

#### Anexo 4. Instrumentos.

##### a. Cuestionario previo a Experiencia

**Objetivo:** Saber cómo te sientes frente al uso de una aplicación con juegos para aprender inglés, antes de comenzar a usarla.

**Instrucciones:** Aquí verás algunas preguntas sobre tu experiencia con las clases de inglés y sobre la idea de usar una aplicación con juegos para aprender. Por favor, responde cada una, eligiendo un número del 1 al 5, donde 1 significa "no estoy de acuerdo" y 5 significa "estoy totalmente de acuerdo".

Pregunta	Calificación (Marca con una X el número en la escala que consideres)				
	1	2	3	4	5
¿Me gusta o no estudiar el inglés?					
¿Las clases de inglés me resultan interesantes?					
¿Prefiero actividades tradicionales (ejercicios escritos, lecturas) para aprender inglés?					
¿Prefiero actividades que involucren juegos digitales (en el teléfono, en internet, en la Tablet, etc.)?					
¿Considero que el uso de juegos o actividades lúdicas puede mejorar mi interés y/o disposición?					

##### b. Cuestionario Posterior a Experiencia

**Objetivo:** valorar cómo te sientes al usar juegos en las clases de inglés para conocer tus emociones y descubrir maneras de motivarte mejor.

**Instrucciones:** Aquí encontrarás preguntas sobre cómo te fue usando la aplicación con juegos para aprender inglés. Por favor, responde cada una eligiendo un número del 1 al 5, donde 1 significa "no estoy de acuerdo" y 5 significa "estoy totalmente de acuerdo".

[Leidymartinez1@usantotomas.edu.co](mailto:Leidymartinez1@usantotomas.edu.co), [Angieyrodriguez@usantotomas.edu.co](mailto:Angieyrodriguez@usantotomas.edu.co),  
[andresecheverri@usantotomas.edu.co](mailto:andresecheverri@usantotomas.edu.co), [deybimejia@usantotomas.edu.co](mailto:deybimejia@usantotomas.edu.co),  
[leonelcharfuelan@usantotomas.edu.co](mailto:leonelcharfuelan@usantotomas.edu.co).

Fecha de entrega: 02 de octubre de 2024

## LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

Pregunta	Calificación (Marca con una <b>X</b> el número en la escala que consideres)				
	1	2	3	4	5
¿Después de las actividades con juegos, me siento más interesado para aprender inglés?					
¿Las actividades con juegos hicieron las clases más interesantes y mejoraron mis habilidades en inglés?					
¿Participé más activamente en clase gracias a las actividades con juegos?					
¿Aprendo de mejor manera con las actividades que incluyen juegos?					
¿Las actividades con juegos me ayudaron a despertar mi interés frente al aprendizaje del inglés?					

### Orientaciones para el diligenciamiento de Diario de Campo durante la observación en Clases de Inglés con Actividades Gamificadas

#### 1. Datos Generales

- Fecha de la observación:
- Hora de inicio y finalización de la clase:
- Nombre del docente:
- Número de estudiantes:

#### 2. Descripción del Contexto Inicial

- **Ambiente de clase:** Descripción breve del entorno físico o virtual, disposición del aula, clima emocional.
- **Estado anímico general de los estudiantes:** Cómo llegan a la clase, si parecen motivados, distraídos, cansados, etc.

#### 3. Descripción de las Actividades Gamificadas

- **Tipo de actividad:** (Tipo de actividad gamificada que va a implementar.)
- **Tema de aprendizaje gamificado:** (Relación con el aprendizaje del inglés)
- **Duración de la actividad:** Tiempo dedicado a la actividad.

#### 4. Dinámicas de Participación

## LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

- **Preguntas orientadoras:**
  - ¿Cómo se distribuyen los estudiantes durante la actividad? (individual, en grupos, en parejas).
  - ¿Cuántos estudiantes participaron activamente en la actividad?
  - ¿Cómo fue la interacción entre los estudiantes durante la actividad? (Colaboración, competencia, aislamiento).
  - ¿Cuáles fueron las reacciones de los estudiantes al iniciar la actividad gamificada? (Entusiasmo, resistencia, interés, desinterés).

### 5. Comportamiento de los Estudiantes

- **Preguntas orientadoras:**
  - ¿Qué comportamientos observaste durante la actividad gamificada? (atención, distracción, compromiso, frustración).
  - ¿Qué tipos de interacción fueron más comunes durante la actividad? (Ej.: interacción entre estudiantes, con el docente, o con la tecnología).
  - ¿Cómo reaccionaron los estudiantes ante los desafíos o problemas dentro de la actividad gamificada?

### 6. Motivación

- **Indicadores observables:**
  - **Nivel de entusiasmo:** ¿Cuántos estudiantes mostraron entusiasmo al realizar las actividades gamificadas?
  - **Persistencia ante el reto:** ¿Qué acciones tomaron cuando se encontraron con dificultades?
  - **Reacciones emocionales:** ¿Se observaron sonrisas, expresiones de frustración, comentarios motivadores entre ellos?
- **Preguntas orientadoras:**
  - ¿Cómo varió la motivación de los estudiantes durante la actividad? (De mayor a menor, o viceversa).
  - ¿Hubo alguna diferencia en la motivación de los estudiantes antes y después de la actividad gamificada?

### 7. Intervenciones del Docente

- **Preguntas orientadoras:**
  - ¿Qué tipo de indicaciones dio el docente para la actividad gamificada?
  - ¿Intervino el docente durante la actividad para motivar o regular el comportamiento de los estudiantes?
  - ¿Cómo apoyó o facilitó el docente la dinámica de la actividad?

### 8. Reflexión y conclusiones

- **Interpretación de lo observado:** Reflexiones personales sobre cómo la actividad gamificada influyó en el comportamiento, participación y motivación de los estudiantes.
- **Aspectos positivos observados:** Identificar lo que funcionó bien en la dinámica de la clase.

## LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

- **Retos observados:** Describir las dificultades que enfrentaron los estudiantes y el docente en el desarrollo de la actividad gamificada.
- **Sugerencias para mejorar la experiencia:** Propuestas para futuras sesiones de enseñanza-aprendizaje con gamificación.
- **Síntesis del comportamiento y motivación:** Resumen de los comportamientos más destacados y los niveles de motivación observados.
- **Impacto de la gamificación en el aprendizaje:** Reflexión sobre cómo las actividades gamificadas parecen estar afectando el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

### Diario de campo - formato de observación

#### Proyecto: *LevelLingo*: potenciando el aprendizaje del inglés con gamificación

**Objetivo general:** Observar y registrar de manera sistemática las dinámicas de **participación, actitudes y motivación** de los estudiantes durante actividades gamificadas en clases de inglés en los grados 7 de la Institución Educativa Gimnasio San Ángel, con el fin de analizar el impacto de estas estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma.

#### Objetivos específicos:

- **Analizar los niveles de participación y actitudes de los estudiantes** en actividades gamificadas de enseñanza del inglés, identificando los patrones de interacción y las dinámicas grupales que surgen durante las sesiones.
- **Identificar los factores motivacionales** que influyen en la actitud de los estudiantes hacia las actividades gamificadas, evaluando la relación entre el diseño de las actividades, el entorno de aprendizaje y el interés mostrado por los estudiantes.

<b>DATOS GENERALES</b>	
<b>Fecha</b>	
<b>Hora de inicio y finalización de la clase:</b>	
<b>Docente</b>	
<b>Número de estudiantes</b>	
<b>DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO INICIAL</b>	

<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES GAMIFICADAS</b>	
Tipo de actividad	
Objetivo de la actividad	
Duración de la actividad	
<b>DINÁMICAS DE PARTICIPACIÓN</b>	
<b>COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES</b>	
<b>MOTIVACIÓN</b>	
<b>INTERVENCIONES DEL DOCENTE</b>	
<b>REFLEXIÓN Y CONCLUSIÓN</b>	

- c. Cuestionario de experiencia de usuario sobre la aplicación basada en juegos para el aprendizaje del inglés.

## LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

**Objetivo:** Evaluar la experiencia de los estudiantes con una aplicación basada en juegos para el aprendizaje del inglés, considerando su usabilidad, facilidad y satisfacción general.

**Instrucciones:** A continuación, encontrarás una serie de preguntas sobre tu experiencia personal utilizando la aplicación basada en juegos para aprender inglés. Por favor, responde a cada una de ellas calificando en escala de 1 a 5, donde 1 es “muy insatisfecho” y 5 “muy satisfecho”.

Pregunta	Calificación (Marca con una X el número en la escala que consideres)					Observaciones
	1	2	3	4	5	
¿Qué tan fácil fue para ti comenzar a usar la aplicación por primera vez?						
¿La navegación dentro de la aplicación te resultó clara y comprensible?						
¿Tuviste dificultades técnicas al utilizar la aplicación (problemas de conexión, errores, etc.)?						
¿Consideras que la aplicación tiene un diseño atractivo y agradable para el usuario?						
¿La velocidad de respuesta de la aplicación fue adecuada?						
¿Qué tan útiles te parecieron las funciones de la aplicación para aprender inglés (por ejemplo, juegos, retos, retroalimentación instantánea)?						
¿Consideras que las recompensas o logros que ofrece la aplicación te motivaron a continuar utilizando la aplicación?						
¿Cómo calificarías la personalización de la aplicación (ajuste del nivel de dificultad, contenido adaptado a tus necesidades)?						