



## **CARRERA DE DESARROLLO DE SOFTWARE**

### **TEMA:**

Plataforma web de juegos interactivos para el aprendizaje del idioma ingles

### **AUTOR:**

Juan Carlos Jara Arévalo

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

**Tecnólogo superior en desarrollo de software**

### **TUTOR:**

Dra. Lorena Ochoa R.

CUENCA – ECUADOR, 2025



## DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra titulada "Plataforma web de juegos interactivos para el aprendizaje del idioma ingles" son irrenunciables y corresponden a **JARA ARÉVALO JUAN CARLOS**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

www.sudamericano.edu.ec

Bolívar y Manuel Vega - San Blas 
 (593 7) 2838323 - 2843619 
 0996978449  
 info@sudamericano.edu.ec

CARRERA DE DESARROLLO DE SOFTWARE

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el estudiante: JARA ARÉVALO JUAN CARLOS, con el título "PLATAFORMA WEB DE JUEGOS INTERACTIVOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDOMA INGLES", cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



LORENA JUDITH OCHOA ROMAN

C.I. 1103213555



[www.sudamericano.edu.ec](http://www.sudamericano.edu.ec)

Bolívar y Manuel Vega - San Blas (593 7) 2836323 - 2843619 0996976449

[info@sudamericano.edu.ec](mailto:info@sudamericano.edu.ec)

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

---

Yo, **JARA ARÉVALO JUAN CARLOS**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en Desarrollo de Software, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“PLATAFORMA WEB DE JUEGOS INTERACTIVOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



JARA ARÉVALO JUAN CARLOS

Cédula: 0302887948



[www.sudamericano.edu.ec](http://www.sudamericano.edu.ec)

Bolívar y Manuel Vega - San Blas ☎ (593 7) 2838323 - 2843619 ☎ 0996976449

info@sudamericano.edu.ec

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis, en primer lugar, a dios, por haber sido mi guía, mi refugio y mi fortaleza a lo largo de este camino. Gracias por brindarme la sabiduría para comprender, la paciencia para avanzar y la fuerza para no rendirme. En los momentos de mayor dificultad, tu luz fue mi consuelo, y en los de alegría, mi gratitud se elevó hacia ti. Sin tu presencia constante, este logro no habría sido posible.

Dedico también este trabajo a la memoria de mi querido abuelo, Vicente Arévalo, quien aunque ya no está físicamente con nosotros, vive en mis recuerdos, mis valores y mi corazón. Gracias, abuelo, por tu ejemplo de vida, tu amor profundo y silencioso, y por enseñarme a luchar con dignidad y humildad. Esta meta alcanzada es también tuya, porque fuiste parte esencial de la persona que hoy soy. Donde estés, espero que sientas orgullo de mí.

Dedico esta tesis, con todo mi amor, a mi familia, quienes han sido mi mayor apoyo en cada paso de este proceso. A mis padres, por su esfuerzo incansable, su cariño incondicional y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. A mi hermana y seres queridos, por acompañarme con su presencia, sus palabras de aliento y su confianza.

Gracias por ser mi motor, mi inspiración y mi refugio. Esta tesis no solo representa un logro académico, sino también el reflejo del amor, el compromiso y la fe que me han rodeado desde el inicio. A ustedes, les entrego este trabajo con profundo cariño y gratitud.

## AGRADECIMIENTO

Dedico estas palabras con profunda gratitud y emoción a la Dra. Lorena Ochoa R., mi tutora de tesis, quien no solo fue una guía académica, sino también una luz en el camino cuando más lo necesitaba.

Gracias, doctora, por creer en mí incluso cuando yo dudaba, por sus palabras firmes pero llenas de aliento, por cada observación que no solo mejoraba mi trabajo, sino que también formaba mi carácter. Su compromiso incansable, su mirada crítica y su vocación por enseñar dejaron en mí una huella imborrable.

En cada reunión, en cada corrección y en cada gesto, me enseñó mucho más que investigación: me enseñó disciplina, pasión, respeto por el conocimiento y, sobre todo, humanidad. Su paciencia infinita y su cercanía hicieron que los momentos difíciles fueran más llevaderos, y que cada logro, por pequeño que fuera, se sintiera significativo.

Hoy, al cerrar esta etapa, reconozco que este logro no habría sido posible sin su guía firme y su generoso corazón. Llevaré siempre sus enseñanzas conmigo, como brújula en mi camino profesional y como inspiración en mi vida.

Gracias, doctora, por estar. Por acompañarme. Por no soltar mi mano.

## RESUMEN

El presente proyecto titulado plataforma web de juegos interactivos para el aprendizaje del idioma inglés, aborda el problema que hay normalmente en todas las instituciones que enseñan la lengua extranjera, y la carencia de herramientas tecnológicas de apoyo la educación actual dentro del aula. Estos mismos han sido problemas para los alumnos que ven la monotonía de sus estudios, e igualmente con los docentes que tratan con el déficit de atención que generan las metodologías antiguas al momento de enseñar. El objetivo de esta acción fue elaborar una web en donde los alumnos encuentren los temarios que normalmente les dan sus docentes, pero aplicando las metodologías de gamificación que se les haga más interesante al momento de aprender inglés tanto dentro del aula como fuera de esta misma.

La metodología combinó un enfoque netamente descriptivo, con el fin de investigar las demandas y dificultades del área mediante encuestas y entrevistas realizadas a los docentes que laboran dentro de la institución. Se evidencio los resultados en donde los alumnos mejoraron su manera de percibir la materia, aumentando el interés en la misma y generando un aprendizaje constructivo en donde ellos son partícipes de su propio conocimiento. Se demostró su capacidad para mejorar la utilización de recursos educativos en reducir la carga docente y elevar la eficiencia dentro de la clase. En resumen, esta plataforma web no solo representa un avance tecnológico de última generación dentro del aula, sino también como una herramienta clave para evitar que los alumnos se aburran al momento de practicar el idioma, y mejorar la comprensión de contenidos significativos.

**Palabras clave:** Plataforma web, software, inglés, interactivo, tecnológico.

### ABSTRACT

This project, titled "A Web-Based Interactive Game Platform for English Language Learning," addresses the common problem encountered in all foreign language teaching institutions: the lack of technologies that complement current classroom instruction. These same problems have been faced by students who find their studies monotonous, and also by teachers who deal with the attention deficit generated by outdated teaching methodologies. The goal was to develop a website where students could find the syllabuses normally provided by their teachers, while applying gamification methodologies to make learning English more interesting both in and out of the classroom.

The methodology combined a purely descriptive approach to investigate the demands and difficulties of the subject through surveys and interviews with teachers working at the institution.

The results showed that students improved their perception of the subject, increasing their interest in it and generating constructive learning where they participated in their own knowledge. Its ability to improve the use of educational resources, reduce teaching load, and increase classroom efficiency has been demonstrated. In short, this web platform not only represents a cutting-edge technological advancement in the classroom, but also serves as a key tool for preventing students from becoming bored while practicing the language and improving their understanding of meaningful content.

**Keywords:** Web platform, software, English, interactive, technological.

## ÍNDICE

<u>RESUMEN</u>	<u>VIII</u>
<u>ABSTRACT</u>	<u>IX</u>
<u>INDICE</u>	<u>X</u>
<u>INTRODUCCIÓN</u>	<u>14</u>
<u>Objetivos de la investigación</u>	<u>15</u>
<u>Preguntas de investigación</u>	<u>15</u>
<u>Justificación</u>	<u>16</u>
<u>CAPÍTULO I: PROBLEMÁTICA</u>	<u>17</u>
<u>CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL</u>	<u>20</u>
<u>Marco Teórico</u>	<u>20</u>
<u>Marco Contextual</u>	<u>24</u>
<u>Marco Conceptual</u>	<u>26</u>
<u>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN</u>	<u>30</u>
<u>Enfoque de investigación</u>	<u>30</u>
<u>Tipo de investigación</u>	<u>30</u>
<u>Instrumentos y técnicas para el levantamiento de la información</u>	<u>31</u>
<u>Metodología de trabajo</u>	<u>32</u>
<u>CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS</u>	<u>43</u>
<u>CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN</u>	<u>71</u>
<u>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES</u>	<u>79</u>
<u>CONCLUSIONES</u>	<u>80</u>
<u>RECOMENDACIONES</u>	<u>81</u>
<u>A nivel institucional</u>	<u>81</u>
<u>A nivel técnico</u>	<u>81</u>
<u>A nivel teórico</u>	<u>82</u>
<u>ANEXOS</u>	<u>83</u>
<u>REFERENCIAS</u>	<u>99</u>

**ÍNDICE DE FIGURAS**

<u>FIGURA 1 Sprint 0 Planificación y conceptualización</u>	34
<u>FIGURA 2 Sprint 1 Diseño visual de la interfaz</u>	36
<u>FIGURA 3 Sprint 2 Estructura técnica</u>	37
<u>FIGURA 4 Sprint 3 Desarrollo de juegos</u>	38
<u>FIGURA 5 Sprint 4 Perfiles y puntaje</u>	40
<u>FIGURA 6 Sprint 5 Pruebas y mejoras</u>	41
<u>FIGURA 7 Consentimiento informado</u>	43
<u>FIGURA 8 Tiempo impartiendo clases</u>	43
<u>FIGURA 9 En relación a la experiencia</u>	44
<u>FIGURA 10 En su punto de vista</u>	45
<u>FIGURA 11 Aspectos que causan dificultad</u>	46
<u>FIGURA 12 Frecuencia de distracción</u>	46
<u>FIGURA 13 Estrategias y recursos</u>	47
<u>FIGURA 14 Actividades en clase</u>	48
<u>FIGURA 15 Frecuencia de uso de juegos</u>	49
<u>FIGURA 16 Recursos y metodologías</u>	50
<u>FIGURA 17 Efectos de los juegos</u>	50
<u>FIGURA 18 Ventajas de los juegos</u>	51
<u>FIGURA 19 Aspectos de mejora</u>	52
<u>FIGURA 20 Dificultades de uso</u>	53
<u>FIGURA 21 Utilidad de juegos interactivos</u>	54
<u>FIGURA 22 Interés en implementar juegos</u>	54
<u>FIGURA 23 Consentimiento informado</u>	55
<u>FIGURA 24 Edad</u>	56
<u>FIGURA 25 Género</u>	57
<u>FIGURA 26 Nivel de inglés</u>	58
<u>FIGURA 27 Gusto del idioma</u>	59
<u>FIGURA 28 Dificultad del idioma</u>	60
<u>FIGURA 29 Entretenimiento de los juegos</u>	61
<u>FIGURA 30 Agrado de jugar</u>	61
<u>FIGURA 31 Frecuencia de uso de juegos</u>	62
<u>FIGURA 32 Uso de juegos en clase</u>	63
<u>FIGURA 33 Consentimiento informado</u>	64

FIGURA 34 Edad	64
FIGURA 35 Genero	65
FIGURA 36 Nivel de inglés	66
FIGURA 37 Gusto de uso plataforma	66
FIGURA 38 Fácil uso de la plataforma	67
FIGURA 39 Juego o actividad favorita	68
FIGURA 40 Que menos le gusto	68
FIGURA 41 Uso de plataforma	69
FIGURA 42 Que debe tener la plataforma	69
FIGURA 43 Pantalla de desarrollo login	71
FIGURA 44 Pantalla de resultado login	72
FIGURA 45 Pantalla de desarrollo juegos 1	73
FIGURA 46 Pantalla de desarrollo juegos 2	74
FIGURA 47 Pantalla acceso a juegos	75
FIGURA 48 Pantalla juegos 1	75
FIGURA 49 Pantalla juegos 2	76
FIGURA 50 Pantalla juegos 3	77
FIGURA 51 Pantalla perfil de usuario	78
FIGURA 52 Cronograma 1	79
FIGURA 53 Acta de validación	83
FIGURA 54 Encuestas a estudiantes	84
FIGURA 55 Encuestas a estudiantes 1	85
FIGURA 56 Encuestas a estudiantes 2	86
FIGURA 57 Encuestas a docentes	87
FIGURA 58 Encuestas a docentes 1	88
FIGURA 59 Encuestas a docentes 2	89
FIGURA 60 Encuestas a docentes 3	90
FIGURA 61 Encuestas a docentes 4	91
FIGURA 62 Encuestas a docentes 5	92
FIGURA 63 Encuestas a docentes 6	93
FIGURA 64 Encuestas a alumnos	94
FIGURA 65 Encuestas a alumnos 1	95
FIGURA 66 Encuestas a alumnos 2	96
FIGURA 67 Aplicación de encuestas	97



## INTRODUCCIÓN

En la ciudad de Cuenca, el avance tecnológico ha marcado varios de sus sectores estratégicos entre ellos los de la educación. La misma que ha estado retrasada por diversos factores como el abandono público como metodologías antiguas empleadas dentro del aula. El presente proyecto nace ante dicho problema el cual es la falta de uso de herramientas tecnológicas para su uso dentro de clase, en donde se busca su empleo de manera gradual, que sea significativo en el aprendizaje de los alumnos.

El sistema desarrollado para su ayuda se compone de una plataforma web, la cual incluye todos los temarios necesarios, igual que las ayudas que buscan los alumnos actualmente, las mismas que les facilita el comprender temarios complejos de manera interactiva y divertida. La cuestión presentada trasciende lo meramente técnico, puesto que aborda una necesidad fundamental en la sociedad: utilizar la tecnología no solo como un objetivo final, sino como una herramienta para crear valor, impulsar la creatividad y contribuir al progreso de las comunidades. Este proyecto, originario de Cuenca, se distingue por demostrar cómo un enfoque local puede buscar soluciones a escala global, sugiriendo un modelo que puede ser replicado y ampliado, útil para múltiples sectores.

Esta investigación se enfoca principalmente en la presentación de un proyecto escalable en la vida real, resaltando las posibilidades que puede aportar el uso de las Tics dentro del entorno educativo como en la vida real.

El proyecto actual está dividido en cinco capítulos.

**El capítulo I** expone la definición del problema, los objetivos, la razón del estudio y su extensión.

**El capítulo II** incluye el marco teórico, donde se revisan los antecedentes y los fundamentos conceptuales vinculados a la investigación.

**El capítulo III** detalla la metodología utilizada, abarcando el tipo de estudio, la población, la muestra, así como los métodos y técnicas para la recopilación de datos.

**El capítulo IV** presenta los resultados obtenidos junto con su análisis y explicación.

**El capítulo V** Donde va el desarrollo del proyecto y también incluye las conclusiones y sugerencias que surgen del estudio.

## **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **OBJETIVO GENERAL:**

Desarrollar una plataforma web de juegos interactivos que facilite y potencie el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes, mediante métodos lúdicos, dinámicos y accesibles.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Analizar plataformas de juegos educativos existentes en la enseñanza del idioma inglés.
- Definir los requerimientos funcionales y no funcionales para el desarrollo de una plataforma interactiva adaptada a las necesidades de aprendizaje del idioma inglés alineada con estándares tecnológicos y pedagógicos.
- Diseñar la arquitectura y la interfaz de usuario de la plataforma, aplicando principios de usabilidad, accesibilidad y diseño para todo tipo de usuarios.
- Evaluar la eficacia de la plataforma mediante pruebas piloto con estudiantes, analizando el impacto en el progreso del aprendizaje del idioma inglés.

### **PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

¿Cómo influye una plataforma web de juegos interactivos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Europeek?

## JUSTIFICACIÓN

Actualmente la experticia de la lengua extranjera se ha convertido en una competencia importante tanto a nivel académico como profesional. La tecnología en la educación ha demostrado un mayor rango de motivación y participación por parte de estudiantes promoviendo un entorno más interactivo e innovador. El Instituto de Idiomas Europeek de la ciudad de Cuenca, busca optimizar sus métodos de aprendizaje y enseñanza para mantenerse en la vanguardia de la educación de idiomas y brindar herramientas más llamativas y accesibles para que sus estudiantes adquieran habilidades lingüísticas eficientes en el idioma.

El desarrollo de una plataforma web de juegos interactivos permitirá el acceso a un entorno dinámico y accesible, donde la enseñanza se convierta en una experiencia activa, divertida y personalizada. Esta propuesta no solo modernizará los métodos de enseñanza, sino que también fomenta la autonomía del estudiante, impulsa el aprendizaje significativo y adapta el proceso educativo a las nuevas generaciones que hacen uso de la tecnología desde edades tempranas.

Este proyecto tiene como objetivo optimizar el aprendizaje utilizando juegos interactivos que se implementaran esto ayudará al mejoramiento de las metodologías de enseñanza también proporciona información de sobre la efectividad de los juegos esto evaluará la motivación e interacción de los estudiantes del Instituto de Idiomas también se va a recopilar datos necesarios.

A partir de lo antes mencionado, el presente proyecto tiene como finalidad, el de apoyar tanto a jóvenes como niños con el aprendizaje del inglés, esta misma es una necesidad en la vida diaria que a futuro puede abrir muchas puertas y de igual manera cerrarlas, esta materia muchas veces se dificulta en aprender tanto en escuelas como en colegios, estos por problemas que suelen darse tanto a nivel del docente que las imparte o como la metodología en que suelen tener la mayoría de profesores para la enseñanza de la materia, generando aburrimiento y gran dificultad para que el estudiante logre el conocimiento requerido.

Por eso, es crucial detectar y examinar las principales dificultades que enfrentan estos estudiantes para sugerir métodos que mejoren el proceso educativo. Esta investigación es relevante porque pretende no solo explicar el problema del aprendizaje del idioma, sino también ayudar en la creación de prácticas docentes más efectivas y adaptadas al contexto. Su contribución puede ser significativa para educadores e instituciones que deseen reforzar sus programas en la enseñanza de idiomas extranjeros.

## CAPÍTULO I: PROBLEMÁTICA

“El aprendizaje del idioma inglés se ha consolidado como una necesidad primordial en el mundo contemporáneo, dado su rol como lengua franca en ámbitos académicos, científicos y laborales” (Crystal, 2003). Sin embargo, a pesar de los esfuerzos institucionales por fomentar su enseñanza, numerosos estudios demuestran que los métodos tradicionales siguen presentando limitaciones importantes en cuanto a motivación, retención de conocimiento y aplicación práctica del idioma.

En el Ecuador la enseñanza de las lenguas extranjeras continúa representando un verdadero reto. De acuerdo con el Informe de la Encuesta Nacional de Condiciones de Vida (2020) del (INEC) únicamente el 7.9% de los ecuatorianos poseen un conocimiento avanzado en el idioma inglés, mientras que el 40.5% poseen un conocimiento básico del idioma y el 51.6% carecen de conocimiento del idioma inglés (Instituto Nacional de Estadística y Censos [INEC], 2020: (n.d.). Este número refleja una tendencia preocupante principalmente en la población joven y adulta quienes enfrentan barreras tanto del acceso como la calidad de enseñanza y aprendizaje.

Según el informe de EF English, “Ecuador ocupa el puesto 90 de 113 países evaluados, clasificándose en un nivel de competencia "muy bajo" en inglés” (Education First, 2023). Estos resultados reflejan que los enfoques convencionales, basados principalmente en métodos pasivos como la memorización y la repetición mecánica, en donde no entienden de manera correcta lo que los estudiantes buscan, ni desarrollar las competencias comunicativas necesarias en un segundo idioma.

“La enseñanza del idioma en Ecuador, se fundamenta en técnicas de memorización y aprendizaje pasivo que ha demostrado ser ineficiente para captar la atención de los estudiantes. Según el análisis de la Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación” (SENESCYT, 2021), la escasez de recursos tecnológicos limita la formación de los docentes en la utilización de instrumentos pedagógicos modernos lo que profundiza este problema.

Diversas investigaciones sugieren que la gamificación y el uso de tecnologías digitales pueden transformar este panorama. De acuerdo con Gee (2003), los videojuegos educativos crean entornos de aprendizaje activo que fomentan la motivación intrínseca, la resolución de problemas y la participación significativa. Asimismo, en un estudio de Hamari et al. (2016) se reconoce que la integración de dinámicas de juego en contextos educativos incrementa notablemente el compromiso y el desempeño académico.

Además, en tiempos recientes, el aprendizaje virtual se ha vuelto una alternativa no solo viable, sino necesaria. La pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de entornos digitales, demostrando que la educación en línea puede ser efectiva si se implementan herramientas didácticas innovadoras y centradas en el usuario (UNESCO, 2020).

No obstante, a pesar de estas evidencias, en muchos contextos latinoamericanos, incluido Ecuador, la incorporación de plataformas lúdicas específicas para el aprendizaje de inglés sigue siendo limitada, dejando una brecha entre las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y las metodologías empleadas.

En toda institución educativa tanto a nivel primario, secundario como superior se han enfrentado a la gran dificultad que lleva la enseñanza del idioma extranjero, en su mayoría como materia obligatoria el inglés, la impartición de esta asignatura desde tiempos anteriores ha ido cambiando, pero no ha asegurado el aprendizaje óptimo por parte del estudiante, ya que las metodologías un tanto ambiguas retrasan el proceso de enseñanza-aprendizaje. "Estas dificultades pueden deberse a factores como métodos de enseñanza poco dinámicos, falta de motivación, ansiedad lingüística o carencias en la formación docente" (Richards & Rodgers, 2014).

"En nuestro país, a pesar de su inclusión obligatoria en el currículo nacional, los niveles de competencia en inglés entre los estudiantes de educación básica y bachillerato continúan siendo bajos, especialmente en instituciones públicas" (Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC], 2020, p. XX). El conjunto de estos inconvenientes produce una educación ineficaz que repercute negativamente en la motivación y el avance de los alumnos en todos los niveles educativos, incrementando la brecha entre la normativa educativa y los resultados reales que se esperan en las instituciones educativas del país. La continuidad de este problema dentro de las aulas dificulta que los estudiantes adquieran destrezas necesarias para la comunicación efectiva en inglés, de esta manera dificultando así sus oportunidades en cualquier ámbito tanto nacional como internacional.

De esta manera es esencial detectar las razones concretas de esta situación, evaluar sus efectos y sugerir soluciones adaptadas a las metodologías actuales que se usa en las instituciones educativas, y de esta manera lograr optimizar la enseñanza con tecnologías innovadoras en el aprendizaje del idioma inglés.

El uso de herramientas innovadoras en el aula se han visto opacadas por el hecho de la poca infraestructura que poseen las instituciones educativas, por lo tanto el desarrollo de una plataforma web para dicho aprendizaje como el inglés es conveniente, ya que la misma puede usarse tanto en el dispositivo móvil que es algo esencial el día a día, como en un ordenador de

sobremesa, como en laboratorios de cómputo tanto institucionales como personales, incrementando el interés en el estudiantado y facilitando la adquisición de saberes que desean impartir los docentes.

En el Instituto de Idiomas Europeek aún se utilizan métodos de enseñanza tradicionales basadas en clases expositivas, ejercicios y evaluaciones, que a veces no terminan de conectar con los estudiantes muchos se aburren o simplemente pierden el interés en las clases lo que afecta el aprendizaje. Además, vivimos en un mundo totalmente digital. Los chicos están totalmente acostumbrados a usar aplicaciones, juegos y redes sociales todo el tiempo. Entonces cuando ingresan a clases siguen el mismo formato de siempre, es comprensible que no se sientan tan motivados esto pasa en el Instituto de Idiomas Europeek también, aunque el contenido sea bueno.

Frente a esta problemática es importante pensar en una nueva forma de enseñar algo que combine la tecnología con el juego que haga que aprender inglés sea algo más divertido y no una obligación pesada. Una plataforma web con juegos interactivos podría ser una buena respuesta para esto, porque permitirá que los estudiantes practiquen mientras se entretienen. Si no se hace algo es probable que el problema siga creciendo y los estudiantes podrían seguir desanimados y buscar otras opciones fuera del Instituto. Por eso se plantea como problema principal cómo desarrollar una plataforma que realmente logre motivar a los estudiantes y ayude a mejorar su aprendizaje en el idioma inglés.

## CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

### 2.1 MARCO TEÓRICO

En las últimas décadas, el uso de herramientas tecnológicas e interactivas en la enseñanza de idiomas ha demostrado ser altamente efectivo. Según Gee (2003), los videojuegos, tanto en línea como en software, pueden constituir entornos de aprendizaje motivadores que favorecen el pensamiento crítico y una comprensión más profunda.

A su vez, en varias investigaciones se detalla a mayor profundidad la búsqueda de herramientas que ayuden a los alumnos a mejorar su aprendizaje como la siguiente investigación en donde se “resalta que el estudio de lenguas mediante plataformas interactivas permite a los alumnos adquirir competencias lingüísticas de manera contextual y dinámica, lo cual sobrepasa los enfoques tradicionales basados en la memorización.” (Reinhardt & Sykes, 2012, p.12).

En el contexto latinoamericano, varios estudios han explorado el impacto positivo de las plataformas de aprendizaje basadas en juegos. “Un caso representativo es el que se llevó a cabo en Colombia, donde la implementación de videojuegos en las lecciones de inglés demostró un incremento notable en el interés y la habilidad de expresión oral de los alumnos de educación primaria.” (Cárdenas & Álvarez, 2017). A su vez, en México, se desarrolló una plataforma interactiva llamada “Play2Learn para niños de zonas rurales”, que permitió mejorar su vocabulario en inglés a través de mini juegos educativos. Se concluyó que los recursos visuales y sonoros ofrecían una ventaja clara sobre los métodos convencionales” (González, 2018).

A nivel nacional, en Ecuador, el Ministerio de Educación ha impulsado estrategias para fortalecer la enseñanza del inglés como parte del currículo nacional. Sin embargo, los recursos interactivos todavía son escasos en el sistema público. Un estudio de Moreno y Arce (2021), en la Universidad Técnica de Ambato, estableció un sistema en línea de juegos didácticos dirigido a alumnos de educación básica, logrando una evolución en la dicción, el léxico y la seguridad al hablar en inglés.

Un estudio realizado en la Universidad Nacional de Ambato evidenció que el uso de juegos en línea favorece la retención del vocabulario en estudiantes con un nivel bajo de inglés, al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia agradable y emocionalmente motivadora (Villacís, 2022).

En Cuenca, varias instituciones han integrado la tecnología como en la educación de los idiomas extranjeros. La Universidad de Cuenca, a través de su carrera de Lenguas y

Lingüística Aplicada, ha promovido investigaciones orientadas al aprendizaje experiencial del idioma inglés.

La escuela de idiomas Europeek en su misión por encontrar la calidad de educación del inglés entre estudiantes, busca cambiar la metodología de enseñanza, por ello se enfoca principalmente en trabajar con alumnos de escuelas y colegios fiscales, en donde el inglés es deficiente y su objetivo principal es disminuir la brecha que existe entre la enseñanza del idioma inglés en un establecimiento fiscal que en uno particular.

“Un estudio reciente realizado en colegios de Cuenca empleó herramientas interactivas como Kahoot y Quizizz durante las lecciones de inglés. Los resultados mostraron que los estudiantes aumentaron su participación y rendimiento escolar, especialmente en áreas de comprensión auditiva y lectora.” (Ortega & Cabrera, 2022, p25). Sin embargo, aún existe una brecha importante en el desarrollo de plataformas locales específicas, lo cual representa una oportunidad para diseñar herramientas educativas adaptadas a los requerimientos de los alumnos cuencanos, considerando su nivel sociocultural y tecnológico.

### **2.1.1 La pedagogía y el uso de los tics**

La implementación de TIC en la enseñanza dentro de las aulas tiene que basarse en fundamentos pedagógicos. No es suficiente con añadir tecnología dentro del aula; siempre es esencial incorporar de manera planificada la misma, para obtener ciertas ventajas que esta suele dar, entre las principales tenemos las siguientes:

- Promover el aprendizaje participativo y en equipo.
- Ajustar los materiales al ritmo y modo de aprender de los alumnos.
- Permitir la evaluación constante y el monitoreo del avance.
- Obtener información reciente y recursos en formato multimedia.

### **2.1.2 Innovación en la educación mediante el uso de herramientas tecnológicas**

En el medio escolar siempre es necesario mejorar las metodologías de educación, ya que siempre se presentan nuevos cambios y los docentes suelen verse rezagados en la manera de enseñar los alumnos tienden a no comprender y muchas veces a desertar por el hecho que se les complica la materia. Por esta razón, al introducir métodos innovadores en la educación haciendo uso de las tecnologías de la información, las instituciones educativas logran que las lecciones sean más agradables y fáciles de entender para los alumnos, lo que contribuye a un aumento en su interés y disfrute, especialmente cuando se incorpora la gamificación en el proceso de aprendizaje. (Rosado et al, 2023).

### **2.1.3 Métodos de enseñanza de idioma inglés**

Hay diversos métodos para la enseñanza del idioma que los profesores emplean para enseñar la asignatura dentro del aula los principales son:

El método tradicional basado en la enseñanza de repetición el cual se enfoca solo en la gramática y el vocabulario. Se señala que este enfoque se basa en la relación entre la persona y el objeto, siendo un elemento esencial en diversas teorías del conocimiento, donde el profesor, desempeñando el papel de sujeto activo, posee el conocimiento que comparte con el alumno, considerado como Sujeto Pasivo y desprovisto de saberes (Vega, 2013).

El aprendizaje que es 100% inglés, es decir se habla y comprende directamente dentro del aula omitiendo otros idiomas en donde el docente se dirige al alumno conversando únicamente en el idioma que está aprendiendo. La función del educador es ofrecer a los alumnos una comprensión clara del idioma que están aprendiendo, además de generar diversos intereses y motivaciones en las tareas realizadas durante las clases (Otero Brabo, 1998).

El método auditivo consiste en que el docente facilite al alumno la escucha y comprensión simultánea mediante el uso de videos y audios previamente seleccionados. Este enfoque, conocido como listening en el aula, tiene como objetivo principal enseñar el idioma a través de la repetición sistemática de estructuras básicas, poniendo especial énfasis en la correcta articulación (Sanchez Ortiz, 2014).

El enfoque de tareas el cual se enfoca en realizar ejercicios que ayuden a comprender al estudiante el idioma, se basan más en los trabajos en los libros a desarrollar, y trabajos enviados por parte del docente a los alumnos para que los completen y aprendan de esta manera. El método basado en tareas es un estilo de enseñanza que busca promover el aprendizaje a través del uso práctico del idioma, en lugar de limitarse a trabajar con materiales didácticos; así, los procesos educativos integran aspectos comunicativos (Richards, J. C., & Rodgers, T. S, 2014).

### **2.1.4 Juegos interpretativos para enseñar inglés**

Hay diferentes herramientas creadas a lo largo del tiempo que han ayudado a enseñar la materia de inglés y son una gran fuente de ayuda para los educadores al dar las lecciones, entre las principales y más conocidas son: los juegos de Roles, juegos de simulaciones, juegos con vacíos de información para completar, Juegos de compras y ventas, Cadena de cuentos, Juego de juicios docente y estudiante, juego de actuaciones, y por último el juego de preguntas. Cabe recalcar que varios de estos juegos han sido llevados a las tics y empleados en plataformas web como Duolingo, Genially, Kahoot, educaplay entre otras.

## **2.2 MARCO CONTEXTUAL**

### **2.2.1 Contexto Histórico**

En tiempos recientes, las lenguas extranjeras principalmente el inglés, han surgido como uno de los más hablados en todo el mundo, transformándose en una habilidad crucial. Varios estudios han indicado que aprender un segundo idioma desde una edad temprana brinda grandes beneficios para las capacidades cognitivas y el progreso de las habilidades comunicativas. Esto ha llevado a que el sistema educativo se modifique para ser más dinámico y atractivo, buscando captar el interés de los jóvenes. En donde se han creado diversas ayudas y facilidades que son recreativas para mejorar el aprendizaje.

El Instituto de Idiomas Europeek fue establecido en la ciudad de Loja y por consiguiente se extendió a la ciudad de Cuenca; la misma cuenta con seis años de trayectoria, en donde ha sido bien recibido por el público, lo que ha favorecido su rápida expansión.

### **2.2.2 Contexto Social**

La organización de idiomas Europeek Instituto de Idiomas, busca disminuir la disparidad que se presenta en la educación del inglés entre alumnos de instituciones públicas y aquellos de privadas. Por ello, se enfoca especialmente en colaborar con niños de escuelas y colegios estatales. Dado que es necesaria una considerable inversión para acceder a las academias de inglés en la ciudad, Europeek ha creado un programa de becas y medias becas dirigido a niños de escuelas públicas, en el cual, en lugar de libros, se aplican métodos prácticos para el aprendizaje del idioma.

### **2.2.3 Contexto Geográfico**

El trabajo de investigación se realizará en la escuela de idiomas Europeek situada en el corazón de Cuenca, en San Blas. La escuela de idiomas está localizada en el centro de la ciudad, donde hay un constante tránsito de vehículos, lo que representa un riesgo para los niños al salir. Dado que es una instalación reducida, no existe mucho espacio disponible para que los pequeños jueguen. Por ello, se pretende introducir juegos educativos que promuevan el desarrollo del aprendizaje infantil de una manera más amena y segura.

### **2.2.4 Contexto Institucional**

El programa cuenta con el apoyo del instituto Europeek, que se especializa en la enseñanza de idiomas, especialmente en inglés, dirigido a personas de todas las edades, aunque su atención está más dirigida a los niños de escuelas y colegios públicos. Esta entidad implementa diversas herramientas pedagógicas como videos, canciones y recursos lúdicos con el objetivo de mejorar la fluidez del idioma, asegurando que las clases sean personalizadas,

interactivas y dinámicas. Además, el proyecto se desarrollará en conjunto con los docentes del instituto, quienes aportarán su experiencia para crear los juegos educativos

### **2.2.5 Antecedentes**

Varios estudios han demostrado la efectividad de las actividades lúdicas para potenciar la expresión oral y la memorización en el aprendizaje del inglés. Por ejemplo, Muñoz, Loo, León y Zambrano (2021) investigaron el impacto de estas actividades en niños de la Institución Educativa Pinceladas, resaltando su valor para mejorar la expresión oral y la retención de vocabulario.

De forma similar, Peralta (2022) desarrolló juegos didácticos mediante tecnologías como impresión 3D para niños entre siete y once años, en niveles A1 y A2 del Instituto de Idiomas Europeek. Estos juegos fueron implementados y evaluados en las clases, evidenciando su utilidad y beneficios tanto para niños de ese rango de edad como para estudiantes mayores. Además, se identificó la posibilidad de ampliar el contenido de estos juegos a otras áreas del idioma.

En conjunto, estas investigaciones concluyen que las actividades lúdicas son un método efectivo para mejorar la memorización y la expresión oral en el aprendizaje del inglés, favoreciendo una comunicación más amena y efectiva entre los niños.

## **2.3 MARCO CONCEPTUAL**

### **Plataforma digital:**

Una plataforma digital es un medio en donde las soluciones online como offline permiten la realización de diversas tareas, pueden ir desde un blog personal, páginas web, tienda de ecommerce, plataformas de streaming, sitios de pago hasta juegos en línea y mucho más. “Los individuos emplean plataformas digitales para compartir diferentes tipos de servicios e información, así como llevar a cabo la compra y venta de productos.” (Stripe, 2025).

### **Plataforma digital educativa:**

Son aquellas plataformas enfocadas en el ámbito de la enseñanza, en donde se imparten contenidos de interés de los estudiantes, las cuales pueden incluir videos, audios, juegos y test de prácticas. “Las plataformas de aprendizaje más comúnmente empleadas en América Latina son las siguientes: Moodle, Educativa, Google Classroom, Microsoft Teams, Canvas, Chamilo, Schoology” (Berrojal y Megias, 2015)

### **Página Web:**

Un sitio web, sitio electrónico o sitio digital es un archivo multimedia, lo que significa que puede contener audio, video, texto y sus mezclas, que expone sus datos de forma ordenada y está disponible en la red. “Por otra parte, los sitios web son la herramienta mediante la cual

una compañía, entidad o individuo puede establecer su presencia en la red. En este contexto, se busca que un sitio sea sencillo de localizar, agradable y fácil de navegar en su presentación.” (Etecé, 2025).

Existen dos tipos de páginas web las dinámicas cuales se actualizan y se publican al instante y son usadas por los usuarios de una manera sencilla y adaptada a los intereses de estos mismos y los cambios siempre son en tiempo real, y la segunda las cuales son las estáticas las cuales tienen una forma firme y no se pueden realizar muchos cambios al mismo tiempo que usan los usuarios.

### **Programación:**

La programación o desarrollo de software sea tanto en aplicativos de computadores o a nivel de páginas web, se refiere a la construcción a nivel de un lenguaje definido el mismo que permite, implementar y mantener el sitio que se espera crear. “El programa informático consiste en un grupo de indicaciones e información en formato binario que se guarda en la memoria principal. Esto le señala a una computadora qué acciones llevar a cabo y de qué manera. En otras palabras, el programa guía al hardware, siendo esta la parte lógica del sistema computacional.” (Casas Ricardo, 2001).

### **Juegos Interactivos (gamificación):**

Actualmente el avance de la tecnología es revolucionario incidiendo mayormente en el sistema educativo de todos los niveles, los docentes tienen un reto importante en el sentido de que deben adaptarse a impartir dichos conocimientos haciendo uso de las herramientas tecnológicas e inclusive de herramientas de la IA, por tal razón surge la gamificación como una manera de enseñar de una manera diferente, en donde el alumno se divierte mientras obtiene los saberes necesarios de las materias. “La implementación de juegos electrónicos o videojuegos desde su amplia popularización en los años noventa generó un aumento en los estudios en campos como la medicina, la psicología, la sociología y la educación.” (Avello, 2016, p. 8). “La gamificación implica integrar componentes de juego en situaciones que no son recreativas con el objetivo de mejorar la implicación, el compromiso, la motivación y la lealtad de los usuarios.” (Deterding et al., 2011).

### **Aprendizaje:**

El aprendizaje es la absorción de conocimientos por parte del alumno basándose en diferentes metodologías que se imparten en escuelas, colegios o universidades. Actualmente el proceso de aprendizaje está pasando por un proceso de modernización en donde el docente está tratando de marcar una diferencia entre la educación conductiva a una de aprendizaje lógico - constructivo, en donde el alumno sea más independiente y crítico, buscando la manera de

aprender no solo por parte de la institución educativa, sino buscando e investigando por su cuenta. “El aprendizaje es un avance gradual que implica armonizar la incorporación de información reciente con la adaptación de esquemas mentales ya existentes.” (Piaget, 1975).

#### **Métodos de enseñanza:**

Existen diversos métodos de enseñanza para el aprendizaje, las cuales podemos denominar como estrategias por parte de los docentes para inculcar la materia. Estas se dividen principalmente en enfoques tradicionales, los enfoques constructivistas y los que se enfocan directamente en el alumno. El enfoque pedagógico consiste en un conjunto de acciones del educador diseñado para estructurar la actividad práctica y mental del alumno, con el fin de que interiorice de manera firme los temas de aprendizaje (Neuner, 1981).

#### **Idioma extranjero (Ingles):**

El aprendizaje de un segundo idioma conocido en todo el mundo es una obligación se encuentra estandarizado como una lengua universal, por lo que puede abrir o cerrar muchas puertas tanto escolares como profesionales. “El dominio de un idioma se considera esencial hoy en día. Para los hablantes de español, se suele afirmar que únicamente se requiere una lengua adicional, que comúnmente es el inglés.” (Perea Romero & Despaigne Negret, 2021).

## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

El proyecto se encontró enfocado en el diseño de una plataforma web dirigida a los estudiantes de Europeek instituto de Idiomas, implementando las tecnologías aprendidas durante el transcurso de la carrera de desarrollo de software. La interfaz de la plataforma es muy amigable e intuitiva tanto para los estudiantes como para los docentes.

### 3.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

El enfoque utilizado fue uno mixto en conjunto con el enfoque cualitativo y de un aplicativo tecnológico para la realización de este proyecto, en donde se orientó a la plataforma web de manera eficaz e intuitiva. La combinación de este enfoque se divide en:

**Investigación teórica** en donde se determinó todas las variables que vamos a tomar e investigar para el desarrollo del proyecto

**Investigación práctica** en la cual detallamos toda la elaboración del entorno web, así como sus pruebas de funcionamiento.

### 3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se realizaron dos tipos fundamentales de investigación, utilizando un enfoque híbrido que une información de enfoques tanto cualitativa y cuantitativa:

#### **Descriptiva**

**Objetivo:** Entender las fases de aprendizaje, registrar las técnicas y herramientas requeridas para la creación de la plataforma que se va a desarrollar, con el fin de conseguir los resultados esperados dentro del aula de clase, el mismo que será evaluado tanto por los docentes que van a ser uso de la herramienta como por los alumnos quienes serán los partícipes principales del uso de la misma.

#### **Experimental**

**Objetivo.** Confirmar la estructura y operatividad de la plataforma en situaciones reales, tanto dentro del aula como fuera de ella, observando los cambios que hay que hacer de acuerdo al uso de los usuarios y de igual manera las mejoras que pueda ser necesario de acuerdo a la adaptación del contexto de su uso.

### 3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA EL LEVANTAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Para el diseño y creación de la plataforma, se recurrió a las siguientes herramientas y métodos:

#### **Técnicas**

**Revisión bibliográfica documental:** De artículos, guías técnicas y material que se encuentra en la red, asistentes inteligentes basados en IA y plataformas de juegos interactivas.

**Encuestas:** Realizadas con los mismos docentes de las materias y del alumnado de la institución para reconocer demandas y aspiraciones del sistema vinculadas al aprendizaje del inglés dentro del aula.

**Análisis de requisitos de software.** Detección de requerimientos de parte del docente y del usuario final que son los estudiantes, como velocidad, atención adecuada, calidad, exactitud y simplicidad en la elaboración tanto de evaluaciones como tareas.

**Pruebas con usuarios finales.** Para verificar si está bien distribuido las diferentes evaluaciones como tareas a cumplir, y comprobar la facilidad de uso de la plataforma tanto como su uso con el ancho de banda dentro de la institución educativa.

### **3.4 METODOLOGÍA DE TRABAJO**

#### **Scrum**

Es un enfoque ágil empleado para manejar proyectos de software, segmentando la labor o el desarrollo en intervalos breves llamados sprints.

Cada ciclo de trabajo se define por un periodo específico (de 2 a 4 semanas), lo que permite hacer entregas incrementales del producto final. Este enfoque asegura que se puedan realizar ajustes, promueve el trabajo conjunto de los integrantes del equipo y garantiza que se satisfagan las necesidades del cliente o usuario final, este enfoque se compone por roles específicos, eventos clave y artefactos.

### **3.5 Instrumentos de investigación**

A través de la observación en persona, se pudo apreciar cómo los educadores llevan a cabo sus lecciones. Los docentes emplean juegos educativos para enseñar a los pequeños, pero estos son exclusivamente digitales. Con la ayuda de un proyector, se invita a los alumnos a elegir la respuesta correcta entre varias opciones. Asimismo, se notó que estos materiales digitales resultan entretenidos para los niños, aunque solo durante un tiempo limitado.

Se organizó un grupo de discusión donde se entrevistó a la directora de la institución de idiomas Europeek, a varios profesores del centro. Durante este encuentro se abordaron diversos temas relacionados con la adecuada implementación de recursos educativos en la enseñanza para niños.

Una de las dificultades observadas en las clases de la institución de idiomas Europeek fue el desafío de mantener el interés de los niños mientras se desarrollaban las lecciones, los menores suelen concentrarse solo por lapsos breves, según Marlon Zambrano, educador en el instituto de idiomas Europeek.

La atención de los niños en las lecciones es limitada, aproximadamente entre 15 y 30 minutos, lo que significa que es fundamental maximizar ese tiempo. No obstante, captar su

interés durante las clases se vuelve más sencillo al implementar actividades que ellos disfrutan. También se indagó sobre los temas esenciales que los menores deben asimilar en los niveles A1 y A2 de inglés y aquellas áreas que requieren mayor refuerzo, siendo estas las palabras y vocabulario básicos necesarios para comenzar a construir oraciones. Además, se observó que, en la práctica oral, los niños carecen de confianza al pronunciar correctamente, ya que les preocupa cometer errores.

Los docentes intentan incorporar aplicaciones interactivas, como juegos en línea disponibles en internet, para hacer las clases más entretenidas y motivadoras. Además, suelen ofrecer premios o incentivos tras las sesiones de juego para fomentar la participación de los niños. Sin embargo, los educadores señalan que el uso de estos recursos no debe ser constante; consideran que, aunque son útiles hasta cierto punto, no se debe depender exclusivamente de ellos, ya que un uso excesivo podría provocar aburrimiento y disminuir la atención de los estudiantes a largo plazo. Simplemente observar el proyector no implica una participación activa en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, la implementación de juegos interactivos en aplicaciones permite vincular el aprendizaje con el uso de dispositivos inteligentes de manera más eficaz, aprovechando el tiempo que los alumnos dedican al celular, lo que también les facilita continuar con el aprendizaje del idioma desde casa.

Los docentes señalan que los juegos son útiles para la formación accesible para todas las edades, ya que siempre han sido atractivos, especialmente para los pequeños, quienes se aburren con facilidad en las clases. También comentan que utilizan los juegos para enseñar cualquiera de las cuatro habilidades fundamentales del inglés. No obstante, mencionan que son más utilizados en la práctica oral y de vocabulario, ya que los niños están reticentes a practicar con los educadores.

Se enfatizaron los beneficios de incorporar aplicaciones interactivas en las clases, resultando en un cambio positivo en la actitud. En los pequeños, se observa un gran nivel de vitalidad al participar cuando se emplean este tipo de materiales, también en lo referente a su enfoque y autoconfianza. Estas dinámicas permiten que los compañeros se relacionen mejor, facilitando una adecuada interacción verbal. Al comenzar a jugar, los niños se sienten más cómodos con sus pares. Se llevaron a cabo ejercicios que fomentan la competencia, donde todos tienen la oportunidad de participar. Además de captar la atención de los alumnos, se establece una mejor integración entre ellos como compañeros. Todos los docentes coincidieron en que la implementación de recursos didácticos ya sea de mesa o interactivos son esenciales para una práctica constante en el proceso de aprendizaje.

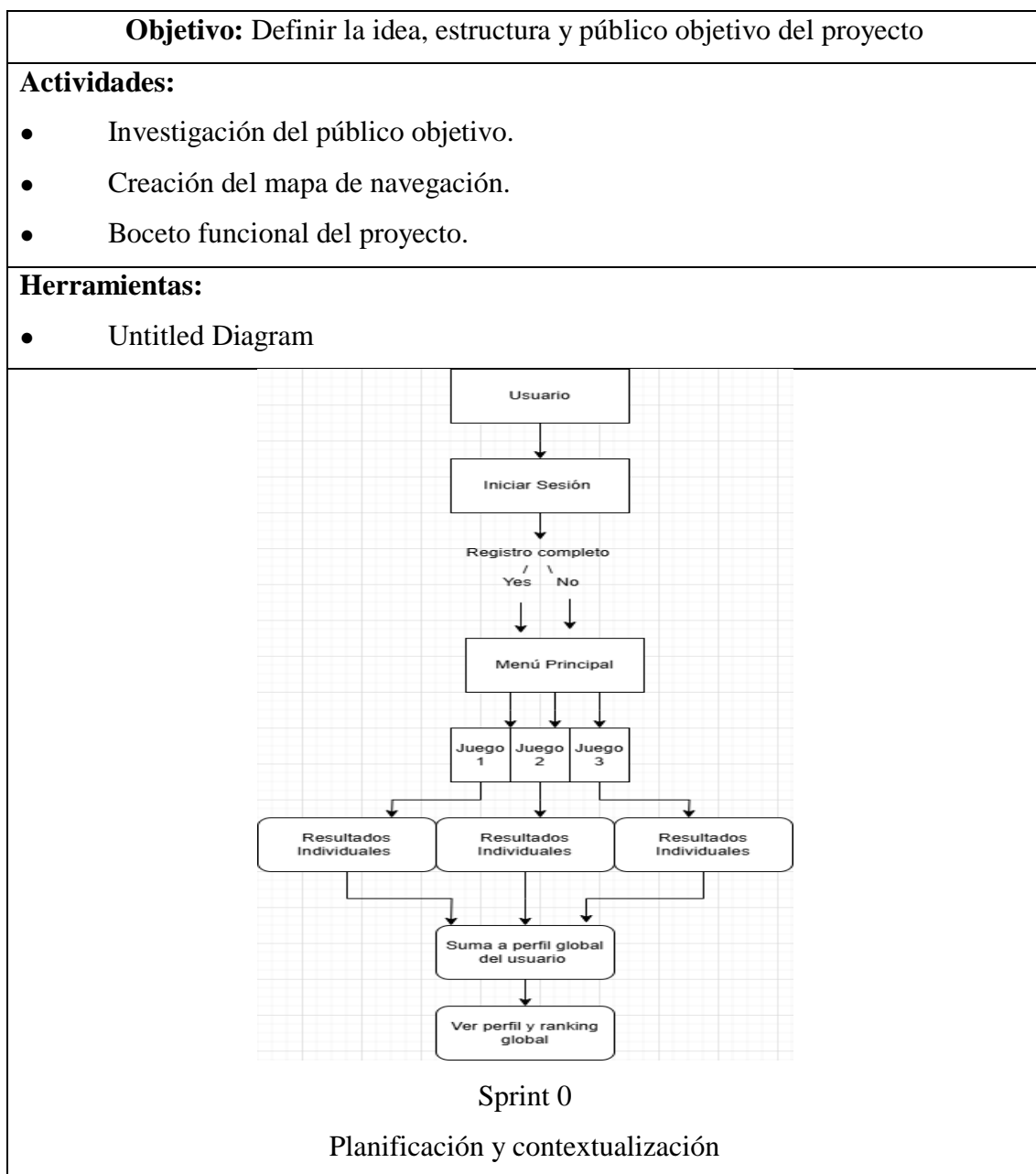
Además, se aplicó un enfoque cuantitativo para reunir y analizar datos medibles que sirvieron para el desarrollo y diseño de los juegos interactivos. Se elaboró una encuesta para los niños con el objetivo de obtener información sobre sus intereses, preferencias y las áreas del idioma inglés que les resultan más difíciles de aprender, lo que contribuyó a la creación de este proyecto.

### 3.6. Proceso de desarrollo

#### Metodología Scrum

**FIGURA 1**

*Sprint 0 Planificación y conceptualización*



Nota: Autoría propia



**FIGURA 4***Sprint 3 Desarrollo de juegos*

<b>Objetivo:</b> Crear juegos educativos interactivos
<b>Actividades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Juego “Peek House”</li> <li>● Juego “Peek Jobs”</li> <li>● Juego “Peek Aim”</li> </ul>
<b>Herramientas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Phaser , Typescript</li> </ul>
<b>Sprint 3</b> Pantallas de cada juego, código de validación



Nota: Autoría propia

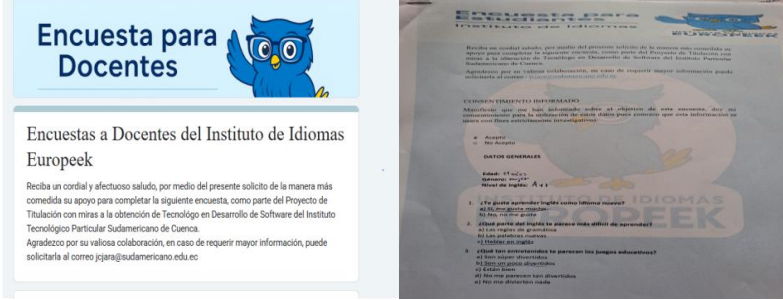
FIGURA 5

*Sprint 4 Perfiles y puntaje*

<b>Objetivo:</b> Implementar control de usuarios y puntuación	
<b>Actividades:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Registro/log in</li> <li>● Mostrar puntaje y ranking por juego</li> </ul>	
<b>Herramientas:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Phaser , JavaScript</li> </ul>	
<p>Sprint 4</p> <p>Perfil con puntos, ranking</p>	

Nota: Autoría propia

**FIGURA 6***Sprint 5 Pruebas y mejoras*

<b>Objetivo:</b> Evaluar el producto con usuarios reales
<b>Actividades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Encuestas de satisfacción</li> </ul>
<b>Herramientas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Google Forms, observación directa</li> </ul>


Nota: Autoría propia

## CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

### Encuestas a Docentes del Instituto de Idiomas Europeek

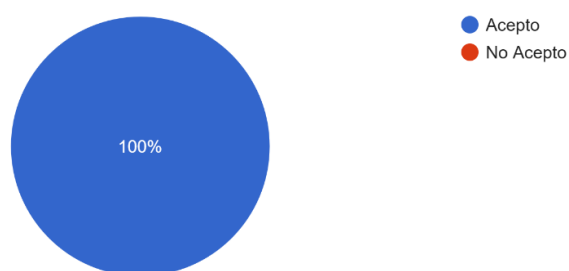
De acuerdo a la pregunta sobre el consentimiento informado, todos los docentes aceptaron que esta investigación se utilizara con fines estrictamente investigativos.

#### FIGURA 7.

##### *Consentimiento*

CONSENTIMIENTO INFORMADO. Manifiesto que me han informado sobre el objetivo de la encuesta, doy mi consentimiento para la utilización...n se usará con fines estrictamente investigativos.

4 respuestas



Fuente. Elaboración propia

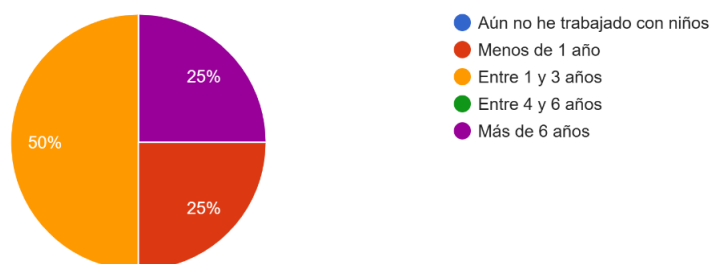
En la primera pregunta en su mayor número de docentes con un 50% llevan enseñando el idioma inglés entre 1 a 3 años; mientras que 25% dicen que llevan 1 año y el otro 25% lleva más de 6 años. “Según un estudio en España los docentes de inglés o lengua extranjera tienen una media de 9,9 años enseñando normalmente en una institución educativa” (Andrews, S. 2020).

#### FIGURA 8.

##### *Tiempo impartiendo clases*

1. ¿Cuánto tiempo lleva enseñando inglés a niños?

4 respuestas



Fuente: Elaboración propia

En la pregunta número 2, a los docentes con un 50% nos dicen que les cuesta mantener la atención del alumnado dentro de clase, mientras que el 25% no dice que es difícil mantener la disciplina, y por último el 25% restante nos dice que hay mucha diferencia en los niveles de aprendizaje en los alumnos. “Aproximadamente 1 de cada 6 niños muestra comportamientos inatentos a los 5 años, con un retraso académico de unos tres meses al finalizar la primaria, aunque no tengan diagnóstico de TDAH”. (Duncan, R. 2023).

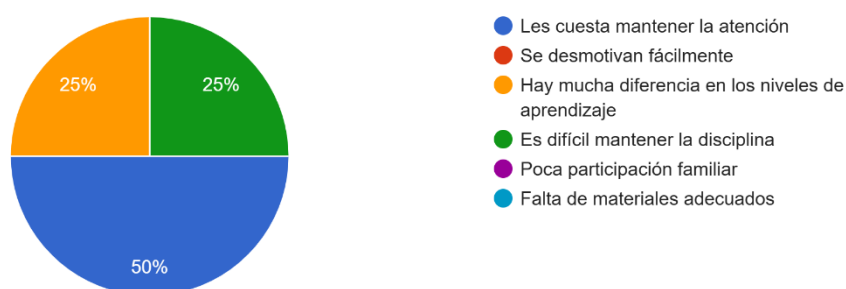
### FIGURA 9.

*En relación a la experiencia*

2. En su experiencia, ¿Qué situaciones o retos se le han presentado al enseñar inglés a niños?

(Puede elegir varias)

4 respuestas



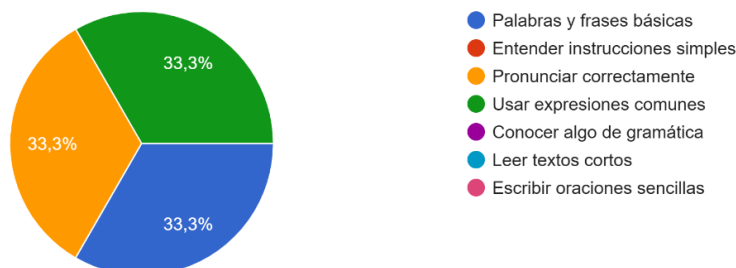
Fuente. Elaboración propia

En la pregunta número 3 sobre lo más importante de los niveles y su dominio con respecto al conocimiento, nos comentan en un 33.3% que deben saber las palabras y frases básicas, mientras que el otro 33.3% nos dice que deben pronunciar correctamente, y por último el 33.3% nos dicen que deben saber usar expresiones comunes del idioma. “En Latinoamérica existe una brecha que se amplía día a día por lo que las clases son más de exposición pasiva al inglés —como escuchar en clase— sin oportunidades equivalentes de producción oral por parte de los estudiantes” Correia, J. B., et al. (2022).

**FIGURA 10.***Punto de vista*

3. Desde su punto de vista, ¿Qué conocimientos considera que los niños deben dominar en los niveles A1 y A2? (Seleccione los que crea más importantes)

3 respuestas



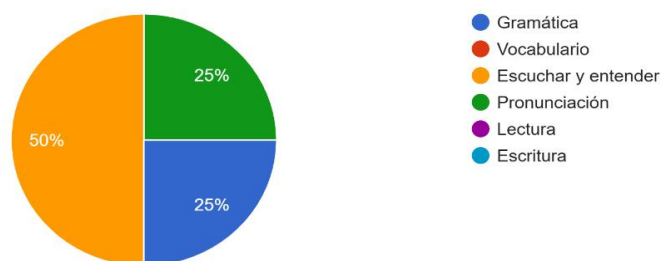
Fuente. Elaboración Propia

Respecto a la pregunta 4 relacionada con los motivos que dificultan el aprendizaje del idioma nos dicen un 50% que es el escuchar y aprender donde tienen falencias, mientras que el 25% nos dice que es la gramática, y por último el otro 25% nos dice que es la pronunciación al momento de hablar. “En una investigación realizada en Brasil nos comentan que existe una brecha entre vocabulario receptivo y expresivo, siendo el primero el más desarrollado.” Correia, J. B., et al. (2022).

**FIGURA 11.***Aspectos que causan dificultad*

4. ¿Qué aspectos del idioma suelen causar más dificultad a los niños? (Puede seleccionar varios)

4 respuestas



Fuente. Elaboración propia.

En la pregunta número 5 con respecto a los distractores y pérdida de concentración nos comentan que lo notan en un 50% algunas veces, mientras que 25% casi siempre notan que se pierde concentración y por último con un 25% nos dicen que a menudo pierden concentración los estudiantes. “Diversos estudios destacan que tanto el entorno controlado como el apoyo

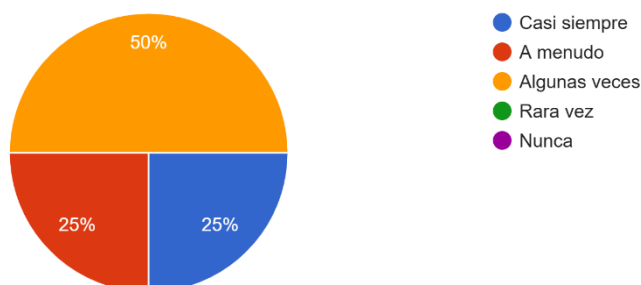
emocional y metodológico del docente son claves para reducir estas distracciones.” Junco, R. (2012).

### FIGURA 12.

#### *Frecuencia de distracción*

5. ¿Con qué frecuencia nota que sus estudiantes se distraen o pierden la concentración en clase?

4 respuestas



Fuente. Elaboración propia.

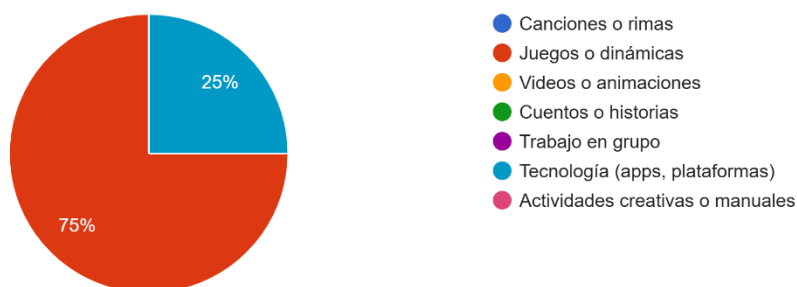
En la pregunta 6 con respecto a las estrategias y recursos que suelen utilizar un 75% nos detalló que utilizan juegos y dinámicas dentro de la clase, mientras que un 25% utilizan aplicaciones y plataformas para su enseñanza y apoyo dentro del aula. “Un docente puede mejorar la atención y el aprendizaje en el aula mediante estrategias como el aprendizaje activo, clases segmentadas y trabajo cooperativo; apoyándose en recursos tecnológicos como presentaciones interactivas, gamificación y videos educativos.” (Osher, D. 2020).

### FIGURA 13.

#### *Estrategias y recursos*

6. ¿Qué estrategias o recursos suele usar para mantener la atención e interés de los niños? (Puede elegir varios)

4 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Con referencia a la pregunta número 7 sobre cómo promover la participación del estudiante mediante diversas actividades, un 75% nos dice que usan actividades con premios o puntos, mientras que el 25% restante nos comenta que hacen dinámicas en equipo dentro del aula. "Para fomentar la participación del alumno en clase, se pueden aplicar actividades como discusiones guiadas, juegos educativos, encuestas rápidas y resolución de problemas en grupo. Estas estrategias activan el pensamiento crítico, aumentan la motivación y promueven un aprendizaje más significativo" (Prince, 2004).

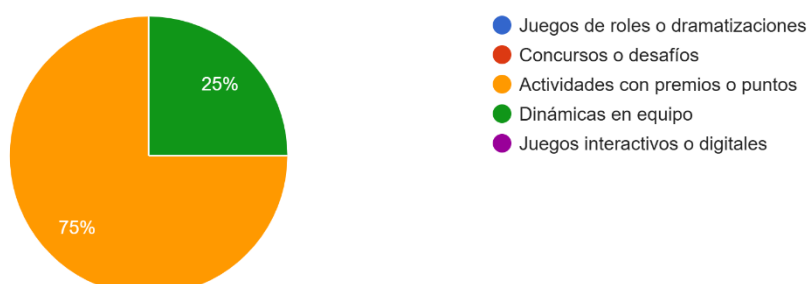
#### FIGURA 14.

##### *Actividades en clase*

7. ¿Qué tipo de actividades suele usar para que los niños participen de forma activa en sus clases?

(Puede elegir varias)

4 respuestas



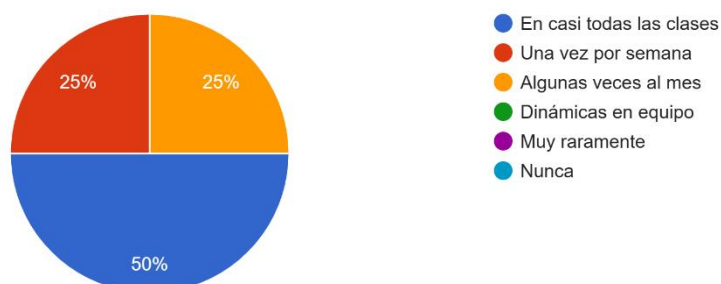
Fuente. Elaboración propia

En la pregunta número 8 que habla con respecto a la frecuencia que incluye juegos en clases, un 50% nos detalla que en casi todas sus clases emplea esto, mientras que un 25% nos dice que alguna vez al mes la usa, y por último el otro 25% nos dice que solo lo hace una vez a la semana. "Los juegos interactivos en el aula fomentan la participación activa, mejoran la retención de contenidos y estimulan el interés del estudiante de forma lúdica" (Sánchez et al., 2019).

**FIGURA 15.***Frecuencia de uso*

8. ¿Con qué frecuencia incluye juegos interactivos o digitales en sus clases de inglés?

4 respuestas



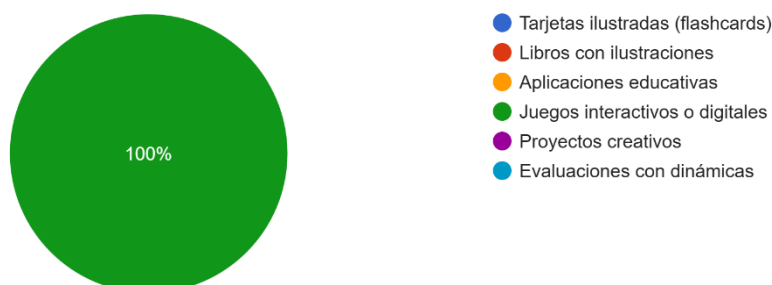
Fuente. Elaboración propia

Con respecto a la pregunta 9, relacionada con los métodos y recursos utilizados que han probado para que sea más fácil la enseñanza, el 100% de los docentes nos detallan que usan juegos interactivos o digitales dentro del aula de clase. “Los métodos y recursos dentro del aula son estrategias que promueven una comprensión más profunda y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas clave” (Zabalza, 2007).

**FIGURA 16.***Recursos y metodologías*

9. ¿Qué recursos o métodos ha probado para que la enseñanza del inglés sea más atractiva y efectiva? (Puede elegir varios)

4 respuestas



Fuente. Elaboración propia

En cuanto a la pregunta 10, enfocada en los beneficios o efectos que genera la utilización de juegos en el aprendizaje, nos dicen un 50% que su uso es bastante positivo, mientras que el 25% nos dice que es muy positivo y por último un 25% nos aclara que se mantienen neutros con respecto a efecto que causa estas herramientas dentro del aula. “Los juegos interactivos en clase mejoran la atención, refuerzan el aprendizaje significativo y

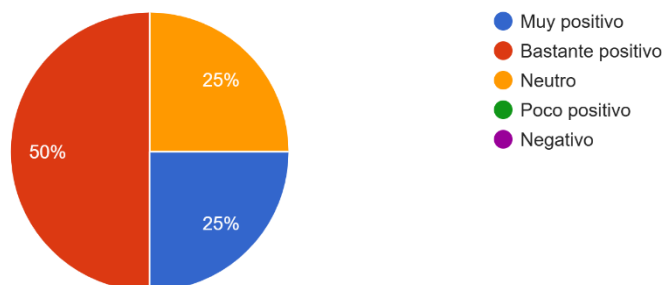
fomentan la participación activa del alumno al convertir el proceso educativo en una experiencia motivadora. Además, desarrollan habilidades como la colaboración, la toma de decisiones y la resolución de problemas” (Gros, 2007).

### FIGURA 17.

#### *Efectos de los juegos*

10. ¿Cómo valora el efecto que tienen los juegos en el aprendizaje del inglés en niños?

4 respuestas



Fuente. Elaboración propia.

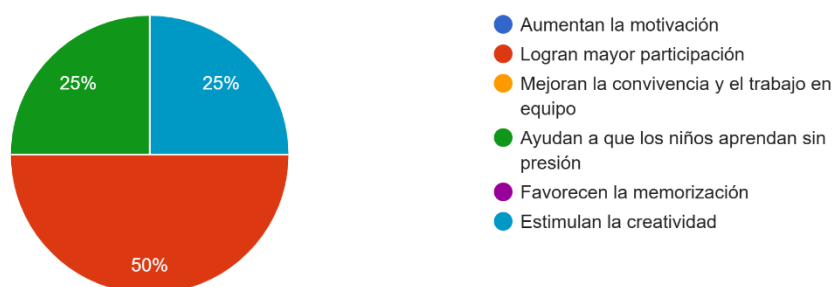
En la pregunta 11 con respecto a la ventaja del uso de juegos interactivos para la enseñanza, el 50% de docentes nos comentan que logran una mayor participación, mientras que un 25% nos dice que ayudan en el aprendizaje sin presión y por último el 25% nos dicen que estimulan la creatividad del alumno. “Los juegos interactivos desarrollan habilidades como la colaboración, la toma de decisiones y la resolución de problemas” (Gros, 2007).

### FIGURA 18.

#### *Ventajas de los juegos*

11. ¿Qué ventajas cree que tienen los juegos interactivos frente a otras formas de enseñar? (Puede elegir varias)

4 respuestas



Fuente. Elaboración propia.

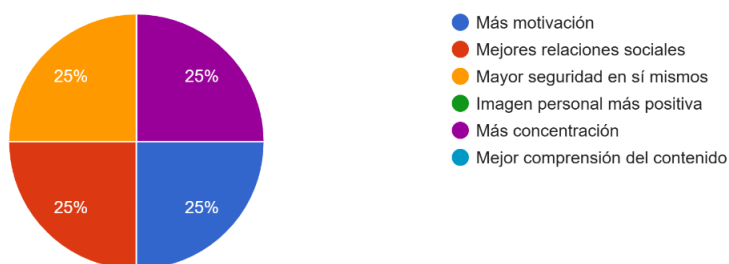
En la pregunta 12 sobre las mejoras que han visto con el uso de juegos interactivos es un 25% nos dice que nota más motivación, mientras que un 25% nos dice que ve mejores relaciones sociales, mientras que un 25% nos comenta que ven más concentración y por último el otro 25% nos detalla que comprenden mejor el contenido de la clase.

**FIGURA 19.**

*Aspectos de mejora.*

12. ¿En qué aspectos ha notado mejoras al usar juegos interactivos en sus clases? (Puede elegir varias)

4 respuestas



Fuente. Elaboración propia.

En la pregunta 13 sobre las dificultades al usar juegos en clase, el 50% de docentes nos dice que no todos se adaptan bien al uso de juegos, mientras que el 25% nos dice que no hay siempre los recursos suficientes para su uso, y por último el 25% nos dice que falta tiempo, orden y motivación para su uso en el aula. “El uso de juegos interactivos en el aula puede presentar dificultades como la falta de recursos tecnológicos, la escasa formación docente en gamificación y el riesgo de que el juego distraiga del objetivo pedagógico. Estas limitaciones pueden afectar su efectividad si no se integran con una planificación didáctica clara” (Gros, 2007).

**FIGURA 20.***Dificultades de uso*

13. ¿Ha encontrado alguna dificultad al usar juegos interactivos en clase? (Puede elegir varias)

4 respuestas



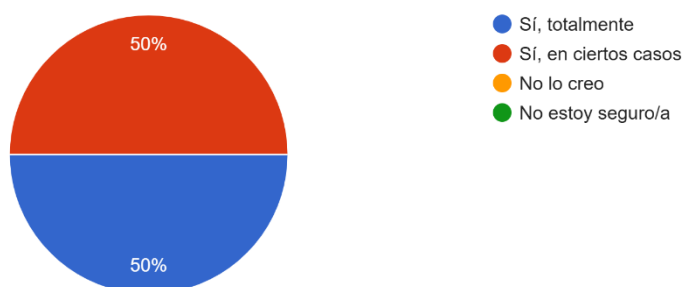
Fuente. Elaboración propia.

En la siguiente pregunta la 14 trata de ver, si creen que los juegos son útiles fuera del aula para el aprendizaje, el 50% nos dice que es muy útil y si les va a servir, mientras que el otro 50% nos dice que si les sirve pero solo en ciertos casos. “Los juegos interactivos fomentan la participación colaborativa y la resolución de problemas en entornos dinámicos” (Gee, 2003).

**FIGURA 21.***Utilidad de juegos interactivos*

14. ¿Cree que los juegos interactivos pueden ser útiles para que los niños sigan practicando inglés fuera del aula?

4 respuestas



Fuente. Elaboración propia.

Con respecto a la pregunta 15, que indaga sobre el interés en la implementación de los juegos interactivos en clases para facilitar el aprendizaje, 50% nos dice que están de totalmente de acuerdo con ello, mientras que el 25% nos dice que están de acuerdo, y por último el 25% restante no están de acuerdo, pero tampoco en desacuerdo. “Para implementar juegos interactivos en el aula, es fundamental que el docente los integre de forma alineada con los

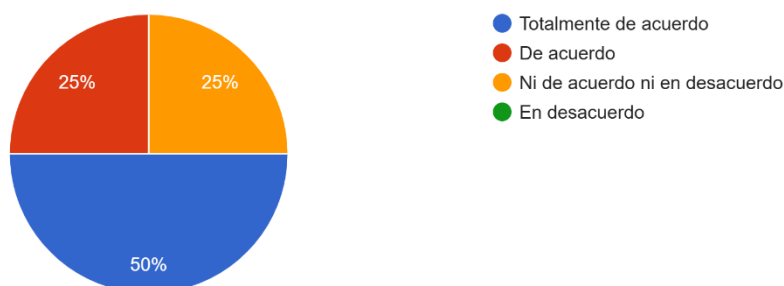
objetivos de aprendizaje, seleccione herramientas adecuadas al nivel del grupo y combine tecnología con dinámicas participativas” (Sanmugam et al., 2019).

### FIGURA 22.

#### *Interés en implementar*

15. ¿Estaría usted interesado en que se implementen juegos interactivos como parte de las clases de inglés para facilitar el aprendizaje del idioma?

4 respuestas



Fuente. Elaboración propia

## ENCUESTA A ESTUDIANTES

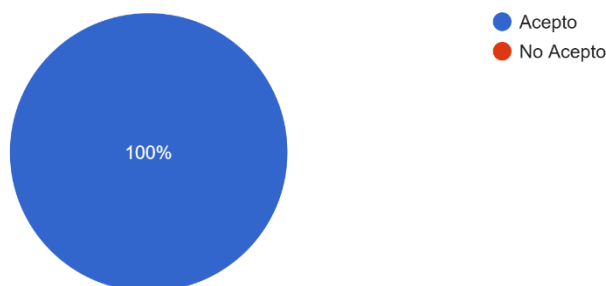
De acuerdo a la pregunta 1 del consentimiento informado, el 100% de los estudiantes dieron su aprobación para el uso de la encuesta sea solo con fines investigativos.

### FIGURA 23.

#### *Consentimiento informado*

CONSENTIMIENTO INFORMADO. Manifiesto que me han informado sobre el objetivo de la encuesta, doy mi consentimiento para la utilización...n se usará con fines estrictamente investigativos.

14 respuestas

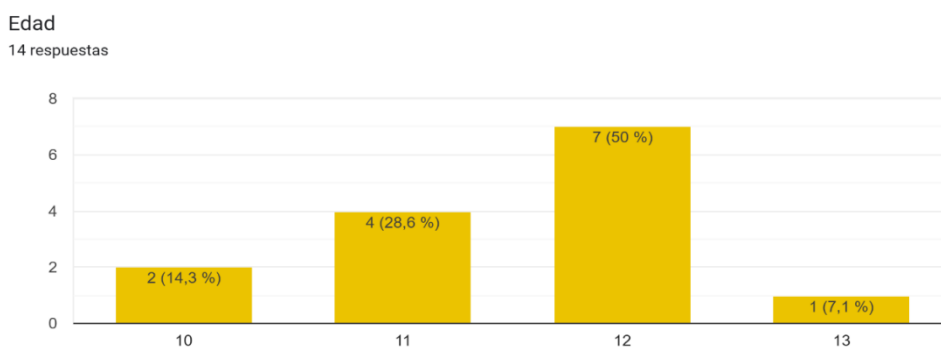


Fuente. Elaboración propia

En la pregunta 2, que determina la edad de los estudiantes que reciben clases dentro del instituto, un 50% son alumnos entre la edad de 12 años, mientras que el 28,6% de alumnos tienen una edad de 11 años, el 14,3% de alumnos tienen la edad de 10 años, y por último el 7,1% son alumnos de 13 años. “En instituciones privadas de América Latina, los estudiantes suelen comenzar el aprendizaje del inglés desde **preescolar (3–5 años)** y continúan hasta **secundaria (15–18 años)**, pues estas escuelas ofrecen programas bilingües o inmersión temprana” (Mineduc, 2022)

**FIGURA 24.**

*Edad*

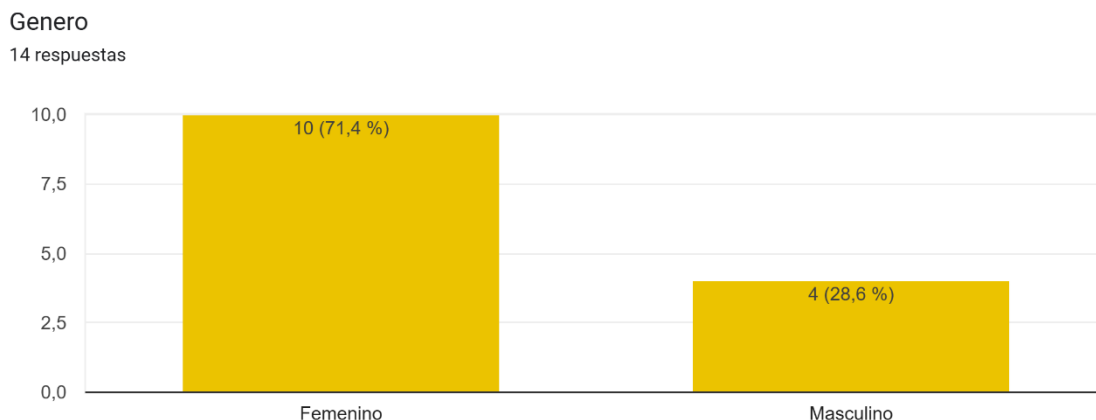


Fuente. Elaboración propia.

En la pregunta 3 con respecto al género de los estudiantes, la mayoría con un 71,4% son de género femenino, mientras que el restante con un 28,6% son de género masculino. “Estudios indican que, aunque las diferencias de género en el aprendizaje del inglés suelen ser pequeñas, las niñas tienden a destacar levemente en habilidades de expresión oral y escritura” (Walczak, 2015)

**FIGURA 25.**

*Género.*

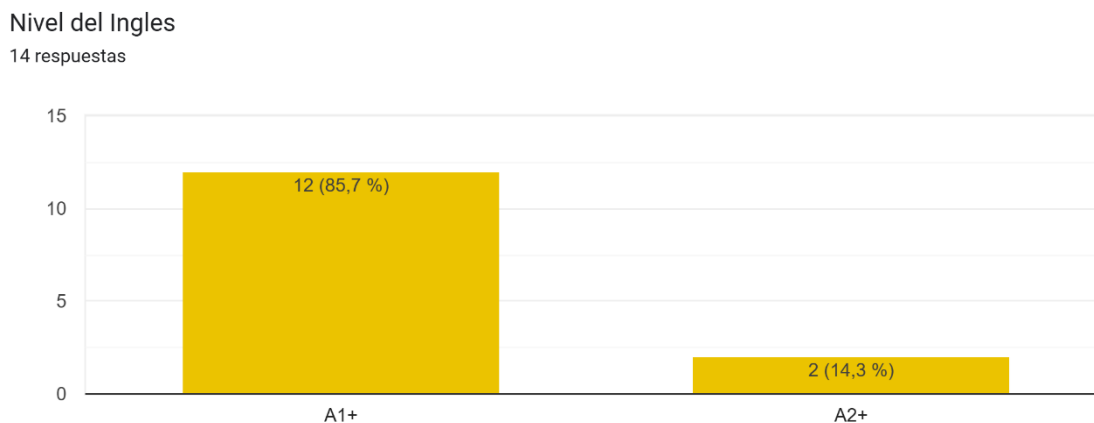


Fuente. Elaboración propia

En la pregunta 4 al respecto del nivel de La mayoría de los estudiantes presenta un nivel específico en el manejo del inglés A1 con un 85,7%, mientras que el restante ya se encuentra en el nivel A2 con un 14,3% respectivamente. “Estudios en América Latina señalan que el nivel suele ser A1–A2 según el MCER, con necesidad de fortalecer la práctica comunicativa para avanzar a niveles superiores” (Pineda, 2020).

#### FIGURA 26.

*Nivel de inglés.*



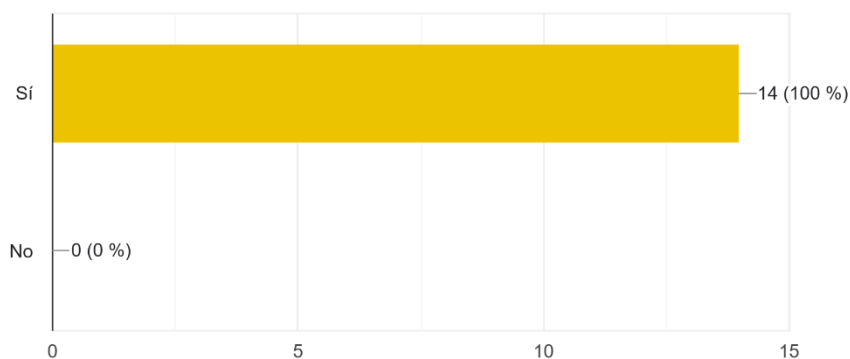
Fuente. Elaboración propia.

En la pregunta 5 con respecto sobre si les gusta aprender inglés como un idioma nuevo el 100% de los alumnos nos comenta que si les interesa el inglés. “El gusto por aprender inglés en niños está fuertemente influenciado por métodos lúdicos, la exposición temprana al idioma y el apoyo familiar, lo que aumenta su motivación intrínseca y facilita la adquisición natural del idioma”.(González & Martínez, 2018).

**FIGURA 27.**  
*Gusto del idioma*

¿Te gusta aprender inglés como idioma nuevo?

14 respuestas



Fuente. Elaboración propia.

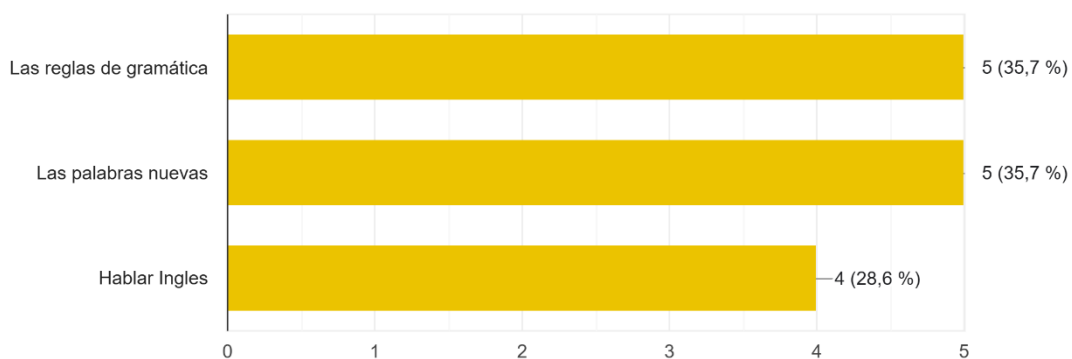
En la pregunta 6, sobre las dificultades del aprendizaje del idioma inglés, en donde se les dificulta aprender, con un 35,7% es un problema sobre las reglas de la gramática, mientras otro 35,7% se refiere sobre las palabras nuevas como un gran problema, y por último con un 28,6% es el hablar el inglés en su contexto. “A los niños les suele dificultar especialmente la adquisición de la pronunciación, el uso correcto de la gramática y la comprensión auditiva en inglés, debido a diferencias fonéticas con su lengua materna y la complejidad de estructuras sintácticas” (Jiménez & Soto, 2019).

**FIGURA 28.**

*Dificultad del idioma.*

¿Qué parte del inglés te parece más difícil de aprender?

14 respuestas



Fuente. Elaboración propia.

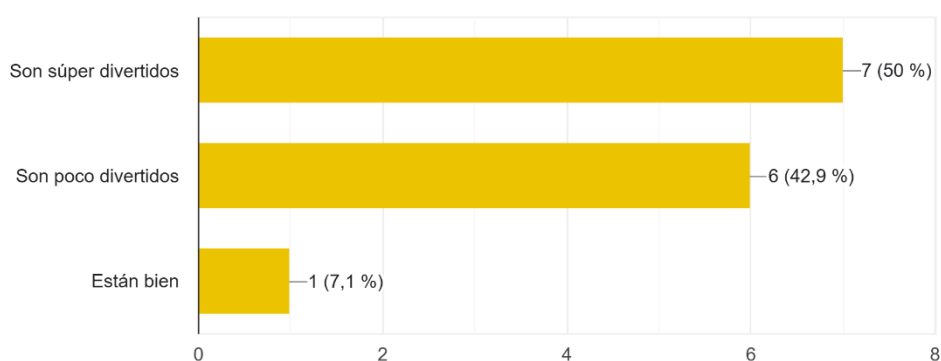
Referente a la pregunta 7 con respecto a si les parecen los juegos educativos para aprender el inglés de manera entretenida, nos dice con un 50% que les parecen super divertidos, mientras que el 42,9% nos dice que son poco divertidos, y por último un 7,1% nos dice que están bien para su aprendizaje. “El entretenimiento proporcionado por los juegos en la educación motiva a los estudiantes, facilita el aprendizaje activo y mejora la retención de conocimientos al hacer que el proceso sea más atractivo y dinámico”. (Prensky, 2001).

### FIGURA 29.

#### *Entretenimiento de los juegos*

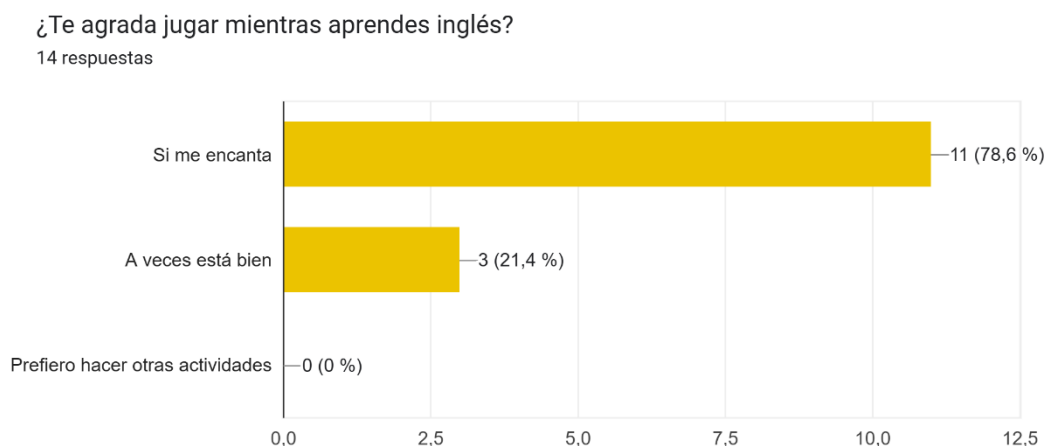
¿Qué tan entretenidos te parecen los juegos educativos?

14 respuestas



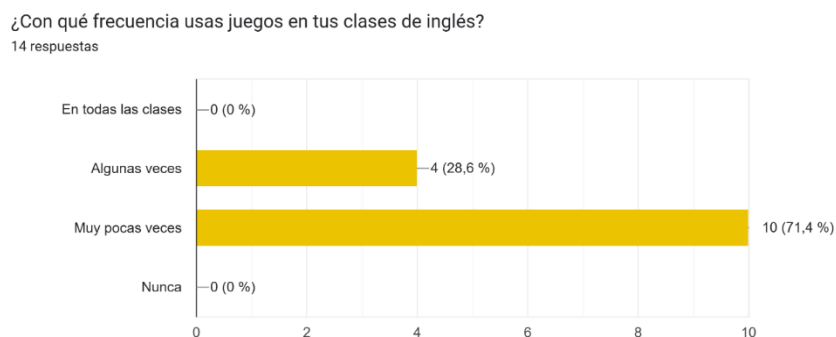
Fuente. Elaboración propia.

En la pregunta 8, sobre si les agrada jugar mientras aprenden inglés, nos comentan con un 78,6% que les encanta, mientras que un 21,4% nos dice que está bien el jugar para aprender el idioma. “La combinación de diversión y educación que tienen los juegos interactivos en el aula favorece el compromiso y la participación constante” (Prensky, 2001).

**FIGURA 30.***Agrado de jugar.*

Fuente. Elaboración propia

Respecto a la pregunta 9, referente a qué frecuencia usa los juegos en las clases de inglés, con un 71,4% nos comenta que los usa muy pocas veces dentro del aula de clases, mientras que un 28,6% nos dicen que en algunas veces han usado juegos en sus clases de inglés. “El uso de juegos en la educación ha aumentado significativamente en los últimos años, con estudios que muestran que aproximadamente el 70% de los docentes incorporan alguna forma de juego o gamificación en sus clases” (Hamari et al., 2014).

**FIGURA 31.***Frecuencia de uso*

Fuente. Elaboración propia

Referente a la pregunta 10 respecto si les gustaría que los docentes usarán los juegos educativos dentro de la clase una gran mayoría con un 85,7% nos comentan que les gustaría mucho su uso en el aula de clase, mientras que un 14,3% nos dice que tal vez estarían

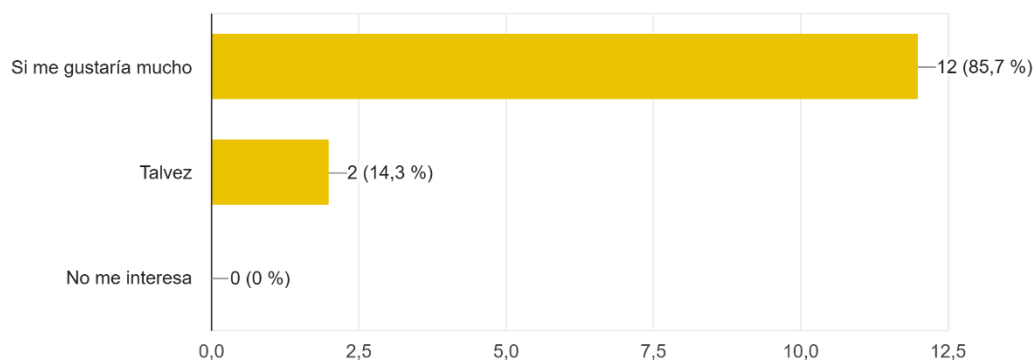
interesados en su uso. “La frecuencia del uso de juegos dentro del aula varía según el nivel educativo y los recursos disponibles” (Hamari et al., 2014).

### FIGURA 32.

*Uso juegos en clase.*

¿Te gustaría que en las clases de inglés usaran más juegos educativos?

14 respuestas



Fuente. Elaboración propia.

## ENCUESTAS A ESTUDIANTES DEL USO DE LA PLATAFORMA WEB

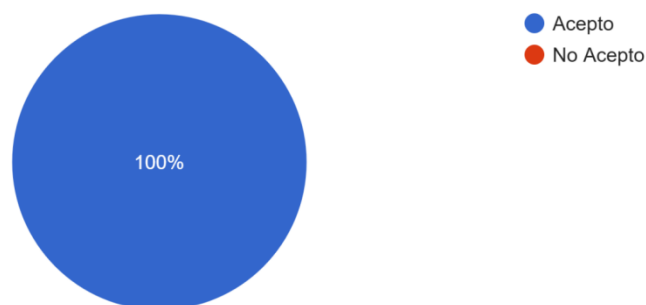
En la pregunta sobre consentimiento informado, el 100% de los estudiantes encuestados nos detallaron que están de acuerdo a la utilización de la misma solo con fines estrictamente investigativos

### FIGURA 33

Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO. Manifiesto que me han informado sobre el objetivo de la encuesta, doy mi consentimiento para la utilización...n se usará con fines estrictamente investigativos.

10 respuestas

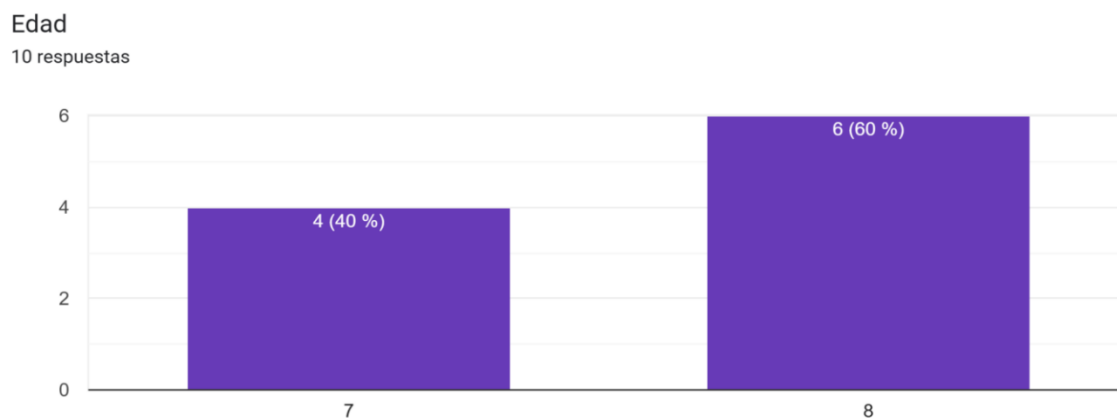


Fuente. Elaboración Propia

En la pregunta relacionada con la edad de los niños que participaron en la encuesta en la institución un 60% se encuentran en una edad de 8 años mientras que el restante 40% están en una edad comprendida de 7 años.

**FIGURA 34**

Edad

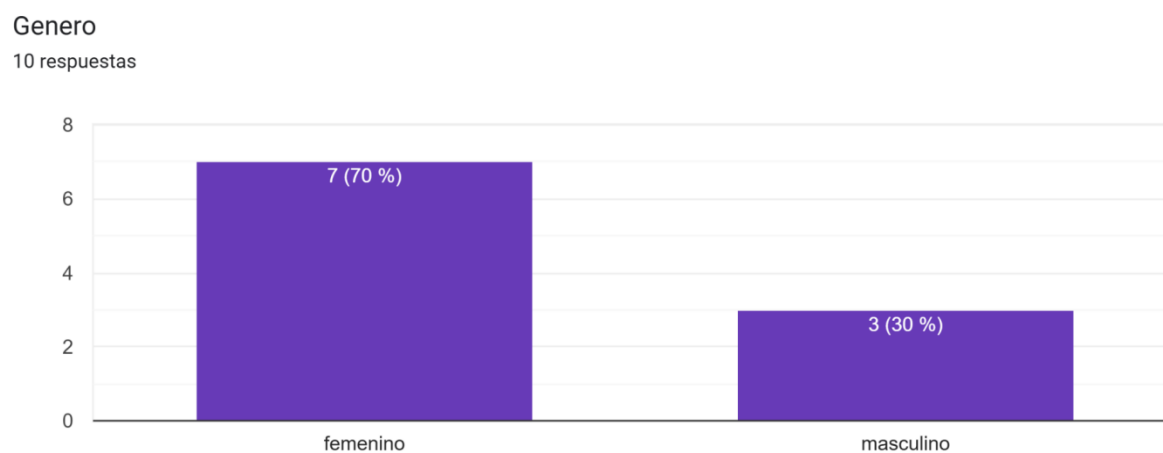


Fuente. Elaboración propia

En relación con la interrogante acerca del género de los alumnos el 70% de los alumnos encuestados son niñas es decir del género femenino, mientras que el 30% restante son niños o género masculino

**FIGURA 35**

Genero.

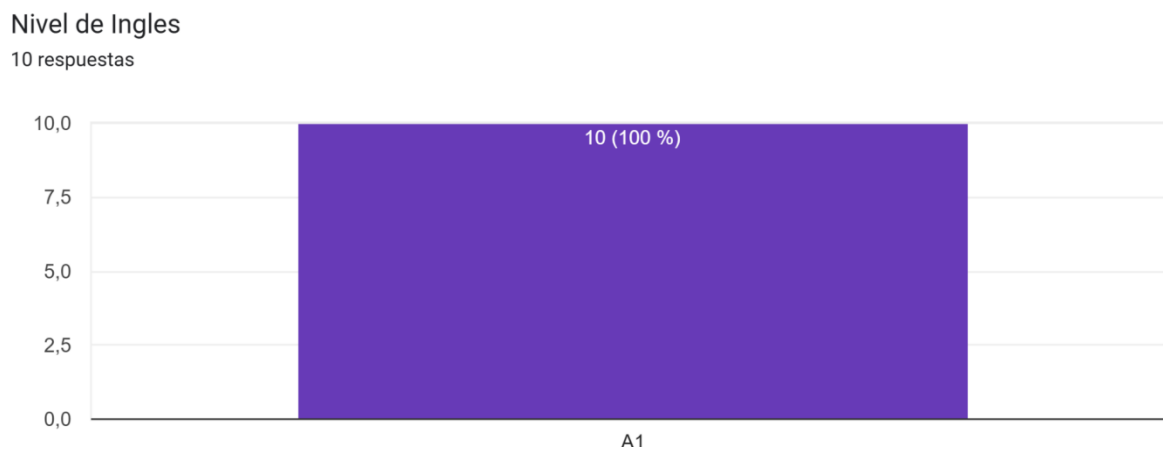


Fuente. Elaboración propia

En la pregunta En cuanto al dominio del idioma inglés que tienen los estudiantes respondieron que tienen un nivel básico que lo determina la institución, todos están en el nivel A1 de Inglés.

**FIGURA 36**

Nivel de inglés

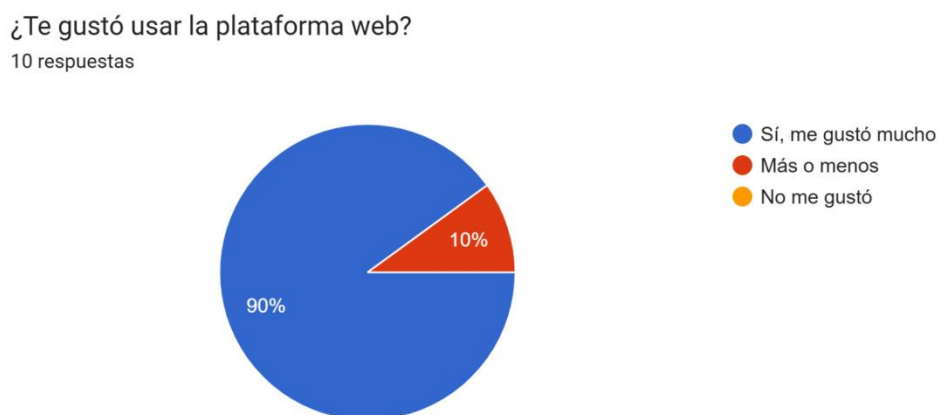


Fuente. Elaboración propia

En la pregunta sobre si les gusto el uso de la plataforma web para el desenvolvimiento tanto en tareas como en clase, con un 90% de satisfacción nos dijeron que les gusto mucho, mientras que con un 10% restante nos dijeron que más o menos.

**FIGURA 37**

Gusto en uso de la plataforma



Fuente. Elaboración propia

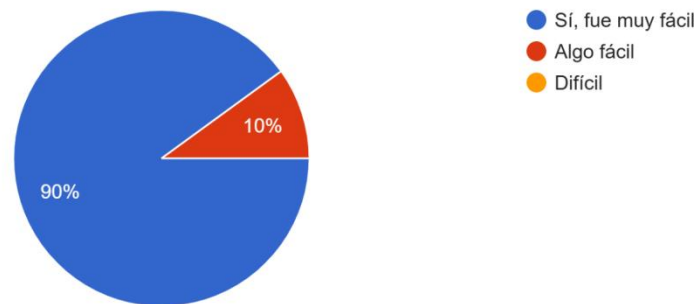
En la pregunta sobre si les fue fácil el uso de la plataforma web la mayoría de los alumnos con un 90% nos dijeron que fue muy fácil mientras que el 10% nos dijeron que tuvieron ciertas dificultades.

**FIGURA 38**

Fácil uso de plataforma

¿Fue fácil usar la plataforma?

10 respuestas



Fuente. Elaboración propia

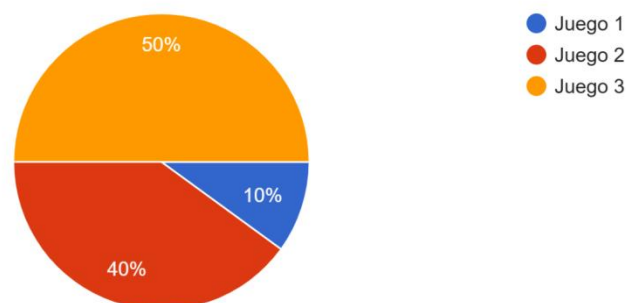
En relación con la pregunta acerca del agrado por los juegos interactivos que estaban incluidos en la plataforma, a la gran mayoría le gusto el juego 3 con un 50% mientras que el segundo que más les gusto es el segundo juego con un 40%, mientras que el primero fue el que menos les gusto con un 10%.

**FIGURA 39**

Juego o actividad favorita

¿Cuál fue tu juego o actividad favorita?

10 respuestas



Fuente. Elaboración propia

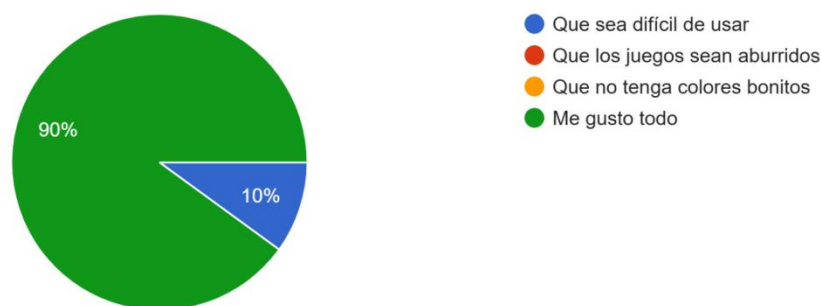
En la pregunta qué fue lo que más les gusto de la plataforma al 90% les gusto toda la plataforma como estaba distribuida y de igual manera su interface amigable con el usuario, mientras que el 10% consideró que era difícil de usar.

**FIGURA 40**

Que menos le gusto

¿Qué fue lo que menos te gustó?

10 respuestas



Fuente. Elaboración propia

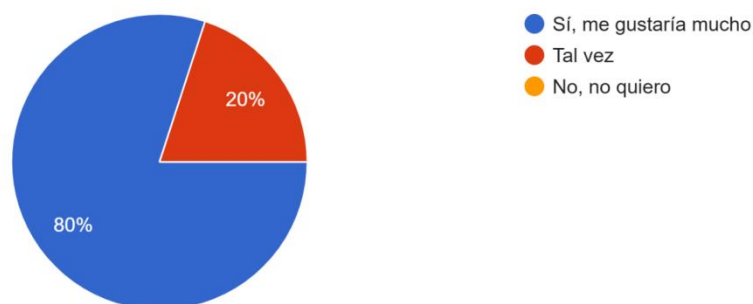
En la pregunta sobre si les gustaría usar la plataforma nuevamente en el aprendizaje, la mayoría dijo con un 80% que si les gustaría mucho su utilización, mientras que el 20% dijeron que tal vez les gustaría el uso de la plataforma.

**FIGURA 41**

Uso de la plataforma

¿Te gustaría usar la plataforma otra vez?

10 respuestas



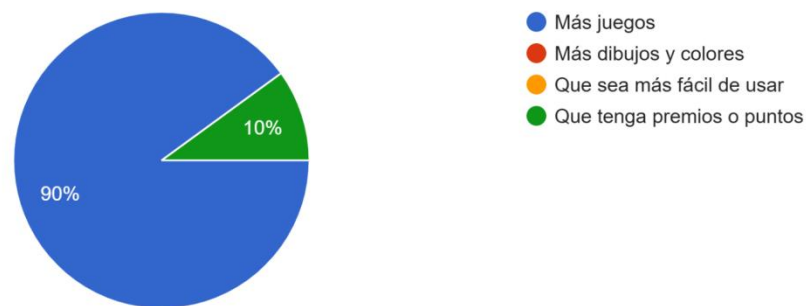
Fuente. Elaboración propia

En la pregunta referente a que les gustaría que tengan la plataforma web, la mayoría de alumnos con un 90% nos comentó que querían más juegos en la misma, mientras que el 10% que tenga más premios o puntos dentro de la misma.

#### FIGURA 42

Que debe tener la plataforma

¿Qué te gustaría que tenga la plataforma en el futuro?  
10 respuestas



Fuente. Elaboración propia

## CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

En este capítulo detallamos los pasos y partes de la plataforma web creada, así como el resultado del desarrollo de la misma que serían los módulos con los que el usuario podrá interactuar y observar, dando una solución a la problemática antes descrita.

### Descripción de la propuesta

La plataforma web desarrollada fue realizada con diversos códigos web como son los siguientes:

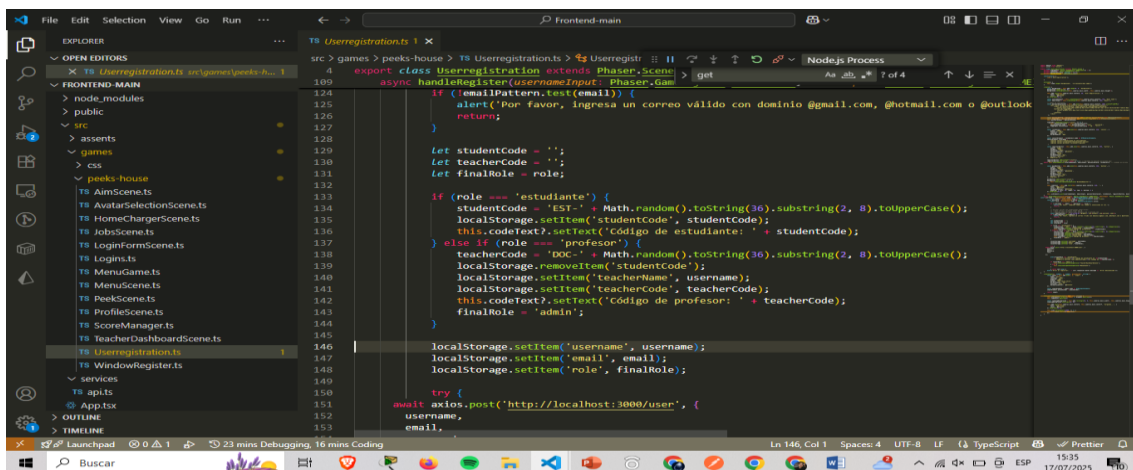
- **HTML:** para crear los campos del formulario (inputs, labels, botón).
- **CSS:** para el diseño responsivo, colores y disposición visual.
- **JavaScript:** para la validación de los campos antes de enviar los datos al servidor.
- **Fetch API:** para realizar la petición POST al backend y registrar el usuario.
- **NestJS + Prisma (Backend):** para procesar y almacenar la información en la base de datos.

### Funcionalidad del registro:

Lo siguiente es el formulario recoge la información del usuario y, al dar clic en el botón “Registrar”, valida los campos (por ejemplo, que no estén vacíos o que el correo tenga formato válido). Si todo está correcto, se realiza una solicitud HTTP al servidor para guardar al nuevo usuario. Si el registro es exitoso, se redirige al login o se muestra un mensaje de éxito.

### FIGURA 43

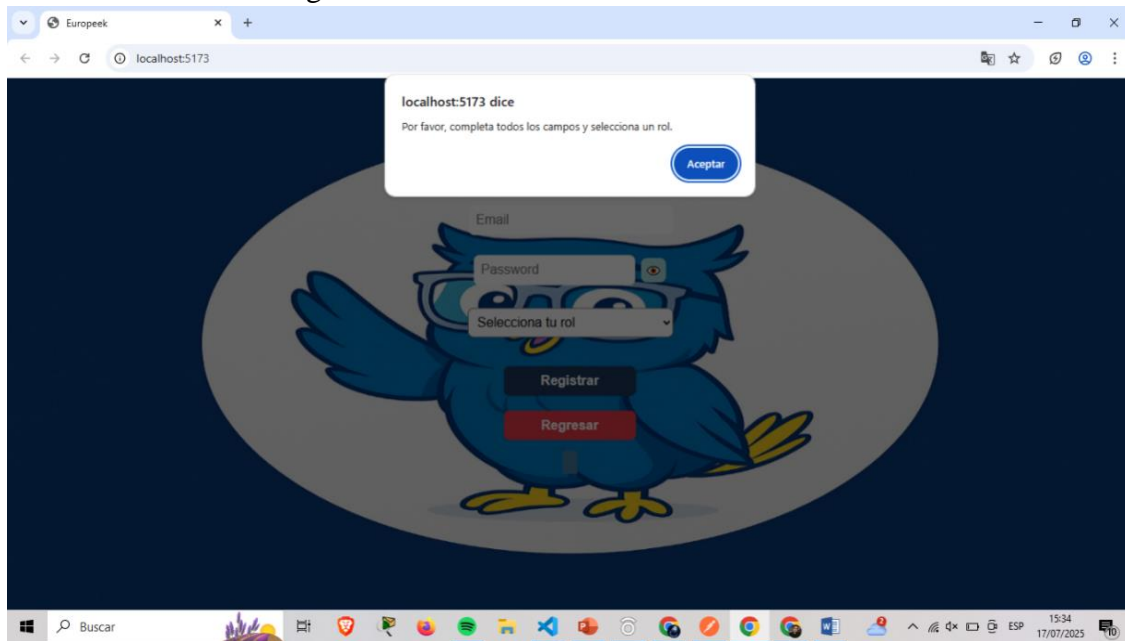
Pantalla de desarrollo login



Fuente. Elaboración propia

FIGURA 44

## Pantalla de resultado login



Fuente: Elaboración propia

Este formulario HTML incluye campos para nombre, correo, contraseña y selección de rol. El botón activa el proceso de registro al hacer submit.

### Interfaz del Juego Interactivo

#### 1. Descripción general:

Esta captura muestra la interfaz principal de uno de los juegos interactivos diseñados para el desarrollo de habilidades en inglés. En esta pantalla, el usuario (estudiante) puede interactuar con elementos visuales y auditivos para practicar o jugar con los juegos interactivos del idioma inglés.

#### Tecnología usada:

- **Phaser.js:** motor de desarrollo de videojuegos.
- **Typescript:** lógica del juego, control de eventos, respuestas correctas o incorrectas.
- **HTML y CSS:** para la integración visual en la plataforma web.
- **Assets multimedia:** imágenes, sonidos y animaciones diseñadas para reforzar el aprendizaje.

FIGURA 45

Pantalla de desarrollo juegos 1

```

1 import Phaser from "phaser";
2 import { ScoreManager } from "../ScoreManager";
3
4
5
6 export class PeekScene extends Phaser.Scene {
7     private score: number = 0;
8     private scoreText!: Phaser.GameObjects.Text;
9     private preguntaText!: Phaser.GameObjects.Text;
10    private dropZone!: Phaser.GameObjects.Zone;
11    private dropZoneText!: Phaser.GameObjects.Text;
12    private preguntaActual = { pregunta: string, respuesta: string };
13    private sonidos = { correcto: Phaser.Sound.BaseSound, incorrecto: Phaser.Sound.BaseSound } = {};
14    private respuestas!: string[];
15    private bgMusic!: Phaser.Sound.BaseSound;
16    private opcionesArrastrables: Phaser.GameObjects.Text[] = [];
17
18    constructor() {
19        super("PeekScene");
20    }
21
22    preload() {
23        this.load.image("house-bg", "src/assets/hpuse.jpg");
24        this.load.audio("correcto", "src/assets/correct.mp3");
25        this.load.audio("incorrecto", "src/assets/wrong.mp3");
26        this.load.audio("musica", "src/assets/music.mp3");
27    }
28
29    create() {
30        this.cameras.main.setBackgroundColor('#000');
31        const loadingText = this.add.text(this.cameras.main.centerX, this.cameras.main.centerY - 50, "Load
32        fontSize: "32px",
33        color: "#ffcc00",
34        fontStyle: "bold",

```

Fuente. Elaboración propia

FIGURA 46

Pantalla de desarrollo juegos 2

```

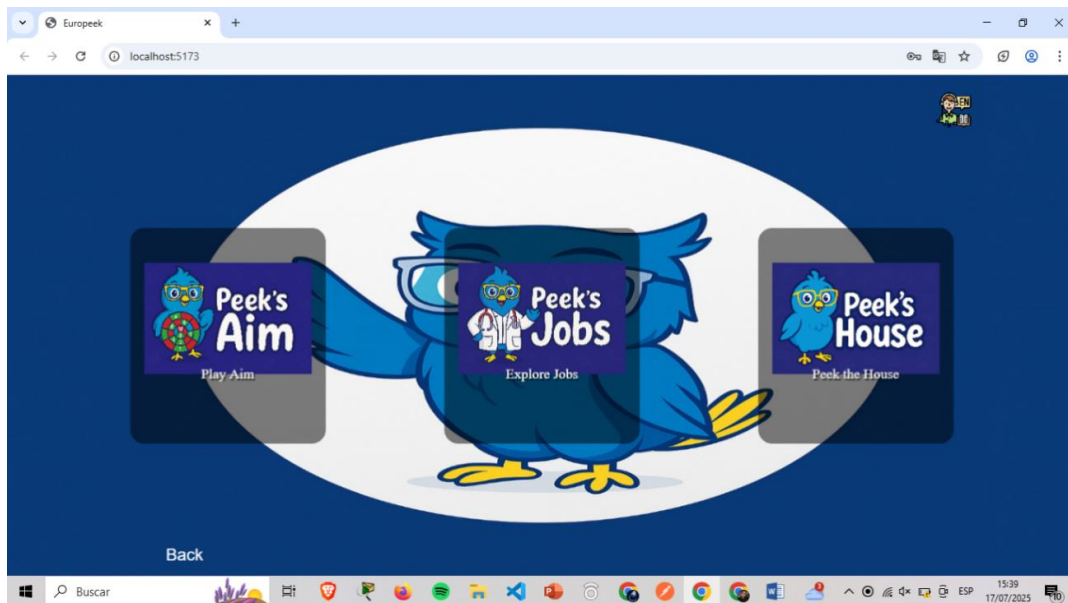
1 import Phaser from "phaser";
2 import { ScoreManager } from "../ScoreManager";
3
4 type Difficulty = 'easy' | 'medium' | 'hard';
5
6 interface Question {
7     question: string;
8     answer: string;
9     difficulty: Difficulty;
10 }
11
12 export class AimScene extends Phaser.Scene {
13     private score = 0;
14     private scoreText!: Phaser.GameObjects.Text;
15     private questionText!: Phaser.GameObjects.Text;
16     private inputContainer!: Phaser.GameObjects.DOMElement;
17     private currentQuestion: Question | null = null;
18     private questionActive = false;
19
20     private correctSound!: Phaser.Sound.BaseSound;
21     private wrongSound!: Phaser.Sound.BaseSound;
22     private spinSound!: Phaser.Sound.BaseSound;
23     private bgMusic!: Phaser.Sound.BaseSound;
24
25     private wheelContainer!: Phaser.GameObjects.Container;
26     private isSpinning = false;
27
28     private feedbackGroup!: Phaser.GameObjects.Group;
29
30     private loadingContainer!: Phaser.GameObjects.Container;
31

```

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 47**

Interface acceso a juegos



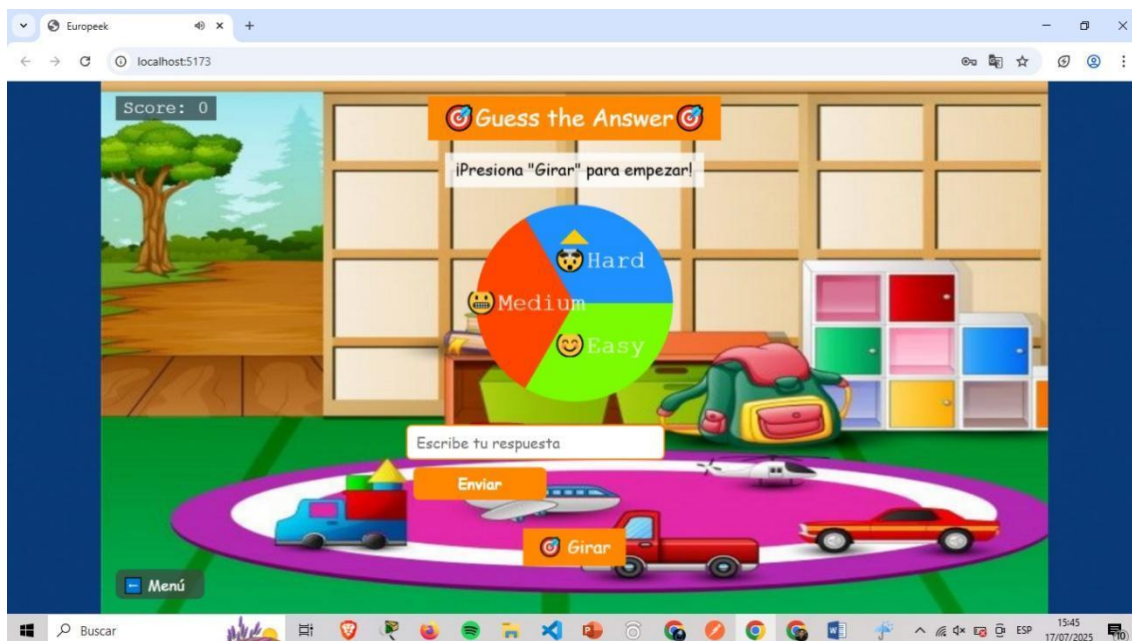
Fuente. Elaboración propia

**Funcionalidad de los Juegos**

El primer juego de Peek 's Aim consiste en una ruleta en donde se realizan preguntas de la más fácil a la más compleja y si responde correctamente le da puntajes al entrar al juego. Tiene sonido para que sea más entretenido.

**FIGURA 48**

Pantalla juegos 1

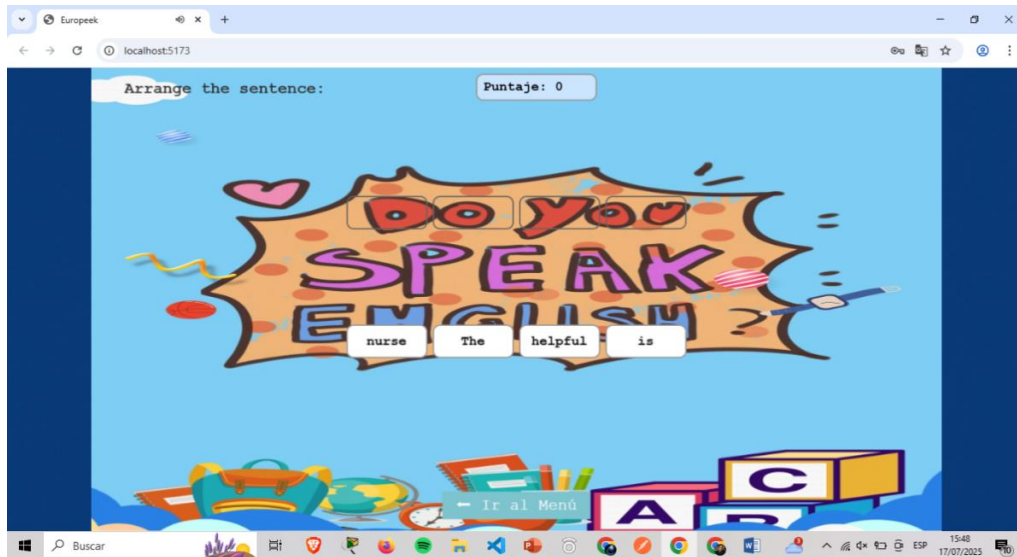


Fuente. Elaboración propia

El segundo juego Peek's Jobs consiste en gramática en donde tiene que armar la oración correctamente en este caso si la oración está mal nos da la oración correcta que debería estar también tiene sonido y deletrea cada una de las palabras al seleccionarla.

**FIGURA 49**

Pantalla juegos 2

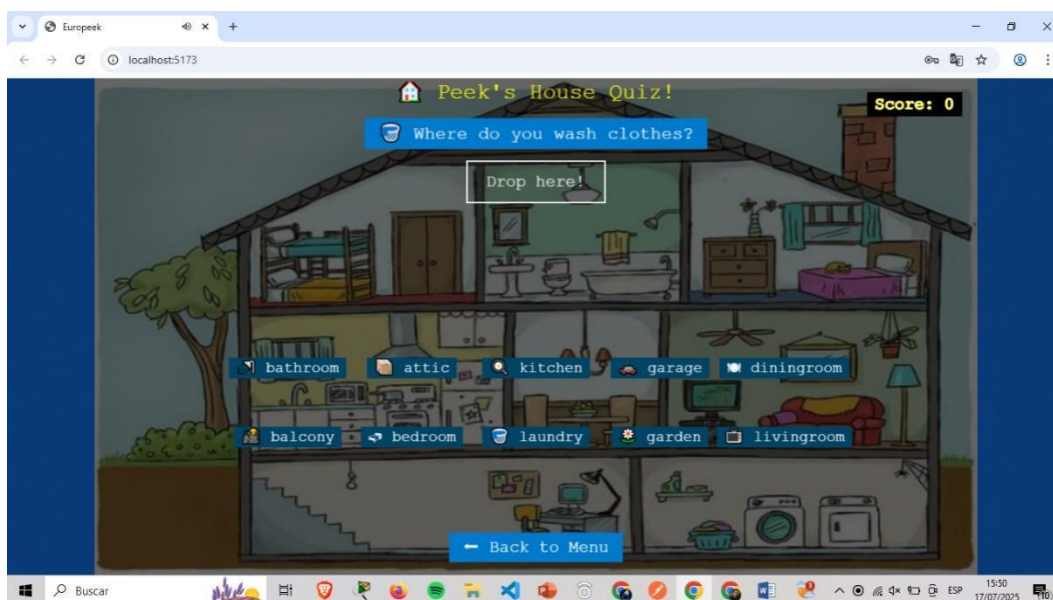


Fuente. Elaboración propia

Y el último Juego Peek's House consiste que le hace una pregunta de las partes de la casa y si responde correctamente genera puntajes en tiempo real y eso es en todos los juegos también nos dice cuando es correcto o incorrecto.

**FIGURA 50**

Pantalla juegos 3



Fuente. Elaboración propia

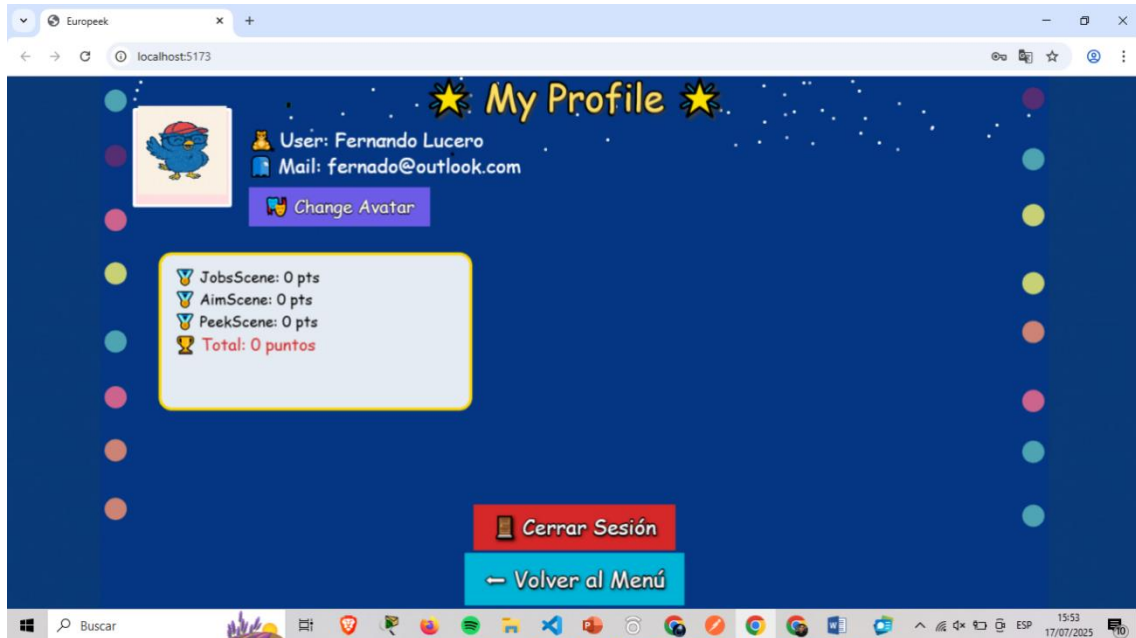
## Interfaz de Perfil de Usuario

Esta captura muestra la sección de "Perfil" de la plataforma web educativa. En esta interfaz, el usuario puede visualizar sus datos personales registrados, como nombre, correo (estudiante) y, en algunos casos, su puntaje en los juegos.

HTML y CSS: para estructurar y diseñar la vista de perfil.

### FIGURA 51

Pantalla perfil de usuario



Fuente. Elaboración propia

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

**FIGURA 52**

Cronograma 1

	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
<b>FASES Y ACTIVIDADES</b>					
Definición del problema y objetivos					
Revisión bibliográfica sobre juegos y aprendizaje de inglés					
Justificación, delimitación y marco teórico					
Diseño metodológico (tipo de investigación, técnicas, pob.					
<b>DISEÑO DEL SISTEMA</b>					
Diseño de requerimientos funcionales y no funcionales					
Bocetos UI/UX de la plataforma y estructura del flujo de jue-					
Elaboración de prototipo navegable					
<b>DESARROLLO DE LA PLATAFORMA</b>					
Configuración del backend (NestJS, autenticación, base de ta-					
Desarrollo del frontend interactivo con Phaser y Angular/React					
Integración del sistema de juegos educativos (AimScene, JobsScene, e tc.)					
Pruebas funcionales y de rendimiento					
Ajustes y correcciones según retroalimentación					
<b>DOCUMENTACIÓN Y PRUEBAS</b>					
Elaboración de capítulo de resultados y conclusiones					
Redacción y formato final del documento					

Fuente. Elaboración propia

## CONCLUSIONES

Durante la realización de la plataforma web de juegos para aprender inglés tuvo buenos resultados en su uso dentro de la escuela. Logrando un gran avance en el aprendizaje de los estudiantes, también motivando más interés por el idioma entre ellos.

La plataforma permitió que los alumnos aprendieran de un modo más fácil, aumentando la captación del saber sobre el idioma en distintos niveles del mismo, remarcando los métodos ágiles y fáciles, tanto para los estudiantes como para uso por parte de los profesores del tema; estos últimos siendo capacitados al mismo tiempo para su uso eficaz.

Durante el desarrollo de la plataforma, se hizo un estudio inicial sobre los juegos educativos disponibles en el mercado, y también sobre software que se encuentra en la web, lo cual nos ayudó a ver cómo se usan en el ámbito real y su uso en las aulas.

De igual forma con guía de los maestros del campo nos ayudaron con lo necesario para que este lugar fuera sencillo para ellos y el usuario y estos últimos tenían lo que necesitaban para usar en clase.

El diseño de la interfaz de la plataforma web se desarrolló de acuerdo a lineamientos establecidos y sobre todo teniendo en cuenta los aspectos más esenciales resaltando la facilidad de uso y el uso de una interfaz amigable, lo que resultó en una experiencia clara, efectiva y para los alumnos. Esto aseguró que la plataforma no solo se adhiera a los criterios técnicos, sino que también mantenga un enfoque guiado al alumno como docente.

Por último, se realizó la valoración y efectividad de la plataforma web, mediante ensayos preliminares con alumnos y de igual manera con los docentes, esto nos facilitó la verificación de su influencia en la materia del idioma inglés. Lo encontrado nos permitió mostrar un avance en el desempeño escolar y la motivación de los estudiantes en el aula, en donde evidenciamos que la plataforma web alcanza su objetivo educativo

## RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que se presentan a continuación derivan de los hallazgos de este estudio y buscan abordar problemas detectados, potenciar aspectos que requieren atención y definir acciones para futuras indagaciones y su implementación.

### A NIVEL INSTITUCIONAL

#### **Estimular la aceptación de nuevas tecnologías en la educación**

Las organizaciones educativas y de investigación necesitan promover la incorporación de tecnologías innovadoras, como el Internet de las Cosas, en iniciativas creativas, apoyando tanto su progreso como su uso en el sector comercial.

#### **Colaboración con la iniciativa privada**

La organización debería fomentar colaboraciones estratégicas con distintos tipos de entornos laborales para llevar a cabo y analizar iniciativas educativas que incorporen tecnologías en contextos reales, lo que aumentaría su viabilidad y pertinencia en el mercado.

#### **Programas de asistencia**

Se recomienda establecer iniciativas específicas que respalden la mejora y comercialización de plataformas como software educativo, permitiendo a los creadores obtener acceso a recursos, herramientas y orientación para optimizar el efecto de sus proyectos.

### A NIVEL TÉCNICO

#### **Mejora constante del sistema**

Llevar a cabo evaluaciones regulares y revisiones de comentarios para actualizar los contenidos en la plataforma, asegurando que no se quede atrás en relación a los avances tecnológicos y así ofrecer a los usuarios una experiencia placentera y sin inconvenientes.

#### **Capacitación constante**

Formar al personal docente, tanto a los miembros con experiencia en la institución como a los recién incorporados, para que puedan utilizar la plataforma en todos los niveles educativos y resolver cualquier inquietud que presenten los estudiantes respecto a los contenidos disponibles en ella.

### A NIVEL TEÓRICO

#### **Análisis en comparación con otras opciones**

Examinar y modernizar los contenidos que se encuentran en la plataforma, comparándolos con otras opciones disponibles en el mercado evaluando usabilidad y facilidad de acceso. Estrategia de enseñanza, comentarios y personalización del proceso educativo, ayuda visual, estimulación y comprensión del usuario en los temarios.

## ANEXOS

## ACTAS DE VALIDACION PARA ENCUESTAS

## FIGURA 53

## Acta de validación



**ACTA DE VALIDACIÓN**

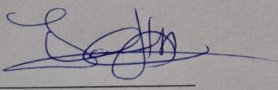
Yo, Janneth Deles, portador de la cédula de ciudadanía N.º 0106859432, en mi carácter de docente del Instituto de Idiomas Europeek, hago constar que he validado el instrumento para la recolección de datos del Proyecto de Titulación titulado:

**“PLATAFORMA WEB DE JUEGOS INTERACTIVOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS”**

realizado por el estudiante **Juan Carlos Jara Arevalo**, perteneciente a la carrera de Desarrollo de Software del Instituto Tecnológico Particular Sudamericano de Cuenca.

Hago constar que el cuestionario cumple con los criterios necesarios de claridad, pertinencia y coherencia, siendo un instrumento válido para el propósito de esta investigación.

En fe de lo cual, firmo la presente acta, a los 21 días del mes de junio del año 2025, en la ciudad de Cuenca, Ecuador.



**Firma del Docente Evaluador**

Nombre: Janneth Deles


C.I.: 0106859432

Fuente. Elaboración propia

## ENCUESTAS A ESTUDIANTES SOBRE EL USO DE LA PLATAFORMA WEB DE LOS JUEGOS INTERACTIVO

### FIGURA 54

Encuestas de estudiantes



**EUROPEEK**

**Encuesta a estudiantes del Instituto de Idiomas Europeek**

Reciba un cordial y afectuoso saludo, por medio del presente solicito de la manera más comedida su apoyo para completar la siguiente encuesta, como parte del Proyecto de Titulación con miras a la obtención de Tecnología en Desarrollo de Software del Instituto Tecnológico Particular Sudamericano de Cuzco.

Agradezco por su valiosa colaboración, en caso de requerir mayor información, puede solicitarla al correo [jjara@sudamericano.edu.ec](mailto:jjara@sudamericano.edu.ec)

**CONSENTIMIENTO INFORMADO.**

Manifiesto que me han informado sobre el objetivo de la encuesta, doy mi consentimiento para la utilización de estos datos pues conozco que esta información se usará con fines estrictamente investigativos.

Acepto  
 No Acepto

Edad:

Género:

Nivel de Inglés:

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 55**

## Encuestas de estudiantes 1

<p>1. ¿Te gustó usar la plataforma web?</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="radio"/> A) Sí, me gustó mucho</li><li><input type="radio"/> B) Más o menos</li><li><input type="radio"/> C) No me gustó</li></ul> <p>2. ¿Fue fácil usar la plataforma?</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="radio"/> A) Sí, fue muy fácil</li><li><input type="radio"/> B) Algo fácil</li><li><input type="radio"/> C) Difícil</li></ul> <p>3. ¿Cuál fue tu juego o actividad favorita?</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="radio"/> A) Juego 1</li><li><input type="radio"/> B) Juego 2</li><li><input type="radio"/> C) Juego 3</li></ul> <p>4. ¿Crees que aprendiste cosas nuevas con la plataforma?</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="radio"/> A) Sí, muchas cosas nuevas</li><li><input type="radio"/> B) Algunas cosas</li><li><input type="radio"/> C) No aprendí nada</li></ul> <p>5. ¿Qué fue lo que menos te gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="radio"/> A) Que sea difícil de usar</li><li><input type="radio"/> B) Que los juegos sean aburridos</li><li><input type="radio"/> C) Que no tenga dibujos o colores bonitos</li><li><input type="radio"/> D) Nada, me gustó todo</li></ul> <p>6. ¿Te gustaría usar la plataforma otra vez?</p>
--

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 56**

## Encuestas de estudiantes 2

A) Sí, me gustaría mucho

B) No sé

C) No, no quiero

7. ¿Qué te gustaría que tenga la plataforma en el futuro?

A) Más juegos divertidos

B) Más dibujos y colores

C) Que sea más fácil de usar

D) Que tenga premios o puntos

|

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 57**

## Encuestas a docentes

**Encuestas a Docentes del Instituto de Idiomas Europeek**

Reciba un cordial y afectuoso saludo, por medio del presente solicito de la manera más comedida su apoyo para completar la siguiente encuesta, como parte del Proyecto de Titulación con miras a la obtención de Tecnólogo en Desarrollo de Software del Instituto Tecnológico Particular Sudamericano de Cuenca.

Agradezco por su valiosa colaboración, en caso de requerir mayor información, puede solicitarla al correo [jjara@sudamericano.edu.ec](mailto:jjara@sudamericano.edu.ec)

1. CONSENTIMIENTO INFORMADO.

Manifiesto que me han informado sobre el objetivo de la encuesta, doy mi consentimiento para la utilización de estos datos pues conozco que esta información se usará con fines estrictamente investigativos.

Marca solo un óvalo.

Acepto

No Acepto

2. 1. ¿Cuánto tiempo lleva enseñando inglés a niños?

Marca solo un óvalo.

Aún no he trabajado con niños

Menos de 1 año

Entre 1 y 3 años

Entre 4 y 6 años

Más de 6 años

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 58**

## Encuestas a docentes 1

3. **2. En su experiencia, ¿Qué situaciones o retos se le han presentado al enseñar inglés a niños? (Puede elegir varias)**

*Marca solo un óvalo.*

Les cuesta mantener la atención

Se desmotivan fácilmente

Hay mucha diferencia en los niveles de aprendizaje

Es difícil mantener la disciplina

Poca participación familiar

Falta de materiales adecuados

Otro: \_\_\_\_\_

4. **3. Desde su punto de vista, ¿Qué conocimientos considera que los niños deben dominar en los niveles A1 y A2? (Seleccione los que crea más importantes)**

*Marca solo un óvalo.*

Palabras y frases básicas

Entender instrucciones simples

Pronunciar correctamente

Usar expresiones comunes

Conocer algo de gramática

Leer textos cortos

Escribir oraciones sencillas

Otro: \_\_\_\_\_

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 59**

## Encuestas a docentes 2

5. 4. ¿Qué aspectos del idioma suelen causar más dificultad a los niños? (Puede seleccionar varios)

Marca solo un óvalo.

Gramática

Vocabulario

Escuchar y entender

Pronunciación

Lectura

Escritura

Otro: \_\_\_\_\_

6. 5. ¿Con qué frecuencia nota que sus estudiantes se distraen o pierden la concentración en clase?

Marca solo un óvalo.

Casi siempre

A menudo

Algunas veces

Rara vez

Nunca

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 60**

## Encuestas a docentes 3

7. **6. ¿Qué estrategias o recursos suele usar para mantener la atención e interés de los niños? (Puede elegir varios)**

*Marca solo un óvalo.*

Canciones o rimas

Juegos o dinámicas

Videos o animaciones

Cuentos o historias

Trabajo en grupo

Tecnología (apps, plataformas)

Actividades creativas o manuales

Otro: \_\_\_\_\_

8. **7. ¿Qué tipo de actividades suele usar para que los niños participen de forma activa en sus clases? (Puede elegir varias)**

*Marca solo un óvalo.*

Juegos de roles o dramatizaciones

Concursos o desafíos

Actividades con premios o puntos

Dinámicas en equipo

Juegos interactivos o digitales

Otro: \_\_\_\_\_

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 61**

## Encuestas a docentes 4

9. **8. ¿Con qué frecuencia incluye juegos interactivos o digitales en sus clases de inglés?**

*Marca solo un óvalo.*

En casi todas las clases

Una vez por semana

Algunas veces al mes

Dinámicas en equipo

Muy raramente

Nunca

10. **9. ¿Qué recursos o métodos ha probado para que la enseñanza del inglés sea más atractiva y efectiva? (Puede elegir varios)**

*Marca solo un óvalo.*

Tarjetas ilustradas (flashcards)

Libros con ilustraciones

Aplicaciones educativas

Juegos interactivos o digitales

Proyectos creativos

Evaluaciones con dinámicas

Otro: \_\_\_\_\_

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 62**

## Encuestas a docentes 5

11. **10. ¿Cómo valora el efecto que tienen los juegos en el aprendizaje del inglés en niños?**

*Marca solo un óvalo.*

Muy positivo

Bastante positivo

Neutro

Poco positivo

Negativo

12. **11. ¿Qué ventajas cree que tienen los juegos interactivos frente a otras formas de enseñar? (Puede elegir varias)**

*Marca solo un óvalo.*

Aumentan la motivación

Logran mayor participación

Mejoran la convivencia y el trabajo en equipo

Ayudan a que los niños aprendan sin presión

Favorecen la memorización

Estimulan la creatividad

Otro: \_\_\_\_\_

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 63**

## Encuestas a docentes 6

13. **12. ¿En qué aspectos ha notado mejoras al usar juegos interactivos en sus clases? (Puede elegir varias)**

*Marca solo un óvalo.*

Más motivación

Mejores relaciones sociales

Mayor seguridad en sí mismos

Imagen personal más positiva

Más concentración

Mejor comprensión del contenido

Otro: \_\_\_\_\_

14. **13. ¿Ha encontrado alguna dificultad al usar juegos interactivos en clase? (Puede elegir varias)**

*Marca solo un óvalo.*

Falta de tiempo en el horario

No siempre hay recursos suficientes

No todos los temas se adaptan bien a los juegos

No tengo formación en el uso de juegos

A veces cuesta mantener el orden

Algunos padres o directivos no los valoran

Otro: \_\_\_\_\_

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 64**

## Encuestas a alumnos

**Encuesta a estudiantes del Instituto de Idiomas Europeek**

Reciba un cordial y afectuoso saludo, por medio del presente solicito de la manera más comedida su apoyo para completar la siguiente encuesta, como parte del Proyecto de Titulación con miras a la obtención de Tecnólogo en Desarrollo de Software del Instituto Tecnológico Particular Sudamericano de Cuenca.

Agradezco por su valiosa colaboración, en caso de requerir mayor información, puede solicitarla al correo [jcjara@sudamericano.edu.ec](mailto:jcjara@sudamericano.edu.ec)

1. CONSENTIMIENTO INFORMADO.

Manifiesto que me han informado sobre el objetivo de la encuesta, doy mi consentimiento para la utilización de estos datos pues conozco que esta información se usará con fines estrictamente investigativos.

Marca solo un óvalo.

Acepto

No Acepto

2. Edad

\_\_\_\_\_

3. Genero

\_\_\_\_\_

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 65**

## Encuestas a alumnos 1

4. Nivel del inglés

\_\_\_\_\_

5. ¿Te gusta aprender inglés como idioma nuevo?

*Selecciona todos los que correspondan.*

Sí

No

6. ¿Qué parte del inglés te parece más difícil de aprender?

*Selecciona todos los que correspondan.*

Las reglas de gramática

Las palabras nuevas

Hablar inglés

7. ¿Qué tan entretenidos te parecen los juegos educativos?

*Selecciona todos los que correspondan.*

Son súper divertidos

Son poco divertidos

Están bien

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 66**

## Encuestas a alumnos 2

8. **¿Te agrada jugar mientras aprendes inglés?**

*Selecciona todos los que correspondan.*

Si me encanta

A veces está bien

Prefiero hacer otras actividades

9. **¿Con qué frecuencia usas juegos en tus clases de inglés?**

*Selecciona todos los que correspondan.*

En todas las clases

Algunas veces

Muy pocas veces

Nunca

10. **¿Te gustaría que en las clases de inglés usaran más juegos educativos?**

*Selecciona todos los que correspondan.*

Si me gustaría mucho

Talvez

No me interesa

---

Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 67**

Aplicación de encuestas



Fuente. Elaboración propia

**FIGURA 68**

Aplicación de encuestas 1



Fuente. Elaboración propia

## REFERENCIAS

- Andrews, S. (2020). Language teacher cognition: Key themes and future directions. *Language Teaching Research*, 24(3), 257–275. <https://doi.org/10.1177/1362168820913978>
- Casas Ricardo. (2021). Sistemas y tecnologías de la información. <https://sisytecdelainformacion.blogspot.com/2017/06/software-segun-autores.html>
- Cárdenas, A. J., & Álvarez, N. (2017). Implementación del prototipo de un videojuego interactivo para reforzar el aprendizaje del inglés en niños de 3 a 5 años [Trabajo de grado, Universidad de San Buenaventura]. Repositorio Institucional de la Universidad de San Buenaventura. <http://hdl.handle.net/10819/4755>
- Carrasco, & Montenegro. (2023). Juegos serios para la difusión del patrimonio en Cuenca: Sistematización de información y factibilidad. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/items/cc58d73e-8475-4fc6-92c9-34a3b6e8ba60>
- Correia, J. B., et al. (2022). Diferença no desempenho receptivo-expressivo em crianças bilíngues. ResearchGate.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- EF EPI. (s/f). <https://www.ef.com/wwen/epi/> (Recuperado el 1 de mayo de 2025)
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

- Gee, J. P. (2008). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2a ed.). Palgrave Macmillan.
- González Zúñiga, R. V., & Córdova Jumbo, K. P. (2018). Using games to improve vocabulary acquisition with students of 2nd year of basic education at 'Carlos Burneo Arias' school. Academic year 2013–2014 [Trabajo de grado, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/14225>
- González, L., & Martínez, P. (2018). Motivación y aprendizaje del inglés en niños: Un enfoque lúdico. *Revista Iberoamericana de Educación*, 76(1), 85–102.
- Gómez Hernández, E., & Medina Vidal, F. (2015). Estrategias de aprendizaje basadas en entornos virtuales en educación secundaria. *Etic@net*, 15(2), 1–20. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v15i2.11948>
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of games-based learning environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23–38. <https://doi.org/10.1080/15391523.2007.10782494>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos. (s/f). <https://www.ecuadorencifras.gob.ec> (Recuperado el 1 de mayo de 2025)
- Jiménez, M., & Soto, R. (2019). Dificultades en el aprendizaje del inglés en niños hispanohablantes. *Revista de Lingüística Aplicada*, 17(2), 45–58.
- Junco, R. (2012). The relationship between frequency of Facebook use, participation in Facebook activities, and student engagement. *Computers & Education*, 58(1), 162–171.
- Matos, F. G. D., & Crystal, D. (1997). English as a global language. *TESOL Quarterly*, 31(4), 807. <https://doi.org/10.2307/3587765>

- McClelland, M. M., Tominey, S. L., Schmitt, S. A., & Duncan, R. (2023). Inattentive behavior in early childhood and academic outcomes: A longitudinal study. *Journal of School Psychology, 97*, 104–117. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2023.01.006>
- Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC). (2020). Informe nacional sobre la enseñanza del idioma inglés en instituciones educativas. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Informe-RC-2019-PC.pdf>
- Moreno, A., & Arce, J. (2021). Aplicación de una plataforma digital de juegos educativos para mejorar la pronunciación, vocabulario y confianza en el uso del inglés en estudiantes de educación básica superior [Trabajo de grado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/30439>
- Ortega, J., & Cabrera, M. (2022). Implementación de herramientas interactivas en el aula de inglés: Estudio de caso en instituciones educativas de Cuenca, Ecuador. *Revista de Educación y Tecnología, 10*(2), 45–60. <https://doi.org/10.1234/retec.2022.102.45>
- Otero Brabo, M. de L. (1998). Enfoques y métodos en la enseñanza de lenguas en un precursor hacia la competencia comunicativa. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=10757>
- Perea Romero, R., & Despaigne Negret, O. (2021). Bilingüismo. Importancia de que los niños dominen la segunda lengua. *Boletín SIED*. <https://revista.sied.mdp.edu.ar/index.php/boletin/article/view/52>
- Piaget. (1975). Esquemas cognitivos, asimilación y acomodación. [https://www.terapiacognitiva.mx/pdf\\_files/psicologacognitiva/clase6/Piaget%20Asimilacion%20y%20Acomodacion.pdf](https://www.terapiacognitiva.mx/pdf_files/psicologacognitiva/clase6/Piaget%20Asimilacion%20y%20Acomodacion.pdf)
- Pineda, D. (2020). Evaluación del nivel de inglés en estudiantes de educación básica en América Latina. *Revista Latinoamericana de Lenguas Extranjeras, 12*(2), 45–60.

- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.  
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Raffino, Equipo editorial, Etecé. (2025, enero 3). Página web. Enciclopedia Concepto.  
<https://concepto.de/pagina-web/>
- Reinhardt, J., & Sykes, J. (2012). Conceptualizing digital game-mediated L2 learning and pedagogy: Game-enhanced and game-based research and practice. En H. Reinders (Ed.), *Digital games in language learning and teaching* (pp. 32–49). Palgrave Macmillan.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). The nature of approaches and methods in language teaching. En *Approaches and Methods in Language Teaching* (pp. 18–35). Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Rosado Rosado, M. P., Quiroz Vera, L. G., Andrade Párraga, M. E., & Yumisaca Sagñay, L. H. (2023). Herramientas TIC de gamificación para fomentar el interés de los estudiantes en el aprendizaje. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(40), 1199–1212.  
<https://doi.org/10.46652/rgn.v9i40.1199>
- Sánchez, A., Martínez, J., & Moreno, R. (2019). El uso de juegos interactivos como estrategia didáctica en el aula. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(1), 1–15.  
<https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e01.1871>
- Sánchez Ortiz, M. (2014). *La enseñanza de la lengua española: enfoques y métodos*. Editorial Académica Española.

- Santoveña, S. (2002). Metodología didáctica en plataformas virtuales de aprendizaje. <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero3/Articulos/Metodologia%20didactica.pdf>
- Sanmugam, M., Abdullah, N., & Harun, J. (2019). Integrating educational games in classroom instruction: Teachers' perspectives. *Journal of Education and Learning*, 13(1), 104–113. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v13i1.11715>
- SENESCYT (Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación). (s/f). Informe sobre formación docente y uso de recursos tecnológicos en el sistema educativo ecuatoriano.
- Stripe. (2025). Explicación de las plataformas digitales. <https://stripe.com/es/resources/more/what-is-a-digital-platform-japan#explicacion-de-las-plataformas-digitales>
- Unesco. (s/f). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373717> (Recuperado el 1 de mayo de 2025)
- Vega Iza, M. A. (2013). La enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas. *Polo del Conocimiento*, 1(1), 1–12. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4138>
- Villacís Calvache, F. D. (2022). Video games and English vocabulary learning [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34595>
- Walczak, A. (2015, diciembre 11). Is there a gender divide in English language performance? Cambridge Assessment English.
- Zabalza, M. A. (2007). *Didáctica general: Una guía para la intervención docente*. Narcea Editores.