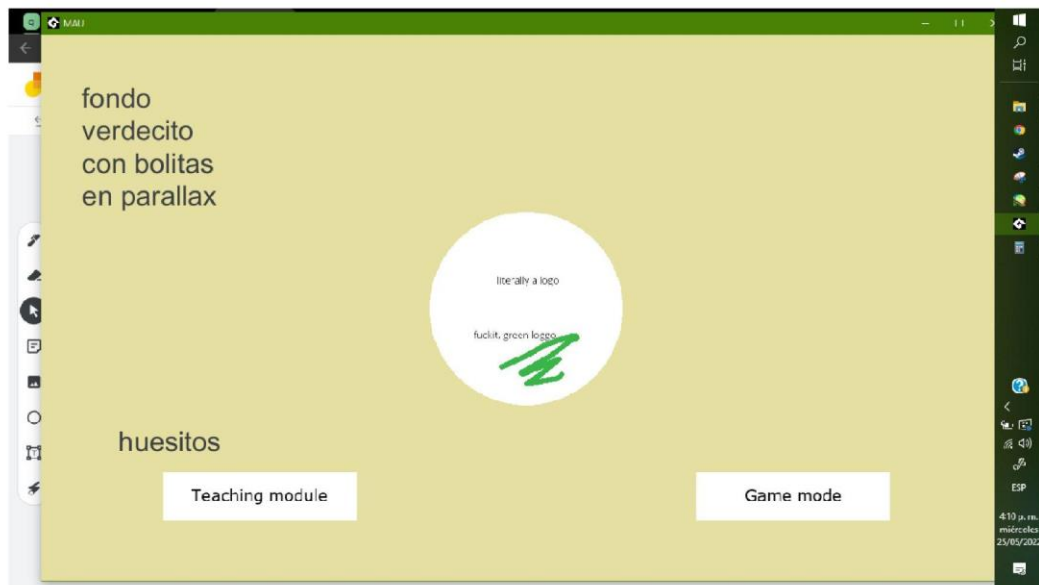


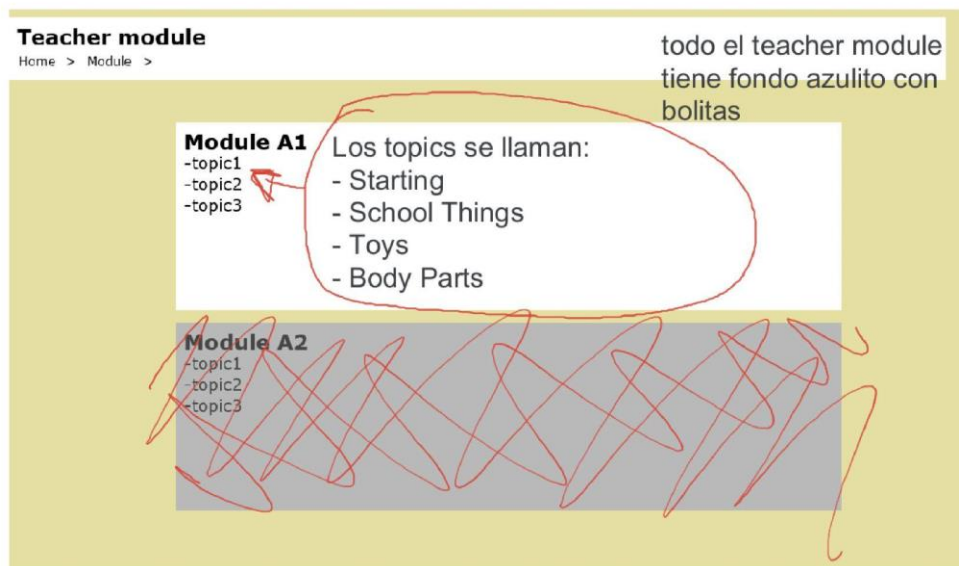
## Appendixes

### Appendix 1 - Design

La pantalla inicial sigue igual. En el Game Mode estarán los minijuegos. En el teaching module estarán las slides.

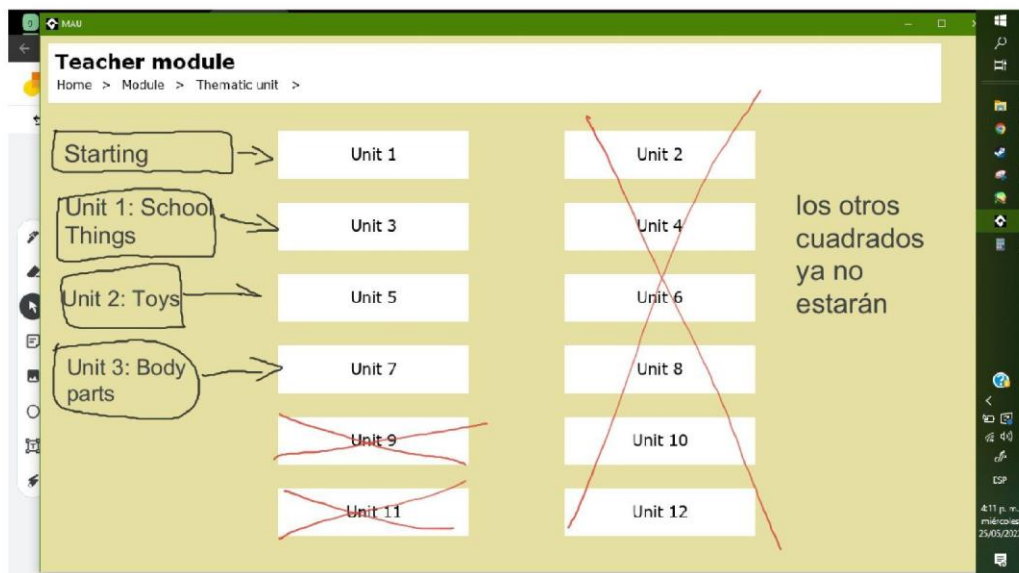


El teacher module sigue siendo así, pero sin el Module A2.

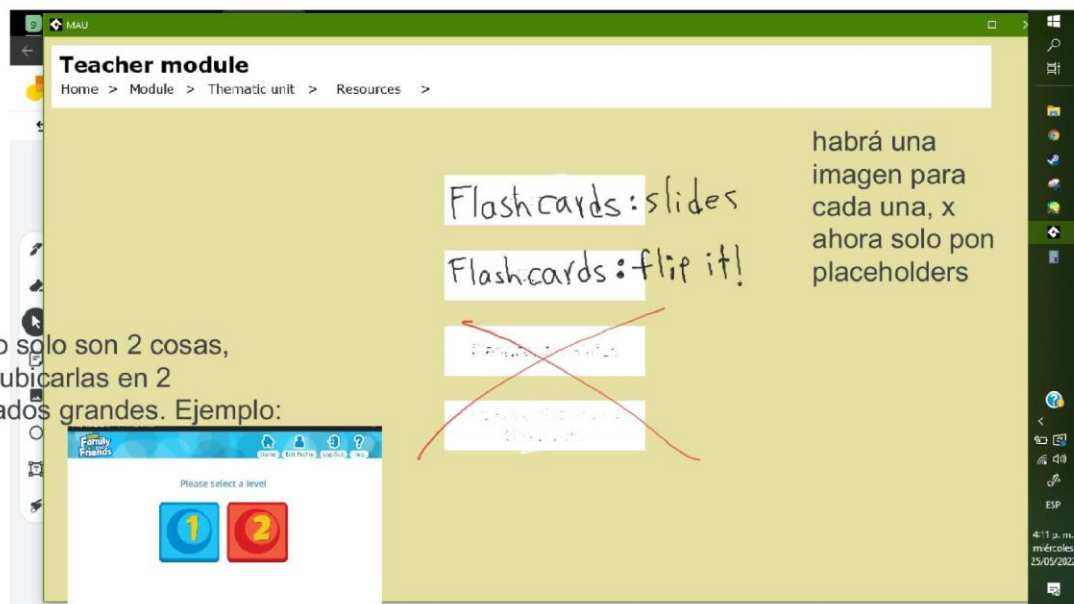




Sólo habrán 4 cuadrados ahora, cada uno se llamará así:



Luego de elegir la unidad, aparecen sólo 2 cosas:



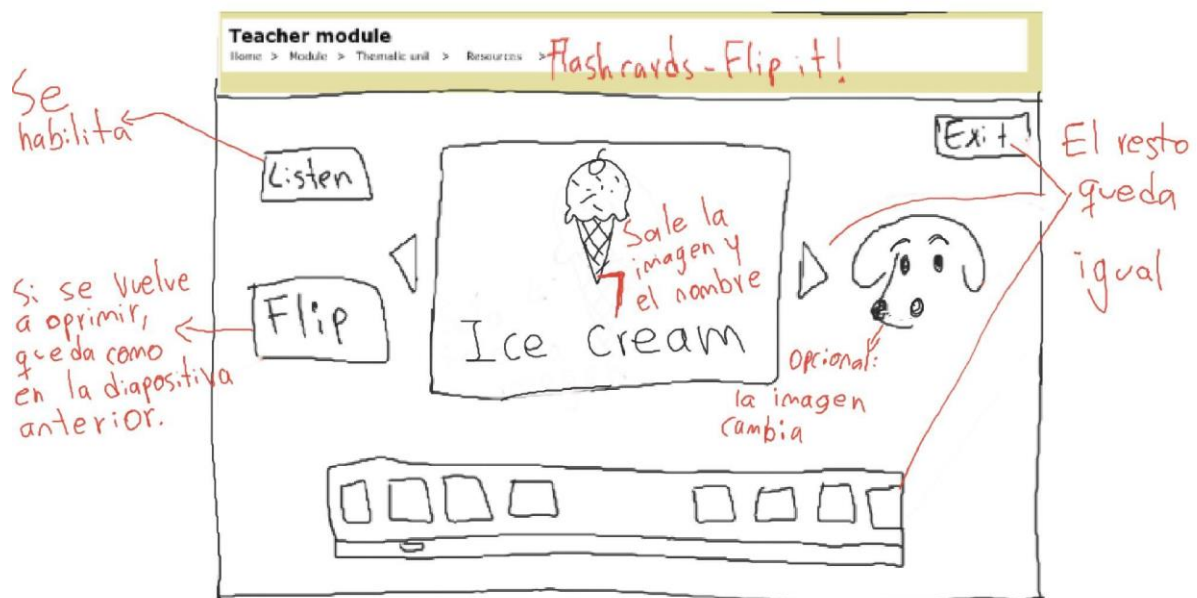
\* como solo son 2 cosas, mejor ubicarlas en 2 cuadrados grandes. Ejemplo:



La segunda opción, "Flashcards: Flip it!" lleva a esto:



Al flipearlo pasa esto:





# Game Module

Esta parte es prácticamente igual que el teacher module, solo cambia el título y que el fondo ahora es rosado. Hay bolitas

Este modulo tendrá otros colores (pero es opcional, sólo si el tiempo alcanza. Si no, que quede igual que el otro módulo)

~~Teacher~~ **Game** module  
Home > Module >

este banner se lo subo al resources

**Module A1**  
-topic1  
-topic2  
-topic3

Los topics se llaman:

- Starter - Hello!
- What's this? - School Things
- Playtime! - Toys
- This is my nose! - Body Parts

**Module A2**  
-topic1  
-topic2  
-topic3

Lo mismo, sólo cambia el título

~~Teacher~~ **Game** module  
Home > Module > Thematic unit >

Starter - Hello! →	Unit 1	Unit 2
Unit 1: What's this? →	Unit 3	Unit 4
Unit 2: Playtime! →	Unit 5	Unit 6
Unit 3: This is my nose! →	Unit 7	Unit 8
	<del>Unit 9</del>	Unit 10
	<del>Unit 11</del>	Unit 12

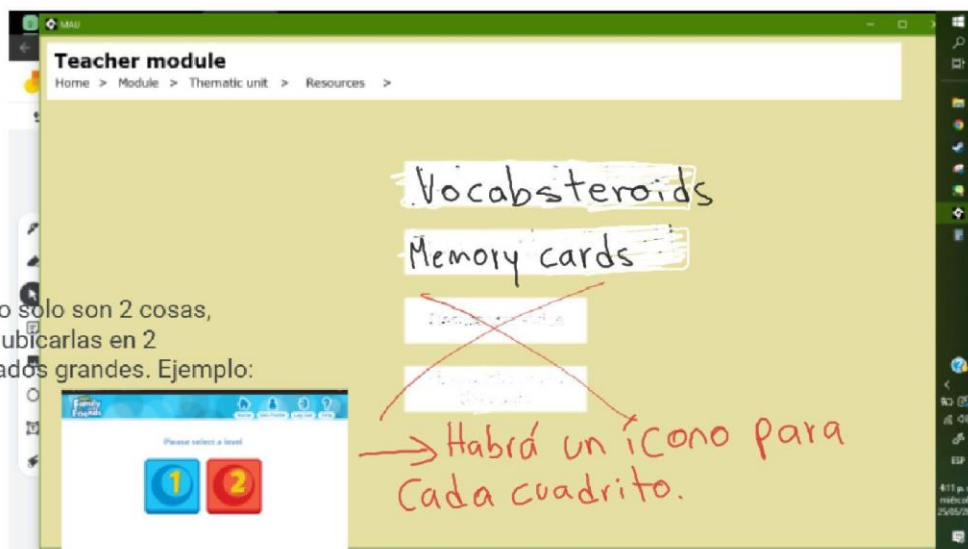
los otros cuadrados ya no estarán



Lo mismo, solo cambia el título del módulo.

Aquí solo habrán dos juegos: cartas y asteroides. Pueden ir en cuadrados, como dice abajo en la esquina\*

\* como solo son 2 cosas,  
mejor ubicarlas en 2  
cuadrados grandes. Ejemplo:





## Appendix 2 - Illustrations

Carpetas

Última modificación ↑

Starter - Hello!

Unit 1: What's this?

Unit 3: Body Parts

Asteroids

Unit 2: toys

botones

Archivos

nave.png

perrito asteroides.png

perrito slides.png

logo.png

win pose.png

error shooting.png

correct shoot.png

Archivos

Última modificación ↑

2.png

1.png

3.png

4.png

5.png

6.png

7.png

10.png

9.png

8.png

black.png

grey.png

blue.png

green.png

orange.png

pink.png

purple.png

red.png

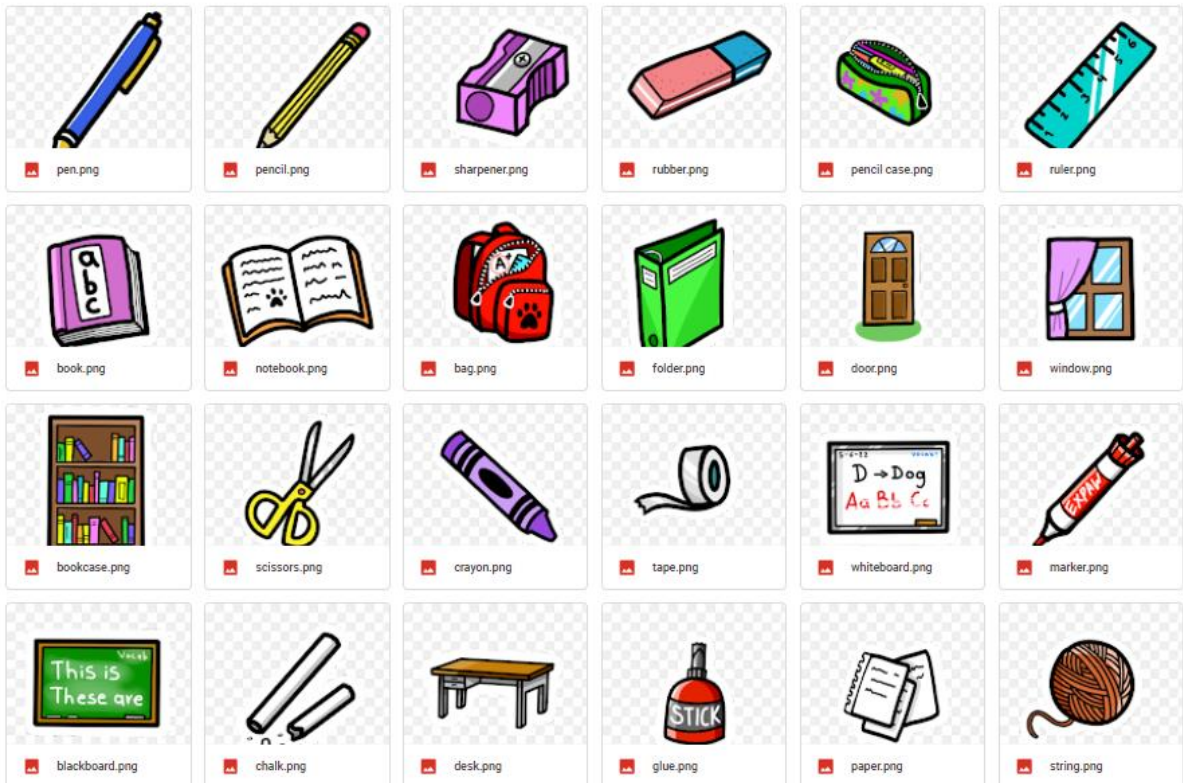
white.png

yellow.png



Archivos

Última modificación ↑



Archivos

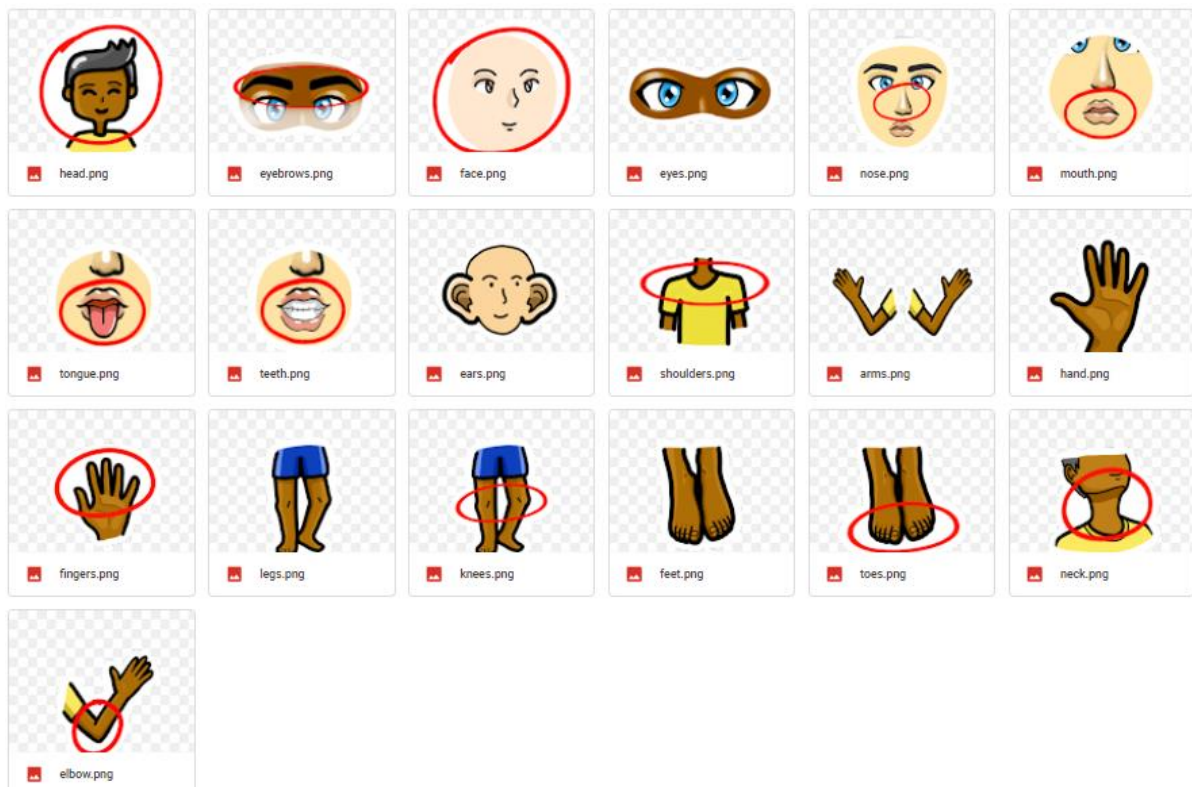
Última modificación ↑





Archivos

Última modificación ↑



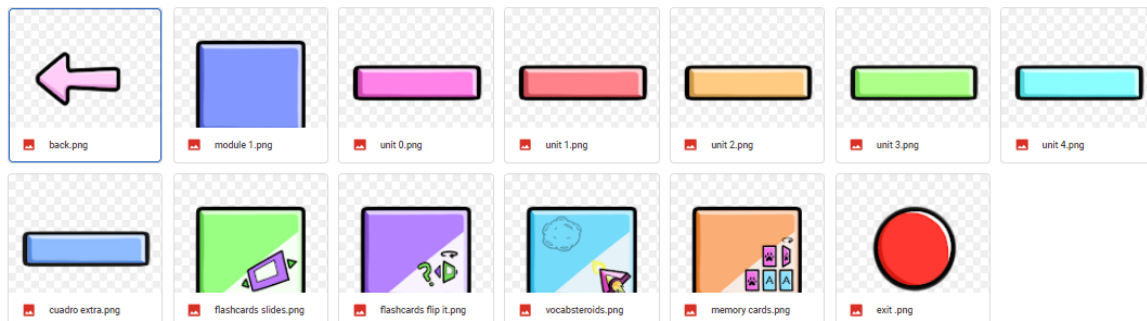
Archivos

Última modificación ↑





Archivos

Última modificación ↑







## Appendix 3 - Training Session






**Digital Game-based Learning in the Classroom:  
Enhancement of English Vocabulary Teaching and Learning  
Processes in Level A1**

Sesión de entrenamiento para el manejo de la plataforma virtual  
enfocada en enseñanza de vocabulario en niveles KIDS

#LaUISqueQueremos




Universidad Industrial de Santander



# Índice

- Introducción - Gamificación, *Game-based Learning* y *Digital Game-based Learning*
- Trivia
- Público
- Presentación del problema
- Propuesta de solución
- Presentación de la plataforma
- Sitios de descarga
- Encuesta de opinión



**Ecosistema** de aprendizaje,  
investigación y innovación



# Gamificación / Ludificación



Procesos estratégicos en los cuales se intenta mejorar diversas prácticas y servicios, generalmente educativos, por medio de la generación de experiencias similares a aquellas experimentadas al jugar juegos.

Se logra incorporando a actividades enteramente educativas, características propias de juegos, como puntuación, límite de tiempo, objetivos, participación por equipos, y premios entre otras dinámicas

**Propósito:** motivar e involucrar más efectivamente a aprendices en los procesos educativos.



Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación

# Game-based Learning



Diseño de actividades, programas, y prácticas que están intrínsecamente creadas para funcionar como juegos y que tienen valor educativo.

Aquí, una actividad educativa no adopta características de juegos, sino que es diseñada desde el principio como uno y pueden ofrecer apoyo al aprendizaje.

**Ejemplos:** Scrabble, Stop, Big Boggle, Smath.



Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación



## Game-based Learning



Ecosistema de aprendizaje,  
e investigación e innovación



## Digital Game-based Learning

Enfoque de aprendizaje apoyado en herramientas digitales para diseñar juegos y actividades gamificadas con valor educativo.

Varios de estos productos se transforman en videojuegos, al promover la interacción entre un usuario y un dispositivo, y poseer una narrativa.

**Ejemplos:** Kahoot, Quizizz, Scribblenauts, Nintendo Labo, Big Brain, Body Quest, Brain Training Series, Encarta, El Autobús Mágico.

Ecosistema de aprendizaje,  
e investigación e innovación





# Digital Game-based Learning



## Trivia

- Main: <https://forms.app/formresult/62eaed102b6a8726fe78a6c5/records>
- Activity: <https://my.forms.app/form/62eaed102b6a8726fe78a6c5>
- Video: [Teaching with Nintendo Labo - Engaging and Motivating Students in the Classroom!](#)





## Problema Identificado

Cantidad de vocabulario enseñado en el libro

Vs.

Capacidad de aprendizaje de estudiantes en etapas tempranas debido a la plasticidad de sus cerebros



## Problema Identificado

Cantidad promedio de palabras del vocabulario por unidad en el libro: 10





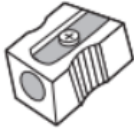
## Problema Identificado

Cantidad promedio de palabras del vocabulario extra en los documentos complementarios (no obligatorios y no siempre enseñados): 5




**Vocabulary extension**


**1 Look and say.**




sharpener




crayon



tape



scissors



























string

Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación

## Problema Identificado

Cantidad promedio de palabras por unidad propuestas en el proyecto: 19 - 22



 bag.png	 blackboard.png	 book.png	 bookcase.png	 chalk.png	 crayon.png
 desk.png	 door.png	 folder.png	 glue.png	 marker.png	 notebook.png
 paper.png	 pen.png	 pencil case.png	 pencil.png	 rubber.png	 ruler.png
 scissors.png	 sharpener.png	 string.png	 tape.png	 whiteboard.png	 window.png

Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación



## Propuesta de solución

Creación de una plataforma virtual de fácil acceso que permita facilitar la enseñanza y aprendizaje del vocabulario en niveles KIDS

- Digital Game-based Learning
  - Minijuegos educativos
  - Herramientas digitales para docentes
- Vocabulario del libro + documento complementario + vocabulario extra



Ecosistema de aprendizaje,  
e investigación y e innovación



## Propuesta de solución

**Temas incluidos en la plataforma:**

- Números
- Colores
- Objetos de la escuela
- Juguetes
- Partes del cuerpo



4



7



Ecosistema de aprendizaje,  
e investigación y e innovación



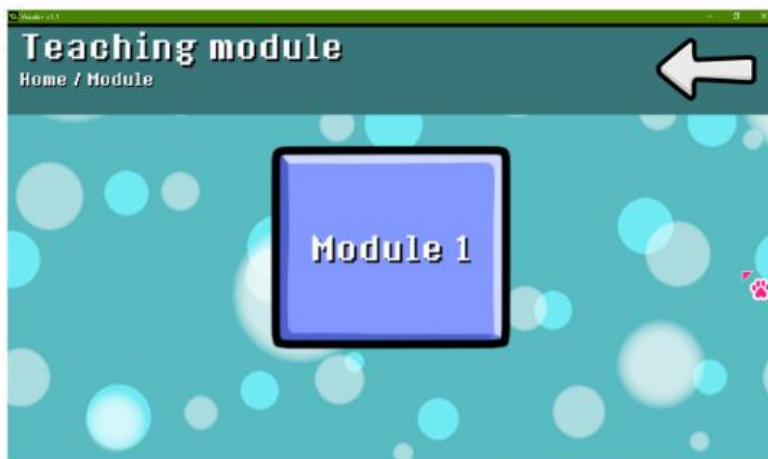


## Presentación de la Plataforma



- Teaching mode
- Game mode

## Presentación de la Plataforma



- Teaching mode
- Module



## Presentación de la Plataforma



Teaching mode

- Module
- Thematic Unit

Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación

## Presentación de la Plataforma



Teaching mode

- Module
- Thematic Unit
- Slides
- Flip it Slides

Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación



## Presentación de la Plataforma



### Teaching mode

- Module
- Thematic Unit
- Slides
- Flip it Slides

## Presentación de la Plataforma



### Teaching mode

- Module
- Thematic Unit
- Slides
- Flip it Slides



## Presentación de la Plataforma



Game mode

- Module

Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación

## Presentación de la Plataforma



Game mode

- Module
- Thematic Unit

Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación



## Presentación de la Plataforma



Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación

### Game mode

- Module
- Thematic Unit
- Vocabsteroids
- Flipcards

## Presentación de la Plataforma



Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación

### Game mode

- Module
- Thematic Unit
- **Vocabsteroids**
- Flipcards



## Presentación de la Plataforma



### Game mode

- Module
- Thematic Unit
- Vocabsteroids
- **Flipcards**

Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación

## Futuro de la Plataforma



### Actualizaciones

- Aumentar temas
- Más minijuegos
- Más herramientas para docentes
- Sonido para diapositivas
- **Manual de Uso**
- **Infografía para acudientes**

Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación



## Sitio de descarga



Google Drive



MediaFire

Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación



## Encuesta de opinión para docentes

<https://forms.gle/KoXJR1HThsD3HHQF7>



### Comentarios sobre el proyecto

Gracias por asistir a la sesión de entrenamiento. Nos alegra haber compartido contigo información acerca del proyecto sobre *Digital Game-based Learning*.

Nos gustaría conocer tu opinión para en un futuro, mejorar la presentación, aspectos técnicos de la plataforma virtual, y su contenido.  
Rellena esta encuesta y cuéntanos qué piensas.

No se solicitará información personal.  
Todos los datos recolectados se usarán únicamente con fines académicos.

Ecosistema de aprendizaje,  
investigación e innovación





UIS  
LANGUAGE  
INSTITUTE



Universidad  
Industrial de  
Santander



Universidad  
Industrial de  
Santander

#LaUISqueQueremos

# ¡Gracias!

Asistencia

<https://forms.gle/u1Svt5kWe7nMpX3e8>





## **Appendix 4 - Virtual Platform**

**Download site:** [https://www.mediafire.com/file/295rph11wlwb9za/VocabPlus-v1.1\(filtered\).zip/file](https://www.mediafire.com/file/295rph11wlwb9za/VocabPlus-v1.1(filtered).zip/file)



## Appendix 5 - "AUTORIZACIÓN - KIDS 1" Form

AUTORIZACIÓN - KIDS 1

<https://docs.google.com/forms/u/0/d/1G1Ejvl-MhaCZEXZ4efLIHyC...>

# AUTORIZACIÓN - KIDS 1

Al responder este cuestionario, usted autoriza que la docente JESSICA BLANCO a cargo del grupo KIDS 1 - UB01 del Instituto de Lenguas UIS, recolecte la siguiente información del estudiante relacionada con la implementación del proyecto de trabajo de grado que envuelve la realización de un módulo de aprendizaje virtual con minijuegos educativos en el aula:

- edad del estudiante
- su opinión personal respecto a los aspectos estéticos del juego (tamaño del texto, tamaño de las imágenes, layout y presentación del juego)
- su opinión personal respecto a aspectos de accesibilidad (qué tan fácil fue entender el juego)
- su opinión respecto al agrado (si estuvo aburrido o divertido)

### \*Obligatorio

1. Nombre de la, o del estudiante \*

---

2. Nombre de los acudientes y su parentesco (madre, padre, abuela, abuelo, etc). \*  
Pueden ser varios acudientes.

---

Si está de acuerdo con autorizar la recolección de los datos, por favor copie y pegue esto en la siguiente sección, pero llenando los datos indicados dentro de los paréntesis:

Yo, (nombre completo del acudiente), (parentesco) del estudiante (nombre completo del estudiante), autorizo a la profesora Jessica Blanco a recolectar los datos relacionados con la edad y opinión del estudiante para que sean usados en el desarrollo de su proyecto de grado que se encuentra bajo el nombre de "Digital Game-based Learning in the Classroom: Creation of an Autonomous Learning Model Applied by Means of ICT Tools, to Enhance English Vocabulary Teaching and Learning Processes in Level A1 at the UIS Language Institute."



3. Escriba aquí: \*

---

---

---

---

---

4. Correo del, o de los acudientes:

---

---

---

---

---

5. Número de contacto del, o de los acudientes:

---

---

---

---

---

---

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios



## Appendix 6 - “Valoración - Proyecto de grado” Form

Valoración del proyecto

<https://docs.google.com/forms/u/0/d/1d27USYhFmPusvxx8XFU7urZ...>

### Valoración del proyecto

En este formulario, el/la estudiante responderá algunas preguntas acerca de los minijuegos que jugó en el nivel KIDS 1 - UB01 con la profesora Jessica Blanco, como parte de la implementación de su proyecto de grado.

Toda la información recolectada será anónima y usada únicamente con propósitos académicos.

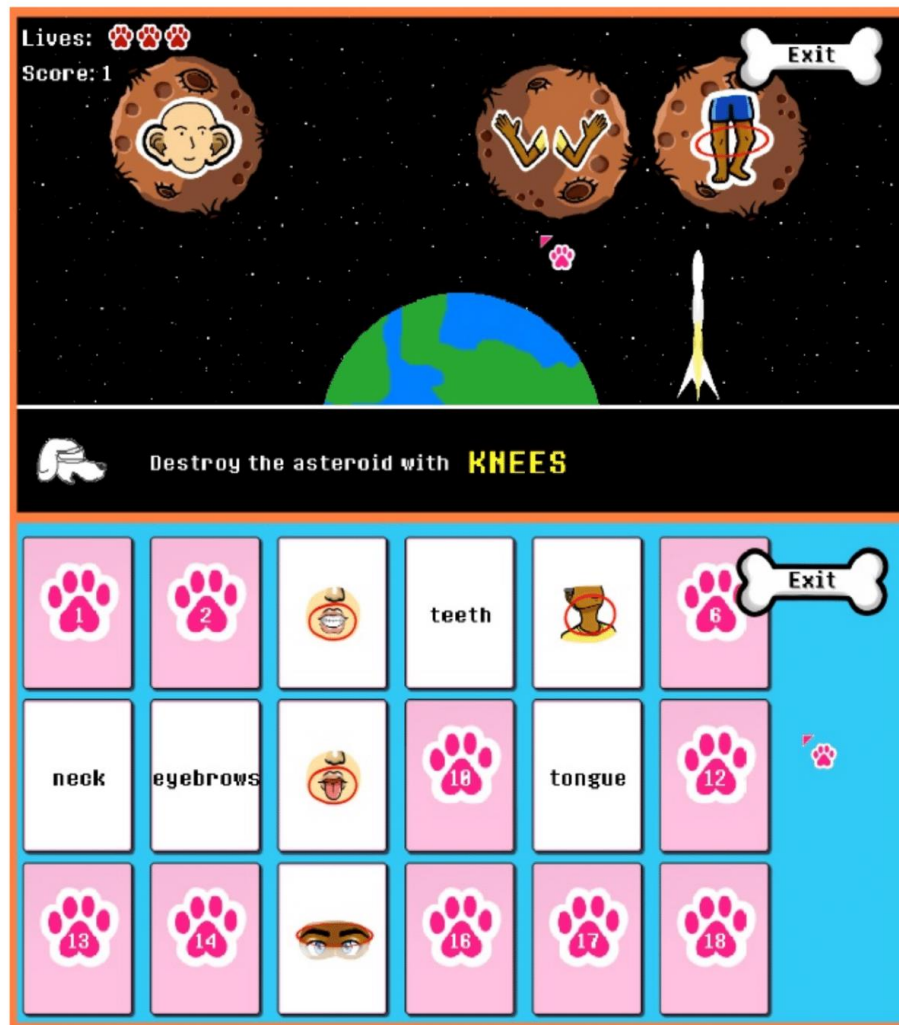
Agradezco inmensamente su colaboración.

---

**\*Obligatorio**



A continuación verán capturas de los minijuegos jugados en clase, para que puedan recordarlos y tomarlos como referencia.





1. Edad del estudiante. \*

*Marca solo un óvalo.*

☐ 6

☐ 7

☐ 8

☐ 9

☐ 10

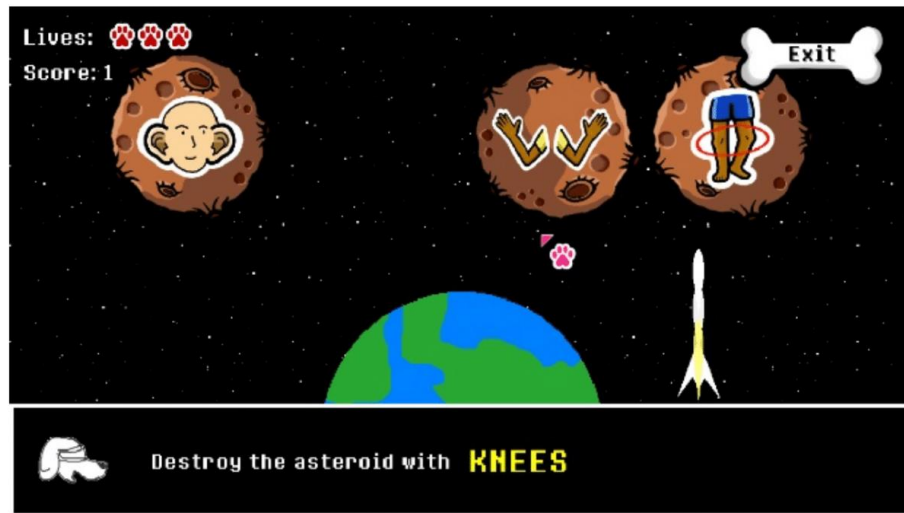
☐ 11

☐ 12

JUEGO DE LOS ASTEROIDES



2. ¿Te pareció fácil entender cómo jugar el juego de los asteroides? \*

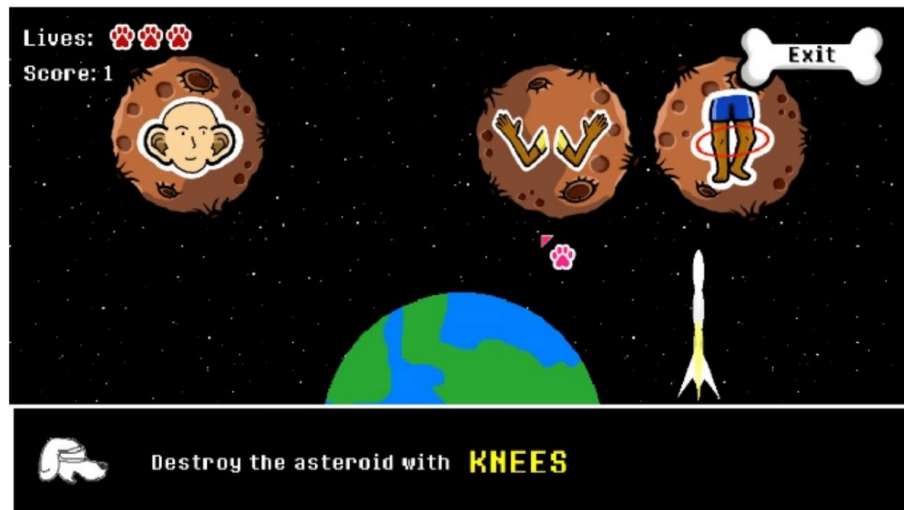


Marca solo un óvalo.

- ☐ Bastante fácil, lo entendí de inmediato.
- ☐ Fácil, lo entendí al escuchar la explicación varias veces.
- ☐ No muy fácil, entendí después de ver a mis compañeros jugarlo.
- ☐ Díficil, no lo entendí.



3. ¿Te pareció fácil usar los botones para jugar el juego de los asteroides? Los botones \* eran las flechas del teclado (←, →) y la barra espaciadora.

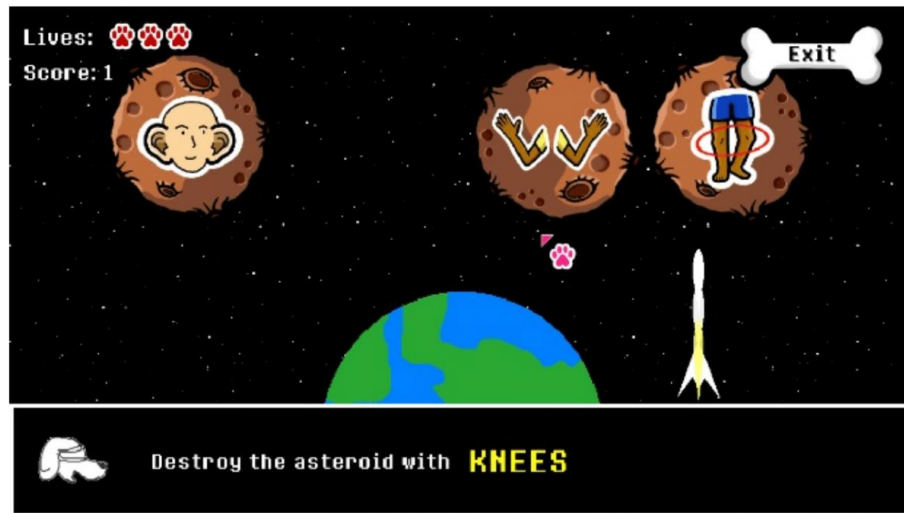


Marca solo un óvalo.

- ☐ Bastante fácil, las usé sin problemas.
- ☐ Fácil, me acostumbré rápido.
- ☐ No muy fácil, me tomó varios intentos acostumbrarme a usarlas.
- ☐ Díficil, no pude jugar, no fui capaz de usarlas.



4. ¿Te pareció divertido el juego? \*

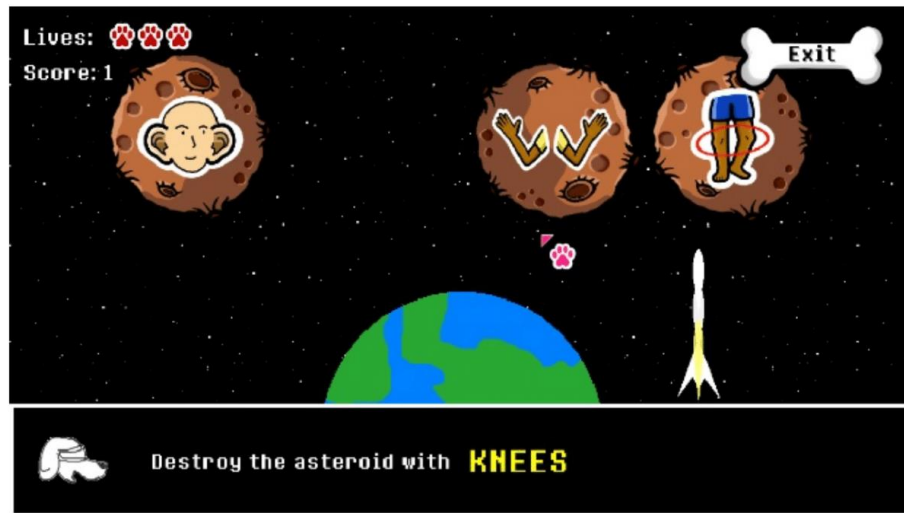


Marca solo un óvalo.

- ☐ Muy divertido.
- ☐ Divertido, pero no mucho.
- ☐ Estuvo aburrido.



5. ¿Te pareció bonito el juego? \*

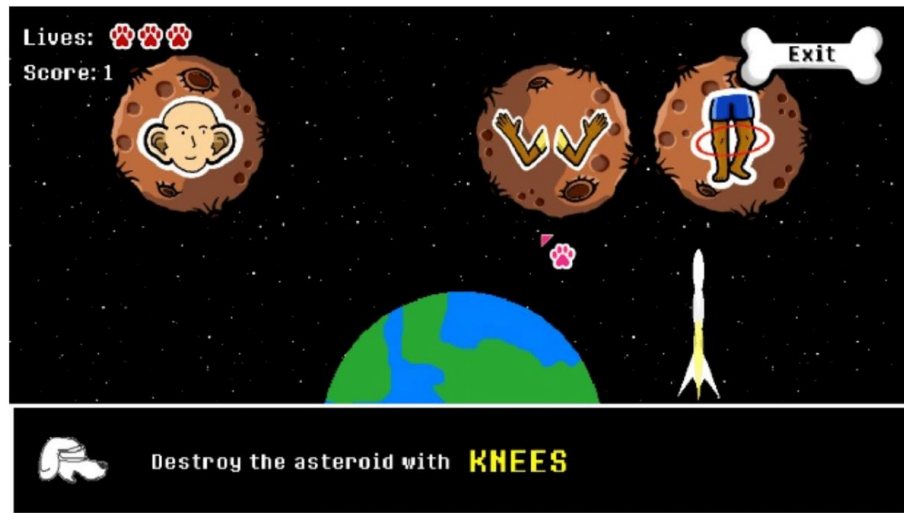


Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
- ☐ No



7. ¿Te gustaría jugar este juego en casa para divertirte y practicar el vocabulario? \*



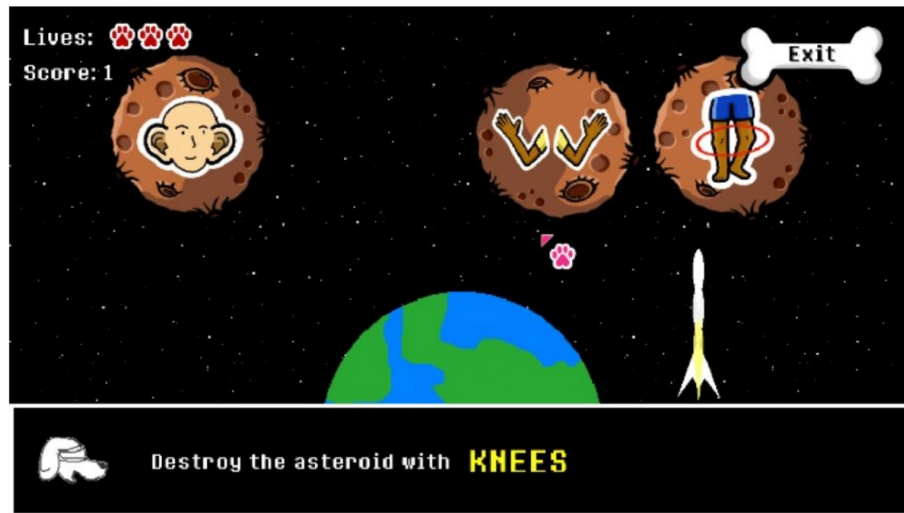
Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí, me gustaría.
- ☐ No.

JUEGO DE LAS CARTAS



6. ¿El texto del juego tiene un tamaño que te permite leer fácilmente? \*

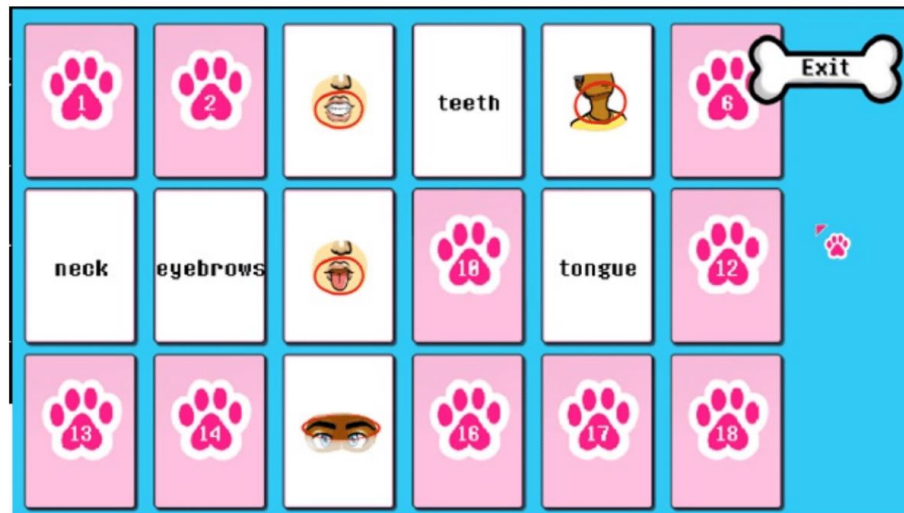


Marca solo un óvalo.

- ☐ Muy facilmente, la letra se puede leer bien.
- ☐ Regular, la letra está un poco pequeña.
- ☐ Difícil, no alcancé a ver bien la letra, está muy pequeña.



8. ¿Te pareció fácil entender cómo jugar el juego de las cartas? \*

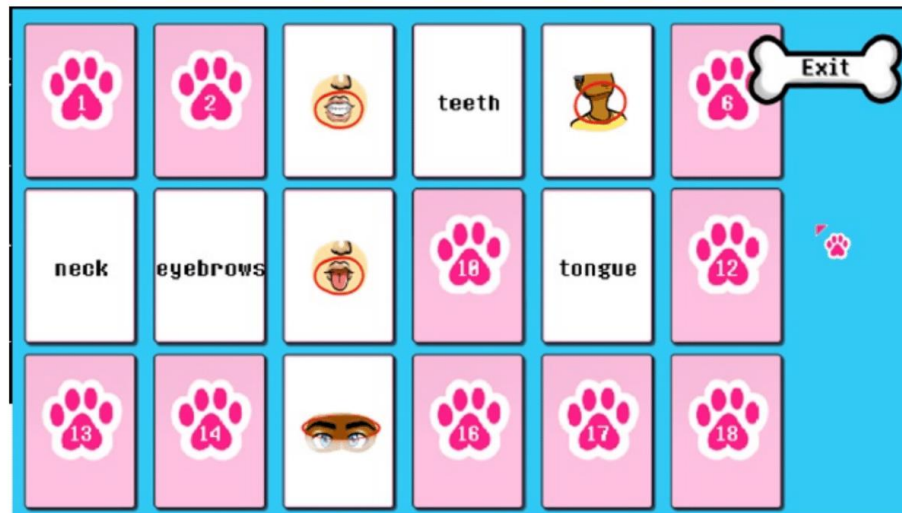


Marca solo un óvalo.

- ☐ Bastante fácil, lo entendí de inmediato.
- ☐ Fácil, lo entendí al escuchar la explicación varias veces.
- ☐ No muy fácil, entendí después de ver a mis compañeros jugarlo.
- ☐ Difícil, no lo entendí.



9. ¿Te pareció divertido el juego? En clase, lo jugamos en grupos y por turnos. \*

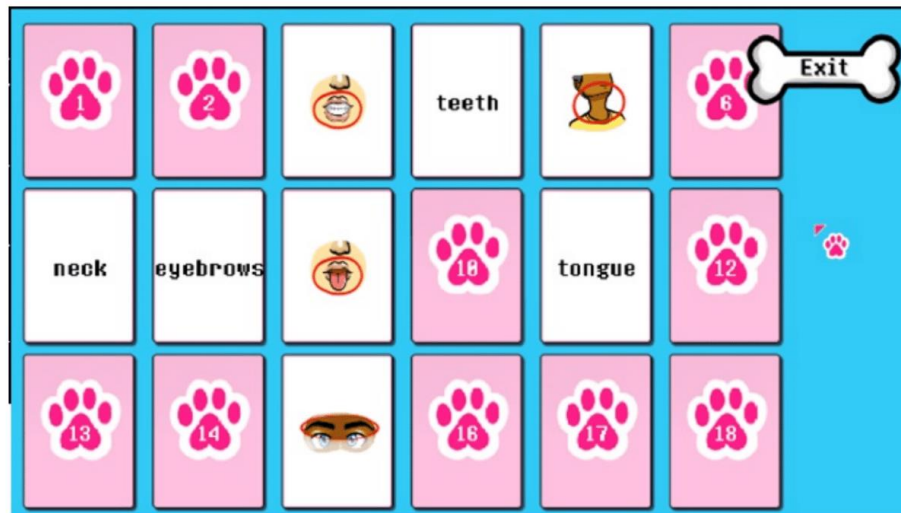


Marca solo un óvalo.

- ☐ Muy divertido.
- ☐ Divertido, pero no mucho.
- ☐ Estuvo aburrido.



11. ¿El texto del juego tiene un tamaño que te permite leer fácilmente? \*

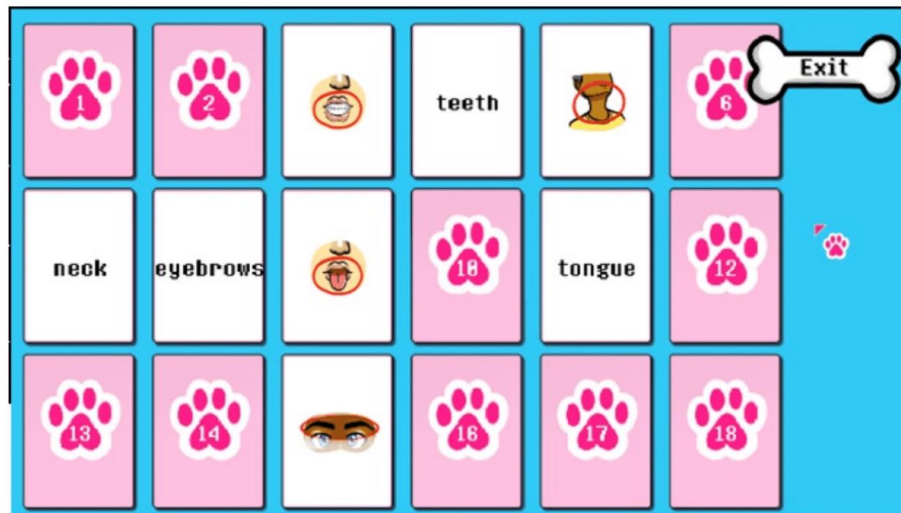


Marca solo un óvalo.

- ☐ Muy facilmente, la letra se puede leer bien.
- ☐ Regular, la letra está un poco pequeña.
- ☐ Dificil, no alcancé a ver bien la letra, está muy pequeña.



10. ¿Te pareció bonito el juego? \*

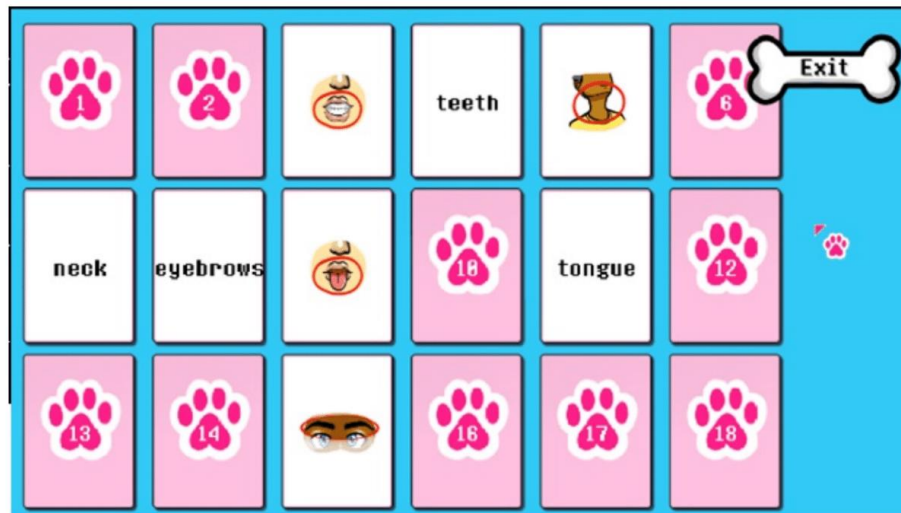


Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
- ☐ No



12. ¿Te gustaría jugar este juego en casa para divertirte y practicar el vocabulario? \*



Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí, me gustaría.
- ☐ No.

13. ¿Quieres hacer algún comentario o recomendación sobre los juegos? ¿Algo que te haya gustado, que te gustaría, que le cambiarías, o que le mejorarías?

---



---



---



---



---

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios



## Appendix 7 - “Comentarios sobre el proyecto” Form

Comentarios sobre el proyecto

[https://docs.google.com/forms/u/0/d/1a088Qf9KDB\\_dLjVDAVpLEtG...](https://docs.google.com/forms/u/0/d/1a088Qf9KDB_dLjVDAVpLEtG...)

### Comentarios sobre el proyecto

Gracias por asistir a la sesión de entrenamiento. Nos alegra haber compartido contigo información acerca del proyecto sobre *Digital Game-based Learning*.

Nos gustaría conocer tu opinión para en un futuro, mejorar la presentación, aspectos técnicos de la plataforma virtual, y su contenido.  
Rellena esta encuesta y cuéntanos qué piensas.

No se solicitará información personal.

Todos los datos recolectados se usarán únicamente con fines académicos.

**\*Obligatorio**

#### FUNCIONALIDAD

Aspectos funcionales

1. ¿Consideras este proyecto como algo útil y que podría ser de ayuda para **docentes**? \*

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Para nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy de acuerdo

2. ¿Consideras este proyecto como algo útil y que podría ser de ayuda para **estudiantes**? \*

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Para nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy de acuerdo



3. ¿Estás dispuesta o dispuesto a hacer uso de esta herramienta en sus clases? \*

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí  
☐ No

## INTERFAZ

Aspectos visuales

4. ¿Consideras que, de acuerdo a lo visto en la presentación, la plataforma está bien distribuida y tiene un fácil acceso a sus funciones? \*

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Para nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy de acuerdo

5. ¿Consideras que el tamaño de la letra es adecuado? \*

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí  
☐ No

6. ¿Consideras que la presentación de la plataforma es adecuada para ser usada por estudiantes en un rango de edad de 7 a 10 años? \*

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí  
☐ No



7. ¿Deseas realizar alguna recomendación, o tienes comentarios respecto al proyecto?

---

---

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios