conocimiento y habilidades del idioma inglés para la admisión y egreso en sus programas académicos. (pág.16)

La licenciatura en Lengua y Cultura tiene como objetivo formar individuos calificados para asistir en la enseñanza y comunicación de las lenguas maya – español y una lengua extranjera (Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo, 2023, párr.2). Los futuros graduados deben desarrollar sus habilidades comunicativas en la enseñanza del inglés para lograr un buen desempeño oral y escrito en diferentes contextos basados en el nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.

En virtud a lo anterior, se realizó una propuesta para el desarrollo de la habilidad oral, en la que la gamificación es un elemento motivador en las clases de inglés, debido a que el uso de mecánicas del juego y herramientas digitales incide positivamente en la enseñanza y el aprendizaje en diferentes contextos educativos de una forma más creativa, divertida y motivadora. Además, el dominio de las habilidades orales proporciona a los futuros profesores de idiomas la confianza necesaria para comunicarse e intercambiar información y experiencias tanto en el ámbito profesional como en el social.

3.3. Objetivo general

Implementar una propuesta sobre estrategias de gamificación que favorezcan la enseñanza y aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes indígenas de la etnia maya.

3.4. Objetivos específicos

- Identificar las deficiencias de las habilidades orales de los estudiantes con base en los resultados del diagnóstico y el análisis de necesidades.
- Diseñar una propuesta de innovación a la práctica pedagógica mediante estrategias de gamificación adecuadas para la enseñanza y aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés.

3.5. Marco de referencia

El aprendizaje de lenguas extranjeras es un campo bastante amplio en comparación con otras materias, esto se debe a los diversos factores relacionados con la enseñanza y el aprendizaje en relación con el dominio y aprendizaje de un nuevo idioma en estudiantes universitarios. De acuerdo con Valero & Jiménez (2015) el inglés ha pasado de ser un contenido a ser una herramienta de aprendizaje. Sin embargo, en ocasiones aprender un idioma es un poco complicado, porque involucra elementos que influyen en el aprendizaje del idioma, los cuales se agrupan en tres áreas: el entorno, el profesor e individuales. Y sobre todo el individual, porque la lengua materna y la edad interfieren frecuentemente en los estudiantes.

Entre los diversos estudios relacionados con la gamificación en el aprendizaje de una lengua extranjera, se destacó lo siguiente:

Un contexto gamificado aumenta la concentración, la motivación y el desarrollo de habilidades en el aprendizaje y enseñanza de lenguas. De acuerdo con Molina et al. (2021) la gamificación incluye elementos y técnicas de juego que pueden promover la enseñanza de lenguas extranjeras de una manera más creativa, significativa y motivadora en situaciones en las que los estudiantes no se sienten lo suficientemente motivados para lograr sus objetivos. Pues el carácter lúdico de esta metodología permite que el conocimiento se comprometa efectivamente con los estudiantes de manera más dinámica.

Por su parte, Pujolà (2021) argumenta que la gamificación puede implementarse con o sin tecnología. Ya que un instructivo gamificado bien diseñado permite el desarrollo de múltiples estrategias y habilidades de aprendizaje de idiomas. Por lo tanto, la creación de entornos educativos basados en la gamificación genera condiciones de aprendizaje para aumentar la implicación de los alumnos, despertar el interés por aprender, desarrollar la autonomía y la motivación. Al mismo tiempo, Trejo (2020) destaca que la motivación es una parte importante del aprendizaje de idiomas porque promueve el interés de los estudiantes por difundir el aprendizaje, comunicar e intercambiar sus conocimientos y experiencias.

Además, la gamificación como estrategia pedagógica ofrece una buena oportunidad para renovar el entorno educativo. Pues bien, el propósito principal de la gamificación apunta a metas educativas alcanzables, ya que en un entorno gamificado su integración en contextos pedagógicos implica la reflexión sobre la práctica docente; la reorganización de actividades de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.

3.5.1 Marco conceptual

3.5.1.1 *Motivación*

La motivación y el aprendizaje son dos conceptos clave en el campo de la educación, debido a que ambos están interrelacionados, ya que tienen elementos y factores que deben tomarse en cuenta durante su implementación en el ambiente escolar. Según Carrillo et al. (2009) la motivación para el aprendizaje juega un papel importante porque es una actitud interna y positiva hacia el nuevo aprendizaje, por lo tanto, el estudiante debe tener las estructuras cognitivas necesarias para relacionar los conocimientos previos con los nuevos aprendizajes. Al mismo tiempo, Dörnyei (2008) considera el concepto de motivación como un elemento fundamental de la mente humana, debido a que incluye una gran cantidad de significados que influyen en el comportamiento, por lo que la motivación juega un papel fundamental en el éxito o fracaso de cualquier aprendizaje.

Especialmente los estudiantes de idiomas que están realmente motivados y quieren aprender un idioma extranjero pueden hacerlo bien con fines prácticos, independientemente de su capacidad. De hecho, “la motivación escolar es un conjunto de factores determinantes

que hacen que un alumno participe activamente en su aprendizaje” (Archambault y Chouinard, 1996, Valenzuela, 2007). Siendo este un factor a considerar, el estudiante se siente obligado a adquirir nuevos conocimientos y adoptar conductas adecuadas para alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos o metas planteadas.

3.5.1.2 Estrategias de gamificación

El crear un entorno propicio contribuye en la mejora de la enseñanza y el aprendizaje de un nuevo idioma, porque el alumno se siente motivado y comprometido para adquirir nuevos conocimientos. De acuerdo con Martín et al. (2014) gamificar una asignatura implica la incorporación de características similares a las del juego, ya que crea actividades deseables que producen emociones positivas en el estudiante. Como mencionan estos autores la gamificación es una forma de motivar a nuestros alumnos para el alcance de los objetivos de la asignatura, o bien el logro de los objetivos de aprendizaje de una manera más entretenida y dinámica.

En el desarrollo de competencias de una determinada materia en un contexto universitario, la inclusión de elementos de juego como estrategia facilita el logro de los objetivos de aprendizaje deseados por los estudiantes. Según Martínez & del Moral (2015), para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios, introdujo estrategias específicas de mecánicas de juego con el objetivo de crear experiencias lúdico – didácticas que puedan mejorar los resultados del aprendizaje, mediante la descripción de tareas, desafíos, reglas y niveles de dificultad, puntuaciones y la distribución de recompensas.

En definitiva, la gamificación tiene el potencial de ser un método de enseñanza eficaz para las intervenciones que se centran en los resultados del aprendizaje cognitivo, motivacional y conductual (Valencio y Velásquez, 2021). Por ende, distintas disciplinas en el sector educativo han transformado el diseño de sus escenarios mediante el proceso de gamificación, es decir, el uso e incorporación de componentes motivadores propios orientados a la mecánica de juegos para el estímulo de la motivación a partir de las experiencias del juego en contextos formativos para el desarrollo de aprendizajes y habilidades.

3.5.2 Marco teórico

3.5.2.1 *Habilidad oral*

El desarrollo de la habilidad oral se considera uno de los objetivos principales de la adquisición del lenguaje. Por lo tanto, se puede decir que esta es una de las habilidades que más atención necesita para desarrollarse y dominarse. Hablar un idioma suele ser el objetivo principal del aprendizaje de idiomas, por lo que es necesario saber qué habilidades requiere la producción oral. Por lo tanto, la fluidez y el vocabulario se consideraron habilidades importantes en el desarrollo de la expresión oral.

Según Lahera y Oqueranza (2008), la fluidez es una de las habilidades necesarias para el desarrollo óptimo de la producción oral: “es la capacidad de articular el habla de forma rítmica y sin interrupciones, utilizando las estrategias necesarias para mantener el habla frente a diversos obstáculos.” Como mencionan estos autores, la fluidez se refiere a la confianza de un aprendiz para practicar un nuevo idioma. Por lo tanto, si un alumno puede hablar durante períodos de tiempo más largos, esto es una señal de fluidez.

El vocabulario juega un papel importante en el aprendizaje de un segundo idioma. Rubin (1987) afirma que el aprendizaje de vocabulario es la adquisición, retención, recuperación y uso de información. Por lo tanto, el desarrollo de la habilidad oral requiere un vocabulario amplio, cuanto más vocabulario, mejor será la capacidad para producir oraciones o participar en conversaciones.

El desarrollo óptimo de las habilidades orales es esencial para convertirse en hablantes competentes de un idioma extranjero. Olivé y Ceballos (2017) afirman que, para dominar un idioma, el alumno debe conocer las reglas gramaticales de la lengua meta y practicarlas para lograr tanto el hábito como la capacidad de interiorizar y dominar el idioma. Córdoba (2017) expresa que la comunicación oral es la capacidad de pensar en el idioma meta y comunicar esos pensamientos verbalmente, participando en una conversación de acuerdo a las circunstancias del momento.

Crear un ambiente que promueva la comunicación es la tarea principal de la docencia, porque promueve el desarrollo de las habilidades del estudiante. Por lo tanto, Valdés et al.

(2015) sugieren actividades como debates, juegos de rol, trabajo en grupo, actividades de intercambio y exposiciones individuales. Y los momentos más favorables de la unidad de estudio para su implementación.

3.5.2.2 *La gamificación y el desarrollo de la habilidad oral*

La gamificación es un buen medio para el aprendizaje de idiomas. Distintos estudios confirman que este es uno de los mejores elementos para mantener motivados a los estudiantes y al mismo tiempo aumentar el interés por aprender. Entre los diversos estudios relacionados con el tema, se destacan los siguientes.

Acosta et al. (2022) realizaron un estudio que tuvo como objetivo mejorar la producción oral de estudiantes universitarios utilizando estrategias de gamificación y herramientas digitales. Como resultado se planteó una secuencia didáctica gamificada para el desarrollo de la producción oral, donde los estudiantes debían crear un video ilustrando lo aprendido en clase. Según los autores, esto asegura que los aspectos actitudinales como la participación se vean reforzados por las actividades de participación, que a su vez tuvieron el efecto de mejorar la producción oral.

En su propuesta, Durán (2021) integra la gamificación para el desarrollo de las habilidades orales del idioma inglés con el objetivo de lograr el progreso comunicativo del estudiantado. En su elaboración se tuvieron en cuenta la edad, los intereses, los estilos de aprendizajes y se eligieron juegos llamativos para la enseñanza y producción oral. Lo cual logró resultados satisfactorios, de manera que en cada sesión se pudo evidenciar la adquisición paulatina de estructuras gramaticales para su posterior aplicación en contextos reales.

En definitiva, los docentes deben crear contextos en los que los alumnos puedan utilizar el idioma, por lo que crear un ambiente confortable en el aula tiene un efecto positivo en la participación, fomentando el desarrollo de la capacidad de los alumnos para comunicarse en el idioma inglés.

3.5.2.3 *Aprendizaje de lenguas extranjeras en un contexto intercultural*

Paricio (2014) sostiene que el aprendizaje de una lengua extranjera tiene un valor formal importante para los estudiantes porque fomenta el respeto, el interés y la interacción con hablantes de otras culturas y desarrolla la conciencia intercultural. De igual forma Castro (1999) menciona que el aprendizaje de una lengua extranjera puede aumentar las posibilidades de entenderse en situaciones interculturales y en contacto con otras culturas. Pues bien, la interculturalidad se configura como un proceso, un intercambio entre culturas, con el objetivo de eliminar barreras.

Benito (2009) menciona que la interculturalidad en el aula va más allá de los contenidos, fomenta valores y actitudes con el objetivo de formar hablantes y mediadores interculturales. Como menciona este autor, aprender una lengua extranjera en un contexto intercultural crea una conexión entre lengua y cultura. Por lo tanto, las diferencias culturales existentes juegan un papel importante. Varios autores mencionan que la educación intercultural es el diálogo entre culturas. Según Níkleva (2009), no se puede entender una cultura extranjera sin pensar en uno mismo, porque el proceso interactivo implica conocer y utilizar los roles sociales y la identidad social de los hablantes de esa lengua.

La enseñanza del idioma inglés en un contexto intercultural involucra los diferentes valores y proyectos sociales sin abandonar su propia identidad. Pues bien, la propia interculturalidad pretende comprender, aceptar y respetar la diversidad de culturas, conocer y valorar las costumbres, los valores, los factores socioeconómicos y las relaciones humanas que se desarrollan a partir de la cultura propia. Finalmente, Rosas et al. (2021) argumentan que aprender una lengua extranjera desde una perspectiva intercultural fortalece los valores, las creencias y la identidad como elementos integrales del desarrollo de la lengua extranjera.

3.5.3 Marco normativo y legal

El presente estudio está sustentado bajo las normas que regulan el aprendizaje del idioma inglés:

De acuerdo al Plan Nacional de Desarrollo 2019 – 2024 el Programa Nacional de Inglés PRONI se alinea al Eje 2. Política Social, el cual se

enfoca en la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, el inglés, que fortalece el desarrollo personal y promueve el desarrollo social en el marco de la inclusión, teniendo en cuenta la diversidad y la multiculturalidad.

Dicha instrucción se estableció en el Diario Oficial de la Federación (DOF) en el ACUERDO número 28/12/20, con fundamento en el artículo 3° (DOF, 2020, pág.5).

Asimismo, alineado al Objetivo Prioritario 3 del Programa Sectorial de Educación, el PRONI cumple con:

- Garantizar que los planes y programas respondan a los desafíos del siglo XXI y brinden a niñas, niños y jóvenes la oportunidad de adquirir habilidades y conocimientos para su desarrollo integral.
- Aplicar métodos pedagógicos innovadores, inclusivos y pertinentes que fortalezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación de niñas, niños y jóvenes. Revisar y adecuar los programas para asegurar una educación integral y de alta calidad desde la primera infancia hasta la educación superior, incluyendo la importancia del inglés la salud, el arte, entre otros (DOF, 2020, pág.5).

El PRONI hace hincapié en la ventaja de aprender una lengua extranjera. A través de los contenidos, objetivos, criterios de evaluación e indicadores de desempeño, lo que posibilita la realidad educativa de la planificación de la acción y en el contexto del alumnado.

3.6. Marco metodológico

3.6.1 Diagnóstico de necesidades

El diagnóstico del presente estudio se realizó con base en el enfoque cualitativo, pues la diversidad de métodos, técnicas, estrategias e instrumentos hicieron posible recabar aspectos relevantes de la realidad del contexto educativo. De acuerdo con Hernández et al. (2016) La investigación cualitativa se basa en una perspectiva interpretativa que se enfoca en comprender el significado de las actividades de los seres vivos, especialmente las personas y las instituciones, es decir, la interpretación de lo que se adquiere activamente. Asimismo, Beal (2011) expresa que la metodología cualitativa necesariamente observa

algún aspecto de la realidad subjetivamente. Pues bien, esta metodología da como resultado categorías y una relación sistemática entre las partes de la realidad investigada y el todo.

El proceso de recopilación de datos del diagnóstico se realizó a partir de entrevistas, diarios de observación y cuestionarios. Para su empleo, fue necesaria la colaboración de la directora académica de la institución, de la coordinadora, los profesores y del grupo de tercer semestre de la licenciatura en lengua y cultura mediante un muestreo no probabilístico, por lo que estos fueron sujetos voluntarios como muestra.

3.6.2 Modelo utilizado para el diseño

Durante el desarrollo del proyecto de innovación a la práctica pedagógica se tuvo en cuenta el modelo ADDIE, el cual consta de cinco etapas que organizan el aprendizaje interactivo. De acuerdo con Morales et al. (2014) la primera consiste en el análisis, ya que el diseño del ambiente de aprendizaje comienza con el análisis de los estudiantes, el contenido y el ambiente. La segunda se enfoca en la planificación, consiste en el desarrollo de programas teniendo en cuenta los principios didácticos. La tercera etapa está orientada al desarrollo, corresponde a la preparación y prueba de los materiales y herramientas necesarios. La cuarta trata de la implementación, el propósito de esta etapa es refinar el entorno de aprendizaje e involucrar a los estudiantes. En la quinta y última etapa sugiere una evaluación que permite valorar no solo la calidad del producto, sino también los procesos de enseñanza y aprendizaje antes, durante y después de la implementación.

3.6.3 Descripción del escenario y características de los participantes

El presente diagnóstico se llevó a cabo en la Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo, localizada en el Municipio de José María Morelos, Quintana Roo, ubicada en la carretera Muna-Felipe Carrillo Puerto Km. 137, S/N Presumida. El modelo educativo que rige esta institución es intercultural, la primera institución oficial de formación superior en su tipo en el estado de Quintana Roo.

Como participantes de este estudio se entrevistó a la coordinadora de la licenciatura de la institución y al coordinador del Centro Intercultural de Aprendizaje de Idiomas y Comunicación y Movilidad Académica. En cuanto a los docentes entrevistados, la carrera

de Lengua y Cultura cuenta con 14 profesores adscritos, de los cuales ocho participaron como informantes.

Tabla 1. *Características de los profesores*

Disciplina que imparte	Grado Académico del Profesor	Total
Inglés Práctica Docente	Licenciatura en Lengua Inglesa Maestría en Educación con Especialidad en Recursos Humanos.	1
Inglés Interculturalidad y Enseñanza de Idiomas	Licenciatura en Lengua Inglesa Maestría en Educación con Énfasis en la Enseñanza del Idioma Inglés.	1
Lingüística General Idioma Español Sociolingüística Política Lingüística	Licenciatura en Lingüística con Énfasis en español Maestría en Antropología Social Doctorado en Antropología Social	1
Maya	Licenciatura en Educación Artística Maestría en Educación Intercultural	1
Inglés Tecnología Educativa Adquisición de Procesos de Aprendizaje de Segundas Lenguas Lectura y Redacción del Idioma Español	Licenciatura en Lengua Inglesa Maestría en Pedagogía y Práctica Docente	1
Inglés Maya	Licenciatura en Lengua y Cultura	3
Total		8

Fuente: elaboración propia

En la tabla uno, se puede ver que la mayoría de los docentes tienen educación académica a nivel posgrado y algunos docentes tienen licenciatura. La formación profesional de los docentes está relacionada con las materias que imparten.

Se seleccionó como muestra al grupo de tercer semestre de la licenciatura en Lengua y Cultura con una población conformada por once estudiantes, de los cuales nueve son mujeres y dos son hombres con edades aproximadamente entre los 18 y 20 años.

Tabla 2. *Características del estudiantado*

Lengua Materna	Número de participantes	Porcentaje
Maya	7	64%
Español	4	36%
Total:	11	100%

Fuente: elaboración propia

Como se puede apreciar en la tabla dos. La población estudiantil es bilingüe, el 64% de los estudiantes habla maya como lengua materna pero también habla el español como segunda lengua y el otro 36 % hablan el español como su primera lengua, esto se debe a que cada uno proviene de distintas comunidades indígenas de la península.

3.6.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Con respecto a los procedimientos utilizados para la recolección de información, como primera técnica se optó por la entrevista. De acuerdo con Folgueiras (2016) Además de ser una técnica de recolección de datos en la investigación, la entrevista también se utiliza como estrategia. Por tanto, su finalidad es obtener información oral y personal sobre hechos, experiencias u opiniones de las personas. Al mismo tiempo, Ibáñez y Martín (2004) señalan que la entrevista es una forma oral de comunicación interpersonal diseñada para obtener información relevante para su objetivo. Ahora bien, se puede encontrar distintas tipologías, en este caso en particular, se optó por implementar una entrevista semiestructurada.

Para su diseño, se realizó en primera instancia un acercamiento con las autoridades de la institución, lo cual facilitó indagar las posibles problemáticas percibidas por los docentes de la licenciatura.

Se elaboró un guion de entrevista tipo semiestructurada que sirvió como técnica de recolección de datos, se diseñó un guion para los coordinadores y otro para el personal docente de la licenciatura de Lengua y Cultura. Se escogió este tipo de guion debido a que brinda un grado de flexibilidad que facilita recabar interpretaciones acordes con el objetivo de este estudio. Según Díaz et al. (2013), este tipo de entrevistas presentan mayor flexibilidad, en consideración a las preguntas planteadas, ya que pueden ajustarse a los

entrevistadores, al mismo tiempo, mantiene la suficiente uniformidad para el alcance de interpretaciones acordes al propósito de la investigación.

Los guiones de entrevistas contaban con 13 preguntas, la cuales estaban enfocadas en la exploración de las características de la coordinadora, docentes y estudiantes de la licenciatura (Ver apéndice A y B). Ambos guiones de entrevista estaban orientados a percibir los retos y desafíos que han experimentado los participantes en su práctica para el logro de los fines educativos. Con base en la recolección de datos, las sesiones de entrevistas fueron a través de la plataforma Google Meet, antes de agendar cita, se envió un correo electrónico a cada docente planteándole en lo que consistía la estancia académica y para que se requiere entrevistarles. En la primera semana se lograron agendar tres sesiones de entrevistas, es decir, tres profesores aceptaron participar como informantes claves. En el transcurso de la siguiente semana otros cinco maestros agendaron fechas para las sesiones de entrevista. En total se obtuvieron ocho entrevistas, en un periodo de dos semanas.

Como segundo instrumento se utilizó un diario de observación (ver Apéndice C) para el grupo seleccionado y un cuestionario (ver Apéndice D) dirigido a los estudiantes que participaron en el proyecto. Para su validación se contó con la valoración de un experto sobre la elaboración de instrumentos y el diagnóstico de necesidades. Primeramente, se realizó una versión de los instrumentos que fueron sometidas a revisión del juez quien emitió puntos de mejora para los guiones de entrevistas, diario de observaciones y cuestionarios. Posteriormente, se realizaron las modificaciones pertinentes y se realizó el mismo procedimiento de verificación de los instrumentos, hasta obtener la versión final correcta de cada uno, una vez resuelto los comentarios emitidos por el experto se procedió a su implementación.

Como segunda técnica de recolección de datos, se optó por elaborar un diario de observación, pues se consideró como un elemento esencial en el estudio, ya que permite obtener datos y experiencias vividas dentro y exclusivamente en el aula escolar. Según Martínez (2007), el diario de observación es una técnica básica para producir descripciones de calidad. Pues tanto la observación como el registro producen elementos únicos de la realidad del contexto. Tal como menciona este autor, la observación como técnica de

recolección de datos de este estudio, logró recolectar información completa desde las experiencias vividas dentro del aula escolar observada.

El diario de observación consistió en registrar la participación de los estudiantes en el aula y el interés de los estudiantes por aprender el idioma inglés, aspectos que sirvieron de guía para detectar las necesidades y problemáticas obtenidas a través de la apreciación y registro de información puntual en el aula escolar.

El diario de observación contaba con siete ítems divididos en dos aspectos, en el primer aspecto se contemplaron cuatro ítems elaborados con base en la participación de los estudiantes en el aula, como segundo aspecto se contemplaron tres ítems, los cuales se elaboraron con base en los intereses del alumno para el aprendizaje. Por último, se dejó un recuadro de observaciones con el propósito de documentar lo que es considerado relevante para la investigación (Ver Apéndice C). En cuanto a la recolección de datos, con el previo permiso de la coordinación de la licenciatura de Lengua y Cultura se procedió a realizar un diario de campo para su posterior implementación. En total se realizaron once visitas al aula escolar, en un periodo de cuatro semanas.

Como tercera técnica de recolección de datos, se implementó un cuestionario al grupo de tercer semestre de la licenciatura de Lengua y Cultura, al tratarse de un estudio que involucra las necesidades en particular del estudiantado, se optó por aplicar un cuestionario. De acuerdo con Herrera (2017) el cuestionario como técnica puede facilitar la obtención de la información de carácter cualitativa, la cual busca una información descriptiva e información de carácter cualitativo. Tal como menciona este autor el cuestionario en un estudio de carácter cualitativo puede llegar a tomar un papel importante, ya que el tipo de información que se planteó fue recabar mediante preguntas formuladas y una de elección múltiple para la obtención de respuestas confirmatorias ante la problemática que se reflejó en las dos técnicas empleadas.

Dicho cuestionario estuvo compuesto por diez preguntas, las cuales nueve fueron formuladas para la obtención de respuestas cualitativas y una de elección múltiple, dichas preguntas fueron enunciadas para la obtención de información confirmatoria ante la necesidad planteada, ya que esta técnica se diseñó con el objetivo de conocer las características del estudiantado (Ver Apéndice D). Con respecto a la recolección de datos,

al aplicar esta técnica se obtuvieron respuestas específicas con las particularidades del grupo y lo documentado.

3.6.5 Procedimiento para la recolección de datos

Para el análisis de los datos, se transcribieron las entrevistas, los cuestionarios y los diarios de observación con el objetivo de poder introducirlas al programa Atlas. Ti, ya que facilitó la asignación de códigos a los temas e ideas claves que los participantes expresaron y se representaron mediante una red estructurada gráficamente. En total se contó con la participación de 19 informantes; ocho profesores y once estudiantes del tercer semestre de la licenciatura de Lengua y Cultura. El procedimiento para el análisis de datos constó del análisis, organización e interpretación de las entrevistas, cuestionarios y diarios de observación, las cuales se identificaron temas claves mencionados por los participantes, divididos en dos principales: desarrollo de la habilidad oral y motivación.

3.6.5.1 Aspectos éticos en la recolección de datos

Se solicitó el permiso a las autoridades, a los profesores antes de la aplicación de los distintos instrumentos utilizados para la recolección de los datos y también se pidió el consentimiento de los estudiantes. Además de la obligación ética de utilizar la información recopilada, exclusivamente para fines del proyecto.

3.6.6 Resultados del diagnóstico

3.6.6.1 Resultados de entrevistas dirigidas a los profesores

A continuación, la siguiente tabla refleja los principales desafíos que ha enfrentado el profesorado de la licenciatura de Lengua y Cultura para la enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes:

Tabla 3. Problemáticas externadas por el profesorado

Temas mencionados	Profesores que externaron la problemática
Deficiencias en la expresión oral	5 (65%)
Carencia de motivación	4 (50%)

Fuente: elaboración propia

Habilidad oral

En las entrevistas, 65% de los profesores externaron que tenían dificultades relacionadas con la participación de los estudiantes en las actividades del aula. Cinco de los ocho docentes entrevistados comentaron que, para lograr los objetivos de aprendizaje de las disciplinas que imparten fue necesario cambiar la forma en que se impartían sus clases, como incorporar las TIC durante las sesiones. Sin embargo, esto no fue lo suficiente para atraer la participación de la mayoría de los estudiantes en clase. Como puede verse en la transcripción de la entrevista del participante uno:

“Uno de los principales desafíos que he enfrentado es la participación y la habilidad oral, que van de la mano. Por ejemplo, en las clases virtuales el estudiante si le preguntabas algo se salía de la sesión de clases o no prendía su micrófono entonces, ya en el aula pues obviamente ya no se puede salir ni tampoco puede apagar su micrófono. Entonces, hay que esperar la respuesta, pero este es un proceso muy lento, este medio semestre que se trabajó de manera presencial fue muy lento y hacer que ellos recobran la dinámica de las clases presenciales fue un poco complicado sobre todo por esta participación oral”.

De acuerdo a lo expresado por los participantes, al regresar a la modalidad presencial fue complejo tanto para los alumnos como profesores recobrar la dinámica de las clases presenciales, ya que los estudiantes demostraban una participación limitada en el aula, esto debido a que en las clases virtuales los estudiantes se encontraban realizando otras actividades durante las sesiones de clase.

Motivación

Asimismo, el 50% de los docentes consideraron que la motivación es un factor importante para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y en el logro de los objetivos educativos del programa de la licenciatura. Por ejemplo, el participante dos manifestó lo siguiente:

“Yo creo que ha sido más retomar la motivación, re motivar a los estudiantes que durante casi dos años estuvieron no haciendo actividades con seriedad o como se requería; volver a encaminarlos hacia los procesos de aprendizaje ha sido lo más difícil, debido a la desmotivación”.

Cuatro de los ocho docentes entrevistados consideraron que la motivación es un factor importante para el aprovechamiento de sus estudiantes. Por lo tanto, se considera la motivación como un elemento fundamental para el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes en el idioma inglés.

3.6.6.2 Resultados de los cuestionarios dirigidos a los estudiantes

El cuestionario se aplicó de manera presencial a once estudiantes de tercer semestre de la licenciatura de Lengua y Cultura. A continuación, la tabla muestra los resultados del cuestionario respondido por los estudiantes.

Tabla 4. Dificultades percibidas por los estudiantes

Dificultades en el aprendizaje Del idioma inglés	Estudiantes que externaron la problemática
Comprensión auditiva	1 (9%)
Producción oral	9 (81%)
Producción de la escritura	2 (18%)
Comprensión lectora	1 (9%)

Fuente: elaboración propia

Con base en las respuestas de los estudiantes, se pudo reflejar que presentaban dificultades para el desarrollo de la producción oral, mientras que en las otras habilidades no lo eran tanto.

El cuestionario constó de diez preguntas clasificadas en dos categorías. Las preguntas uno, dos, cinco, seis, ocho y nueve estaban relacionadas con la motivación. Durante la transcripción de los cuestionarios, se obtuvieron fragmentos que muestran que las actividades en las clases de inglés estaban orientadas principalmente en la gramática y la producción de textos escritos. Por ejemplo, en la pregunta nueve ¿Qué actividades de tus clases de inglés son de tu interés? Nueve de los once estudiantes externaron que las clases estaban orientadas principalmente a la gramática y que las actividades eran poco dinámicas y motivadoras para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. Como podemos ver en el comentario del estudiante número once.

“Las actividades tienen mucha gramática, es decir, es buena la gramática, pero fastidia estar aprendiendo sentado”.

Las preguntas tres, cuatro, siete y diez se refieren al interés para el desarrollo de las habilidades comunicativas. La transcripción de los cuestionarios permitió extraer fragmentos que demostraban el interés en el desarrollo de las habilidades orales. Por ejemplo, en la pregunta número tres ¿Qué parte del idioma inglés se te dificulta? Diez alumnos respondieron que tenían dificultades en cuanto al desarrollo de la habilidad oral porque les avergonzaba cometer errores al hablar el idioma frente al profesor y sus compañeros. Como expresó el estudiante número uno:

“El inglés se me dificulta a la hora de hablar, ya que a veces me da pena”.

Con base en lo anterior, se ha evidenciado que los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades orales, debido a la falta de actividades dinámicas y motivadoras para la enseñanza del vocabulario, la pronunciación y el uso del lenguaje.

3.6.6.3 *Resultados de los diarios de observación*

El diario de observación constó de siete ítems relacionados con la participación de los estudiantes en el aula y el interés de los alumnos por las actividades dinámicas y motivadoras. Se observaron once clases de la asignatura Ingles III de la licenciatura de Lengua y Cultura.

Tabla 5. Resultados participación de los estudiantes en el aula

Participación de los estudiantes en el aula	Inglés	Español
	La participación de los estudiantes fue activa en la mayoría de las diferentes actividades que se realizan en el aula escolar.	9%
Los estudiantes estuvieron dispuestos a expresar sus puntos de vista en las actividades que se realizan en el aula escolar.	9%	45%
Los estudiantes demostraron interés sobre lo que el profesor está explicando.	18%	72%
Los estudiantes interactuaban con el profesor del grupo.	27%	63%

Fuente: elaboración propia

En cuanto a la participación de los estudiantes en las clases de inglés, solo cuatro de los once estudiantes utilizaban el inglés para comunicarse durante las sesiones de clases. Con base en esto, se concluye que la participación de los estudiantes durante las clases era limitada, ya que los estudiantes que participaban solo lo hacían con frases cortas y otros solo intervenían en español o se quedaban sin responder.

Tabla 6. Resultados intereses de los estudiantes

Interés del alumno para el aprendizaje	Porcentaje Sesiones de clases					
	Nunca	Algunas Veces	Con Frecuencia	Casi siempre	Siempre	No observado
Las actividades que incluyeron canciones, debates, diálogo y videos influyeron en la participación activa del estudiantado en el aula escolar.	0	54%	36%	0	9%	0
Las actividades que incluyeron movimiento influyeron en la participación activa del estudiantado en el aula escolar.	0	18%	18%	0	18%	45%

Las actividades que contenían material impreso como diagramas, escritos o fotografías influyeron en la participación activa del estudiantado en el aula escolar.	9%	9%	54%	0	18%	9%
--	----	----	-----	---	-----	----

Fuente: elaboración propia

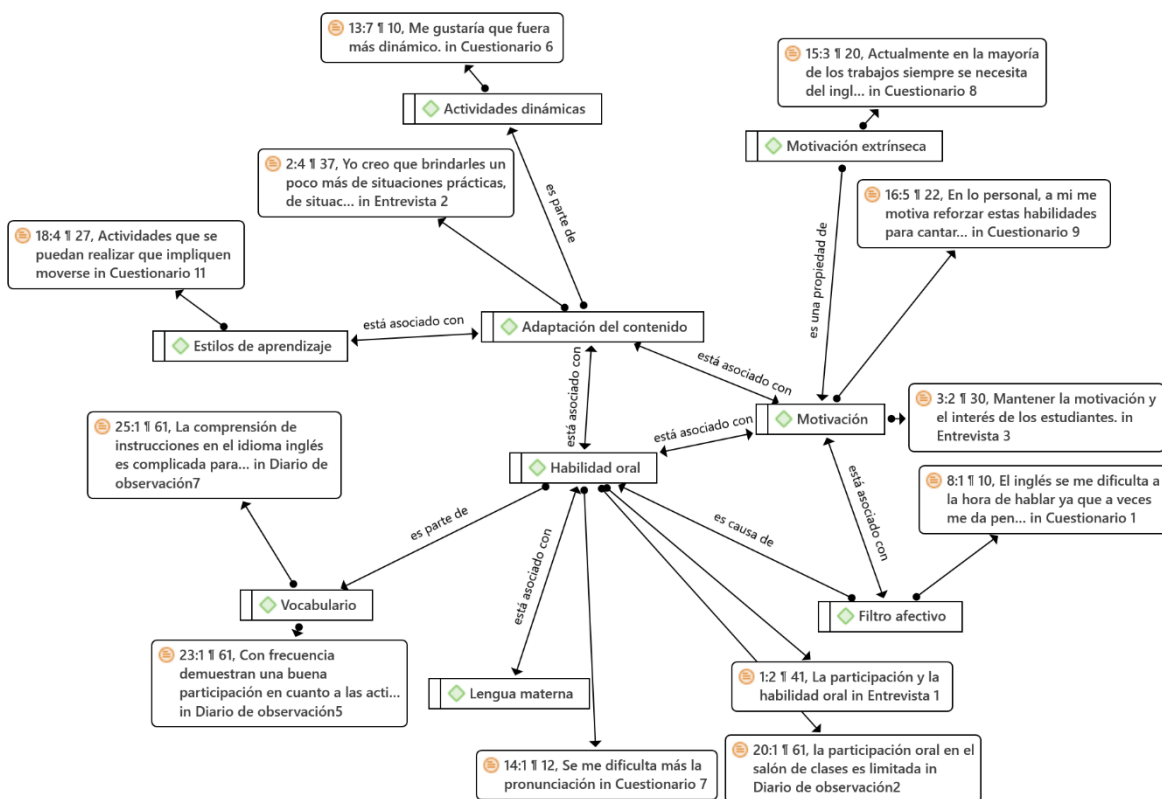
En cuanto a los materiales utilizados durante las observaciones en las clases de inglés, la mayoría eran hojas de trabajo que incluían ejercicios y diálogos para completar, que parecían ser repetitivos y poco motivadores para los estudiantes.

Con respecto al interés de los estudiantes por realizar las actividades en el aula, se observaron en cuatro clases que cuando la docente realizaba actividades dinámicas en donde los estudiantes debían desplazarse por el aula, los estudiantes demostraban más interés por aprender y realizar las actividades de aprendizaje.

3.6.6.4 Análisis global de los resultados del diagnóstico con el uso del Atlas. Ti

Para la obtención y determinación de los principales temas claves reflejados en las técnicas de recolección de datos, se realizó en primera instancia la transcripción de los datos obtenidos, consecutivamente se procedió al almacenamiento en el programa. Después, se realizó la escritura de anotaciones y la relación entre los temas que fueron externados con frecuencia. Finalmente, se generó una red de códigos con los temas claves reflejados en las herramientas aplicadas. A continuación, se representa en la figura la organización gráfica en donde se asignaron los códigos a los temas e ideas claves. (Ver Figura 1)

Figura 1. Temas claves



En la figura, se puede observar que la habilidad oral y la motivación son elementos fundamentales para el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma inglés. Debido a los distintos factores que intervienen en el desarrollo de la habilidad oral, en primer término, está asociado con el filtro afectivo, en segundo término, en la adaptación del contenido y por último en la influencia de la lengua materna.

Con base en el análisis realizado se concluyó que la principal problemática detectada mediante los instrumentos aplicados, fueron las que estuvieron relacionados con el desarrollo de la habilidad oral. Las dificultades que presentó el grupo fue la participación y producción de frases básicas en el idioma inglés y todas las tareas que esto conlleva para su desarrollo.

3.7. Actividades realizadas

Con base en el modelo ADDIE, las actividades realizadas en el periodo de la práctica estuvieron organizadas en cinco fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, cabe destacar que el quinto paso según este modelo plantea una evaluación, sin

embargo, no se pudo realizar, se aplicó un cuestionario a los alumnos que asistieron a las sesiones.

A continuación, se muestra la tabla con las actividades realizadas:

Tabla 7. Actividades realizadas

<i>Actividades</i>		Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Etapa 1	Análisis del contexto -Entrevistas a docentes -Cuestionarios a estudiantes -Diarios de observación de clases																
Etapa 2	Selección de recursos y herramientas digitales																
Etapa 3	Diseño de la propuesta																
Etapa 4	Implementación de la propuesta																
Etapa 5	Cuestionario																

Fuente: elaboración propia

La intervención pedagógica se llevó a cabo en cinco periodos, iniciando en el mes de agosto y finalizando en el mes de noviembre del 2022. En el primer periodo, que abarcó del 15 al 31 de agosto, se realizó el análisis del contexto, las entrevistas a docentes, aplicación de cuestionarios a estudiantes y los diarios de las observaciones. Durante el segundo período, que se llevó a cabo del 1 al 17 de septiembre, se elaboró la planificación de la propuesta didáctica. En el tercer período, que comprendió del 18 de septiembre al 8 de octubre, se seleccionaron y diseñaron los recursos y herramientas pedagógicas. En el cuarto período, del 10 al 21 de octubre, se implementó la propuesta y finalmente, en el quinto periodo se aplicó un cuestionario a los estudiantes que participaron, y que fue aplicado en la primera semana del mes de noviembre.

Capítulo 4. Análisis de la experiencia adquirida

4.1. Cambios producidos en la propia conceptualización educativa

Como primera prueba se llevó a cabo la sesión uno. Previamente se elaboró la selección de temas, el diseño de materiales, la selección de los recursos y la planeación de las sesiones. En esta intervención pedagógica se abordaron tres temas organizados por unidades, por cada tema se plantearon dos sesiones de 90 minutos. Sin embargo, el tiempo estimado para llevar a cabo las sesiones no fue lo suficiente, porque el tiempo que los estudiantes desarrollaban sus actividades eran variados, de acuerdo con lo observado en la sesión uno, a los estudiantes que les costaba recordar el vocabulario se tomaban su tiempo para el desarrollo de las actividades.

4.2. Cambios en los supuestos y bases teóricas de la actividad profesional

Como primera elección, se consideró una propuesta que contribuya en el desarrollo de las habilidades orales de un grupo de estudiantes. Sin embargo, se estima un tiempo de 40 horas para desarrollar una habilidad, por lo tanto, se requiere de muchas horas de práctica y la constante actualización del vocabulario para lograr un desarrollo óptimo de la habilidad oral. Por esta razón, se replanteó una propuesta que contribuya en el fortalecimiento de las habilidades orales del idioma con estrategias de gamificación como elemento motivador, la cual se diseñó con el tiempo del horario proporcionado por las profesoras que permitieron utilizar sus horas de clase para llevar a cabo las cinco intervenciones, ya que todo dependió tanto del tiempo del horario de las profesoras como el tiempo de los estudiantes.

4.3. Cambios en los procedimientos o modos de actuar ante los problemas de la práctica

Durante el desarrollo de las prácticas profesionales existieron actividades que requirieron más tiempo del lapso propuesto. Para el desarrollo del diagnóstico, se pensó en el diseño y la aplicación de entrevistas y diarios de observación para la detección de la problemática. No obstante, para la confirmación de la problemática detectada se elaboró y se aplicó un cuestionario al estudiantado involucrado con el objetivo de conocer sus intereses, sus edades y sus estilos de aprendizaje. Se transcribieron dichos cuestionarios y posteriormente se sometieron a su análisis e interpretación utilizando el programa Atlas. Ti.

Otro de los cambios efectuados durante el desarrollo del proyecto, fueron las fechas y los horarios de las observaciones, ya que algunas sesiones la docente de la asignatura de inglés cambió el horario y los días de sus clases porque tuvo otros compromisos que atender como coordinadora de la licenciatura de Lengua y Cultura. Por lo tanto, reprogramé los horarios y fechas de las observaciones.

Las fechas estimadas para llevar a cabo la implementación de la propuesta pedagógica fueron reprogramadas en dos ocasiones, ya que primero se tomó el acuerdo con el grupo los horarios y fechas, inclusive se pidieron sus respectivos números telefónicos y correos electrónicos para acordar fechas y horarios, sin embargo, este método no funcionó ya que no recibí respuesta alguna por parte de los estudiantes, y como segunda opción se recurrió tomar algún horario de los profesores para llevar a cabo las intervenciones, para ello se platicó con los docentes que impartían clases al grupo de tercer semestre. Ante lo planteado, dos docentes accedieron a proporcionar sus horarios, y finalmente se establecieron las fechas y horarios en los que el grupo pudiera participar para el desarrollo de la propuesta.

Asimismo, las sesiones planeadas en la intervención educativa se tuvieron que ajustar para terminar en el tiempo previsto, ya que originalmente se planeó que las intervenciones tuvieran una duración aproximada de 120 minutos, pero esto se reorganizó de acuerdo con el tiempo acordado. En cuanto a los materiales, se utilizaron los que estaban previstos.

4.4. Necesidades de mejora detectadas respecto de la propia práctica profesional

La innovación en la educación es un campo bastante amplio. En este momento puedo expresar hasta cierto punto lo desafiante que puede llegar a ser la innovación educativa, ya que esta es una profesión que requiere dedicación, esfuerzo y sobre todo una constante actualización, hoy día tenemos el privilegio de contar con el uso de la tecnología lo cual facilita este proceso. Pues al enseñar alguna disciplina se requiere tomar en consideración elementos primordiales para que el aprendizaje pueda tener resultados favorables, por lo tanto, ser un docente innovador no es un oficio fácil, para ello es necesario comprometerse a tomar en cuenta diversos aspectos como el contexto, los intereses que influyen en la enseñanza y el aprendizaje. Por lo tanto, considero que las áreas

de mejora en mi práctica profesional, están relacionadas con la toma de decisiones, mantener la comunicación con estudiantes y profesores. Asumir las responsabilidades estando en el contexto me resultó un tanto complejo. Por esta razón, debo trabajar más en estos dos aspectos.

Capítulo 5. Análisis de los alcances logrados con respeto al plan de prácticas

5.1. Reflexión de las tareas realizadas

El desarrollo de la práctica profesional se llevó a cabo en tres etapas. Durante la primera etapa, se realizó el análisis del contexto y el diagnóstico de necesidades; en la segunda se llevó a cabo el diseño de materiales, la selección de los recursos y se efectuó la planificación de la intervención pedagógica. Finalmente, en la tercera etapa, se implementó la intervención pedagógica diseñada, posteriormente se aplicó un cuestionario a los estudiantes que participaron en el proyecto para conocer las experiencias de los estudiantes sobre su participación en las intervenciones.

Para llevar a cabo este proceso de selección, organización y utilización de elementos, fue fundamental la organización constante de las actividades que se requirieron reorganizar de manera intencionada y minuciosamente. A pesar de ello, resultó ser un área desafiante incorporar cambios en la práctica pues en ocasiones los métodos para el desarrollo de las actividades cambiaron debido a la naturaleza del proyecto.

5.2. Conocimiento adquirido

Durante la estancia de cuatro meses en la Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo tuve el privilegio de presenciar acontecimientos significativos, que contribuyeron en mi formación como docente de innovación educativa.

Mi primera impresión en la institución fue positiva, pues la coordinación y el profesorado de la licenciatura parecieron estar interesados en participar para el proyecto de investigación que estaba iniciando.

Con base en las orientaciones y herramientas pertinentes proporcionadas durante mi formación académica como estudiante de la Maestría en Innovación Educativa. Investigar y prepararme fueron mis puntos de partida para elegir una metodología con el propósito de detectar la problemática, se utilizó la metodología cualitativa para el análisis, interpretación

y determinación de la problemática. Asimismo, utilizar el modelo ADDIE para el diseño de la intervención.

En el diseño de las intervenciones se procedió a proponer estrategias de gamificación en la clase de inglés, específicamente en la enseñanza y aprendizaje del vocabulario y la fluidez de las habilidades orales, para su determinación se requirió un análisis cuidadoso tanto de la población involucrada como del contexto educativo. De acuerdo a otras investigaciones similares, es indispensable conocer los intereses, estilos de aprendizaje y las necesidades del estudiantado para proponer una propuesta adecuada a sus necesidades.

Con base en lo expresado, conocer a los estudiantes, su entorno, así como la construcción de su propio aprendizaje, fueron elementos clave para la creación de una propuesta de innovación pedagógica. Desde mi percepción, innovar en la práctica docente es un proceso que involucra aspectos que como profesores no siempre tomamos en cuenta, sin lugar a dudas esta primera experiencia desde mi postura como docente en innovación educativa repercutió de manera significativa tanto en mi práctica docente como en la formación de los estudiantes, pues la incorporación de estrategias de gamificación para el fortalecimiento de la habilidad oral ofreció una nueva oportunidad de motivar y recobrar de una manera diferente las dinámicas de las clases de inglés de la institución educativa en donde realicé la estancia.

5.3. Competencias desarrolladas

En la elaboración del proyecto de las prácticas profesionales se desarrollaron distintas competencias que forman parte del perfil de egreso del programa de posgrado. Para llevar a cabo el proyecto fue importante la investigación y el uso de herramientas y técnicas de recolección para iniciar con el análisis exploratorio de las necesidades que presentó la unidad receptora, lo que contribuyó en la búsqueda de las áreas de mejora y de esta manera proponer soluciones innovadoras para el contexto educativo.

Otra de las competencias desarrolladas fue llevar a cabo una propuesta mediante un modelo instruccional que permitió la incorporación y la obtención de elementos necesarios que conformaron el proyecto en donde se utilizaron herramientas tecnológicas para la creación y selección de recursos, materiales y actividades de aprendizaje adecuadas al

estudiantado. Asimismo, se eligieron las estrategias de gamificación con el objetivo de transformar el ambiente de aprendizaje que logre resolver la problemática detectada, o bien, transformar las practicas educativas de la asignatura de inglés III.

En este sentido, las asignaturas como: investigación educativa para la innovación, métodos para el desarrollo de proyectos innovadores, diseño de cursos innovadores en modalidades no convencionales e innovación de la práctica educativa, me aportaron conocimientos y herramientas que puse en práctica para la elaboración del proyecto.

5.4. Dificultades, limitaciones y alcances

En relación con los obstáculos enfrentadas para el desarrollo de las prácticas, asumir los compromisos establecidos y tomar decisiones ante las situaciones presentadas fueron mis primeros desafíos, ya que me propuse buscar la manera de como emplear la innovación en mi práctica a través de estrategias de gamificación, al principio esto partió de la idea de motivar a los estudiantes para el desarrollo de sus habilidades comunicativas, a medida que me fui documentando, acercándome a mis profesores e incorporándome en el contexto educativo fui desarrollando nuevas alternativas para el proyecto, lo cual implicó la toma de nuevas decisiones para cumplir con los objetivos del proyecto.

Entre otras dificultades y limitaciones es posible mencionar que para integrar estrategias de gamificación en el proceso de la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés se necesita que los docentes transformen su manera de enseñar, que se capaciten en el área de la gamificación y que incorporen nuevas tendencias en su práctica docente. Es importante mencionar que para poder lograr un cambio se requiera de muchas horas de práctica y de capacitación.

5.5. Productos generados por la práctica

Los productos fueron el diseño de una propuesta pedagógica, la selección de temas, estrategias de gamificación, herramientas digitales, juegos de entrenamiento y producción.

5.5.1 Unidades de la intervención

Las unidades fueron planteadas de manera que los estudiantes tuvieran un aprendizaje activo y práctico en conjunto con la estrategia de la gamificación. Las unidades consistieron

en temas y actividades que facilitan la construcción del conocimiento del alumno con la realidad, con el objetivo de aumentar la motivación y el interés por desarrollar las habilidades orales y dar más sentido al aprendizaje. (Ver Apéndice E)

La intervención se organizó en tres unidades de aprendizaje, donde se realizaron cinco sesiones de 90 minutos. La primera unidad trataba sobre información personal, la segunda sobre actividades diarias y pasatiempos, y la tercera sobre lugares y edificios. Los temas tratados en la primera y segunda parte se desarrollaron en dos sesiones de 90 minutos. En la tercera unidad se aplicó un tema de una sesión de 90 minutos.

5.5.2 Sesiones

Las sesiones se llevaron a cabo durante cinco días, y cada una constaba de cuatro fases: actividad rompe hielo, introducción, presentación, y producción y revisión del vocabulario y fluidez. (Ver Apéndice F)

Cada sesión seguía la siguiente secuencia: una actividad rompe hielo para crear un ambiente más interactivo y relajado; seguidamente se introducía el tema a través de imágenes o videos interactivos realizados con la aplicación *Canva*. Después se explicaban los temas con presentaciones, y finalmente se realizaban actividades prácticas y de producción desarrolladas con la aplicación *Genially*,

5.5.3 Resultados de los cuestionarios aplicados a los estudiantes al termino de las sesiones de intervención

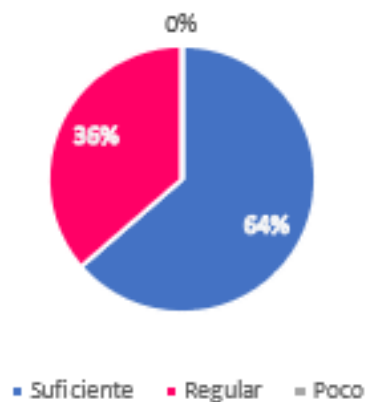
Esta sección presenta los resultados de los cuestionarios respondidos por los estudiantes que participaron en el proyecto pedagógico al final de las sesiones de intervención (Ver Apéndice G). Los datos se presentaron en gráficas y porcentajes. El cuestionario constó de siete ítems relacionados con el aprendizaje de vocabulario y las experiencias de los estudiantes en las actividades realizadas en las intervenciones.

En la figura dos, se observa que el 64% de los estudiantes respondieron que el uso de materiales audiovisuales contribuyó favorablemente en el aprendizaje del vocabulario. Con relación a esto, se pudo notar que el uso de materiales audiovisuales durante las sesiones repercutió positivamente con las expectativas del alumnado, como lo expresó el estudiante

número siete: “Considero que es muy importante, ya que es más fácil recordar el vocabulario”.

Figura 2. *Uso de materiales audiovisuales*

¿Qué tan importante es el uso de imágenes, videos y juegos en el aprendizaje de nuevo vocabulario ?



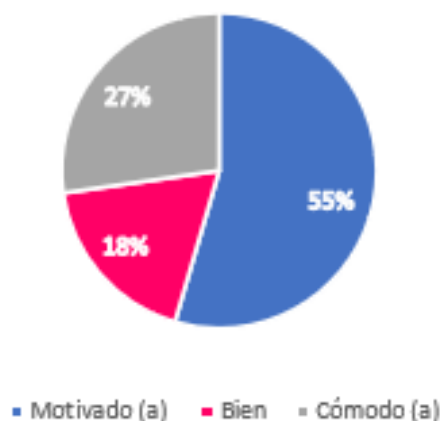
En la figura tres, el 55% de los estudiantes expresaron sentirse motivados durante las actividades desarrolladas en las clases. Esta pregunta tomó en cuenta las actitudes hacia las actividades de aprendizaje, ya que, si el estudiante demostraba una actitud positiva durante las sesiones de clase, aumentando la seguridad y motivación para participar de una manera activa. Como los estudiantes cinco y nueve expresaron:

“Me sentí muy cómoda y en confianza. Y existió la participación por parte de todos”.

“Me sentí muy motivada y sin miedo a aprender inglés, ya que los juegos me emocionaron”

Figura 3. *Actitudes hacia las actividades de aprendizaje*

¿Cómo te sentiste durante las actividades desarrolladas en clase?



Capítulo 6. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Contribución al perfil de egreso

De acuerdo a las competencias del perfil de egreso de la Maestría en Innovación Educativa (MINE) se encuentran divididas en dos áreas: Innovación de la práctica pedagógica e Innovación curricular.

En este caso en particular, se realizó un proyecto de innovación a la práctica pedagógica para la asignatura de inglés III, en donde se integraron estrategias de gamificación para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de un grupo de estudiantes, cabe recalcar que la incorporación de estrategias de gamificación no había sido implementada en las clases de inglés de la institución educativa. De esta manera el proyecto permitió satisfacer en las necesidades que presentó el contexto educativo.

Con respecto a las competencias con carácter disciplinar de la MINE, se desarrolló un proyecto con base en supuestos teóricos y metodológicos con el fin de mejorar mi práctica educativa en la enseñanza y aprendizaje de idiomas. También, se utilizaron herramientas de investigación para la detección y solución de problemas en la práctica pedagógica. Asimismo, se realizó un diagnóstico para conocer las áreas de mejora del

contexto educativo para proponer estrategias de innovación en la práctica educativa y satisfacer las necesidades de intervención.

6.2. De las innovaciones realizadas

El proyecto de prácticas profesionales consistió en el desarrollo de una propuesta basada en estrategias de gamificación para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas dirigido a un grupo de estudiantes de educación superior. En las intervenciones se incorporó la gamificación en el aula como elemento motivador para el fortalecimiento de las habilidades orales en el idioma inglés, además de que fue diseñado e implementado siguiendo la metodología de un modelo instruccional.

En virtud a lo anterior, este proyecto de prácticas profesionales se considera innovador porque presentó las características de la innovación en la educación:

1. Utilización de herramientas y conceptos de investigación educativa para la detección de la problemática del contexto educativo.
2. Manejo del programa Atlas. Ti para el análisis de datos cualitativos y la determinación de la problemática reflejada en la unidad receptora.
3. Diseño e implementación de la propuesta pedagógica basada en el modelo instruccional ADDIE en una modalidad presencial.
4. Aplicación de estrategias de gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.
5. Utilización de herramientas, recursos y materiales tecnológicos para las intervenciones.
6. Valoración de las actividades realizadas en las intervenciones a través de una encuesta dirigida a los estudiantes que participaron.

6.3. Aportación a la institución y a los usuarios

Este proyecto orientado a la innovación pedagógica en la enseñanza y aprendizaje del inglés, es el primero que se realiza en la Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo. Los beneficios y oportunidades de integrar estrategias de gamificación incluyen, por ejemplo, aportar conocimientos sobre actividades en la práctica del vocabulario y la fluidez en inglés; así como desarrollar un diseño instruccional con el modelo ADDIE en donde se

incorporaron estrategias de gamificación para el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma inglés.

Además, la enseñanza del idioma inglés en la educación intercultural es una forma de contribuir en la difusión de conocimientos ancestrales, lengua, cultura y tradición. Por dicha razón, surgió el interés por desarrollar un proyecto para el fortalecimiento de las habilidades orales de un grupo de estudiantes con el propósito de que los estudiantes se desenvuelvan en distintos contextos promoviendo su lengua y cultura. De acuerdo con Navarrete “la lengua extranjera debe servir para la difusión del legado ancestral, en material de medicina tradicional, astronomía, arte, etcétera. En escenarios nacionales e internacionales”. (comunicación personal, 03 de noviembre de 2022)

6.4. Implicaciones

Proponer estrategias de gamificación en las clases de inglés, especialmente en la enseñanza y aprendizaje del vocabulario y la fluidez del idioma, requirió un análisis cuidadoso tanto de la población participante como del contexto educativo. Porque durante las intervenciones, fue importante conocer los intereses, estilos de aprendizaje y necesidades, logrando así captar la atención de la población estudiantil y consiguiendo una participación activa en el aula escolar, al mismo tiempo fortaleciendo el desarrollo de la habilidad oral de una manera más entretenida.

6.5. Recomendaciones para futuras intervenciones

Es importante mencionar que para poder lograr un cambio en la educación se requiere de muchas horas de prácticas y capacitación. Asimismo, este proyecto de memorias de prácticas contribuye a una mejora en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las habilidades comunicativas en inglés, lo cual da inicio a proponer otras alternativas para la mejora en la práctica docente.

El modelo ADDIE propone en su última fase evaluar la propuesta, sin embargo, para este proyecto se aplicó una encuesta a los estudiantes que participaron para conocer las experiencias adquiridas durante las intervenciones. Por lo tanto, se recomienda realizar una evaluación formativa que permita valorar la calidad del producto y los procesos de

enseñanza y aprendizaje, para la actualización y continuidad de la propuesta pedagógica en futuros estudios.

Además, este proyecto demostró que las actividades de aprendizaje basadas en la gamificación motivan a los estudiantes a involucrarse en el trabajo colaborativo, la solución de problemas y el fortalecimiento de sus habilidades comunicativas en el idioma inglés. Asimismo, el diseño y la implementación de esta propuesta pueden ser aplicado en otros ambientes de aprendizaje y niveles educativos.

Referencias

- Acosta, S. K., Bautista, S. J., Trillos, L., & Polo, J. E. (2022). *La gamificación como herramienta didáctica de enseñanza-aprendizaje para fortalecer la habilidad de producción oral en los estudiantes de la licenciatura en lengua castellana e inglés (LLCI)*. [Tesis de grado, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio institucional de la Universidad Cooperativa de Colombia <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/ad0df076-1b82-4acc-a96e-c69014fde19c/content>
- Beal, X. V. (2011). ¿Cómo hacer investigación cualitativa? *Una guía práctica para saber qué es la investigación en general y cómo hacerla, con énfasis en las etapas de la investigación cualitativa*. ETXETA, Jalisco, 138.
- Benito, B. G. (2009). La competencia intercultural y el papel del profesor de lenguas extranjeras. In *El profesor de español LE-L2: Actas del XIX Congreso Internacional de la Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera (ASELE): Cáceres, 24-27 de septiembre de 2008* (pp. 493-506).
- Carbonell, J. (2002). El profesorado y la innovación educativa. En León (Coord.) *La innovación educativa*. (pp.11-26). Ediciones AKAL.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(1), 20-33.
- Castro, P. (1999). *La dimensión europea en la enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras: la competencia intercultural*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/61902334.pdf>
- Chacón, G. P., & Hernández, E. J. (2010). El efecto del filtro afectivo en el aprendizaje de una segunda lengua. *Letras*, 2(48), 209-225.
- Córdoba, C. N. (2017). Desarrollo de un modelo de gestión del conocimiento para la uea, basado en el método ontológico para universidades virtuales. *Aportes a la educación universitaria*, 58.
- Data México. (s.f). *José María Morelos: Economía, empleo, equidad, seguridad pública*. <https://datamexico.org/es/profile/geo/jose-maria-morelos?redirect=true>
- Data México. (s.f). *Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo*. <https://datamexico.org/es/profile/institution/universidad-intercultural-maya-de-quintana-roo#:~:text=En%202021%2C%20Universidad%20Intercultural%20Maya,fueron%20hombres%20y%2014%20mujeres.>

- Díaz, L. P., Torruco, G. U., Martínez, M. M., & Varela, R. M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167.
- Díaz, C. E. y López, D. (2003). Diversidad Sociocultural y Educación en México. Díaz-Couder, E. (Ed.), *Antología Temática "Cultura e Identidad"* (pp. 103-134). SEP.
- Dörnyei, Z. (2008). *Estrategias de motivación en el aula de lenguas* (Vol. 108). Editorial UOC.
- Folgueiras, P., & Ramirez, C. (2017). Elaboració de tècniques de recollida d'informació en dissenys mixtos. Un exemple d'estudi en aprenentatge servei. *REIRE Revista d'Innovació I Recerca En Educació*, 10(2), 64-78. <https://doi.org/10.1344/reire2017.10.218069>
- García, A., & Serradell, E. (2022). Developing a gamified system and a questionnaire for the future study of students' motivation through gamification for learning Spanish as a foreign language in the university context. *Research on Education and Media*, 14(1), 1-8.
- DOF. (2020). Acuerdo número 28/12/20 por el que se emiten las Reglas de Operación del Programa Nacional de Inglés, para el ejercicio fiscal 2021. México: Gobierno de México. Recuperado de https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5609166&fecha=29/12/2020#gsc.tab=0
- Gómez, A. R., Maya, J. P., & Villanueva, S. L. (2017). Panorama del sistema educativo mexicano en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua. *CONSEJO DE REDACCIÓN*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2016). Metodología de la investigación. 6ta Edición Sampieri. Soriano, RR (1991). *Guía para realizar investigaciones sociales*. Plaza y Valdés.
- Herrera, J. (2017). *La investigación cualitativa*. Recuperado de: <https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>
- Ibáñez, A. A., & Martín, A. F. (2004). *El proceso de la entrevista: conceptos y modelos*. Editorial limusa.
- Molina, P. F., Molina, A. R., & Gentry, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Domino de las Ciencias*, 7(1), 722-730.
- Manzano, A. A. (2022). *La gamificación y su aportación en la enseñanza de una lengua extranjera*. [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio institucional de la Universidad de Valladolid

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/52710/TFG-L2940.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Martín, A. P., Martín, D. D., Sanz, J. M., & Martín, E. R. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión. Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática*, 7(2), 76-92.
- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista perfiles libertadores*, 4(80), 73-80.
- Martínez, L. V., & del Moral, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 13-31.
- Molina, P. F., Molina, A. R., & Gentry, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Domino de las Ciencias*, 7(1), 722-730.
- Morales, B., Edel, R., & Aguirre, G. (2014). Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): Su aplicación en ambientes educativos. *Los modelos tecno-educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*, 33-46.
- Mosquera, E. D. (2012). Estilos de aprendizaje. *Eidos*, (5), 5-11.
- Olivé, M. Á., & Ceballos, K. (2017). El desarrollo de las habilidades en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. Teoría y propuesta concreta en la especialidad de inglés. *Luz*, 16(1), 10-22.
- Níkleva, D. G. (2009). La convivencia intercultural y su aplicación a la enseñanza de lenguas extranjeras. *Ogigia: Revista electrónica de estudios hispánicos*, (5), 29-40.
- Paricio, M. S. (2014). Competencia intercultural en la enseñanza de lenguas extranjeras. *PORTA LINGUARUM*, 21, 2015-2026.
- Pujolà, J. T. (2021). Motivating language learning with gameful elements. *Innovative language pedagogy report*, 109.
- Reyes, M. R., Murrieta, G., & Hernández, E. (2011). Políticas lingüísticas nacionales e internacionales sobre la enseñanza del inglés en escuelas primarias. *Revista pueblos y fronteras digital*, 6(12), 167-197.
- Rubin, J. (1987). Learner strategies: Theoretical assumptions, research history and typology. *Learner strategies in language learning*, 15, 29.
- Ruz, J. L. (2017). Quintana Roo. México. *José María Morelos*. Recuperado de <https://quintanaroo.webnode.es/news/jose-maria-morelos-wikipedia/>

- Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo. (2023). *Licenciatura en lengua y cultura*. Recuperado de https://www.uimqroo.edu.mx/pe_llyc/
- Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo. (2023). *Misión y visión*. Recuperado de <https://www.uimqroo.edu.mx/mision-vision/>
- Valdés, R. V., Puig, A., Aguirre, A., Reyes, E., Duarte, A., & Barata, A. (2015). Manual didáctico sobre la integración de las cuatro habilidades lingüísticas en la enseñanza del inglés. *Edumecentro*, 7(4), 56-70.
- Valero, N., & Jiménez, G. (2015). Estudio exploratorio sobre dificultades en el aprendizaje de una segunda lengua: la opinión del profesorado. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 8(16), 3-12. Disponible en: <http://www.cepcuevasolula.es/espinal>.
- Valenzuela, J. (2007). Más allá de la tarea: pistas para una redefinición del concepto de Motivación Escolar. *Educacao e pesquisa*, 33(03), 409-426.
- Valencia, D. F., & Velásquez, D. J. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá*. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/20421>
- Trejo, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611-633.

Apéndice A

Guía de entrevista para coordinadores

Objetivo

Recabar información valiosa para la investigación con el compromiso de que las observaciones realizadas serán absolutamente confidenciales y se emplearán únicamente para la recolección y análisis de datos de este estudio.

Características e información sobre la institución educativa

Personal administrativo / coordinadores

1. ¿Cuánto años tiene de servicio en la escuela? (antigüedad)
2. ¿Cuál es su formación profesional?
3. ¿Cómo está organizada la estructura jerárquica de la escuela?
4. ¿Con cuántos docentes cuenta la carrera de lengua y cultura?

Contenidos del programa

5. ¿Cuál es el modelo educativo que rige la institución?
6. ¿Qué criterios o aspectos se le solicita al personal docente para la planeación de las asignaturas que imparte?
7. ¿Cuándo fue creado el plan de estudios? ¿Se ha llevado a cabo alguna revisión al plan de estudios original?

Infraestructura

8. ¿Cuenta con un laboratorio de idiomas?
9. ¿Cuenta con una biblioteca?
10. ¿Cuenta con conexión de internet? (Biblioteca, salones o solo los maestros)

Detección de áreas de mejora

Considerando el retorno a clases presenciales:

1. ¿Qué materias del programa de lengua y cultura considera que puedan ser mejoradas? (Académico y coordinador de la licenciatura)
2. ¿Qué área del programa de la carrera de lengua y cultura considera que ha sido ignorada y debe tener mayor atención? (Académico y coordinador de la licenciatura)
3. ¿Qué área considera que deba ser atendida principalmente para la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje? (evaluación, estrategias de enseñanza y aprendizaje, gestión de recursos, etc.)

Apéndice B

Guía de entrevista para el personal docente de la licenciatura de Lengua y Cultura

Características del docente

1. ¿Cuál es su formación profesional?
2. ¿Cuántos años tiene de servicio en la institución? (antigüedad)
3. ¿Cuáles son las asignaturas que imparte en la institución?

Características del estudiantado

4. ¿Cuáles son las edades aproximadas de sus estudiantes?
5. ¿Cuál son las actitudes de sus estudiantes hacia las materias que imparte?
6. ¿Cómo ha sido el desempeño de sus estudiantes en la disciplina que imparte?
7. ¿Los estudiantes tienen conocimientos previos del idioma inglés?
8. ¿Cuántos estudiantes aproximadamente hablan el idioma maya como lengua nativa?

Detección de áreas de mejora

9. ¿Qué área del programa de la carrera de lengua y cultura considera que ha sido ignorada y debe tener mayor atención?
10. ¿Qué criterios o aspectos toma en cuenta para el desarrollo de sus clases que imparte?
11. Considerando el retorno a clases presenciales ¿Cuáles han sido los principales desafíos que ha enfrentado para la enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes?
12. ¿Qué modificaciones ha realizado para el logro de los objetivos de aprendizaje de su materia? (Estrategias, materiales, contenidos y evaluación)
13. ¿Qué cambios en el contenido y en la práctica de las asignaturas que imparte propondría para mejorar el proceso de aprendizaje y desarrollo de sus estudiantes?

Apéndice C

Diario de observación

Fecha: _____

Número de sesión de clase: _____

Nombre de la asignatura:

Organización: Grupal Individual Binas Equipos

1) Nunca. 2) Algunas Veces. 3) Con frecuencia. 4) Casi siempre. 5) Siempre.

Aspectos	1	2	3	4	5
Participación de los estudiantes en el aula					
1. La participación de los estudiantes es activa en la mayoría de las diferentes actividades que se realizan en el aula escolar.					
2. Los estudiantes están dispuestos a expresar sus puntos de vista en las actividades que se realizan en el aula escolar.					
3. Los estudiantes demuestran interés sobre lo que el profesor está explicando.					
4. Los estudiantes interactúan con el profesor del grupo.					
Interés del alumno por determinado tipo de actividades					
1. Las actividades que incluyen canciones, debates, diálogo y videos influyen en la participación activa del estudiantado en el aula escolar.					
2. Las actividades que incluyen movimiento influyen en la participación activa del estudiantado en el aula escolar.					
3. Las actividades que contienen material impreso como diagramas, escritos o fotografías influyen en la participación activa del estudiantado en el aula escolar.					

Observaciones:

Apéndice D

Cuestionario aplicado a los estudiantes

Estimado (a) estudiante

Se te solicita de la manera más atenta, responder el siguiente cuestionario que tiene por objetivo recabar información relacionada con tu experiencia como estudiante de la asignatura de “inglés III”. Tu respuesta será confidencial, el manejo de datos es exclusivamente para el Proyecto de Innovación de la Práctica Pedagógica que estoy realizando como estudiante de la Maestría de Innovación Educativa de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Datos generales

Nombre: _____ **Edad:** _____

Lugar de procedencia: _____ **Lengua materna:** _____

1. ¿Te gusta el inglés?
2. ¿Qué actitudes o habilidades te gustaría que tuviera un maestro de inglés?
3. ¿Qué parte del idioma inglés se te dificulta?
4. Con respecto al Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas ¿Qué nivel de inglés consideras que tienes?
5. Como estudiante de la Licenciatura de Lengua y Cultura ¿estarías dispuesto en actualizar o mejorar tu nivel de inglés a través de un curso en línea o talleres a parte de los que se imparten en la escuela?
6. Para los estudiantes que se les dificulta el inglés ¿Se incorporarían a un curso del idioma inglés?
7. ¿Por qué consideras que es importante aprender esta lengua extranjera?
8. ¿Qué te motiva a hablar, escuchar, leer y escribir en inglés?
9. ¿Qué actividades de tus clases de inglés son de tu interés?
10. ¿Qué tipo de actividades prefieres en tus clases de inglés?
 - a) Actividades como debates y diálogos
 - b) Actividades que se puedan realizar que impliquen moverse
 - c) Actividades con material impreso como diagramas, escritos o fotografías.

Apéndice E

Unidades del curso

UNIDAD 1: INFORMACIÓN PERSONAL / PERSONAL INFORMATION

OBJETIVO:

- El / la estudiante usa el vocabulario en un nivel A1 de acuerdo al MCER para pedir información personal a partir de la interacción con sus compañeros de clase.
- El / la estudiante dialoga con sus compañeros para dar y pedir información en tercera persona.
- El / la estudiante pronuncia correctamente cada uno de los miembros de su familia o amigos para el intercambio de información personal.

UNIDAD 2: ACTIVIDADES DIARIAS Y PASATIEMPOS / DAILY ROUTINES & HOBBIES

OBJETIVO:

- El / la estudiante platica sobre sus pasatiempos utilizando oraciones simples.
- El / la estudiante construye diálogos para conversar con sus compañeros de clase sobre sus rutinas.
- El / la estudiante elabora oraciones para describir sobre sus rutinas diarias y pasatiempos favoritos a partir de la interacción con sus compañeros de clase.

UNIDAD 3: LUGARES Y EDIFICIOS / PLACES & BUILDINGS

OBJETIVO:

- El / la estudiante conoce los nombres de lugares y edificios públicos.
- El / la estudiante emplea el vocabulario adecuado durante las actividades de la unidad.
- El / la estudiante presenta de manera clara y coherente información sobre ciudades de su interés.

Apéndice F

Planes de clases elaborados

Plan de sesión 1			
Tema: Identificación Personal			
Objetivo:			
<ul style="list-style-type: none"> - El / la estudiante hace preguntas básicas para pedir y dar información personal en su vida cotidiana. 			
	Tiempo		Material
	10 min	<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD ROMPEHIELO</p> <p>“La telaraña”. Los participantes forman un círculo, donde el objeto principal es un rollo de hilo. El primer miembro dice su nombre y lo que le gusta hacer. Entonces, la primera persona lanza repentinamente el carrete de hilo al otro compañero y repite la acción. De esta manera el hilo se parte hasta la última pupila, formando así una telaraña. Finalmente, el carrete de hilo debe llegar a la persona que inició la acción.</p>	Rollo de hilo
	20 min	<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD DE CALENTAMIENTO</p> <p>La profesora introduce el vocabulario mediante una conversación en donde se esté dando y pidiendo información personal en una imagen interactiva.</p>	Imagen interactiva elaborada en “Canva”
	10 min	<p style="text-align: center;">PRESENTACIÓN</p> <p>La profesora distribuye preguntas y respuestas entre los estudiantes con tarjetas. Luego, la profesora les pide a los estudiantes formar un círculo con sus sillas y dentro del círculo caminan alrededor para preguntar y responder, el profesor les pide participar en voz alta para verificar las respuestas.</p>	Tarjetas
	20 min	<p style="text-align: center;">PRÁCTICA</p> <p>En esta actividad la maestra divide el grupo en dos. Cada equipo elaborará un diálogo con el vocabulario apropiado. Luego, los estudiantes deben entablar una conversación que contenga preguntas y respuestas de información personal.</p>	
	10 min	<p style="text-align: center;">PRODUCCIÓN</p> <p>En binas, los alumnos realizan un dialogo, semejante al diálogo anterior. Usando diferentes palabras para agregar o extender su conversación con la ayuda de su diccionario.</p>	Lápiz Hoja en blanco

	20 min	REVISIÓN “Marcianitos”. La profesora divide el grupo en dos equipos. Luego, les pide a los alumnos cerrar los ojos mientras están recostados en su puesto, al mismo tiempo, reproduce audios con frases y ellos escucharán atentamente. Seguidamente harán preguntas relacionadas al audio, conforme sea la fluidez, pronunciación y participación de los equipos se les será asignada su puntuación.	Diccionario o Word Reference Bocina Hoja de papel Lápiz
Evaluación	Para el juego “Marcianitos”. - La docente evalúa si los estudiantes enunciaron la oración o frase correctamente. - La docente evalúa si los estudiantes identifican y pronuncian adecuadamente las frases o saludos correspondientes.		Herramienta “Genially”

Plan de sesión 2

Tema: Información personal (familia)

Objetivo:

- El / la estudiante conoce el vocabulario sobre los integrantes de la familia.
- El / la estudiante se comunica en el plano oral a partir de la descripción de los integrantes de su familia o amigos.

	10 min	ACTIVIDAD ROMPEHIELO Coctel de frutas. Los estudiantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El maestro queda al centro de pie y asigna el nombre de una fruta a cada alumno, después de haber asignado a cada alumno el nombre de una fruta el profesor empezará diciendo el nombre de una fruta cualquiera, la fruta seleccionada se va a reunir en un solo grupo, mientras las demás frutas se quedan en sus lugares, o si el maestro dice coctel de frutas todos los alumnos se cambiarán de lugar no se debe mover al lugar de a lado o mantenerse en su lugar.	Ninguno
	20 min	ACTIVIDAD DE CALENTAMIENTO El profesor introduce el vocabulario de los integrantes de la familia. Para ello, el profesor muestra en vocabulario mediante el blog. Conforme va mostrando cada imagen al mismo tiempo reproduce la forma correcta de pronunciarlo, el profesor lo repite y les pide a los estudiantes que también la repita.	-Proyector -Bocina - Acceso internet

10 min	PRESENTACIÓN La profesora presenta un diálogo ante el grupo. Con el apoyo de una diapositiva proyecta una fotografía, en donde describe su nombre completo, edad, fecha de nacimiento, lugar de procedencia, número de teléfono, los integrantes de su familia, su comida favorita y tres actividades que suele hacer en su tiempo libre.	-Proyector -Bocina
10 min	PRÁCTICA Los estudiantes se forman en binas para presentarse y hablar sobre los miembros de su familia y amigos. Mientras, el profesor monitorea para la aclaración de dudas y apoyo con la pronunciación.	Ninguno
20 min	PRODUCCIÓN A continuación, el profesor pide a los alumnos realizar una pequeña presentación similar a la proyectada por el facilitador, para esta actividad se dará un tiempo estimado, cada alumno presenta su información personal oralmente frente al grupo.	-Proyector Aplicaciones -Word, -Power Point -Canva, etc,
20 min	REVISIÓN “Adivina el audio”. Los estudiantes se dividen en dos equipos. Cada integrante de los equipos escuchará un audio, al mismo tiempo se hace una pregunta relacionada al audio, conforme sea su participación se les asignará puntos. http://www.saberingles.com.ar/lists/family.html	-Genially -Bocina
Evaluación	Para el juego “Sing with me”. - La docente evalúa si los estudiantes lograron identificar y pronunciar las frases con fluidez al ejecutar la aplicación.	

Plan de sesión 3			
Tema: Actividades diarias / Daily Routines			
Objetivo: El / la estudiante platica sobre su rutina diaria y se comunica en clases con sus compañeros.			
	Tiempo	ACTIVIDAD ROMPE HIELO “Simon says”. La profesora solicita a los alumnos que se pongan de pie, luego les dice que formen un círculo, seguidamente les da las instrucciones que se deben cumplir. Por ejemplo	Material
	5 min		Ninguno

		<i>“Simon says put your hands up”</i> . Al finalizar el juego pide a los alumnos que se sienten.	
	10 min	ACTIVIDAD DE CALENTAMIENTO La profesora proyecta el vocabulario de los días de la semana y las partes del día. Conforme va señalando las imágenes, al mismo tiempo reproduce la forma correcta de pronunciarlo, el profesor lo repite y los alumnos repiten.	Proyector Bocina
	10 min	PRESENTACIÓN La profesora proyecta frases, interrogantes y oraciones que se utilizan con regularidad. Seguidamente, con la ayuda de una pelotita de goma, el profesor la lanza al azar y empieza a preguntarle a los estudiantes. <i>- Do you wake up early in the morning?</i> <i>- How many times do you brush your teeth?</i> <i>- What time do you usually go to bed?</i> La profesora pregunta por cada una de las respuestas para la fluidez y la pronunciación.	Pelotita
	10 min	PRÁCTICA Los estudiantes escucharán una breve conversación sobre una persona que habla de su rutina diaria. Después, escribirán palabras sueltas o frases de lo que escucharon y finalmente lo comentaran en la clase.	Audio
	15 min	PRODUCCIÓN En binas, los estudiantes entablan una conversación en donde deberán describir sobre su rutina de todos los días. Posteriormente, con el apoyo de una “ruleta” cada bina pasará a exponerlo aleatoriamente ante el grupo.	Herramienta Genially
	20 min	REVISIÓN “Quiz video”. Los estudiantes se dividen en dos equipos. Cada integrante de los equipos observa y escucha atentamente el video. Posteriormente, se hace cinco preguntas relacionadas al video, conforme sea su participación se les asignará puntos	Herramienta Genially
Evaluación	Para el juego “Quiz video” <ul style="list-style-type: none"> - La profesora evalúa si los estudiantes lograron identificar correctamente las rutinas que se presentaron. - La profesora evalúa la participación y la pronunciación apropiada de las oraciones expresadas en el juego. 		

Plan de sesión 4

Tema: Pasatiempos / Hobbies

Objetivo: El / la estudiante platica sobre sus pasatiempos favoritos de su vida cotidiana.

	Tiempo		Material
	10 min	<p align="center">ACTIVIDAD ROMPE HIELO</p> <p><i>“Jump out/ jump in, jump left / jump right”</i>. La profesora pide a los alumnos que se pongan de pie, luego les dice que formen un círculo. El juego consiste en que el profesor diga <i>“jump in”</i> y todos saltan hacia dentro del círculo, <i>“jump out”</i> saltan hacia afuera, <i>“jump left”</i> saltan de lado derecho y <i>“jump righth”</i> saltan a la izquierda.</p>	Ninguno
	10 min	<p align="center">ACTIVIDAD DE CALENTAMIENTO</p> <p>Los estudiantes visualizaran un video sobre una persona que platica sobre sus pasatiempos favoritos. Posteriormente, escribirán palabras sueltas o frases de las acciones o pasatiempos que logren escuchar y finalmente lo comentan en la clase.</p>	Video Proyector Bocina
	10 min	<p align="center">PRESENTACIÓN</p> <p>La profesora introduce el vocabulario de los pasatiempos. Para ello, el profesor proyecta el vocabulario, conforme va mostrando cada imagen reproduce la forma correcta de su pronunciación, el profesor lo repite y les pide a los estudiantes que también repitan. Seguidamente, con la ayuda de una pelotita de papel, el profesor la lanza al azar y empieza a preguntarle a los estudiantes.</p> <p><i>-What do you like to do in your free time?</i> <i>-What do you do in your free time?</i> <i>-What do you like to do on the weekends?</i></p>	Proyector Bocina Pelotita
	20 min	<p align="center">PRÁCTICA</p> <p>La profesora distribuirá fichas con 3 pasatiempos diferentes, las distribuirá a cada estudiante del grupo. Después, cada estudiante realizará tres oraciones conforme a lo que pida la ficha. Con la ayuda de la “ruleta” hará pasar al frente a cada estudiante para decir sus frases u oraciones realizadas.</p>	Fichas
	20 min	<p align="center">PRODUCCIÓN</p> <p>En binas, los estudiantes realizan un dialogo usando diferentes palabras para agregar o extender su conversación con la ayuda de su</p>	Diccionario Word Reference

		diccionario. Posteriormente, pasarán a exponer su diálogo ante el grupo.	
	20 min	REVISIÓN “Sala musical”. El grupo se divide en dos equipos. De manera colaborativa los estudiantes responderán las actividades que se encuentren dentro del juego, conforme sea la participación de los equipos se asignan los puntos.	Herramienta Genially
Evaluación	Para el juego “Sala musical” <ul style="list-style-type: none"> - La profesora evalúa si los estudiantes lograron identificar correctamente el vocabulario proporcionado. - La profesora evalúa la participación del estudiantado, la pronunciación y la fluidez correcta de las respuestas expresadas en el juego. 		

Plan de sesión 5

Tema: Lugares y edificios / Places & buildings

Objetivo: El / la estudiante identifica el vocabulario de lugares y edificios.

El / la estudiante conoce el vocabulario para la petición de direcciones de los lugares y edificios.

	Tiempo		Material
	10 min	ACTIVIDAD ROMPE HIELO “Mundo loco”. La profesora les pide a los alumnos que se pongan de pie, luego les da una tarjeta con el nombre de un animal (será una actividad de buscar parejas), después de que tengan todas las tarjetas pide a los alumnos que caminen en el salón, luego cuando el maestro diga mundo loco los alumnos hacen los sonidos de los animales que les toco hasta encontrar su pareja. Los alumnos que encuentre rápidamente su pareja serán los ganadores.	Tarjetas
	10 min	ACTIVIDAD DE CALENTAMIENTO La profesora proyecta el vocabulario de los lugares y edificios más comunes en su entorno. Luego, proyecta una conversación que contiene las frases adecuadas para dar y pedir información de direcciones. Conforme va señalando el vocabulario reproduce la forma correcta de pronunciarlo, posteriormente el profesor lo repite y los alumnos también repiten.	
	20 min	PRESENTACIÓN Se proyecta un mapa de la comunidad. Después, los estudiantes realizarán oraciones de los lugares o edificios que observen.	

	10 min	PRÁCTICA El profesor distribuye en fichas el nombre de algún lugar o edificio, cada estudiante realizará una frase u oración en donde se encuentren ubicados.	
	20 min	PRODUCCIÓN En binas, los estudiantes realizan un dialogo semejante al expuesto anteriormente empleando diferentes palabras para agregar o extender su conversación con la ayuda de su diccionario. Posteriormente, pasarán a exponer su diálogo ante el grupo, con la ayuda de una pelotita de papel, el profesor la lanza al azar, conforme a la bina que la atrape pasará a exponer su dialogo ante el grupo.	
	20 min	“Quiz Video”. El grupo se divide en dos equipos. La actividad consiste en ver y escuchar un video sobre la petición de direcciones de lugares y edificios. Después se les pedirá a los estudiantes deletrear y pronunciar la frase o palabra que se pida dentro del juego, conforme sea la participación de los equipos se asignan los puntos de los equipos.	
Evaluación	Para el juego “Quiz video” <ul style="list-style-type: none"> - La profesora evalúa si los estudiantes lograron identificar correctamente las rutinas que se presentaron. - La profesora evalúa la fluidez y la pronunciación correcta de las oraciones expresadas en el juego. 		

Apéndice G

Cuestionario

Estimado (a) estudiante

El siguiente cuestionario tiene por objetivo evaluar el impacto de las intervenciones que se realizaron para el fortalecimiento de la producción oral. Tu respuesta será confidencial, el manejo de datos es exclusivamente para el Proyecto de Innovación de la Práctica Pedagógica que estoy realizando como estudiante de la Maestría en Innovación Educativa de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán.

1. ¿El vocabulario proporcionado te fue útil?
2. ¿Se te facilitó recordar el vocabulario aprendido?
3. ¿Las actividades realizadas ayudaron en tu aprendizaje?
4. Como estudiante de la Licenciatura de Lengua y Cultura ¿Qué tan importante es el uso de imágenes, videos y juegos en el aprendizaje de nuevo vocabulario?
5. ¿Cómo te sentiste durante las actividades que se desarrollaron en las clases?
6. Los desafíos y retos que se desarrollaron en las clases ¿Fueron de tu agrado?
7. ¿Cuáles actividades te motivaron a participar en las clases?