



**Facultad de Educación
e Idiomas** UNAN-MANAGUA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

INTEGRANTES

Gabriel Isaí Hernández Flores
Alex Francisco Barrio González
Kathia María López
Orlando Josué Gutiérrez Martínez

“A LIBERTAD POR LA UNIVERSIDAD”

Contenido

OBJETIVOS	1
Objetivos específicos:	1
Justificación	2
Contexto del videojuego educativo	3
Evaluación de los aprendizajes en el videojuego	6
Diseños de mapas	8
Aspectos educativos del videojuego	8
Planeamiento didáctico	9
Plan de clases	10
Prueba objetiva y subjetiva	11
Conclusiones	13
Recomendaciones	14
Lecciones aprendidas	14
Anexos	15

OBJETIVOS

Objetivo general:

Diseñar una propuesta de integración de las TIC bajo el enfoque de gamificación para la asignatura de Inglés en la unidad III Home Projects, del contenido Going to.

Objetivos específicos:

Diseñar un videojuego que integre diferentes niveles de dificultad y desafíos progresivos para ayudar a los estudiantes de sexto grado a mejorar su gramática y vocabulario. El juego incluirá elementos visuales como terrenos, personajes, mapas, animaciones y fondos, con el objetivo de hacerlo visualmente atractivo para los estudiantes.

Desarrollar un videojuego educativo como herramienta de apoyo para la unidad III, "Home Projects", de la asignatura de inglés, enfocado en el contenido gramatical "Going to".

Diseñar una planificación didáctica que integre un videojuego educativo como herramienta de apoyo en la asignatura de inglés, enfocada en mejorar la gramática y el vocabulario de la unidad "Proyectos en Casa".

Resumen

Justificación

El proyecto de gamificación para la enseñanza del inglés es sumamente relevante y necesario en el contexto educativo actual. La gamificación ofrece una manera atractiva e innovadora de abordar la enseñanza de inglés, especialmente en un entorno donde la motivación y el compromiso de los estudiantes son fundamentales para el éxito académico. El proyecto implica el desarrollo de un videojuego educativo en 2D como una herramienta de apoyo para la asignatura de inglés dirigida a estudiantes de sexto grado. Este videojuego está diseñado para abordar las dificultades que enfrentan los estudiantes al formar oraciones utilizando el vocabulario y la estructura gramatical "going to" en inglés, específicamente relacionadas con la unidad III "Home Projects".

Algunos de los problemas identificados incluyen la falta de práctica en situaciones de comunicación dentro del aula, lo que limita las oportunidades de los estudiantes para aplicar y consolidar sus conocimientos lingüísticos. Además, la exposición limitada a ejemplos de "going to" puede dificultar aún más la comprensión y el uso adecuado de esta estructura gramatical por parte de los estudiantes, la falta de motivación o interés entre los estudiantes de sexto grado puede influir en la participación activa en actividades de aprendizaje y práctica relacionadas con "going to".

Por lo tanto, el desarrollo de este videojuego educativo tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes una herramienta interactiva y atractiva que les permita practicar de manera autónoma la formación de oraciones con "going to" mientras exploran el contenido temático de la unidad III "Home Projects". Mediante el uso de escenarios y desafíos relacionados con situaciones cotidianas, el videojuego busca fomentar la participación activa de los estudiantes, mejorar su comprensión de la estructura gramatical y, al mismo tiempo, aumentar su motivación y compromiso con el aprendizaje del inglés.

El proyecto consiste en el desarrollo de un videojuego educativo de plataformas 2D centrado en la enseñanza del uso de "going to" para expresar planes futuros en inglés. Este enfoque innovador no solo aprovecha el poder del aprendizaje interactivo.

El diseño del juego ofrece una experiencia estructurada con tres niveles de dificultad progresiva, lo cual es ideal para adaptarse al ritmo de aprendizaje de cada jugador. La inclusión de diversos desafíos interactivos en cada nivel no solo mantiene el interés del jugador, sino que también asegura una práctica intensiva de la estructura gramatical objetivo.

El proyecto está dirigido a maestros y estudiantes, ofreciendo beneficios tanto para los educadores como para los aprendices. Los maestros se beneficiarán al tener una herramienta innovadora para reforzar inglés de manera más efectiva, mientras que los estudiantes encontrarán una forma más interesante y motivadora de aprender. El proyecto contribuye directamente al cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, que busca promover la educación de calidad. Al emplear la gamificación, proporciona retroalimentación inmediata y adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes, fomentando así una mejora continua en el aprendizaje del inglés.

Además, se alinea con el del Plan Nacional de Lucha contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano 2022-2026 el cual es desarrollo de habilidades lingüísticas. La gamificación en la educación no solo ofrece una metodología innovadora, sino que también despierta un mayor interés y compromiso por parte de los estudiantes. Al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido, se fomenta una participación y un ambiente propicio para el crecimiento académico.

Además, la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) mediante la gamificación no solo moderniza los métodos de enseñanza, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado. Esta combinación de elementos no solo mejora la calidad educativa, sino que también garantiza que los estudiantes adquieran habilidades relevantes para su futuro personal y profesional.

Contexto del videojuego educativo

El videojuego educativo que presentamos está diseñado para complementar la enseñanza de la asignatura de inglés, específicamente la unidad 3 titulada "Proyectos en Casa", centrada

en el contenido de "Going to". Su objetivo principal es reforzar los conocimientos adquiridos en clase, facilitando el aprendizaje del vocabulario relacionado con los proyectos domésticos y la construcción de oraciones utilizando la estructura "going to". Todo ello se logra integrando la mecánica propia de los videojuegos con actividades interactivas de arrastre y completar.

En cuanto al contexto del juego, este se ambienta en un mundo medieval donde se libra una guerra entre el reino de Rothenburg y el imperio del mago esqueleto, quien busca crear la fórmula definitiva para una aleación perfecta de magia oscura y metales. El protagonista, Cassian, es un noble caballero instruido por los más destacados maestros de espada del reino, cuya misión es impedir que el mago esqueleto complete su fórmula. Para lograrlo, Cassian debe infiltrarse en el castillo y alcanzar su último piso, enfrentándose a diversos obstáculos como guardias imperiales, criaturas mágicas y bandidos.

El clímax del juego se alcanza cuando Cassian enfrenta al mago esqueleto en una batalla épica, impidiendo así la creación de la fórmula y asegurando la victoria del reino.

Descripción y función de los personajes

Personaje	Descripción
Cassian	Es un noble caballero, protagonista indiscutible de esta aventura épica. Su noble tarea consiste en enfrentar a enemigos desafiantes y superar niveles con destreza, hasta alcanzar el enfrentamiento definitivo con el malvado mago esqueleto y, así, poner fin a la guerra que amenaza al reino. El representa el estudiante y su viaje hacia su aprendizaje.
Dragoslav, el sabio	Primeramente, guía al caballero Cassian y le encomienda una misión crucial. Como



	muestra de su confianza, le concede el escudo de la sabiduría y la espada del conocimiento. Además, le asigna un duende protector, quien le brinda sabios consejos en los momentos de difíciles.
Rhiannon, el mago esqueleto	Es el antagonista principal de la trama, poseedor del mayor poder mágico dentro del juego. Su objetivo es conquistar el reino de Rothenburg y ganar la guerra a cualquier costo. Para lograrlo, llevara a cabo peligrosos experimentos en la búsqueda de la fórmula perfecta que combine metales y magia oscura, con el fin de crear la temible maldición de la desmotivación.
Cédric	Es un secuaz de Rhiannon, es jefe de uno de los dos escuadrones, tiene la misión de encontrar a Cassian y acabar con él.
Cedmon	También es un secuaz de Rhiannon, y es jefe del segundo escuadrón, este tiene la misión de defender el castillo del caballero Cassian, para que el mago esqueleto logre terminar la fórmula.
Kobold	Su función primordial es orientar y aconsejar al caballero Cassian durante su travesía hasta enfrentarse al jefe esqueleto. Además, le proporcionara pistas valiosas para completar las misiones y resolver los ejercicios que se le presentan en el camino.

Evaluación de los aprendizajes en el videojuego

Especificar el tipo de evaluación a implementar en el videojuego (según finalidad y función y según el momento de aplicación).

La evaluación formativa es un proceso en el que la información obtenida se relaciona con una serie de metas u objetivos conocidos, para valorar si se ha logrado. La evaluación incluye evaluar el conocimiento, las habilidades y la comprensión; la evaluación formativa está diseñada para ayudar a los maestros y estudiantes a recopilar rápidamente comentarios sobre la calidad y las habilidades de los estudiantes, a fin de ajustar la enseñanza y el aprendizaje de manera oportuna para mejorar el aprendizaje, elaborando un plan de acción. La evaluación formativa incluye varios factores: reconocer el propósito de evaluación derivado del propósito docente; determinar los pasos correctos para evaluar los resultados de la adquisición de conocimientos del estudiante establecer ejercicios estándar como base para la evaluación; establecer formas de evaluación apropiadas. (Galarza-Salazar, 2021). Igualmente, sí la función docente en la evaluación formativa es valorar el desempeño del estudiante para retroalimentar oportunamente los procesos de enseñanza y aprendizaje (Montesinos, 2019) entonces el estudiante es copartícipe de su propia evaluación. Cuando el docente involucra a sus estudiantes en el proceso de evaluación, propicia que ellos aprendan a regular sus procesos de aprendizaje. (Amaranti, 2010)

Por lo tanto, Para alcanzar un aprendizaje de calidad es indispensable que el mismo responda a las necesidades del grupo al que se dirige, las cuales van cambiando a lo largo del tiempo. De aquí surge la importancia de conocer qué ocurre en el proceso, identificar las necesidades que vayan surgiendo de forma continua y proponer soluciones acordes a las mismas. (Cabrera, 2023)

En este videojuego se implementará la evaluación formativa que se enfocará en proporcionar retroalimentación continua y específica durante el proceso de desarrollo con el objetivo de mejorar el juego. Su principal finalidad de la evaluación formativa en este videojuego es identificar áreas de mejora y brindar información útil para optimizar diferentes aspectos del juego, como diseño de niveles, mecánicas, narrativa, entre otros. Ya que su función principal permitirá identificar qué aspectos del juego están funcionando bien y cuáles necesitan mejoras. Esto se logrará mediante pruebas exhaustivas que involucrarán a los estudiantes, quienes serán ellos los que proporcionen retroalimentación detallada sobre su experiencia.

En resumen, al integrar este videojuego educativo en el aula, el docente puede personalizar el aprendizaje, evaluar el progreso de los estudiantes y mejorar la participación y el compromiso.

Mientras tanto, los estudiantes se benefician de un aprendizaje activo y atractivo, retroalimentación inmediata y el desarrollo de habilidades importantes para su futuro. Ya que esto es una herramienta de apoyo para ellos, en el momento que se hará la aplicación de este videojuego los estudiantes deben de seguir las instrucciones que están implementadas en el videojuego, dando seguimiento a sus niveles, de una manera divertida y de aprendizaje.

Implementar la evaluación formativa en el videojuego educativo como "The Skeleton Wizard's War" para estudiantes de sexto grado puede ser una manera efectiva de hacer el aprendizaje divertido e interactivo.

- **Misión Inicial de Diagnóstico:** Comienza el juego con una misión que evalúe las habilidades y conocimientos previos de los estudiantes, permitiendo ajustar la dificultad del juego a su nivel.
- **Desafíos:** Incluye desafíos que evalúen habilidades como la comprensión lectora para proporcionar una retroalimentación inmediata.
- **Evaluaciones en Tiempo Real:** Utiliza ejercicios de complete integrados durante el videojuego para evaluar el progreso del estudiante en tiempo real, adaptando el contenido y la dificultad según sus respuestas.
- **Puntos débiles:** basadas en las áreas que necesitan refuerzo, asegurando que cada estudiante reciba práctica adicional en sus puntos débiles.
- **Logros:** Implementa un sistema de logros que reconozca y premie los avances y logros en el video juego, motivando a los estudiantes a seguir progresando.
- **Autoevaluación:** En la autoevaluación los estudiantes puedan reflexionar sobre su desempeño y entender mejor sus fortalezas y debilidades.

Implementar estas ideas puede hacer que "The Skeleton Wizard's War" no solo sea una experiencia de juego entretenida, sino también una herramienta poderosa para la evaluación y mejora continua del aprendizaje de los estudiantes de sexto grado.

Diseños de mapas

Aspectos educativos del videojuego

Los aspectos educativos del videojuego están centrados en la enseñanza y práctica de la estructura gramatical "going to" para expresar planes futuros. El juego está diseñado para ayudar a los estudiantes a aprender y practicar esta estructura a través de diversos elementos interactivos. Cuenta con tres niveles de dificultad, cada uno presentando desafíos que los jugadores deben superar para mejorar su comprensión gramatical. Además, el juego proporciona retroalimentación inmediata, permitiendo a los jugadores corregir errores y mejorar continuamente. Una de las principales habilidades que desarrollarán los estudiantes es la identificación y correcta construcción de oraciones usando "going to". El sistema de puntuación motiva a los jugadores al recompensar su progreso y éxito en las actividades, promoviendo un aprendizaje efectivo y atractivo.



Planeamiento didáctico

Nivel: Primaria		Modalidad: Regular		Asignatura: Ingles		Grado: Sexto grado		
<i>Competencia de eje transversal</i>	<i>Competencia de grado</i>	<i>Unidad III</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Contenido</i>	<i>Estrategias de aprendizaje</i>	<i>de Recursos materiales didácticos</i>	<i>y</i>	
El uso del "be going to" en inglés para expresar planes y predicciones futuras.	The student describes future plans using "be going to" in oral and written affirmative/negative statements.	Unidad III: Home Project	➤ El estudiante describe planes futuros usando "be going to" en declaraciones afirmativas/negativas orales y escritas.	Grammar 1. going to (negative/affirmative) 2. questions that (¿who is...?)	➤ Fortalecer el vocabulario a través de un juego diseñado para mejorar la gramática del estudiante. ➤ Realizar actividades de completar para mejorar su escritura. ➤ Utilizar video corto que explique sobre be going to.	➤ Uso de las Tablet. ➤ Materiales audio visuales.		



Plan de clases

Plan de clase			
Grado: Sexto grado	The student describes future using "be going to" in oral and written affirmative/negative statements.	The student describes future using "be going to" in oral and written affirmative/negative statements.	The student describes future using "be going to" in oral and written affirmative/negative statements.
Indicador de logro	The student describes future plans using "be going to" in oral and written affirmative/negative statements.		
Inicio			<ul style="list-style-type: none">Recursos didácticos TICTabletAplicación The Skeleton Wizard's War.
<ul style="list-style-type: none">Pasar asistenciaRealizaremos exploración de conocimientos usando preguntas relacionadas sobre el uso de Going toExplicar de que va a tratar la clase.			
Desarrollo			
Durante esta lección, nos enfocaremos en explicar los conceptos básicos del uso de "Going to" y sus reglas gramaticales. Para ilustrar estos conceptos, proporcionaremos ejemplos claros en la pizarra. Posteriormente, para facilitar una comprensión más práctica, nos sumergiremos en actividades interactivas mediante la aplicación The Skeleton Wizard's War.			
En estas actividades, los estudiantes participarán en ejercicios de arrastre y selección única y arrastre que tiene relación con el tema "going to". Cada ítem ha sido cuidadosamente seleccionado para representar situaciones cotidianas en las que se emplea esta estructura gramatical. Este enfoque visual y			



participativo tiene como objetivo fortalecer la conexión entre la teoría explicada y la aplicación práctica, brindando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje integral y estimulante.

Cierre

Tarea

Completar las actividades del segundo nivel de la aplicación The Skeleton Wizard's War.

Prueba objetiva y subjetiva

Colegio público Loma verde

Valor de la prueba: 40 pts. Grado: Sexto grado, Sección A

Fecha: lunes, 3 de junio

Choose the correct sentence that uses "going to" to talk about a future plan.

- *She is going to read a book tonight.*
- *She reads a book tonight.*
- *She will read a book tonight.*
- *She read a book tonight.*

Select the sentence that correctly uses "going to" to make a prediction.

- *It is raining tomorrow.*
- *It is going to rain tomorrow.*
- *It will rains tomorrow.*
- *It rains tomorrow.*

Show the correct use of "going to" to express an intention.



- *They are going to visit the museum tomorrow.*
- *They visited the museum tomorrow.*
- *They visit the museum tomorrow.*
- *They are going visit the museum tomorrow.*

Mark "True" or "False" for the following sentence.

Sentence: *She is going to travel to Spain next summer.*

a) *True*

b) *False*

Sentence: *They are going to play soccer yesterday.*

a) *True*

b) *False*

Sentence: *He is going to buy a new car next month.*

a) *True*

b) *False*

Complete the sentence with the correct form of "going to":

1. *Tomorrow, I _____ (visit) my grandmother.*
2. *They _____ (have) a picnic in the park this weekend.*
3. *She _____ (start) her new job next Monday.*
4. *We _____ (watch) a movie tonight.*
5. *He _____ (buy) a new car next month.*
6. *You _____ (learn) how to play the guitar this year.*

Essay Question:

- *Write an essay of (15-20 words) using "going to." Describe in detail your plans for the next year. What are you going to study? What new skills are you going to learn? Are you going to travel anywhere? Make sure to use "going to" in every sentence where you describe a future plan.*

Open-ended Question:

- *Imagine you have a free day next weekend. Write a paragraph (20-30 words) using "going to" to describe what you are going to do. Include specific details about who you are going to spend time with, where you are going to go, and what activities you are going to do.*

Scenario-based Question:

- *You have won a prize that allows you to plan the perfect weekend. Write a detailed plan (30-40 words) about what you are going to do. Where are you going to go? What places are you going to visit? What foods are you going to try? What special activities are you going to do? Use "going to" in every sentence to describe your future plans.*

Conclusiones

En conclusión, se logró desarrollar un videojuego educativo con diferentes niveles de dificultad y desafíos progresivos, permitiendo a los estudiantes de sexto grado mejorar su gramática y vocabulario en inglés, específicamente en el contenido "going to". Se logro hacer uso de la integración de las TIC bajo un enfoque de gamificación modernizando así los métodos de enseñanza tradicionales, los cual ayudara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo digitalizado y mejorando la calidad educativa en general. El proyecto reafirmó la importancia de la gamificación en la educación, destacando su capacidad para hacer el aprendizaje más interactivo, atractivo y efectivo, transformando la experiencia educativa y aumentando el rendimiento académico.

En resumen, el proyecto no solo cumplió con sus objetivos de mejorar la enseñanza del inglés a través de la gamificación, sino que también proporcionó valiosas lecciones sobre el uso efectivo de TIC en la educación.

Recomendaciones

El presente videojuego puede tener muchas mejoras, desde agregar la capacidad de crear varios perfiles de jugadores, agregar un modo de juego online, mejorar la banda sonora, crear diferentes avatar, etc.

Lecciones aprendidas

Una de las lecciones más valiosas que aprendimos como grupo fue la importancia del trabajo en equipo. Ya que nos esforzamos por crear ambiente de cooperación y respeto mutuo entre todos, lo que facilitó una colaboración afectiva. Además, mejoramos significativamente en la redacción del informe, asegurando que nuestras ideas fueran claras y coherentes.

Durante el proceso de trabajo, nos enfrentamos a varios desafíos y problemas, pero aprendimos a identificarlos y abordarlos de manera grupal y tomar decisiones correctas, lo que fortaleció nuestra capacidad para resolver problemas, sino que también consolidó nuestra unidad como equipo.

Anexos







