

Anexo 2. Formato de asentimiento informado**Asentimiento informado, según criterios del CEBIC**

Instrumentos: diario de campo y cuestionarios.

1. Objetivo y contextualización del proyecto:

El proyecto tiene como objetivo, Implementar la gamificación como propuesta didáctica para favorecer la motivación en el aprendizaje del idioma inglés. Este proyecto se desarrollará en la Institución Educativa Gimnasio San Ángel, Bogotá, a estudiantes de grado sexto, quienes se sienten desmotivados a la hora de aprender inglés.

2. Criterios de participación de agentes del proceso educativo:

Para el proceso de recolección de la información, se extiende la invitación si usted como estudiante está de acuerdo, para participar mediante un espacio de sesiones de observación no participante.

3. Riesgos físicos, psicológicos:

Se aclara que este proyecto NO implica riesgos para la salud física, psicológica y comunitaria.

4. Beneficios de los participantes:

- (a) Este proyecto beneficiará tanto a estudiantes como a docentes interesados en utilizar la herramienta gamificada para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.
- (b) Su participación se reflejará como una contribución al fortalecimiento del conocimiento pedagógico e investigativo, teniendo en cuenta que aportará nuevas perspectivas, estrategias innovadoras y herramientas prácticas para la enseñanza, facilitando el desarrollo de un enfoque educativo más efectivo y adaptado a las necesidades actuales.
- (c) La recolección de la información facilitará la identificación de áreas de mejora, beneficiará el desarrollo de estrategias pedagógicas más efectivas y permitirá la toma de decisiones informadas para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- (d) El proyecto mejorará el rendimiento académico, motivará la participación estudiantil y fortalecerá las habilidades comunicativas en inglés mediante el uso de herramientas gamificadas. Además, promoverá el desarrollo de competencias digitales y facilitará la personalización del aprendizaje, beneficiando tanto a estudiantes como a docentes con metodologías innovadoras.

5. Aclaraciones:

- El desarrollo del proyecto no implica ningún gasto para la recolección de la información de los participantes.
- Las inquietudes o preguntas del proyecto y la participación para la recolección de la información pueden aclararse con los integrantes del grupo investigador, para lo cual, puede contactar a:

Angie Yuliana Rodríguez García
Ayrodriuezg@usantotomas.edu.co
Cel 3016142919

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

Leidy Tatiana Martínez
leidymartinez1@usantotomas.edu.co
Cel 3159270916

Andrés Felipe Echeverri Patiño
andresecheverri@usantotomas.edu.co
Cel 3196580281

Deybi Fabian Mejía Uribe
Deybimejia@usantomas.edu.co
Cel 3143641723

Leonel Alexander Charfuelan Oliva
Leonelcharfuelan@usantotomas.edu.co
Cel 3135579258

- Los participantes pueden optar por no brindar información o no participar en el proyecto, si así lo consideran; también, pueden retirar su participación y solicitar al grupo investigador no incluir los datos o la información compartida.
- **Sobre testigos:** Para la recolección de la información no se requiere estrictamente testigos, específicamente para el formato de recolección en forma escrita. *Si usted como participante así lo considera, se puede tener un testigo durante el proceso de recolección de la información.*
- **Previamente, se informará** sobre las características del proyecto y las preguntas que orientan la recolección de la información. Usted como participante, puede tener acceso a la información correspondiente al proyecto, así como puede solicitar aclaraciones o ampliación del mismo.

6. Aspectos de confidencialidad de la información:

- a) Se hará uso anónimo del nombre de los participantes, sus datos de contacto, a través de seudónimos y/o una codificación, al momento de analizar la información.
- b) Los resultados del proyecto serán divulgados, según el desarrollo y consolidación del proyecto. Para tal fin, se dará cumplimiento al tratamiento ético y confidencial de la información personal de los participantes, tal como se expresa en este numeral, tanto en el proyecto, sus resultados y productos derivados del mismo.
- c) La información que concierne al proyecto será divulgada según los informes y los productos derivados del mismo, toda vez que, serán susceptibles de ser presentados en eventos científicos; se proyecta generar un manuscrito que pueda ser sometido a un Journals o revistas relacionadas con la temática y el objetivo de la investigación.
- d) En tanto que el proyecto se desarrolla en el contexto de la Universidad Santo Tomás, los resultados del proyecto estarán igualmente, visibles en el Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación, CRAI.
- e) La devolución de la información será compartida con acceso local y global, una vez el documento esté disponible en el Centro de Recursos del Aprendizaje y la Investigación -

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

CRAI de la USTA y/o en fuentes de divulgación del proyecto, según los productos derivados del mismo. Se reitera el tratamiento confidencial de la información de los participantes.