



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**TEMA:**

Proyecto de juegos y canciones en línea para la enseñanza de inglés como segunda lengua en estudiantes de Educación General Básica, Subnivel Elemental

**AUTORAS:**

Salazar Carranza Natalia Lucía

Sangurima Cedillo Daniela Janneth

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de**

**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TUTORA:**

Lcda. Franco Dueñas Bernarda de Lourdes Ph.D.

**Guayaquil, Ecuador**

22 de agosto del 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN**

**CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por Natalia Lucía Salazar Carranza y Daniela Janneth Sangurima Cedillo como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de La Educación**

**TUTORA:**

f. \_\_\_\_\_

Lic. Franco Dueñas Bernarda de Lourdes Ph.D.

**DIRECTORA DE LA CARRERA**

**Lic. María Luisa Cabrera Andrade, Mgs.**

f. \_\_\_\_\_

**Guayaquil, a los 22 días del mes de agosto de año 2024**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Nosotras, Natalia Lucía Salazar Carranza y Daniela Janneth Sangurima Cedillo,

**DECLARAMOS QUE:**

El Trabajo **Proyecto de juegos y canciones en línea para la enseñanza de inglés como segunda lengua en estudiantes de Educación General Básica, Subnivel Elemental** previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de nuestra total autoría.

En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance del Trabajo referido.

**Guayaquil, a los 22 días del mes de febrero del año 2024**

**LAS AUTORAS**

f.   
\_\_\_\_\_  
**Salazar Carranza Natalia Lucía**

f.   
\_\_\_\_\_  
**Sangurima Cedillo Daniela Janneth**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN**

**AUTORIZACIÓN**

Nosotras, Natalia Lucía Salazar Carranza y Daniela Janneth Sangurima Cedillo,

Autorizamos a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo, **Proyecto de juegos y canciones en línea para la enseñanza de inglés como segunda lengua en estudiantes de Educación General Básica, Subnivel Elemental**, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 22 días del mes de agosto del año 2024**

**LAS AUTORAS**

f.   
\_\_\_\_\_  
Salazar Carranza Natalia Lucía

f.   
\_\_\_\_\_  
Sangurima Cedillo Daniela Janneth



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN

### REPORTE COMPILATIO

**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
magister

**Daniela Sangurima y Natalia Salazar**  
Proyecto de juegos y canciones en línea  
para la enseñanza de inglés

**0%**  
Textos sospechosos

- 0% Similitudes (ignorado)
- 0% similitudes entre comillas
- 0% entre las fuentes mencionadas (ignorado)
- 2% Idiomas no reconocidos (ignorado)

Nombre del documento: Daniela Sangurima y Natalia Salazar Proyecto de juegos y canciones en línea para la enseñanza de inglés.docx ID del documento: 06fe5474bcbaa7741fdff253973dfbf64aa25da Tamaño del documento original: 20,17 MB Autores: []	Depositante: Bernarda de Lourdes Franco Dueñas Fecha de depósito: 19/8/2024 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 19/8/2024	Número de palabras: 14.782 Número de caracteres: 100.022
--	---	---

Ubicación de las similitudes en el documento:

f. \_\_\_\_\_  
**Salazar Carranza Natalia Lucía**

Estudiante

f. \_\_\_\_\_  
**Sangurima Cedillo Daniela Janneth**

Estudiante

\_\_\_\_\_  
Firma del docente

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios y a mis padres por su guía, a mi padre Iván porque nunca ha dejado de empujarme, motivarme y a mi madre Teresa porque nunca ha dejado de apoyarme.

**Natalia Salazar Carranza**

Agradezco a Dios por la vida, la salud, y la sabiduría por escoger a la Educación como mi segunda carrera profesional. Un especial agradecimiento a mis padres por enrumbarme constantemente en el aprendizaje.

**Daniela Sangurima Cedillo**

## **DEDICATORIA**

A mi padre, Iván, mi amor y consejero incondicional.

**Natalia Salazar Carranza**

A mis hijas, porque con su luz me desafían a ser mejor todos los días. A mi esposo, mi luz eterna, por cuidarme en cada paso que doy.

**Daniela Sangurima Cedillo**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN**

**HOJA DE CALIFICACIÓN**



---

Lic. Franco Dueñas Bernarda de Lourdes Ph.D

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
OBJETIVOS DEL PROYECTO .....	5
Objetivo General .....	5
Objetivos Específicos:.....	5
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....	5
ESTADO DEL ARTE.....	6
Proceso de Enseñanza-aprendizaje del Inglés Como Lengua Extranjera .....	6
Falta de Motivación como Factores de Influencia en el Aprendizaje del Inglés como Segundo Idioma.....	7
Métodos de enseñanza del inglés como lengua extranjera .....	8
Communicative Language Teaching (CLT) .....	9
Content-Based Teaching.....	9
Task Based Learning.....	10
Estrategias en la enseñanza del inglés .....	10
El juego como estrategia de enseñanza del inglés como lengua extranjera.....	10
La Música como Estrategia de Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera .....	12
DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA .....	13
Observaciones Virtuales a Clases de Inglés, Estudiantes de 6 a 9 años .....	13
Tabla 1 .....	13
Tabla 2.....	14
Tabla 3.....	15
Entrevistas Virtuales a Docentes de una Academia Virtual de Inglés, Guayaquil .....	19

Tabla 4.....	19
Tabla 5.....	19
Tabla 6.....	21
Tabla 11.....	25
Tabla 12.....	26
Tabla 13.....	27
Resultados de las encuestas a estudiantes de una academia virtual de inglés, Guayaquil	28
Figura 1.....	29
Figura 2.....	29
Figura 3.....	31
Figura 4.....	31
Figura 5.....	32
Figura 6.....	33
Figura 7.....	33
Figura 8.....	34
Figura 9.....	34
Resultados finales del diagnóstico .....	35
Tabla 14.....	35
PROYECTO.....	40
Contextualización.....	40
Metodología .....	41
Recursos .....	42
Genially, trabajo en equipo.....	42
Genially y Spotify.....	42
Actividades.....	43
Tabla 15.....	43

Tabla 16.....	44
Tabla 17.....	46
Tabla 18.....	47
Tabla 19.....	49
Cronograma de actividades.....	51
Tabla 20.....	51
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	52
Recomendaciones.....	53
Referencias Bibliográficas.....	55
ANEXOS.....	58

## RESUMEN

El proyecto nace por la falta de interés de los estudiantes hacia el aprendizaje en inglés, por lo tanto, se plantea como objetivo diseñar un proyecto innovador que motive a niños de Educación General Básica Subnivel Elemental a desarrollar interés por el aprendizaje del idioma inglés. Se aplicaron técnicas de recolección de datos como encuestas a estudiantes, observaciones áulicas y entrevistas a docentes, obteniendo como resultado que los estudiantes tienen baja motivación y una percepción poco interesante del inglés, se observa en la práctica docente metodologías activas por parte de los docentes, aunque en las clases virtuales los niños se distraen, lo cual sugiere falta de técnicas adecuadas. Se elabora un proyecto de juegos y canciones en una plataforma digital, para promover la enseñanza de inglés como segundo idioma, tomando como base películas infantiles, de las cuales se utilizan las canciones para aplicarlas en actividades de gamificación.

**Palabras Clave:** aprendizaje del inglés, desmotivación, desinterés, juego gamificado, herramientas digitales, metodologías activas.

## INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de investigación estudia la necesidad de la motivación y el interés en el aprendizaje del inglés como segunda lengua en estudiantes de Educación General Básica Subnivel Elemental, a partir del uso innovador de recursos digitales interactivos. El estudio se centra en el desarrollo de juegos gamificados haciendo uso de herramientas y plataformas digitales, los juegos, se basan en la letra de canciones de películas infantiles. Este enfoque lúdico tiene como objetivo ofrecer una alternativa atractiva y efectiva para mejorar la enseñanza del inglés en el nivel básico.

Este proyecto nace por la importancia que representa el saber un segundo idioma en un mundo globalizado, ser capaces de comunicarnos en otra lengua, sin duda, nos abre caminos que no sabíamos podíamos recorrer, sin embargo, en este proceso de aprendizaje se suele perder el interés y la motivación ante las dificultades, tener actividades variadas, dinámicas y que se relacionen con las afinidades de los estudiantes acorde a su edad, es crucial para hacer de este proceso, un camino de éxito.

Nuestro trabajo de investigación plantea el problema y propone objetivos a cumplir, nos da a conocer sobre los tipos de motivación que existen, presenta los métodos de enseñanza más utilizados en el aprendizaje del inglés, introduce las razones del por qué aplicar música y juegos en este camino es una buena estrategia, podremos analizar los resultados de entrevistas, encuestas y observaciones aplicadas en esta investigación, finalmente presentaremos una lista de 25 canciones en inglés, algunas de películas infantiles y que forman parte de la experiencia personal de los estudiantes, esta lista la encontrarán en la plataforma Spotify, en Genially disfrutarán de un pequeño banco de juegos con algunas de sus canciones favoritas, el estudiante tendrá la oportunidad de expresarse creativamente eligiendo el juego y aplicando todo lo ya aprendido en sus clases de inglés.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La importancia de adquirir competencias en inglés, como segunda lengua, se ha convertido en un pilar fundamental dentro del sistema educativo ecuatoriano, con el fin de preparar de manera efectiva a nuestros estudiantes para un entorno laboral cada vez más globalizado. Sin embargo, resulta preocupante observar una marcada carencia de interés y entusiasmo por parte de los estudiantes de primaria en relación con la materia del área de Lengua Extranjera. Este fenómeno de desmotivación y desinterés podría atribuirse a una diversidad de factores complejos, entre los que se incluyen no solo aspectos pedagógicos, sino también elementos culturales y sociales. De acuerdo con el informe de *English Proficiency Index* (EF EPI) 2022, presentado el 15 de noviembre del mencionado año, Ecuador se encuentra en el lugar 82° de 111 países del mundo y en la posición 18 entre 20 países de América Latina. No muy distinto a lo observado en el año 2021, en donde el país se mantuvo como uno de los dos países de América Latina con el peor nivel de dominio del idioma inglés, solo por encima de México. El puntaje fue de 440 sobre 1000, según el informe EF EPI (2021).

Según un estudio publicado por Machado (2019), una de las principales causas de esas bajas calificaciones para el país, es la falta de preparación de los docentes que imparten esta materia. La entonces ex ministra de Educación, Monserrat Creamer, reconoció, en una entrevista con el diario digital Primicias, que existen dos claros problemas: no hay suficientes profesores en esta área y los que existen no tienen los conocimientos necesarios para preparar bien a sus estudiantes.

Ricardo Restrepo, director del Observatorio de la Educación de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), coincide con Creamer. Para él, la falta de preparación de los profesores influye directamente en estos resultados porque los estudiantes no reciben los conocimientos necesarios para obtener buenas calificaciones.

Para Sempértegui (2022), parte de los problemas de Ecuador -con respecto a la enseñanza de inglés- es la cantidad de horas y la metodología utilizada para esta actividad, sobre todo en los colegios públicos. Esto genera una brecha educativa entre los estudiantes

de colegios públicos y privados que se traduce en desigualdad social. Tal como lo explica la magister Janine Matts, (2022, párr. 4), docente de la carrera de Lingüística de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE): “las diferencias en inglés, entre los egresados de tercero de bachillerato del sector público y privado es abismal. De esta manera, los primeros no cuentan con las mismas oportunidades de crecimiento”.

En el Ecuador los colegios públicos tienen por lo general máximo tres horas de enseñanza de inglés a la semana versus las 10 horas que imparten los privados. ¿Pero por qué este número de horas marca la diferencia? El dominio de un idioma extranjero, como el inglés, requiere una exposición significativa y consistente. La cantidad de tiempo dedicada a la instrucción directa y práctica en el aula influye directamente en la capacidad de los estudiantes para adquirir una comprensión profunda y una competencia sólida en el idioma. Un mayor número de horas de clases permite una mayor inmersión en el lenguaje, lo que también facilita una mejor retención de vocabulario, comprensión gramatical y habilidades de comunicación oral y escrita.

La repetición y la práctica regular son esenciales para internalizar las estructuras lingüísticas y mejorar la fluidez. Además, un mayor número de horas de clases de inglés brinda a los estudiantes más oportunidades de interactuar con el idioma en contextos diversos. En nuestro país, según un estudio realizado por Matts (como se citó en conexión PUCE, 2022), la única provincia de Ecuador con un nivel aceptable de inglés es Guayas. Mientras tanto, las provincias amazónicas y Galápagos que son netamente turísticas, registran los niveles más bajos de inglés.

Es importante mencionar que, a pesar de los datos expuestos en estudios previos, la desmotivación para aprender un segundo idioma puede ir más allá, así lo explica Vizcaíno (2018, párr.4), docente de educación infantil y primaria, experta del aprendizaje basado en proyectos: “el desinterés que tienen los alumnos se debe a la pasividad que se aplica en las aulas y explica que hay que trabajar la acción para motivarlos.”

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO**

### **Objetivo General**

Diseñar un proyecto innovador que motive a estudiantes entre 6 a 9 años a desarrollar interés por el aprendizaje del idioma inglés.

### **Objetivos Específicos:**

- Identificar el tipo de metodologías utilizadas por los docentes de inglés en una academia de inglés.
- Evaluar el uso de materiales interactivos, educativos y cuales estimulan el interés de los estudiantes entre 6 a 9 años, en el aprendizaje del idioma.
- Examinar el impacto del nivel de preparación, capacitación y competencias de los docentes en la motivación de los estudiantes entre 6 a 9 años.

## **JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

El presente trabajo de investigación se realiza en virtud de la falta de interés observada en estudiantes entre 6 a 9 años de edad por aprender inglés como segunda lengua, una preocupante tendencia evidenciada en los exámenes de proficiencia (*proficiency test A1- A2*) realizados anualmente a nivel nacional, razón por las que nos resulta importante comprender las causas de esta desmotivación hacia el aprendizaje que afecta directamente el nivel de inglés de los estudiantes ecuatorianos, además de tener como objetivo principal la creación de un proyecto innovador que fomente el aprendizaje basado en juego y canciones.

## **ESTADO DEL ARTE**

### **Proceso de Enseñanza-aprendizaje del inglés Como Lengua Extranjera**

El proceso de enseñanza - aprendizaje de inglés como lengua extranjera implica etapas y enfoques que están adaptados para que la adquisición del idioma sea efectiva, cuando se inicia en este proceso existe una constante preocupación sobre la confusión que se puede generar entre la lengua materna y la lengua extranjera. Para Harmer (2007) Enfrentar un nuevo idioma no es sencillo y es más complicado para quienes no se vinculan emocionalmente con el idioma que están aprendiendo. En el caso específico de los niños, él señala que casi todos los niños adquieren un nuevo lenguaje sin aparente esfuerzo, la adquisición de un nuevo idioma de acuerdo al autor es casi garantizada para niños hasta los seis años de edad, presentando una capacidad que maravilla para adquirir fácilmente un nuevo idioma. No obstante, ciertos requerimientos son necesarios para que esta adquisición tome lugar, un ejemplo de ello es la exposición. Según Muñoz (2013), el principal objetivo que los estudiantes deben obtener en educación primaria es adquirir una competencia comunicativa básica que permita a estos entender y poder comunicarse en el nuevo idioma.

Sin espacio a la duda este proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera implica una serie de estrategias a seguir, es necesario ajustar estas estrategias y que se adapten a los diversos factores entre los que podemos encontrar a las características individuales de los estudiantes, los objetivos específicos de aprendizaje, su entorno escolar, las metodologías docentes, incluso el contexto social del alumno. Los métodos utilizados deben promover la enseñanza de las cuatro destrezas fundamentales en inglés, que son: hablar, escuchar, leer y escribir. Para Peña (2019) la metodología básica ha sido por mucho la de aprender y memorizar reglas gramaticales interminables. Sin embargo, durante los últimos años se han desarrollado nuevos métodos de enseñanza. Estos factores han posibilitado garantizar la efectividad del proceso de adquisición del idioma.

## **Falta de Motivación como Factores de Influencia en el Aprendizaje del Inglés como Segundo Idioma**

La motivación desempeña un papel fundamental en el proceso de adquisición de una segunda lengua y la falta de la misma puede contribuir de manera adversa al avance o desempeño de los estudiantes en el aprendizaje de un nuevo idioma. Bilbao (2017) recalca que cualquier proceso de aprendizaje está influido por dos elementos esenciales, actitud y motivación, según Backman y Secord (1971) las actitudes son un proceso personal a través del que las influencias psicosociales y socioculturales se reflejan en la conducta observable del individuo, su actitud es determinante en sus comportamientos. Para Peiró (2020), la motivación es el factor de asistencia que tiene cada ser humano para mantenerse activo en una determinada acción necesaria para alcanzar un propósito o satisfacer una necesidad en específico.

En un contexto educativo, Risk (1964) define a la motivación como el desarrollo en los alumnos de un interés positivo hacia las actividades del aula con el fin de lograr un aprendizaje efectivo. Si no se logra despertar el interés de un estudiante en aprender, su rendimiento no será comparable al de otro que tenga metas claras para su proceso educativo.

Individualmente, las razones por las que un estudiante se sienta motivado son diversas, Méndez (2019), plantea algunos de los tipos de motivaciones que podemos encontrar:

**Motivación integrativa:** nace de la necesidad del individuo por integrarse a una sociedad en dónde el idioma inglés es hablado y necesario para la comunicación.

**Motivación instrumental:** la motivación instrumental de aprendizaje del inglés surge para la mejora del individuo en su lugar de trabajo o amplía las oportunidades de estudio.

**Motivación extrínseca:** Se manifiesta debido a factores externos, muchos de los aprendices encuentran el hablar inglés como una actividad obligatoria en escuelas o universidades. Esta motivación otorga recompensas como un premio o buenas calificaciones.

**Motivación intrínseca:** Aparece por factores internos, personales y autodirigidos, esta motivación vuelve a nuestros estudiantes eternos aprendices y apasionados por el aprendizaje del idioma inglés, encontrando valor y disfrute en el aprendizaje. Esta motivación no otorga necesariamente una recompensa.

### **Métodos de enseñanza del inglés como lengua extranjera**

Un método en términos generales se refiere al conjunto ordenado de pasos o procedimientos sistemáticos utilizados para alcanzar un objetivo específico o realizar una tarea.

Para la Real Academia Española la palabra se precisa como “el conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento, que son aplicables a procesos regulables”. En un contexto educativo, el método menciona a un enfoque sistematizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que las estrategias de enseñanza se refieren a las tácticas que un educador utiliza durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando los conocimientos previos de los estudiantes. Herrell y Jordan (2016) concluyen que es significativo para los docentes de alumnos del idioma inglés que reconozcan las adaptaciones que pueden tener cada una de sus lecciones identificando las demandas y objetivos de su grupo. Para ellas, es esencial que los maestros proporcionen apoyo en la adquisición del lenguaje a los aprendices del idioma inglés, la selección correcta del contenido, el andamiaje de cada lección y el uso de las estrategias y métodos adecuados maximiza el progreso fomentando una comprensión más profunda y un dominio sólido de la lengua extranjera.

Richards y Rodgers (2001), afirman que el método más usado es el comunicativo que ha dado sustento a la derivación existente de estrategias, entre las que destacan: Communicative Language Teaching (CLT), Content-Based Teaching y Task-Based Learning (TBL)

### ***Communicative Language Teaching (CLT)***

El método comunicativo o *Communicative Language Teaching* (CLT) en inglés, es explicado por Peña (2019), como un enfoque centrado en la interacción en lugar de la memorización de reglas y tiene por objetivo desarrollar competencias comunicativas efectivas en el idioma que se estudia. Harmer (2016), aclara que el método comunicativo posee dos directrices principales, en el primero se manifiesta que el lenguaje no es solo definido por patrones gramaticales con una asignación de vocabulario el lenguaje también involucra funciones lingüísticas como el manifestar, sugerir, asentir, discrepar, entre otras. Otra de las directrices usadas en este método es la exposición al idioma que se está aprendiendo, brindar al estudiante la oportunidad de interactuar con el lenguaje provocando una comunicación real, provoca una motivación intrínseca de su propio proceso de aprendizaje.

### ***Content-Based Teaching***

La enseñanza basada en contenidos o *Content Based Teaching*, en inglés, es un enfoque de enseñanza que se organiza centrándose en un contenido específico, en otras palabras, no se basa en la enseñanza pura del idioma inglés, en su lugar se usan temas de una materia en concreto: Historia, Artes, Biología, utilizando estas ciencias y la lengua de forma simultánea. Según Richards y Rodgers (2001), este enfoque posibilita el uso del idioma extranjero que se está aprendiendo como un conjunto de habilidades integradas. Para lograrlo, es esencial que el profesor analice los aspectos que deben enseñarse en conjunción con el contenido específico. Para mayor comprensión planteamos el siguiente ejemplo: Se imparte una lección sobre un evento histórico importante, como la Revolución Inglesa, utilizando el inglés como medio de instrucción. Los estudiantes no solo aprenden sobre historia, sino que también mejoran sus habilidades en inglés.

En lo ejemplificado anteriormente el contenido académico relacionado a la asignatura de Historia y el idioma inglés se integran permitiéndole a los estudiantes estar inmersos en el idioma mientras aprenden un contenido particular.

## ***Task Based Learning***

El método basado en tareas, o *Task Based Learning* (TBL) en inglés, es una metodología educativa que destaca el realizar actividades prácticas para la adquisición y exposición al idioma. Para Harmer (2016) funciona como una extensión natural de comunicación en el lenguaje que se enseña. Enfatizando en la asignación o tarea que le brinda al estudiante la oportunidad de acercarse al idioma y realizar prácticas significativas. De igual forma, nos plantea un claro ejemplo para nuestra comprensión:

En una clase los estudiantes ejecutan tareas aplicables a la vida real como ordenar en un restaurante, preguntar información concreta de algo, alguien o realizar una presentación de un tema en específico. Una vez se culmina el ejercicio se trabajan las correcciones gramaticales, de pronunciación o cualquier error que haya surgido, es decir, este enfoque no se basa en el extenso aprendizaje de reglas de gramática del idioma. (p. 71)

Se espera que este método acerque a los estudiantes a alguna actividad que los motive a desarrollar sus habilidades comunicativas. El aprendizaje basado en tareas tal como el método comunicativo permite a docentes y estudiantes celebrar los logros de las habilidades adquiridas en el lenguaje meta y aproximarlos a la producción exitosa del mismo.

## **Estrategias en la enseñanza del inglés**

### ***El juego como estrategia de enseñanza del inglés como lengua extranjera***

El juego es una actividad liberadora, sensación que amplía la capacidad de las personas de expandir sus experiencias y que les permite encontrar limitantes y desafíos que promuevan la adquisición de un saber o una habilidad (Velázquez, 2022). De acuerdo a Trasobares (2019) el juego es una actividad propia del ser humano característica de todos los tiempos, edades y culturas. Es posible observar esta conducta de juego en algunos mamíferos. En el ser humano el juego es clave en su desarrollo. Unicef (2018) plantea que el juego contribuye a la formación de tienen los niños y niñas, a través de la revisión de investigaciones que dan

cuenta de teorías en las que enfoque del juego es fundamental Como resultado principal se encontró que el juego es usado como una herramienta para el aprendizaje de nuevas habilidades aportando al desarrollo cognitivo y académico

El aprendizaje mediante la participación en juegos brinda beneficios que no se limitan a uno solo. El docente al involucrar a sus estudiantes de primaria en actividades lúdicas, no solo fomenta un aprendizaje entretenido, sino que también genera un conocimiento significativo que perdura a lo largo del tiempo. Además, esta modalidad de aprendizaje favorece el desarrollo de habilidades sociales. De acuerdo con Rubio y García (2013), alguna de las ventajas que han presentado para aprender inglés a través del juego son:

- Los niños se divierten a la vez que aprenden.
- Se consigue que los alumnos muestren interés por la asignatura.
- Se consigue un aprendizaje más eficaz, y, por tanto, significativo.
- Se crea un vínculo más cercano entre los alumnos y entre los alumnos y el docente.

Valda y Arteaga (2015) hace un análisis a la palabra *game*, cuyo significado en español es juego, por lo que evidentemente se puede decir que el juego hace referencia a la gamificación. En español se utilizan diferentes términos para referirnos a la gamificación: ludificación, jugueterización, juegoificación o, como se lo nombra al principio, gamificación. Además, Valda y Arteaga, (2015, p. 67) definen la gamificación como “el uso de elementos característicos, como, mecánicas, componentes y dinámicas propias de los juegos y el ocio en contextos no recreativos”

Por otro lado, Mena (2018) comparte el punto de vista expresado de los dos autores citados previamente y resalta que la gamificación no trata de forma exclusiva el utilizar juegos en el aula. Para ella es necesario, implicar situaciones reales del aula a través de mecánicas de juego con el objetivo de superar desafíos planteados compitiendo entre ellos.

## **La Música como Estrategia de Enseñanza del inglés como Lengua Extranjera**

La música abarca un lugar importante entre las estrategias para enseñar inglés como lengua extranjera demostrando que la música fomenta un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo que estimula la participación activa de los estudiantes en su proceso de adquisición del idioma. Investigaciones llevadas a cabo por Vides (2016) mencionan la importancia de la música y sus efectos en el aprendizaje de una segunda lengua influyen en la disminución de la ansiedad, la relajación, el estado de ánimo y la autoestima, resultando en efectos favorables para los aprendices no solo en su escolaridad sino también su salud y disposición a aprender.

Numerosos estudios reflejan los beneficios pedagógicos de incorporar la música en el proceso de aprendizaje de lenguas, particularmente en entornos educativos de nivel básico y medio. Marcial (2020) plantea que la música como lenguaje de sonido aporta en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de una nueva lengua, influye en sus niveles de aceptación como el psicomotor, emocional y cognitivo estimulando su creatividad y facilitando su comprensión. Estar expuesto durante un período prolongado al sistema de sonidos del inglés ayuda a los estudiantes a familiarizarse con estos sonidos, lo que a su vez se traduce en una mejora en la capacidad de distinguir, clasificar y discriminar los distintos fonemas de manera más efectiva. Según Harmer (2001) la música ayuda a los sujetos en sus procesos de memorización y genera seguridad en los alumnos dándole fuerza a sus habilidades para reproducir verbalmente diferentes sonidos.

Saricoban (2002) expone que la habilidad auditiva es uno de los pilares esenciales en la adquisición y dominio de un idioma, el uso de canciones contribuye a esta comprensión auditiva como la articulación de sonidos y promueve la asimilación de estructuras gramaticales de diferente nivel de complejidad.

## DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

Se ha realizado un diagnóstico del lugar seleccionado para analizar el problema, para lo cual se han aplicado distintas técnicas de recolección de datos:

### Observaciones Virtuales a Clases de Inglés, Estudiantes de 6 a 9 años

**Fechas de observación:** miércoles 13, viernes 15 y lunes 18 de diciembre 2023

**Niveles observados:** Eba Kids 10

**Nivel de inglés a obtener:** A1

Tabla 1

*Observaciones a estudiantes que estudian inglés, de 6 a 9 años, en la academia English Bootcamp Academy.*

Crterios a observar	Se cumple en su totalidad	Se cumple parcialmente	No se cumple	Comentarios
Participación activa: interactúan, responden preguntas y participan en actividades.		•		
Las expresiones faciales y corporales dan señales de aburrimiento, desinterés o entusiasmo durante la clase.		•		
Interacción social entre sí durante las actividades grupales o de colaboración en línea.		•		
Atención y concentración durante la duración de la clase.		•		

Uso de la tecnología de manera efectiva.	•				
Participación equitativa entre los estudiantes	•				
Relación del contenido con los intereses de los estudiantes	•				
Variedad de actividades	•				
Adaptabilidad del profesor a la modalidad virtual.	•				
Feedback positivo y constructivo del profesor.	•				

**Nota.** Datos obtenidos de observaciones en aulas virtuales.

**Tabla 2**

*Observaciones a estudiantes que estudian inglés, de 6 a 9 años, en la academia English Bootcamp Academy.*

<b>Criterios a observar</b>	<b>Se cumple en su totalidad</b>	<b>Se cumple parcialmente</b>	<b>No se cumple</b>	<b>Comentarios</b>
Participación activa: interactúan, responden preguntas y participan en actividades.		•		
Expresión facial y corporal para identificar señales de aburrimiento, desinterés o entusiasmo durante la clase.		•		
Interacción social entre sí durante las actividades grupales o de colaboración en	•			

línea.				
Atención y concentración durante la duración de la clase.			•	
Uso de la tecnología de manera efectiva.		•		
Participación equitativa entre los estudiantes		•		
Relación con el contenido para evaluar los intereses de los estudiantes.		•		
Variedad de actividades			•	
Adaptabilidad del profesor a la modalidad virtual.		•		
Feedback positivo y constructivo del profesor.		•		

**Nota.** Datos obtenidos de observaciones en aulas virtuales.

**Tabla 3**

*Observaciones a estudiantes que estudian inglés, de 6 a 9 años, en la academia English Bootcamp Academy.*

<b>Criterios a observar</b>	<b>Se cumple en su totalidad</b>	<b>Se cumple parcialmente</b>	<b>No se cumple</b>	<b>Comentarios</b>
Participación activa: interactúan, responden preguntas y participan en actividades.			•	
Expresión facial y corporal para identificar señales de			•	

aburrimiento, desinterés o entusiasmo durante la clase.					
Interacción social entre sí durante las actividades grupales o de colaboración en línea.			•		
Atención y concentración durante la duración de la clase.	•				
Uso de la tecnología de manera efectiva.	•				
Participación equitativa entre los estudiantes			•		
Relación con el contenido para evaluar sus intereses.			•		
Variedad de actividades			•		
Adaptabilidad del profesor.	•				
Feedback positivo y constructivo del profesor.			•		

**Nota.** Datos obtenidos de observaciones en aulas virtuales.

De acuerdo a las observaciones dirigida en esta aula virtual se determina lo siguiente:

- La participación de los estudiantes -en su mayoría- es activa. El docente se muestra empático y da apertura al niño a participar, conoce a sus estudiantes, llega a acuerdos, los llama por su nombre, fomenta el trabajo en equipo, también realiza pausas para que ellos puedan expresar sus conocimientos ya sea en una lectura silenciosa o resolviendo ejercicios gramaticales. Se evidencia interacción, existen preguntas dirigidas al profesor con su respectiva retroalimentación.

- Sí se evidencia expresión facial y corporal, sin señales de aburrimiento, desinterés o entusiasmo durante la clase, esta categoría se cumple parcialmente, a pesar de que en el tercer día de observación se acrecentaron las señales.

Por expresión facial y corporal con signos de aburrimiento se consideran: bajo tono de voz, contacto visual disperso, gestos de bostezo y frotarse los ojos, movimientos con cuello y cabeza. Sin embargo, de acuerdo a Krashen (1981) es importante el manejo del lenguaje corporal en el aprendizaje del inglés porque los gestos y los movimientos del cuerpo, la postura y la entonación transmiten un mensaje o añaden algo a este, por esta razón es imprescindible transmitir el mensaje oral junto al lenguaje corporal, procurando que no hay interferencia de gestos con desinterés sobre la clase.

- En dos de tres días observados se evidencia una interacción social entre sí durante las actividades grupales, o de colaboración en línea, hay una favorable participación y se constituye como aprendizaje cooperativo donde los estudiantes logran un objetivo de aprendizaje en común, bajo el monitoreo del docente, cuando realizan tareas. Esta estrategia promueve la interdependencia positiva, responsabilidad individual, participación equitativa, evaluación grupal y habilidades de grupo efectivas.
- Los resultados en la categoría de “atención y concentración durante la duración de la clase” son variables: el primer día de observación se cumplió parcialmente, en el segundo día se cumplió totalmente, y en el tercer día no se cumplió. Quiere decir que los docentes deben establecer una mejor estrategia educativa para mantener la atención y concentración de los estudiantes, para Krashen (1981) utilizar técnicas de relajación, practicar la escucha activa, utilizar juegos y actividades lúdicas, establecer metas y objetivos claros, utilizar recursos multimedia, y realizar descansos adecuados, estas técnicas logran mantener la concentración y aprender inglés de forma efectiva en los estudiantes.
- El uso de la tecnología de manera efectiva se cumple parcialmente. Entre las plataformas empleadas en la academia están: Google Classroom Tareas, Zoom

Clases, *Cambridge One*, *Kahoot*, *Quizziz*, *Word Wall*. Estas plataformas son versátiles porque facilitan la comunicación en tiempo real y asíncrono mediante audio y video, juegos entre el profesor y los alumnos.

- Hay una participación equitativa entre los estudiantes. El docente pregunta de manera global y luego dialoga con cada uno de ellos, de esta forma se garantiza el aprendizaje porque existe una retroalimentación, se revisan las necesidades que tienen durante la clase.
- La relación del contenido con los intereses de los estudiantes se cumple parcialmente. Es importante que el aprendizaje sea significativo porque solo así se involucra en la enseñanza del inglés, y para que esta estrategia de resultados se debe registrar sus intereses y motivaciones respecto al idioma.
- En dos de tres días observados hay una variedad de actividades planificadas para los estudiantes, entre ellas están leer fragmentos de caricaturas en inglés, hacer postres una vez al mes, juegan *crosswords* o en *Quizziz* en modo lecciones interactivas, *Word Search*.
- Las observaciones son también dirigidas al profesor. En dos de tres días observados se cumple parcialmente que el monitor muestra adaptabilidad a los diferentes escenarios que se encuentra el estudiante, por ejemplo, cuando alguno de ellos muestra estas señales de aburrimiento o desinterés, el docente interviene consultándole algo atractivo o lo hace participar, pues su horario de conexión es de 17h00 a 18h30 y se muestran ya cansados.

El *feedback* es una herramienta que favorece la correcta aplicación en la corrección de los errores cometidos en el aprendizaje, aprovechar la supervisión mejora la práctica del niño y motiva la confianza. Esta categoría se cumple parcialmente en dos de tres días observados.

## Entrevistas Virtuales a Docentes de una Academia Virtual de inglés, Guayaquil

Se entrevistaron a seis docentes de la academia para conocer las causas de la desmotivación y desinterés de los estudiantes entre 6 a 9 años en el aprendizaje del inglés como segunda lengua, sus respuestas han sido sistematizadas en la siguiente tabla:

**Fecha de aplicación de entrevistas:** lunes 11 de diciembre hasta viernes 22 de diciembre

**Tabla 4**

Entrevistas a docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

¿Cuáles son los comportamientos que nota en los estudiantes que sugieren desmotivación en el aprendizaje del inglés?	<b>Docente 1</b> Tienden a quedarse dormidos o a hacer otras actividades como dibujar en sus cuadernos y libros o estar en sus celulares.	<b>Docente 2</b> Los estudiantes desmotivados expresan su aburrimiento con la asignatura, indican que no les parece interesante para ellos.	<b>Docente 3</b> No interactúan activamente con los compañeros en el aula virtual, prefieren escuchar y asumir riesgos y no preguntar sobre la gramática.
	<b>Docente 4</b> La falta de metas a largo plazo contribuye la desmotivación.	<b>Docente 5</b> Apatía al docente y la materia que está impartiendo.	<b>Docente 6</b> Los estudiantes que carecen de motivación en el aprendizaje del inglés tienden a mostrar una falta de involucramiento activo en las clases.

**Nota.** Resultados obtenidos de la pregunta #1 realizada a los docentes de una academia de inglés, Guayaquil

De acuerdo a los comportamientos observados por los docentes, ellos indican una falta de conexión entre los estudiantes y el proceso de aprendizaje del inglés, ya sea debido a una presentación poco interesante del contenido, la falta de metas claras, la apatía hacia el docente o la ausencia de participación en las clases. Para abordar la desmotivación, podría ser necesario reconsiderar las estrategias de enseñanza, establecer metas claras y fomentar un ambiente de aprendizaje más interactivo y estimulante que de acuerdo con Muñoz (2013) es lo que les ayudará a adquirir las competencias necesarias para consolidar su habilidad comunicativa en un segundo idioma.

**Tabla 5**

Entrevistas a docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

<b>¿Cuáles son las principales razones detrás de la falta de interés de los estudiantes para aprender inglés?</b>	<b>Docente 1</b>	<b>Docente 2</b>	<b>Docente 3</b>
	Pueden ser muchos factores, incluidos factores como su vida personal en casa. Pero comúnmente el método que se utiliza para enseñar inglés es la razón más típica para que se sientan desmotivados.	El miedo al error y al fracaso los lleva a no participar y aprender un nuevo idioma, el inglés	Vergüenza al hablar otro idioma, dificultad en la comprensión de las reglas gramaticales.

<b>Docente 4</b>	<b>Docente 5</b>	<b>Docente 6</b>
Los estudiantes no perciben la importancia del inglés en sus vidas cotidianas o futuras carreras	Pre-adolescencia	Miedo a equivocarse o experiencias negativas previas.

**Nota.** Resultados obtenidos de la pregunta #2 realizada a los docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

Entre las razones principales detrás de la falta de interés de los estudiantes para aprender inglés parece estar relacionada con varios factores. Uno de los factores clave es el método de enseñanza utilizado, que según el Docente 1, es la razón más común para la desmotivación. Esto sugiere que la pedagogía y la forma en que se presenta el contenido pueden no estar conectando adecuadamente con los estudiantes. Además, el miedo al error y al fracaso, la vergüenza al hablar otro idioma, la falta de percepción sobre la importancia del inglés en sus vidas cotidianas o futuras carreras, el miedo a equivocarse o experiencias negativas previas también contribuyen a la falta de interés. Para Krashen (2002) la adquisición de un segundo idioma es más efectiva cuando los estudiantes se sienten relajados, motivados y no tienen miedo de cometer errores.

**Tabla 6**

Entrevistas a docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

¿Qué estrategias ha implementado para abordar la desmotivación de los estudiantes en la enseñanza del inglés?	<b>Docente 1</b> En mi caso, como docentes de niños pequeños la gamificación y TPR son muy efectivos junto con mindfulness para niños y disciplina positiva.	<b>Docente 2</b> Relacionar el contenido del curso con situaciones de la vida real, intereses personales y objetivos profesionales.	<b>Docente 3</b> karaoke, aprenderse la letra de las canciones, jugar juegos educativos en inglés
	<b>Docente 4</b> Integrar elementos culturales de habla inglesa en el plan de estudios hace que el aprendizaje del idioma sea más significativo para los estudiantes	<b>Docente 5</b> Mantener mi actitud muy arriba en todo momento.	<b>Docente 6</b> Usar realidad, y gamificación.

**Nota.** Resultados obtenidos de la pregunta #3 realizada a los docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

Los docentes han implementado diversas estrategias para abordar la desmotivación de los estudiantes en la enseñanza del inglés. Estas estrategias reflejan un enfoque centrado en el estudiante, que busca hacer que el aprendizaje sea más relevante, interesante y participativo. La utilización de métodos como la gamificación, el TPR (Total Physical Response), mindfulness para niños y disciplina positiva sugiere la importancia de hacer que las clases sean interactivas y atractivas, especialmente en niños pequeños.

La inclusión de actividades como karaoke, aprenderse la letra de canciones, la implementación de juegos educativos en inglés muestra un enfoque lúdico y participativo, utilizando la música y juegos como herramientas educativas. El uso de materiales auténticos y la gamificación también mencionada por los docentes son estrategias que buscan hacer que el aprendizaje sea más práctico y divertido, incorporando elementos de la vida real y juegos en el proceso educativo.

Freire (1968) destaca la importancia de un enfoque educativo que considere las experiencias y contextos de vida de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más

relevante y significativo para ellos. Destacando la idea de que la educación debería ser un proceso dinámico y participativo.

**Tabla 7**

Entrevistas a docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

¿Han notado diferencias en los niveles de desmotivación entre los estudiantes de diferentes edades en la escuela primaria?	<b>Docente 1</b> Hay estudiantes que están desmotivados por motivos personales, mientras que hay estudiantes que tienen diferentes estilos de aprendizaje con quienes hay que buscar otros acercamientos a la materia a través de otras metodologías.	<b>Docente 2</b> Los estudiantes mayores están más interesados en aplicar el inglés en contextos prácticos y significativos.	<b>Docente 3</b> No
	<b>Docente 4</b> sí, los chicos responden favorablemente a enfoques lúdicos y actividades interactivas, por eso la incorporación de juegos, canciones y actividades creativas puede mantener su interés en el aprendizaje del inglés	<b>Docente 5</b> Sí, hay una diferencia enorme entre el afán por descubrir de las peques de 2do y las ganas de ir al recreo para jugar en sus tablets de las niñas de 4to	<b>Docente 6</b> Si y la mayoría de esas diferencias se deben a sus habilidades lingüísticas.

**Nota.** Resultados obtenidos de la pregunta #4 realizada a los docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

Los comentarios de los docentes indican que hay diferencias en los niveles de desmotivación entre estudiantes de diferentes edades en la escuela primaria. Estas discrepancias pueden atribuirse a factores como motivos personales, estilos de aprendizaje, intereses y habilidades lingüísticas. La desmotivación no es simplemente una cuestión de edad, sino que se relaciona con las individualidades y necesidades específicas de cada estudiante. Los estudiantes mayores muestran más interés en aplicar el inglés de manera práctica y significativa, subrayando la necesidad de ajustar la enseñanza a medida que los estudiantes avanzan en su educación. Los niños responden positivamente a enfoques lúdicos e interactivos, respaldando la idea de que actividades creativas y juegos son efectivos, especialmente para estudiantes más jóvenes.

Gardner (2011) resalta la variedad de inteligencias, como la lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, interpersonal, intrapersonal, corporal-kinestésica y naturalista. Al considerar estas particularidades individuales, los docentes pueden adaptar sus métodos de enseñanza para abordar las diversas formas en que los estudiantes pueden estar motivados.

**Tabla 8**

Entrevistas a docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

¿Qué papel juegan los padres y las familias en la motivación de los estudiantes para aprender inglés?	Docente 1	Docente 2	Docente 3
	Considero en lo personal que las familias y los padres ocupan el puesto número 1 en jugar un factor clave para motivar a sus hijos a estudiar inglés. Si los padres motivan desde casa a los niños, ellos se sentirán positivamente conectados a la clase desde un inicio. Una forma es escuchando música en inglés en casa o diciendo palabras básicas Como hello goodbye etc	Debería ser vital la participación de los padres, pueden buscar oportunidades fuera del entorno escolar para que los niños practiquen y apliquen el inglés, como programas comunitarios, clubes o eventos culturales.	Los padres en casa no aportan lo suficiente a los estudiantes por sus múltiples actividades personales, y en otros casos, no conocen el idioma.
	Docente 4	Docente 5	Docente 6
	Los papás deben involucrarse en la adquisición de una segunda lengua. Como ejemplo Leer libros en inglés con los niños es una excelente manera de mejorar las habilidades de lectura y ampliar el vocabulario	Es imprescindible contar con su motivación y palabras de refuerzo positivo	Su participación activa puede tener un impacto significativo en el interés y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje del idioma.

**Nota.** Resultados obtenidos de la pregunta #5 realizada a los docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

Los docentes destacan la importancia fundamental de la participación de los padres y las familias en la motivación de los estudiantes para aprender inglés. La conexión entre el apoyo familiar y el rendimiento académico es evidente en varias perspectivas. Se enfatiza que los padres ocupan un papel esencial en la motivación de sus hijos para estudiar inglés. La participación de los padres desde casa, mediante actividades como escuchar música en

inglés o enseñar palabras básicas, ofrecer un empuje positivo al aprendizaje y establece una conexión positiva con el idioma. En algunos casos, la falta de aportación de los padres se debe a múltiples actividades personales o incluso a la falta de conocimiento del idioma. Esto resalta la necesidad de abordar barreras y fomentar la participación de los padres.

**Tabla 9**

Entrevistas a docentes de una academia virtual de inglés en Guayaquil

¿Qué estrategias utilizan para hacer que el aprendizaje del inglés sea más relevante y significativo para los estudiantes?	<b>Docente 1</b> Gamificación sobre todo en mi caso. He encontrado la manera de que todo funcione como una dinámica de juego que motive a los estudiantes en cada parte de la clase.	<b>Docente 2</b> Utilizamos materiales diversos: periódicos, videos, canciones y situaciones de la vida real, les ayuda a la aplicabilidad del inglés fuera del aula.	<b>Docente 3</b> canciones y juegos en inglés
	<b>Docente 4</b> juegos de palabras, desafíos lingüísticos, juegos educativos en plataformas digitales	<b>Docente 5</b> Se usan múltiples herramientas digitales, interactivas, se incluyen temas de su interés etc	<b>Docente 6</b> Realizar proyectos, conversar sobre temas de la actualidad o temas que les interesen, usar la tecnología.

**Nota.** Resultados obtenidos de la pregunta #6 realizada a los docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

Los docentes en general afirman emplear una variedad de estrategias para hacer que el aprendizaje del inglés sea más relevante y significativo para los estudiantes. Estas estrategias reflejan un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, buscando conectar el contenido con sus intereses y aplicarlo en situaciones de la vida real, el uso de la gamificación o las múltiples herramientas digitales como estrategia principal, convirtiendo la clase en una dinámica de juego dinámico, activo y contemporáneo que motiva a los estudiantes en todas las partes de la lección. Esta estrategia busca hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, incentivando la participación e integración del estudiante al proceso de aprendizaje.

**Tabla 10**

Entrevistas a docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

<b>¿Han considerado la posibilidad de incorporar elementos de la cultura y la vida cotidiana de hablantes nativos de inglés en el plan de estudios?</b>	<b>Docente 1</b> En mi caso trabajo con textos Cambridge por lo que ya está incluido este punto.	<b>Docente 2</b> Sí se integran situaciones cotidianas, ejemplo ir de compras, pedir comida en un restaurante o dar direcciones.	<b>Docente 3</b> sí, se ha realizado tours turísticos con interlocutores de habla inglesa, ferias, etc
	<b>Docente 4</b> Sí, se utilizan diversos recursos como canciones, programas de televisión, series de tv.	<b>Docente 5</b> Si está incluido en los libros de <i>MacMillan</i> .	<b>Docente 6</b> Si, ya que no solo les ayuda a comprender mejor el contexto en el que se utiliza el idioma, sino que también enriquece su experiencia.

**Nota.** Resultados obtenidos de la pregunta #7 realizada a los docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil.

Los docentes consideran la importancia de incorporar elementos de la cultura y la vida cotidiana de hablantes nativos de inglés en el plan de estudios. Esto con la finalidad de proporcionar a los estudiantes una comprensión más completa y auténtica del idioma, conectándolo con situaciones y contextos reales.

Resaltan la importancia del uso de material diseñado para ofrecer una inmersión cultural y contextualizada. Se integran a las clases simulaciones de situaciones cotidianas como ir de compras, pedir comida en un restaurante o dar direcciones buscando conectar el aprendizaje del idioma con situaciones prácticas y relevantes para la vida cotidiana. Cook (2003) aborda la necesidad de integrar la competencia intercultural en la enseñanza de idiomas. Comprender la cultura de hablantes nativos es esencial para una integración efectiva con el idioma y cómo la cultura está entrelazada con el aprendizaje.

**Tabla 11**

Entrevistas a docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

¿Qué papel juegan las tecnologías y recursos digitales en su enfoque para abordar la desmotivación de los estudiantes en la enseñanza del inglés?	<b>Docente 1</b> Vivimos en un mundo donde las TIC 's son parte de la vida de nuestros estudiantes, no usarlas en clase es dar un paso al pasado. Obviamente van a sentirse desmotivados tanto si las usamos demasiado como si las dejamos de lado por completo.	<b>Docente 2</b> Es importante incorporar tecnologías, desde dispositivos portátiles los chicos pueden jugar en línea y que involucran el aprendizaje del inglés en el proceso en una experiencia divertida y motivadora para los estudiantes y al tiempo que refuerza habilidades lingüísticas.	<b>Docente 3</b> Todos los días se usan las plataformas digitales, es nuestro medio de comunicación y aprendizaje, la academia imparte clases virtuales
	<b>Docente 4</b> Se usan recursos multimedia: videos, podcasts y audiolibros en inglés	<b>Docente 5</b> Ayudan	<b>Docente 6</b> Un papel muy importante, la mayoría maneja las TICS y las disfrutan son muy interactivas para enseñar dependiendo de la edad y el nivel de inglés.

**Nota.** Resultados obtenidos de la pregunta #8 realizada a los docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil.

En la información recolectada, encontramos que los docentes reconocen el papel significativo de las tecnologías y recursos digitales para abordar la desmotivación de los estudiantes en la enseñanza del inglés. Sus comentarios destacan la integración de tecnologías como una herramienta esencial para mantener el interés de los estudiantes y mejorar la efectividad del aprendizaje. Incorporar tecnologías durante una sesión de clase, desde dispositivos portátiles, móviles y hasta juegos en línea involucran el aprendizaje del inglés de manera divertida y motivadora, aprovechando el atractivo de la tecnología para reforzar las habilidades lingüísticas.

**Tabla 12**

Entrevistas a docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

¿Qué cambios en la estructura del currículo podrían ayudar a aumentar la motivación de los	<b>Docente 1</b> Considero que la capacitación docente es clave aquí. Docentes felices, estudiantes	<b>Docente 2</b> Se pueden incorporar proyectos colaborativos que requieran que los estudiantes trabajen juntos para alcanzar	<b>Docente 3</b> Que no se vea esa rigidez en los bloques: speaking, reading, writing, listening, por ejemplo, hay estudiantes que no dominan el listening y su

<b>estudiantes en el aprendizaje del inglés?</b>	felices.	objetivos comunes: predisposición desde el inicio trabajo en equipo, la es negativa. creatividad y la aplicación práctica del inglés.
--	----------	---

	<b>Docente 4</b> La evaluación formativa brinda retroalimentación continua y oportunidades para la mejora, esto ayuda a los estudiantes a ver su progreso y a comprender la relevancia de sus esfuerzos en el aprendizaje del inglés	<b>Docente 5</b> Modificar el plan para que no esté tan saturado de actividades y contenido por adquirir	<b>Docente 6</b> Realizar más ABP y actividades lúdicas.
--	---	---	---

**Nota.** Resultados obtenidos de la pregunta #9 realizada a los docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

Los docentes proponen cambios en la estructura o enfoque del currículo como estrategias para aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Sus comentarios destacan la importancia de la capacitación docente, la flexibilidad en la enseñanza, la evaluación formativa, la adaptabilidad del plan de estudios y la implementación de metodologías activas. Sugieren prestar atención al bienestar del docente y dejar de lado el completar las actividades de una planificación como un requisito enteramente administrativo y darle flexibilidad y adaptabilidad a material útil para sus estudiantes. Resaltando la importancia del bienestar y la actitud positiva del personal docente en la motivación estudiantil.

### **Tabla 13**

Entrevistas a docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

<b>Si han realizado alguna evaluación o seguimiento de los resultados de las estrategias que han implementado para abordar la</b>	<b>Docente 1</b> Personalmente he utilizado estos métodos desde el inicio de mi carrera hace 7 años. Pero esta forma de ver las cosas me ha permitido	<b>Docente 2</b> No hemos realizado una evaluación exhaustiva, pero se ha revisado sus avances y participación de los estudiantes durante las clases,	<b>Docente 3</b> Hemos fomentado el aprendizaje de canciones en inglés, los motiva y además que eligen según sus gustos musicales.
---	--	--	---

---

desmotivación, incluso participar actividades y discusiones  
 ¿qué resultados capacitando a relacionadas con el  
 han obtenido? compañeros. inglés.

	<b>Docente 4</b>	<b>Docente 5</b>	<b>Docente 6</b>
	Sí, las observaciones en el aula permiten entender las dinámicas de clase y el comportamiento de los estudiantes, así se identifican signos de mayor participación, interés y entusiasmo	Se mejoró el nivel de <i>engagement</i> de las estudiantes con respecto al primer quimestre.	Si, y en la mayoría de casos podemos darnos cuenta que son malas experiencias previas o miedo a equivocarse.

---

**Nota.** Resultados obtenidos de la pregunta #10 realizada a los docentes de una academia virtual de inglés, Guayaquil

En la información proporcionada por los docentes podemos observar que todos ellos han dado seguimiento a sus métodos de enseñanza y sus comentarios revelan resultados positivos, destacando mejoras en la participación e interés de los estudiantes.

La atención de los docentes y el seguimiento de sus métodos de enseñanza ha arrojado resultados positivos en términos de participación e interés estudiantil. Para ellos un enfoque reflexivo y adaptable destaca la importancia de una enseñanza centrada en el estudiante que busca constantemente mejorar para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje efectivo y motivador.

**Resultados de las encuestas a estudiantes de una academia virtual de inglés, Guayaquil**

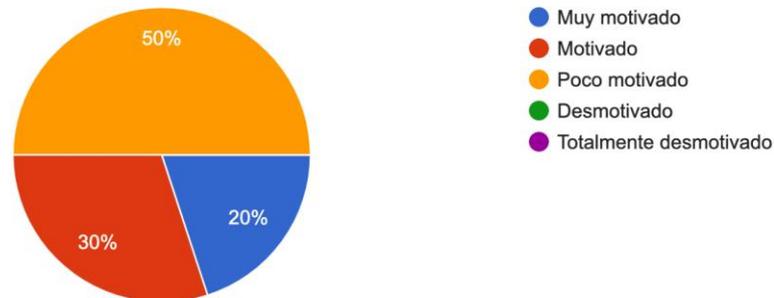
**Número de estudiantes encuestados:** 15 estudiantes

**Fecha de aplicación de encuestas:** lunes 11 de diciembre - viernes 22 de diciembre

### Figura 1

#### Motivación para aprender inglés

¿Qué tan motivado te sientes para aprender inglés como segunda lengua en la escuela primaria?  
10 respuestas



**Nota.** Resultado de la respuesta a la pregunta #1 de la encuesta a estudiantes

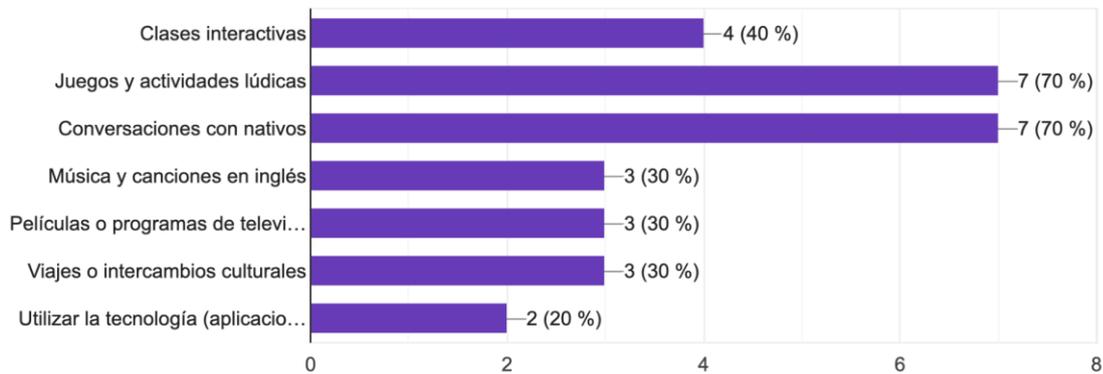
La figura 1 refiere a la motivación que tiene el estudiante de aprender inglés como segunda lengua, que nos permite comunicarnos eficazmente entre nosotros. El 50% de los alumnos respondieron que se sienten poco motivados, sin embargo, el 30% está motivado y muy seguido, el 20% muy motivado, es decir la mitad de los estudiantes encuestados se incentivan al aprender inglés. Ningún estudiante respondió que está desmotivado.

### Figura 2

#### Aspectos interesantes del aprendizaje del inglés

¿Qué aspectos del aprendizaje del inglés encuentras más interesantes o motivadores? Escoge tres opciones.

10 respuestas



**Nota.** Resultado de la respuesta a la pregunta #2 de la encuesta a estudiantes

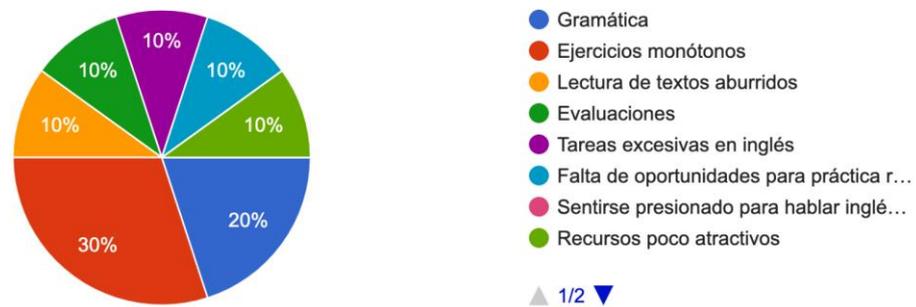
En la figura 2 podemos observar que los estudiantes eligieron preponderantemente a los “juegos y actividades lúdicas”, y a las “conversaciones con nativos” como la opción más motivadora para su aprendizaje. Cada una representa un 70%. Las clases interactivas corresponden al 40%. Y con el 30% se registra la oferta de “música y canciones en inglés”, “películas o programas de televisión”, “viajes o intercambios culturales”. Estas constituyen una forma amena de adquirir conocimientos en inglés, por ejemplo, las canciones ofrecen una excelente fuente de lenguaje que se puede emplear para desarrollar diversas destrezas lingüísticas. El uso de tecnología representa el 20%, a pesar de ser el medio imprescindible para transmitir la enseñanza en la academia, pues las clases en línea, los *podcasts* en inglés, la escritura colaborativa, las herramientas para corregir la escritura online son las mejores maneras de usar lo digital.

**Figura 3**

*Aspectos menos interesantes o aspectos desmotivadores*

¿Qué aspectos del aprendizaje del inglés encuentras menos interesantes o desmotivadores?

10 respuestas



**Nota.** Resultado de la respuesta a la pregunta #3 de la encuesta a estudiantes

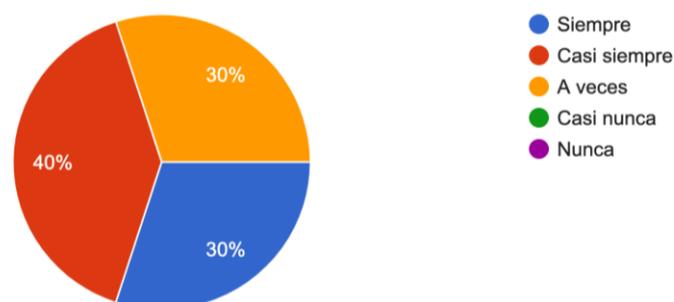
En la figura 3 se puede observar que la mayoría de los estudiantes perciben los ejercicios monótonos y la falta de oportunidades de practicar el idioma en situaciones reales como un aspecto desmotivador en su aprendizaje. Esto nos lleva a replantear la efectividad de los métodos y enfoques actuales utilizados en el aprendizaje del idioma

**Figura 4**

*Motivación con su método de enseñanza actual*

¿Sientes que el método de enseñanza actual te motiva a aprender inglés?

10 respuestas



**Nota.** Resultado de la respuesta a la pregunta #4 de la encuesta a estudiantes

En la figura 4 se evidencia que los estudiantes están convencidos de que el método de enseñanza de la academia casi siempre los motiva a aprender inglés, en esa misma línea el 30% respondió que siempre, y el otro 30% respondió que a veces.

**Figura 5**

Influencia de la escuela en la motivación y entusiasmo

¿Qué crees que podría hacer la escuela para aumentar tu motivación y entusiasmo por aprender inglés?

10 respuestas



**Nota.** Resultado de la respuesta a la pregunta #5 de la encuesta a estudiantes

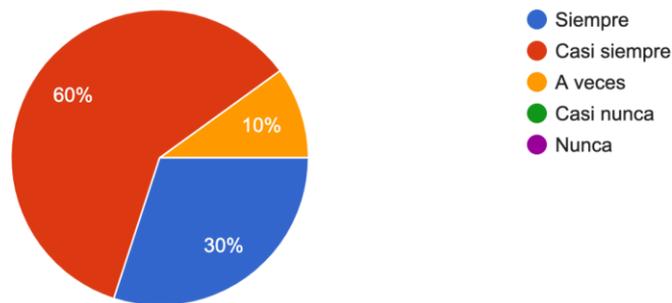
Es un desafío constante motivar o entusiasmar a los jóvenes a aprender un idioma, por esa razón fue necesario indagar las necesidades que tienen al adquirir conocimientos. El 40% de los encuestados señalan que la escuela puede “proporcionar oportunidades para hablar inglés en situaciones reales”, pues se aprende en experiencias comunes por tratarse de una comunidad cuya habla nativa es el inglés. Y “ofrecer proyectos que se relacionen con los intereses personales” e “introducir actividades interactivas en las clases”, los niños lo representan al 20% cada ítem, les llama la atención que la escuela los involucre y vivan experiencias. Con un porcentaje bajo (10%) señalan que la escuela puede “incorporar tecnologías en las lecciones” y también “mostrar la relevancia del idioma en la vida cotidiana”.

**Figura 6**

Experiencias que hayan motivado el aprendizaje

¿Has tenido experiencias positivas que te hayan motivado en el aprendizaje del inglés, como actividades específicas o proyectos en el aula?

10 respuestas



**Nota.** Resultado de la respuesta a la pregunta #6 de la encuesta a estudiantes

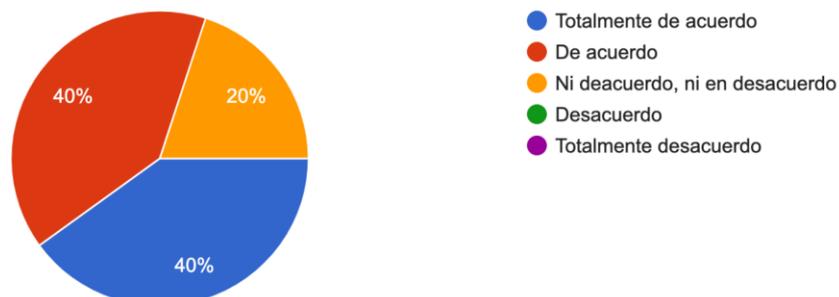
Se observa que el 60% de los estudiantes casi siempre han experimentado momentos positivos al aprender el inglés en el instituto, el 30% respondió que siempre se ha motivado, y solo el 10% respondió que a veces. Estos porcentajes indican claramente que los objetivos de enseñanza se cumplen con satisfacción porque hay una receptividad del contenido.

**Figura 7**

Compromiso docente

¿Sientes que los profesores te comprenden y están al tanto de tus necesidades y preferencias en cuanto al aprendizaje del inglés?

10 respuestas



**Nota.** Resultado de la respuesta a la pregunta #7 de la encuesta a estudiantes

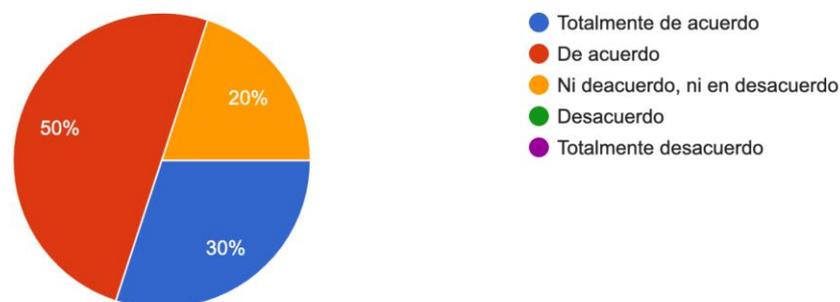
Es importante realizar esta pregunta porque el estudiante debe sentirse en confianza, seguro y respetado en el centro de aprendizaje. El 40% respondió “totalmente de acuerdo” y otro 40% señala que “de acuerdo”. Las dos respuestas son reacciones favorables, y se podría considerar que los docentes tienen una actitud empática con los niños porque los ayudan en su inclusión con sus compañeros y a comprender sus necesidades. Esta habilidad les genera motivación y logran tener un mayor desempeño académico.

### Figura 8

#### Incremento de actividades interactivas

¿Te gustaría que las clases de inglés incluyeran más actividades interactivas, juegos o tecnología?

10 respuestas



**Nota.** Resultado de la respuesta a la pregunta #8 de la encuesta a estudiantes

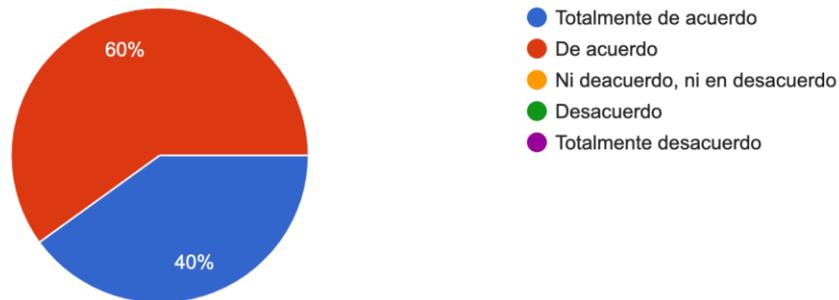
En la figura 8, la mitad de los encuestados señalan que sí quisieran incluir actividades interactivas, juegos o tecnología, y en esa misma línea el 30% señala que está “totalmente de acuerdo”. Quiere decir que el 80% de los niños necesitan más herramientas interactivas para conectar con sus demandas, por ejemplo, los juegos involucran concentración y memoria, de ahí se puede fortalecer vocabulario o gramática.

### Figura 9

#### Apoyo familiar

¿Crees que tus padres o familiares podrían ayudarte a sentirte más motivado para aprender inglés en la escuela?

10 respuestas



**Nota.** Resultado de la respuesta a la pregunta #9 de la encuesta a estudiantes

El 60% de los estudiantes responden que están de acuerdo que sus padres los apoyen para que se sientan motivados, y el 40% señalan que están totalmente de acuerdo. Esto quiere decir que el rol de los padres o representantes debe ser presente, el acompañamiento en el proceso de aprendizaje brinda seguridad y constancia, estímulo y cercanía.

Es responsabilidad de ellos incentivar a sus hijos para que cumplan con sus deberes, estimular la formación de hábitos de estudio, fortalecer sus virtudes y fomentar la adopción de valores.

## Resultados finales del diagnóstico

En la siguiente tabla se encuentran sistematizados los resultados finales:

**Tabla 14**

Diagnóstico de resultados

<b>Técnicas de Recolección de Datos</b>	<b>Resultados</b>
---	-------------------

### **Observaciones áulicas**

Se observa lo siguiente:

Ciertos criterios evaluados se cumplen satisfactoriamente según la tabla:

- Tanto los estudiantes, como los docentes, están demostrando un comportamiento y una interacción positiva en el aula, lo cual es favorable para el proceso de enseñanza y de aprendizaje del inglés como segunda lengua.

Hubo 5 criterios que se cumplen parcialmente:

- No hay una atención y concentración total durante la clase.
- No hay una participación activa continua, y también se visualizan expresiones faciales y corporales, vistas como señales de aburrimiento o desinterés.
- Por parte de los docentes, no se cumple con el *feedback* al final de cada clase, y no hay variedad de actividades.

---

### **Entrevistas docentes**

- Los profesores tienen una perspectiva amplia dentro del aula, observando cómo imparten las lecciones y cómo los estudiantes interactúan con su entorno educativo.
-

- Son capaces de identificar patrones de comportamiento y cambios en el rendimiento académico de los niños.
- Las metodologías son activas, se observa el uso e implementación en el aula, como el aprendizaje basado en problemas y la metodología comunicativa. Observamos cómo se están aplicando estas metodologías y si se están adaptando a las necesidades individuales de los estudiantes.
- Se indaga con los profesores acerca de la implementación de metodologías activas y se cuestionó si estaban utilizando recursos tecnológicos novedosos. Admiten la importancia crucial de las tecnologías y recursos digitales en la motivación o desmotivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Sus observaciones resaltan la incorporación de tecnologías como un elemento fundamental para preservar el interés de los estudiantes y elevar la eficacia del proceso de aprendizaje.
- La metodología es considerada por los profesores como un elemento esencial en sus procesos de enseñanza para lograr resultados satisfactorios. Reconocen que sí hay distractores cuando los niños se conectan. Sus enfoques coinciden en el uso de herramientas interactivas

(juegos, canciones, podcast, dramatizados, programas de televisión).

**Encuestas  
estudiantes**

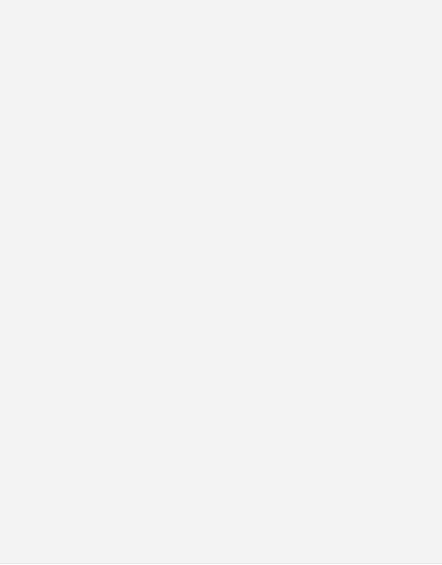
- Los estudiantes marcan una tendencia en sus respuestas.
- La baja motivación y la percepción aburrida de la gramática pueden estar interconectadas.
- Integrar elementos de juegos y conversaciones en el proceso educativo podría ser una estrategia para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- Es fundamental comprender y abordar los factores que afectan la motivación intermitente para crear un entorno de aprendizaje más efectivo y atractivo.
- Buscar estrategias para aumentar la atención hacia la gramática y aprovechar el interés en juegos y conversaciones podría ser clave para aumentar las experiencias positivas en el proceso de aprendizaje.

**Resultados Finales**

- El poco interés y la efectividad del proceso de aprendizaje está influenciado por una combinación de factores que perciben negativamente, y por tanto afectan la motivación de los estudiantes. Aunque las observaciones

áulicas responden aspectos favorables a la metodología docente, es posible perfeccionar ciertos espacios para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo.

- Este desinterés se observa en la práctica de ejercicios monótonos (se identifica en la categoría “variedad de actividades” en Observaciones y en la categoría “actividades interactivas” en la encuesta).
- La mayoría de los estudiantes considera que la falta de variedad en los ejercicios y la escasa oportunidad de aplicar el idioma en situaciones reales son aspectos desmotivadores en su proceso de aprendizaje. Esto lleva a cuestionar la eficacia de los métodos y enfoques actuales utilizados en la enseñanza del idioma.
- La respuesta positiva del grupo en relación a integrar juegos, música y conversaciones como estrategia pedagógica reconoce la necesidad de adaptarse a sus preferencias y comportamientos. Al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y relevante para sus vidas, se puede mejorar significativamente su motivación y participación activa.
- En la academia se usa el método comunicativo y el *Task Based Learning*, responden a estrategias interactivas con los niños a pesar que esa



interacción depende de su ánimo diario, el docente y la actividad que se plantea. Por eso, es importante promover una metodología docente aún más inclusiva, asertiva y flexible capaz de adaptarse a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes, de esta manera aumenta su motivación con el inglés y demuestra un mayor compromiso con sus estudios.

---

**Nota.** Resultados obtenidos de las técnicas aplicadas para el diagnóstico.

## **PROYECTO**

### **Contextualización**

**Lugar:** Academia de Inglés de la ciudad de Guayaquil

**Modalidad:** virtual

**Edad:** 6 a 9 años

**Nivel educativo:** Educación General Básica Nivel Elemental

## Metodología

En el desarrollo de la destreza del habla del idioma inglés es necesario hablar de metodologías activas, porque se debe integrar diversas estrategias de aprendizaje para transformar el rol del docente y convertir al estudiante en el centro del proceso del aprendizaje fomentando su participación, reflexión y aplicación práctica del conocimiento.

Aunque, las metodologías responden a la capacidad del docente para llevar y dar instrucciones en el aula. En las metodologías activas su rol es desarrollar actividades desafiantes, diseñar situaciones de aprendizaje motivadoras. Se utiliza esa narrativa para trabajar la autonomía de los estudiantes.

Se han considerado los siguientes métodos que responden a la problemática del aprendizaje del inglés como segunda lengua y también responden al proyecto de juegos y canciones en línea para su enseñanza:

El Aprendizaje Basado en Retos desarrolla desafíos según los grados de dificultad, comienza con lo más sencillo y finalmente se resuelve en grande la gamificación, por ejemplo, en la plataforma en línea *Genially* hay una variedad de contenido interactivo para uso individual y en colaboración con otros usuarios. Se integran elementos de juegos en el proceso de aprendizaje para motivar a los estudiantes y aumentar su participación.

La gamificación es definida por Werbach (2012) como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con los juegos. Esto incluye mecánicas como puntos, niveles, tablas de clasificación y recompensas. La gamificación busca motivar a las personas a participar en comportamientos deseados, mejorar la productividad, aprender nuevas habilidades, o cambiar comportamientos.

Kapp (2012) en su libro *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* integra principios de la teoría del aprendizaje en sus discusiones sobre gamificación. Sostiene que la gamificación puede mejorar el aprendizaje mediante el uso de técnicas como la práctica repetida, la retroalimentación inmediata y la motivación intrínseca, resaltando un enriquecimiento del

aprendizaje basado en retos porque es a través de la gamificación que los estudiantes se enfrentan a desafíos complejos y reales que requieren de la aplicación de conocimientos previos y habilidades ya adquiridas, es por eso que se resalta la gamificación como un componente clave en el Aprendizaje Basado en Retos (ABR) ya que incorpora elementos de juego en el proceso de aprendizaje para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes. Es mediante la gamificación, se busca transformar tareas que pueden parecer monótonas o difíciles en actividades divertidas y atractivas.

## **Recursos**

Los recursos o materiales que nos permitirá ejecutar las actividades del proyecto son recursos digitales pedagógicos. Estos son *Genially*, para las actividades interactivas de juego, Spotify para el repositorio de canciones y *Youtube* para la representación visual de videos y canciones.

### ***Genially, trabajo en equipo***

Es una herramienta digital que permite a los docentes diseñar actividades de gamificación (juegos). En ella hay juegos interactivos creados, donde se puede demostrar lo rápido y preciso que es el estudiante identificando las letras de las canciones. Este recurso digital fue diseñado para realizar trabajos colaborativos, de esta manera los estudiantes promueven un entorno de apoyo, comparan, comparten ideas y conocimientos, se motivan, y fomentan el progreso de la expresión oral y escrita del inglés.

### ***Genially y Spotify***

Se elabora una lista de 25 canciones en inglés, de algunas películas infantiles y que forman parte de la experiencia personal de los estudiantes, en la plataforma Spotify<sup>1</sup>, de esta manera se mantiene el interés.

---

<sup>1</sup> Playlist en Spotify

<https://open.spotify.com/playlist/4n2Btvxk2hijC9XhH085fo?si=J7FsrY4eT0GdGnUWb-snYA&pi=u-ZZp5gAjUQr2B>

En *Genially* se elige el juego con la canción que más le gusta, el estudiante tendrá la oportunidad de expresarse creativamente eligiendo el juego. La práctica de este ejercicio permite que se desarrollen habilidades auditivas, es decir, mejorar la capacidad de escuchar y reconocer las letras de canciones mediante el entrenamiento auditivo repetitivo; se logra la memorización efectiva y retención; retención y aumento de vocabulario y comprensión textual; y su motivación propia y expresión personal.

La variedad de canciones beneficia a que puedan encontrar algo que les guste, fomentando una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés. Se puede trabajar en equipo para fomentar una competencia saludable.

## Actividades

Las actividades a realizar están basadas en canciones que se muestran en las siguientes tablas:

**Tabla 15**

Actividad *Throw the roulette, song Happy, movie Minions*

<b>Nombre de la actividad</b>	<i>Throw the roulette, song Happy, movie Minions</i>
<b>Destreza a trabajar:</b>	<i>Listening Skills</i>
<b>Edad:</b>	7 a 10 años
<b>Recursos:</b>	<i>Genially</i> Spotify <i>Youtube</i>
<b>Bloque del currículo:</b>	Curricular Thread 2: Listening and Speaking

<b>Destreza con criterios de desempeño:</b>	EFL.2.5.3. Use audio, video, and pictures to respond to a variety of texts through online or in-class ICT activities.
<b>Actividad:</b>	<p>Esta actividad lúdica consta de una ruleta y fragmentos de letras de canciones en ella (Ver anexo 3).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los estudiantes escucharán la canción y se les pedirá que presten atención a la letra de la canción mientras la escuchan. Es importante que el docente escoja una canción de acuerdo al nivel para que los estudiantes puedan entender y recordar las palabras y frases que escuchan.</li> <li>2. Los estudiantes girarán la ruleta, eligen la opción que consideren debe corresponder a ese fragmento de la estrofa.</li> <li>3. Si eligen la respuesta correcta, ganarán puntos y podrán seguir participando en el juego.</li> </ol> <p><a href="#">1. Quiz ruleta, Happy (genially.com)</a></p>

**Nota.** Elaboración propia.

**Tabla 16**

*Actividad Quiz karaoke song A Sky Full of Stars, movie Sing*

<b>Nombre de la actividad</b>	Quiz karaoke song A Sky Full of Stars, movie Sing
<b>Destreza a trabajar:</b>	<i>Listening and Speaking Skills</i>

<b>Edad:</b>	7 a 10 años
<b>Recursos:</b>	<i>Genially</i> Spotify <i>Youtube</i>
<b>Bloque del currículo:</b>	<i>Curricular Thread 2: Listening and Speaking</i>
<b>Destreza con criterios de desempeño:</b>	EFL 2.4.2. Make a simple learning resource, in order to record and practice new words
<b>Actividad:</b>	<p>En esta actividad los estudiantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escucharán la canción y seguirán la letra.</li> <li>2. Una vez que la hayan escuchado con atención en la pantalla, se les refleja un karaoke incompleto que deberán completar con extractos de la canción.</li> <li>3. Durante el juego los estudiantes deberán responder preguntas sobre la película (anexo 4).</li> </ol> <p>Este ejercicio tiene por objetivo relacionar el vocabulario previo de los estudiantes con la canción y fomentar una comprensión más profunda y contextualizada del idioma. Su fin es asociar palabras y frases de la canción con situaciones concretas y visuales previamente observadas en la película.</p> <p><a href="https://www.genially.com/cancan-a-sky-full-of-stars">QUIZ KARAOKE, cancan A Sky Full of Stars (genially.com)</a></p>

**Nota.** Elaboración propia.

Tabla 17

Actividad Quiz song *Can't Stop The Feeling*, movie *Trolls*

<b>Nombre de la actividad</b>	Quiz song <i>Can't Stop The Feeling</i> , movie <i>Trolls</i>
<b>Destreza a trabajar:</b>	Listening and Speaking Skills.
<b>Edad:</b>	7 a 10 años
<b>Recursos:</b>	Aplicación
<b>Bloque del currículo:</b>	Curricular thread 2: Listening and speaking Curricular thread 3: Reading
<b>Destreza con criterios de desempeño:</b>	EFL 2.3.9. Identify the meaning of specific content-based words and phrases, with the aid of visual support.
<b>Actividad:</b>	<p>Esta actividad está diseñada para mejorar las habilidades de comprensión y el reconocimiento de estructuras a través de canciones populares que aparecen en películas infantiles. (Ver anexo 5)</p> <p>Los estudiantes ya deben estar familiarizados con estas canciones para poder realizar esta actividad, es ideal para utilizarla como un <i>Warm Up</i> o una actividad de calentamiento, previo a una clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En pantalla se mostrará previamente un video con la canción, los estudiantes deben estar</li> </ol>

	<p>atentos a las imágenes que aparecen en el video y, en especial de la letra de la canción.</p> <p>2. Se desarrolla un coro y el estudiante deberá completar con el verso faltante, o con la palabra faltante. Los estudiantes deberán poner la letra en orden para continuar al siguiente nivel.</p> <p>Con estas actividades podemos conectar el conocimiento previo y profundizar en la comprensión auditiva y familiarizarnos con las estructuras lingüísticas.</p> <p><a href="https://view.genially.com/6654127eca1fdf001463f8fe/interactive-content-music-hall-quiz">https://view.genially.com/6654127eca1fdf001463f8fe/interactive-content-music-hall-quiz</a></p>
--	---

**Nota.** Elaboración propia.

**Tabla 18**

*Actividad Quiz song How Far I'll Go, movie Moana*

<b>Nombre de la actividad</b>	Quiz song How far I'll go, movie Moana
<b>Destreza a trabajar:</b>	<i>Listening and Reading Skills.</i>
<b>Edad:</b>	7 a 10 años
<b>Recursos:</b>	Aplicación

<b>Bloque del currículo:</b>	<i>Curricular thread 2: Listening and speaking</i>
<b>Destreza con criterios de desempeño:</b>	EFL 2.3.9. Identify the meaning of specific content-based words and phrases, with the aid of visual support.
<b>Actividad:</b>	<p>Esta actividad está diseñada para mejorar las destrezas auditivas, orales y expandir el vocabulario de los estudiantes. (Ver anexo 6)</p> <p>Antes de iniciar el juego es importante recordar que los estudiantes deben estar familiarizados con la canción, eso se logrará con la repetición de la canción durante las clases.</p> <p>Durante la actividad, se mostrará el video. Los estudiantes deben de seleccionar la parte de la letra que consideran correcta y completar el coro.</p> <p>Esta actividad es ideal para utilizarla como una actividad de cierre ligada al vocabulario aprendido previamente durante una clase.</p> <p><a href="https://view.genially.com/6671fc2aa4806c0014384fd0/interacti-ve-content-4-how-far-ill-go-moana">https://view.genially.com/6671fc2aa4806c0014384fd0/interacti-ve-content-4-how-far-ill-go-moana</a></p>

**Nota.** Elaboración propia.

Tabla 19

Actividad Music Room song What a Wonderful World, movie Madagascar

<b>Nombre de la actividad</b>	Music Room song What a wonderful world, movie Madagascar
<b>Destreza a trabajar:</b>	<i>Listening and Reading Skill</i>
<b>Edad:</b>	7 a 10 años
<b>Recursos:</b>	Aplicación
<b>Bloque del currículo:</b>	<i>Curricular Thread 2: Listening</i> <i>Curricular Thread 3: Reading</i> <i>Curricular Thread 5: Language Through the Arts</i>
<b>Destreza con criterios de desempeño:</b>	<b>EFL 2.3.9.</b> Identify the meaning of specific content-based words and phrases, with the aid of visual support. <b>EFL.2.3.3.</b> Understand most of the details of the content of a short simple text (online or printed). <b>EFL.2.5.1.</b> Identify key information such as events, characters, and objects in stories and other age-appropriate literary texts if there is visual support.
<b>Actividad:</b>	Esta actividad ha sido diseñada con el fin de profundizar en las destrezas auditivas, orales y hacer del aprendizaje de vocabulario una tarea más sencilla para los estudiantes, la canción que usaremos es What a Wonderful World (anexo 7).

	<p>Se puede utilizar para presentar o identificar adjetivos descriptivos para expresar la belleza del mundo ("<i>wonderful</i>", "<i>bright</i>", "<i>pretty</i>", "<i>colorful</i>", etc.). Al igual que los colores "<i>blue</i>", "<i>green</i>", "<i>red</i>".</p> <p>Gran parte de la canción está escrita en presente simple, lo cual es útil para practicar una estructura básica del tiempo presente en inglés.</p> <p>Durante esta actividad, tal y como en las anteriores deberán escuchar la canción previamente, el juego lanzará preguntas de opción múltiple cuya respuesta es un extracto de la letra de la canción.</p> <p>Esta dinámica no solo refuerza el entendimiento del contenido de la canción, sino que también promueve una mayor familiaridad con el vocabulario y la gramática aplicada a un contexto.</p> <p><a href="https://view.genially.com/6696b1c90e7954656c5611bb/interactive-content-music-room-what-a-wonderful-world">https://view.genially.com/6696b1c90e7954656c5611bb/interactive-content-music-room-what-a-wonderful-world</a></p>
--	---

**Nota.** Elaboración propia.

## Cronograma de actividades

Tabla 20

Cronograma de actividades del Proyecto

Actividad	Inicio	Fin	2024													
			MAY			JUN			JUL							
Selección de canciones y elaboración de la lista de reproducción en Spotify.	07/05/24	07/05/24														
Selección de plataforma a usar para la creación de juegos: Genially	07/05/24	07/05/24														
Creación del primer juego Ruleta, canción <i>Happy</i> , película <i>Minios</i>	21/05/24	21/05/24														
Creación del segundo y tercer juego, Quiz karaoke, canción Sky Full Of Stars. Y Quiz, canción Can't Stop The Feeling, película <i>Trolls</i>	16/06/24	16/06/24														



Los beneficios del uso de la tecnología en el salón de clases y su implementación efectiva son ampliamente reconocidos, pero resulta aún un desafío constante para los docentes, muchos se enfrentan a dificultades para integrarlas de manera eficiente con resultados efectivos en sus prácticas pedagógicas.

Incorporar actividades de manejo sencillo e intuitivo para estudiantes y docentes, facilita su adopción e integración gradual en cada una de sus lecciones, este tipo de facilidades benefician un entorno de aprendizaje mucho más variado y dinámico logrando generar un interés mayor por el adquirir una nueva lengua.

Concluimos que la integración de juegos, música y tecnología de manera efectiva, adaptada en las metodologías docentes y el proporcionar retroalimentación son pilares claves que hacen del aprendizaje de un nuevo idioma un camino gratificante, interactivo, motivador y centrado en las necesidades y gustos de los estudiantes.

## **Recomendaciones**

Se considera necesario el tener un banco variado de actividades que incluyan elementos de juegos, música y conversaciones para hacer del aprendizaje de una segunda lengua un camino más interactivo y relevante.

- Variar las actividades mantiene el interés del estudiante y también refuerza el aprendizaje.
- Aprovechar las herramientas digitales de manera eficiente resulta muy positivo al momento de motivar y enriquecer el proceso de aprendizaje.
- Adaptar las metodologías docentes para satisfacer las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes, para promover la motivación estudiantil.
- Es importante que las actividades empleadas sean sencillas y fáciles de seguir por estudiantes y docentes.

Se han creado varios juegos que incluyen juegos, música con el objetivo de incrementar la motivación e integrar su uso de manera efectiva en el salón de clases. Los

juegos han sido diseñados para ser intuitivos y accesibles lo que permitirá tanto a estudiantes como docentes utilizarlos sin necesidad de enfrentarse a mayores desafíos tecnológicos.

Integrar a estos juegos música y dinámicas lúdicas no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y entretenido para los estudiantes, sino que también ayuda a reforzar conceptos y habilidades de una manera más dinámica y memorable.

Por otra parte, ofrecer retroalimentación ayudará a los estudiantes a mejorar en su dominio del idioma, también a fortalecer su confianza y autoestima al recibir reconocimiento por sus esfuerzos y logros. El reconocerlo los motiva, los deja percibir sus avances y les da la seguridad de seguir explorando sin miedo a cometer errores.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, D. Bustinza, D. (2016). Uso de canciones como medio de motivación para el aprendizaje de inglés en niños de primaria de Lima, Perú.  
[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/622013/Aguirre\\_OD.pdf;sequence=5](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/622013/Aguirre_OD.pdf;sequence=5)
- Bilbao. C (s.f.). *¿Cómo el interés y la motivación influyen en el aprendizaje de una lengua extranjera?* [artículo de investigación]. España.  
<https://www.redalyc.org/journal/5610/561059354003/html/>
- Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2001) *“La estrategias y técnicas didácticas en el rediseño: Aprendizaje Colaborativo.”*  
[http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas\\_didacticas/ac/Colaborativo.pdf](http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/ac/Colaborativo.pdf)
- García, I. Vázquez, A. & Romero B. (s.f.). *Empleo de canciones en inglés para potenciar estrategias de aprendizaje de idiomas y desarrollar la comprensión auditiva.*  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000300251](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000300251)
- Goodsell, A. (1992) *Collaborative Learning: A Sourcebook for Higher Education*. National Center on Postsecondary Teaching, Learning, and Assessment (NCTLA)  
<http://www.cte.hawaii.edu/Webster101/docs/ED357705.pdf>.
- Harmer, J. (2016). *The Practice of English Language Teaching*.  
<https://coljour.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/09/jeremy-harmer-the-practice-of-english-language-teaching-4th-edition-longman-handbooks-for-language-teachers.pdf>
- Herrell y Jordan (2016). *50 Strategies for Teaching English Language Learners*. (5ta edición) Pearson
- Jiménez, A. (2018). *El uso de las TIC en la enseñanza del inglés: El caso de la Escuela de Inglés, Universidad de Panamá.*

<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/226/2261046002/html/#:-:text=Dentro%20de%20las%20m%C3%A1s%20comunes,el%20docente%20y%20los%20estudiantes.>

Kapp, K. (2012) *The gamification of learning and instruction, game - based methods and strategies for training and education*. [The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education](#). San Francisco, CA: Pfeiffer | [Request PDF \(researchgate.net\)](#)

Krashen, S. (1993). *The natural approach, language acquisition in the classroom* [https://www.researchgate.net/publication/347480764\\_SECOND\\_LANGUAGE\\_ACQUISITION\\_KRASHEN'S\\_MONITOR\\_MODEL\\_AND\\_THE\\_NATURAL\\_APPROACH](https://www.researchgate.net/publication/347480764_SECOND_LANGUAGE_ACQUISITION_KRASHEN'S_MONITOR_MODEL_AND_THE_NATURAL_APPROACH)

Méndez, MC. (2019). *Estudios sobre la desmotivación del alumnado en el aprendizaje formal de lenguas extranjeras: estado de la cuestión*. España. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7441314.pdf>

Millington, N. (2011). *Using Songs Effectively to Teach English to Young Learners*. [Microsoft Word - LEiA V2 I1 00.1 Table of Contents.docx](#)

Mirmán, A. (2018). *La enseñanza y el aprendizaje de inglés como lengua extranjera: Una perspectiva internacional*. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/81124/Tesis%20Doctoral.%20Mirm%C3%A1n%20Flores%2C%20Ana%20M%C2%AA.pdf?sequence=1>

Moreira, D. & García, I. (2022). *El juego lúdico y su aporte en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la educación básica*. [\(PDF\) EL JUEGO LÚDICO Y SU APOORTE EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA \(researchgate.net\)](#)

Pastor, A. (s.f.). *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés*. [TFG-G895.pdf;sequence=1 \(uva.es\)](#)

Richards y Rogers (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. (2da edición) Cambridge University Press

- Richmond Solution. (2022). *Aprendizaje Cooperativo y la Clase de Inglés*.  
<https://richmondsolution.com/aprendizaje-cooperativo-y-la-clase-de-ingles/>
- Sempértegui, B. (2022) *La suficiencia en inglés: una brecha educativa de Ecuador*  
<https://conexion.puce.edu.ec/la-suficiencia-en-ingles-una-brecha-educativa-de-ecuador/>
- Saricoban & Metin (2000). *Songs, Verse and Games for Teaching Grammar (TESL/TEFL)*  
<http://iteslj.org/Techniques/Saricoban-Songs.html>
- Schoepp, K. (2001). *Reasons for Using Songs in the ESL/EFL Classroom*.  
<http://iteslj.org/Articles/Schoepp-Songs.html>
- Triviño, C. y García, I. (2022). *La música como recurso didáctico en el aprendizaje de inglés en estudiantes de básica media*.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8637939.pdf>
- Valda, F. Arteaga, C. (2015). *Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación* [v9n9\\_a06.pdf \(scielo.org.bo\)](https://doi.org/10.18264/scielo.org/bo.v9n9.a06)
- Nominis. (2023) *Técnicas para Mantener la Concentración y Aprender Inglés de Forma Efectiva en Niños*. <https://nominis.es/blog/tecnicas-mantener-concentracion-aprender-ingles-efectiva-ninos/>
- Vizcaíno, A (2018). *Mis alumnos aprenden desde el interés porque les sirve lo que hacen*  
<https://www.magisnet.com/2018/07/a%C2%80%C2%9Cmis-alumnos-aprenden-desde-el-interas-porque-les-sirve-lo-que-hacena%C2%80%C2%9D/>
- Vygotsky, J. 1995. *Pensamiento y Lenguaje/ Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. [https://issuu.com/agoraambiental/docs/pensamiento\\_y\\_lenguaje](https://issuu.com/agoraambiental/docs/pensamiento_y_lenguaje)
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*.  
Wharton Digital Press.

## ANEXOS

### Anexo 1

#### *Encuesta a estudiantes de la academia English Bootcamp Academy*

- 1. ¿Qué tan motivado te sientes para aprender inglés como segunda lengua en la escuela primaria?**
  - Muy motivado
  - Motivado
  - Poco motivado
  - Desmotivado
  - Totalmente desmotivado
  
- 2. ¿Qué aspectos del aprendizaje del inglés encuentras más interesantes o motivadores? Escoge tres opciones.**
  - Clases interactivas
  - Juegos y actividades lúdicas
  - Conversaciones con nativos
  - Música y canciones en inglés
  - Películas o programas de televisión en inglés
  - Viajes o intercambios culturales
  - Utilizar la tecnología (aplicaciones o juegos en línea)
  
- 3. ¿Qué aspectos del aprendizaje del inglés encuentras menos interesantes o desmotivadores?**
  - Gramática
  - Ejercicios monótonos
  - Lectura de textos aburridos
  - Evaluaciones
  - Tareas excesivas en inglés
  - Falta de oportunidades para práctica real y conversaciones en inglés
  - Sentirse presionado para hablar inglés perfectamente desde el principio
  - Recursos poco atractivos
  - Dificultades para entender la pronunciación
  - Falta de conexión entre el aprendizaje del inglés y mis intereses personales
  
- 4. ¿Sientes que el método de enseñanza actual te motiva a aprender inglés?**
  - Siempre
  - Casi siempre
  - A veces
  - Casi nunca

- Nunca

**5. ¿Qué crees que podría hacer la escuela para aumentar tu motivación y entusiasmo por aprender inglés?**

- Introducir actividades interactivas en las clases
- Ofrecer proyectos que se relacionen con mis intereses personales
- Proporcionar oportunidades para hablar inglés en situaciones reales
- Incorporar tecnología en las lecciones de inglés
- Organizar clubes o eventos culturales para fomentar la práctica
- Ofrecer retroalimentación para mejorar el desempeño en inglés
- Conectar el aprendizaje del inglés con oportunidades futuras (viajes o carreras)
- Mostrar la relevancia del inglés en la vida cotidiana y en el mundo actual.

**6. ¿Has tenido experiencias positivas que te hayan motivado en el aprendizaje del inglés, como actividades específicas o proyectos en el aula?**

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

**7. ¿Sientes que los profesores te comprenden y están al tanto de tus necesidades y preferencias en cuanto al aprendizaje del inglés?**

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

**8. ¿Te gustaría que las clases de inglés incluyeran más actividades interactivas, juegos o tecnología?**

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

9. ¿Crees que tus padres o familiares podrían ayudarte a sentirte más motivado para aprender inglés en la escuela?
- Totalmente de acuerdo
  - De acuerdo
  - Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
  - Desacuerdo
  - Totalmente desacuerdo

### ***Encuesta a estudiantes de la academia English Bootcamp Academy***

¿Qué tan motivado te sientes para aprender inglés como segunda lengua en la escuela primaria?

- Muy interesado
- Interesado
- Desinteresado

¿Qué aspectos del aprendizaje del inglés encuentras más interesantes o motivadores? Escoge tres opciones.

- Clases interactivas
- Juegos y actividades lúdicas
- Conversaciones con nativos
- Música y canciones en inglés
- Películas o programas de televisión en inglés
- Viajes o intercambios culturales
- Utilizar la tecnología (aplicaciones o juegos en línea)

¿Qué aspectos del aprendizaje del inglés encuentras menos interesantes o desmotivadores?

- Gramática
- Ejercicios monótonos
- Lectura de textos aburridos
- Evaluaciones
- Tareas excesivas en inglés
- Falta de oportunidades para práctica real y conversaciones en inglés
- Sentirse presionado para hablar inglés perfectamente desde el principio
- Recursos poco atractivos
- Dificultades para entender la pronunciación
- Falta de conexión entre el aprendizaje del inglés y mis intereses personales

¿Sientes que el método de enseñanza actual te motiva a aprender inglés? ¿Por qué?

...

¿Qué crees que podría hacer la escuela para aumentar tu motivación y entusiasmo por aprender inglés?

- Introducir actividades interactivas en las clases
- Ofrecer proyectos que se relacionen con mis intereses personales
- Proporcionar oportunidades para hablar inglés en situaciones reales
- Incorporar tecnología en las lecciones de inglés
- Organizar clubes o eventos culturales para fomentar la práctica
- Ofrecer retroalimentación para mejorar el desempeño en inglés
- Conectar el aprendizaje del inglés con oportunidades futuras (viajes o carreras)
- Mostrar la relevancia del inglés en la vida cotidiana y en el mundo actual.

¿Has tenido experiencias positivas que te hayan motivado en el aprendizaje del inglés, como actividades específicas o proyectos en el aula?

- Sí
- No

¿Sientes que los profesores te comprenden y están al tanto de tus necesidades y preferencias en cuanto al aprendizaje del inglés?

- Sí
- No

¿Te gustaría que las clases de inglés incluyeran más actividades interactivas, juegos o tecnología? ¿Por qué?

- Totalmente de acuerdo
- Normal
- Desacuerdo

¿Cómo crees que tus padres o familiares podrían ayudarte a sentirte más motivado para aprender inglés en la escuela?

- Totalmente de acuerdo
- Normal
- Desacuerdo

## **Anexo 2**

### ***Entrevista a docentes de la academia English Bootcamp Academy***

1. ¿Cuáles son los comportamientos que nota en los estudiantes que sugieren desmotivación en el aprendizaje del inglés?
2. ¿Cuáles son las principales razones detrás de la falta de interés de los estudiantes para aprender inglés?

3. ¿Qué estrategias ha implementado para abordar la desmotivación de los estudiantes en la enseñanza del inglés?
4. ¿Han notado diferencias en los niveles de desmotivación entre los estudiantes de diferentes edades en la escuela primaria?
5. ¿Qué papel juegan los padres y las familias en la motivación de los estudiantes para aprender inglés?
6. ¿Qué estrategias utilizan para hacer que el aprendizaje del inglés sea más relevante y significativo para los estudiantes?
7. ¿Han considerado la posibilidad de incorporar elementos de la cultura y la vida cotidiana de hablantes nativos de inglés en el plan de estudios?
8. ¿Qué papel juegan las tecnologías y recursos digitales en su enfoque para abordar la desmotivación de los estudiantes en la enseñanza del inglés?
9. ¿Qué cambios en la estructura o enfoque del currículo podrían ayudar a aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés?
10. ¿Si han realizado alguna evaluación o seguimiento de los resultados de las estrategias que han implementado para abordar la desmotivación, qué resultados han obtenido?

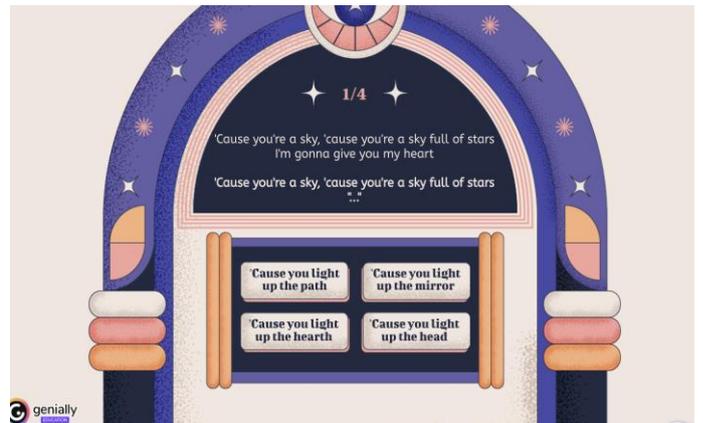
### Anexo 3

#### Actividad Throw the roulette, song Happy

The image shows a digital roulette game interface. On the left, a roulette wheel is being spun, with segments labeled with numbers (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12) and a skull icon. The game title is 'THROW THE ROULETTE' and the song is 'Happy' by Pharrell Williams. A video player shows Pharrell Williams performing. On the right, the score is 25 points, and the lyrics are displayed: 'Because I'm happy Clap along if you feel like a room without a roof Because I'm happy ... Clap along if you feel like happiness is the truth Clap along if you know what happiness is to you Clap along if you feel like that's what you wanna do'. The Genially logo is visible in the bottom left corner.

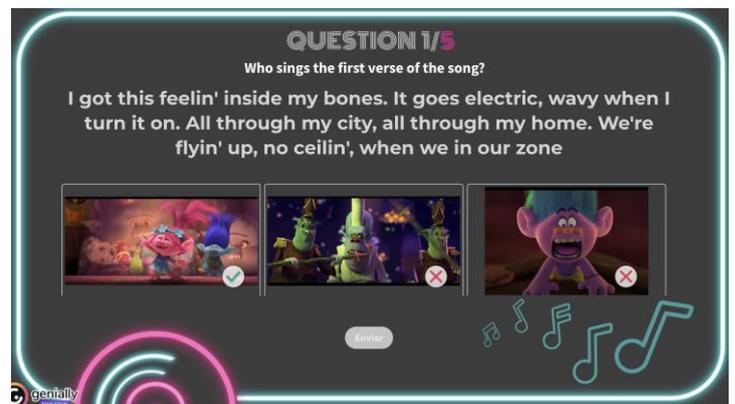
## Anexo 4

Actividad Quiz karaoke song A sky full of stars, movie Sing



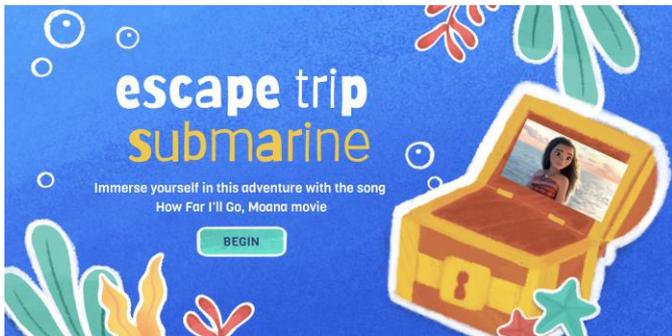
## Anexo 5

Actividad Quiz song Can't Stop The Feeling, movie Trolls



## Anexo 6

Actividad Quiz song How far I'll go, movie Moana



## Anexo 7

Actividad Music Room Song What a wonderful world



## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Nosotras, Salazar Carranza Natalia Lucía con C.C. 0956722375, y Sangurima Cedillo Daniela Janneth con C.C. 0704282722, autoras del trabajo **Proyecto de juegos y canciones en línea para la enseñanza de inglés como segunda lengua en estudiantes de Educación General Básica, Subnivel Elemental** previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaramos tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizamos a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 22 de agosto de 2024



f. \_\_\_\_\_  
Salazar Carranza Natalia Lucía  
C.C.: 0956722375



f. \_\_\_\_\_  
Sangurima Cedillo Daniela Janneth  
C.C.: 0704282722

## REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

### FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	Proyecto de juegos y canciones en línea para la enseñanza de inglés como segunda lengua en estudiantes de Educación General Básica, Subnivel Elemental		
<b>AUTOR(ES)</b>	Salazar Carranza Natalia Lucía Sangurima Cedillo Daniela Janneth		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	<b>Lcda. Franco Dueñas Bernarda de Lourdes Ph.D.</b>		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	<b>Facultad de Psicología, Educación y Comunicación</b>		
<b>CARRERA:</b>	<b>Carrera de Educación</b>		
<b>TITULO OBTENIDO:</b>	<b>Licenciada en Ciencias de la Educación</b>		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	22 de agosto de 2024	<b>No. DE PÁGINAS:</b> 65	<b>Páginas</b> 63
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Ciencias – Educación		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	Aprendizaje del inglés, desmotivación, desinterés, juego gamificado, herramientas digitales, metodologías activas.		

**RESUMEN/ABSTRACT** El proyecto nace por la falta de interés de los estudiantes hacia el aprendizaje en inglés, por lo tanto, se plantea como objetivo diseñar un proyecto innovador que motive a niños de Educación General Básica Subnivel Elemental a desarrollar interés por el aprendizaje del idioma inglés. Se aplicaron técnicas de recolección de datos como encuestas a estudiantes, observaciones áulicas y entrevistas a docentes, obteniendo como resultado que los estudiantes tienen baja motivación y una percepción poco interesante del inglés, se observa en la práctica docente metodologías activas por parte de los docentes, aunque en las clases virtuales los niños se distraen, lo cual sugiere falta de técnicas adecuadas. Se elabora un proyecto de juegos y canciones en una plataforma digital, para promover la enseñanza de inglés como segundo idioma, tomando como base películas infantiles, de las cuales se utilizan las canciones para aplicarlas en actividades de gamificación.

<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input type="checkbox"/> SI	<input checked="" type="checkbox"/> NO
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> +593-98 237 8320  +593- 99 179 3610	E-mail: nataliascar2997@gmail.com  E-mail dsangurima27@gmail.com
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):</b>	<b>Nombre: Lcda. Rina Vásquez Guerrero, Mgs.</b>	
	<b>Teléfono:</b> +593-4-0985853582	
	<b>E-mail:</b> rina.vasquez01@cu.ucsg.edu.ec	

#### SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA

<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>	
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>	
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>	