




La ludificación en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel de básica superior

Gamification in strengthening the teaching and learning process of the English language at the upper basic level

A gamificação no fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa no nível de ensino fundamental superior


Kenya Pionce-Mendoza¹

Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo - Manabí, Ecuador

 <https://orcid.org/0009-0005-9686-3998>
kpionce1659@utm.edu.ec (correspondencia)


Vicente Véliz-Briones

Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo - Manabí, Ecuador

 <https://orcid.org/0000-0003-4092-1421>
vicente.veliz@utm.edu.ec

Karina Mendoza-Bravo

Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo - Manabí, Ecuador

 <https://orcid.org/0000-0002-0019-3020>
karina.mendoza@utm.edu.ec

DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.05v.005>

Recibido: 11/07/2023 Aceptado: 14/08/2023 Publicado: 30/10/2023

PALABRAS CLAVE

aprendizaje, enseñanza,
inglés, juegos,
ludificación.

RESUMEN. La ludificación es el uso de elementos de juego para fomentar la motivación, incrementar la participación y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El propósito de este estudio fue desarrollar una estrategia metodológica basada en la ludificación para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel de básica superior de la Unidad Educativa Charapotó. Se utilizó una metodología con enfoque socio crítico, un enfoque mixto y un tipo de investigación descriptiva, con un diseño no experimental. La población estuvo compuesta por 3 profesores de inglés y 295 estudiantes de básica superior. La muestra fue la totalidad de docentes y mediante un análisis de muestreo probabilístico aleatorio simple se estableció a 167 estudiantes de la Unidad Educativa Charapotó, provincia de Manabí, Ecuador. Se emplearon técnicas como la observación, encuesta, entrevista y análisis bibliográfico, según las dimensiones de recursos de enseñanza, rol del estudiante y rol del docente. Los resultados mostraron que algunos estudiantes presentan dificultades en cuanto a su motivación y actitud hacia el aprendizaje del idioma inglés, lo que afecta su rendimiento. Por lo tanto, es necesario implementar estrategias que promuevan la motivación y el compromiso, así como brindarles el apoyo necesario para superar estas dificultades. Se establecieron referentes teóricos que permiten destacar la importancia de la gamificación, la fase de diagnóstico facilitó el reconocimiento de las debilidades y falencias, las cuales sirvieron para la

¹ Docente del área de lengua extranjera inglés en la Unidad Educativa Charapotó del Cantón Sucre, provincia de Manabí, Ecuador.



estructuración de actividades ludificadas que permitirán la implementación de una metodología activa, cooperativa y motivadora para la generación de aprendizajes significativos.

KEYWORDS

learning, teaching,
English, games,
gamification.

ABSTRACT. Gamification is the use of game elements to promote motivation, increase participation, and enhance the teaching and learning process. The purpose of this study was to develop a methodological strategy based on gamification to reinforce the teaching and learning process of the English language at the upper basic level of the Charapotó Educational Unit. A methodology with a socio-critical approach, a mixed approach, and a descriptive research type with a non-experimental design were used. The population consisted of 3 English teachers and 295 upper basic students. The sample included all the teachers, and through a simple random probability sampling analysis, 167 students from the Charapotó Educational Unit in the province of Manabí, Ecuador, were selected. Techniques such as observation, surveys, interviews, and bibliographic analysis were employed, considering the dimensions of teaching resources, the student's role, and the teacher's role. The results showed that some students face difficulties in terms of motivation and attitude towards learning the English language, which affects their performance. Therefore, it is necessary to implement strategies that promote motivation and engagement and provide the necessary support to overcome these difficulties. Theoretical references were established to highlight the importance of gamification. The diagnostic phase facilitated the recognition of weaknesses and shortcomings, which were used to structure gamified activities that will enable the implementation of an active, cooperative, and motivating methodology for the generation of meaningful learning.

PALAVRAS-CHAVE

aprendizagem, ensino,
inglês, jogos,
gamificação.

RESUMO. A gamificação é o uso de elementos de jogo para promover a motivação, aumentar a participação e melhorar o processo de ensino-aprendizagem. O objetivo deste estudo foi desenvolver uma estratégia metodológica baseada em gamificação para reforçar o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa no nível de ensino fundamental superior da Unidade Educacional Charapotó. Foi utilizada uma metodologia com abordagem sócio-crítica, uma abordagem mista e um tipo de pesquisa descritiva, com um design não experimental. A população foi composta por 3 professores de inglês e 295 alunos do ensino fundamental superior. A amostra incluiu todos os professores, e por meio de uma análise de amostragem probabilística aleatória simples, foram selecionados 167 alunos da Unidade Educacional Charapotó, na província de Manabí, no Equador. Foram empregadas técnicas como observação, pesquisas, entrevistas e análise bibliográfica, considerando as dimensões de recursos de ensino, o papel do aluno e o papel do professor. Os resultados mostraram que alguns alunos enfrentam dificuldades em termos de motivação e atitude em relação ao aprendizado da língua inglesa, o que afeta seu desempenho. Portanto, é necessário implementar estratégias que promovam a motivação e o engajamento e oferecer o suporte necessário para superar essas dificuldades. Foram estabelecidas referências teóricas para destacar a importância da gamificação. A fase de diagnóstico facilitou o reconhecimento de fraquezas e deficiências, que foram usadas para estruturar atividades gamificadas que possibilitarão a implementação de uma metodologia ativa, cooperativa e motivadora para a geração de aprendizado significativo.

1. INTRODUCCIÓN

El fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en secundaria es un tema de gran relevancia a nivel mundial y, en particular, en América Latina (Arrieta & Aravena, 2023). La creciente globalización y la importancia del inglés como lengua franca hacen que su dominio sea fundamental para el desarrollo personal y profesional de los jóvenes. Sin embargo, existen diversos desafíos y problemáticas que dificultan la efectividad de la enseñanza del inglés en este nivel educativo (Zambrano & Mendoza, 2018).

A nivel mundial, uno de los principales problemas en la enseñanza del inglés en secundaria es la falta de un enfoque didáctico adecuado que se adapte a las necesidades y características de los adolescentes (Karademir & Gorgoz, 2019). En esta etapa, los estudiantes buscan una identidad social y una vocación académica, por lo

que es crucial que la enseñanza del inglés les permita desarrollar habilidades prácticas y conocimientos útiles para su vida futura (Zaim et al., 2020). Además, es necesario considerar las diferencias culturales y lingüísticas entre países y regiones al diseñar estrategias de enseñanza efectivas (Vega et al., 2022).

En América Latina, la enseñanza del inglés enfrenta desafíos adicionales, uno de ellos es la falta de recursos y capacitación para los docentes, lo que puede limitar la calidad de la enseñanza y la implementación de metodologías innovadoras (Quanisha, 2019). Además, en muchos países de la región, el inglés no es una prioridad en el currículo escolar, lo que puede resultar en una menor cantidad de horas dedicadas a su enseñanza y, por ende, en un aprendizaje menos efectivo (García et al., 2019).

Otro aspecto importante es la diversidad cultural y lingüística, que puede influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés (Arán et al., 2022). Por ejemplo, los estudiantes que hablan lenguas indígenas pueden enfrentar dificultades adicionales al aprender inglés como segunda lengua, debido a las diferencias gramaticales y fonéticas entre sus lenguas maternas y el inglés (Culqui et al., 2022).

En este contexto, es fundamental investigar y desarrollar estrategias pedagógicas que permitan fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en secundaria, tanto a nivel mundial como en América Latina. Sostienen Rodríguez et al. (2019) que algunas de estas estrategias pueden incluir la enseñanza a través de actividades lúdicas, el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) para motivar y promover la autonomía de los estudiantes, y la implementación de enfoques didácticos que fomenten la comprensión y producción de textos en inglés.

Además, es crucial mejorar la formación y capacitación de los docentes, así como garantizar el acceso a recursos didácticos adecuados y actualizados. Para Morales et al. (2021) también es importante promover la investigación y el intercambio de buenas prácticas entre países y regiones, con el fin de adaptar y mejorar continuamente la enseñanza del inglés en secundaria a nivel global y en América Latina.

De acuerdo con diversos estudios, coinciden que el desempeño de los estudiantes de Ecuador en este campo en particular es decepcionantemente bajo y no se alinea con las demandas y aspiraciones de un mundo cada vez más interconectado. Como lo señala Castillo (2021) Ecuador se destaca como uno de los dos países de América Latina con menor dominio del idioma inglés, ubicándose levemente por encima de México. Según el informe EF EPI (Índice de dominio del inglés) 2021, el puntaje es solo 440 de 1000, lo que se traduce en un nivel A1 notablemente bajo. Al respecto Criollo et al. (2020) destacan que el dominio del inglés es una habilidad importante y necesaria en el mundo laboral y académico actual, por lo que es crucial resolver este problema para el futuro de los jóvenes del país.

En cuanto a los docentes de inglés en Ecuador, existen varios desafíos, los autores Ponce et al. (2019) señalan que muchos de ellos no tienen una formación adecuada en la enseñanza de segundas lenguas, lo que limita su capacidad para transmitir los conocimientos de manera efectiva y para adaptarse a las necesidades de los estudiantes. Además, según Peña (2019) el número de docentes de inglés en el país es insuficiente en comparación con la demanda, por lo que muchos profesores tienen que cubrir varias escuelas o grupos a la vez, lo que reduce la atención que pueden brindar a cada estudiante.

El Ministerio de Educación en relación con el currículo ha implementado una serie de estrategias para mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje del inglés en Ecuador. Una iniciativa importante incluye el desarrollo de un nuevo plan de estudios diseñado específicamente para satisfacer las necesidades y circunstancias únicas

del país. Este plan de estudios está diseñado específicamente para estudiantes de 2° a 10° niveles de Educación General Básica, así como de 1° a 3° niveles de Bachillerato General Unificado, que no hablan inglés como primera lengua (Erazo & Abril, 2022).

Ecuador se ha sumado en un proceso de actualización y perfeccionamiento curricular a nivel nacional, esto a través de la implementación de la Lengua Extranjera como área indispensable del conocimiento, la propuesta curricular está diseñada para atender a los estudiantes tanto de básica como de bachillerato; ofrece flexibilidad y se divide en subniveles, con un total de cinco bloques curriculares. Estos están estrechamente alineados con los resultados deseados y los valores de justicia, innovación y solidaridad. Además, la propuesta se ajusta al Marco Común de Referencia para las Lenguas (MCER) (Cruz et al., 2021).

No obstante, aún hay problemas que deben resolverse para mejorar el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en la básica superior en Ecuador. Para García et al. (2021) es crucial continuar fortaleciendo la formación y la capacitación de los docentes, ampliar la oferta de cursos de inglés y mejorar la calidad de los recursos educativos disponibles. Además, es importante que los estudiantes estén motivados y comprometidos en el aprendizaje del inglés, y se les brinde acceso a oportunidades para practicar y aplicar sus habilidades lingüísticas en situaciones reales.

El presente trabajo tomó lugar en la “Unidad Educativa Charapotó”, ubicada en el cantón Sucre de la Provincia de Manabí; institución de sostenimiento fiscal. El centro educativo cuenta con una jornada laboral matutina en la que se oferta la educación básica superior y bachillerato. Los docentes trabajan con grupos de 35 a 40 estudiantes. Cuenta con 3 docentes del área de inglés. El estudio del presente trabajo se centró en estudiantes y docentes del nivel de Básica Superior donde se evidencia falencias y debilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

La Unidad Educativa Charapotó, cumple con los lineamientos establecidos dentro del Marco del Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria del inglés; sin embargo, no se evidencia un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo del idioma puesto que es considerado aburrido y difícil de comprender, lo que ha generado en los estudiantes, vacíos en conocimientos, así como desmotivación para trabajar con actividades enfocadas al desarrollo de las diferentes destrezas, ocasionando bajo rendimiento académico.

De acuerdo con la problemática citada surgió la siguiente interrogante: ¿Cómo contribuir en el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel de Básica Superior de la Unidad Educativa Charapotó? Para ello se planteó como objetivo general de la investigación: Elaborar una estrategia metodológica basada en la ludificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en básica superior de la Unidad Educativa Charapotó.

Se establecieron como objetivos específicos: a) Fundamentar los referentes teóricos que sustentan la ludificación como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés; b) Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés en básica superior; c) Estructurar las actividades de la estrategia metodológica desde la ludificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en básica superior.

El abordaje metodológico empleó una investigación descriptiva con enfoque cuantitativo de tipo de diseño no experimental, donde se aplicaron métodos, técnicas e instrumentos a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Charapotó con la finalidad de identificar la problemática abordada. Los resultados obtenidos



permitieron presentar como novedad científica la estructuración de actividades ludificadas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

2. MÉTODO

El presente trabajo se diseñó bajo el planteamiento metodológico de paradigma socio crítico con enfoque mixto, de nivel descriptivo, el cual es el que corresponde a las características planteadas en el diseño teórico de la investigación, implicando la recolección y el análisis de datos para dar respuesta a los objetivos de la investigación.

La parte cuantitativa se basó en la obtención de datos sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en su ambiente natural, considerando el reconocimiento de dimensiones e indicadores, estos resultados permitieron la obtención de datos para la creación de una propuesta de mejora basada en la ludificación.

Por otro lado, el enfoque cualitativo de la investigación respalda la exploración y comprensión de la complejidad y riqueza de las experiencias y percepciones de los docentes en relación con la implementación de la ludificación en la enseñanza del idioma inglés en la Educación Básica Superior. De esta manera, se puede obtener información relevante para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

De acuerdo con Hernández et al. (2014) el enfoque mixto combina técnicas cualitativas y cuantitativas, por lo cual proporciona una visión más completa de los beneficios y desafíos de la implementación de la ludificación en el ámbito educativo, permitiendo a los educadores tomar decisiones informadas para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

En el estudio realizado se determinó como población a 3 docentes del área de inglés y 295 estudiantes de básica superior matriculados en la Unidad Educativa Charapotó en Manabí, Ecuador. Para el primer grupo no se aplicó muestra, ya que se empleó al 100% de la población, es decir que se conformó por 3 docentes y para el segundo grupo, la muestra aplicada estableció a 167 estudiantes de la Básica Superior, a través de un análisis de muestreo probabilístico aleatorio simple con una formula muestral con el 5% de margen de error, quienes fueron seleccionados para contestar a un grupo de preguntas referentes al planteamiento de la investigación.

Se emplearon diversos métodos para la recolección y análisis de la información de las muestras, tanto de docentes como de estudiantes. Se utilizaron métodos teóricos, como el análisis-síntesis, para evaluar los resultados obtenidos, analizarlos y proporcionar una explicación del fenómeno observado. Se aplicó el método inductivo para llegar a una conclusión general a partir de premisas particulares, y el método deductivo para obtener una conclusión específica.

Para reconocer la realidad objeto de la investigación, se emplearon métodos empíricos que permitieron la aplicación de técnicas para medir las variables o categorías de estudio. Adicionalmente, se utilizó el método estadístico para el manejo de los datos recogidos a través del instrumento aplicado.

Las técnicas que se utilizaron para la recolección de la información de las muestras tanto de docentes como estudiantes fueron la observación, la encuesta, la entrevista y el análisis bibliográfico para recopilación de información en libros, revistas, bases de datos, que respondieron a las dimensiones de recursos de enseñanza, rol del estudiante y rol del docente.

En la observación científica se empleó una ficha con diversos aspectos a verificar con la escala de frecuencia (siempre, a veces, nunca), que permitió diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés en básica superior. Para la encuesta el instrumento utilizado fue el cuestionario de preguntas semiestructuradas. En la entrevista el instrumento fue la guía de entrevista con preguntas abiertas, donde el entrevistado contestó bajo y según su criterio las interrogantes realizadas. Para el análisis bibliográfico el instrumento utilizado fueron las bases de datos como libros, revistas, repositorios digitales.

3. RESULTADOS Y DISCUSIONES

Fundamentación de referentes teóricos que sustentan la ludificación como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés

Estrategia metodológica desde la ludificación

Una estrategia metodológica es un conjunto de técnicas y procedimientos sistemáticos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje para abordar y resolver problemas de investigación. De acuerdo con los criterios establecidos por González et al. (2022), la implementación de estas estrategias juega un papel crucial para promover un aprendizaje efectivo y fomentar el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes en relación con el fenómeno educativo.

En apoyo de esto, Revelo et al. (2019) proporcionan una variedad de ejemplos ilustrativos de estrategias metodológicas que pueden emplearse para mejorar la experiencia de aprendizaje. Tales estrategias abarcan una amplia gama de técnicas que incluyen la utilización de mapas conceptuales, redes semánticas, sesiones de lluvia de ideas, formulación de hipótesis, el cultivo de habilidades para resolver problemas, planificación del aprendizaje colaborativo, la construcción de ayudas visuales como gráficos y cuadros, y participar en actividades de juego de roles.

Según Molina et al. (2021) la ludificación es un método utilizado en los sectores educativo y profesional que aplica mecánicas de juego para mejorar el rendimiento y los resultados. Esta técnica, tal como la describen Nobre y Da Silva (2020), consiste en incorporar elementos que se encuentran comúnmente en los juegos, como la puntuación y la competencia, para aumentar la participación y la lealtad del usuario. Sostienen López et al. (2020) que se ha demostrado que la gamificación mejora de manera efectiva el desempeño de los empleados y motiva a los estudiantes, fomentando un mayor sentido de compromiso y un deseo de superación personal.

En el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, Gómez et al. (2019) indican que la ludificación se utiliza para mejorar las habilidades y destrezas, afectar positivamente las actitudes y respuestas emocionales, por otro lado, afirman Ortega y Vásquez (2021) que proporciona un entorno auténtico para el aprendizaje de idiomas y cultiva la competencia integral de los estudiantes. Segura et al. (2020) la definen como un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas.

La aplicación de la ludificación en el aula de inglés como lengua extranjera afirman Kaya y Sagnak (2022) puede realizarse mediante la incorporación de elementos como la progresión a través de desafíos y niveles, retroalimentación instantánea, puntos y competencia. Exponen Arufe et al. (2022) que estos elementos pueden ayudar a mantener el interés y la motivación de los estudiantes, lo que a su vez puede mejorar significativamente su desempeño en el aprendizaje del idioma.

En conclusión, las estrategias metodológicas y la ludificación son herramientas valiosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. La combinación de estas técnicas puede resultar en un enfoque más efectivo y atractivo para los estudiantes, permitiéndoles desarrollar habilidades y destrezas esenciales en el aprendizaje del idioma. Es importante que los docentes estén familiarizados con estas estrategias y sepan cómo aplicarlas adecuadamente en sus clases para maximizar el potencial de aprendizaje de sus estudiantes.

Proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés

El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés según Nariyati et al. (2020) es un enfoque integral que abarca cuatro habilidades fundamentales: escuchar, hablar, leer y escribir. Estas habilidades están interconectadas y se desarrollan a lo largo del proceso educativo, permitiendo a los estudiantes mejorar su dominio del inglés y utilizarlo eficazmente en la comunicación (Wang, 2019).

La importancia del idioma inglés radica en su amplia difusión y uso en todo el mundo (Srinivas, 2019). Es el tercer idioma más hablado a nivel mundial y se enseña en más de 118 países. Además, el inglés es el principal idioma de la ciencia, la aviación, la informática, la diplomacia y el turismo (Baker, 2020). Por lo tanto, aprender inglés abre nuevas oportunidades profesionales, facilita el acceso a la educación superior y permite una mayor comprensión y disfrute de diversas formas de entretenimiento y cultura (Sayed & Kalam, 2021).

Según Killion y Hirsh (2020) no se puede subestimar la importancia de un proceso de enseñanza y aprendizaje bien diseñado en el campo del inglés, ya que juega un papel vital en equipar a los estudiantes con las habilidades esenciales para comunicarse de manera efectiva en este idioma. Es de suma importancia que los educadores adopten métodos pedagógicos que fomenten la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del inglés, mediante la implementación de diversas estrategias que abarquen la escritura, la lectura, el habla y la comprensión auditiva (Albiladi & Alshareef, 2019). Además, es fundamental que los docentes sean culturalmente sensibles y establezcan relaciones sólidas con sus estudiantes para crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y acogedor (Putri & Sari, 2021).

El proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés también debe enfocarse en el desarrollo de habilidades productivas, como hablar y escribir, desde el primer día. De acuerdo con Wigati et al. (2020) aunque los estudiantes puedan sentirse inseguros al principio, es importante que practiquen estas habilidades para mejorar su fluidez en el idioma. Además, Xu et al. (2019) añaden que los docentes deben incorporar el uso de la lengua materna de los estudiantes y aprovechar la tecnología para apoyar el aprendizaje bilingüe.

En resumen, el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés es esencial para desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes en un mundo globalizado. Un enfoque efectivo y bien estructurado en esta área permitirá a los estudiantes aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece el dominio del inglés, tanto en su vida personal como profesional.

Diagnóstico del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en básica superior

Para efectos de plasmar los resultados del estudio diagnóstico se emplearon las dimensiones e indicadores establecidos:

DIMENSIÓN A: RECURSOS DE ENSEÑANZA

Tabla 1

Triangulación recursos de enseñanza

ENCUESTA A ESTUDIANTES	ENTREVISTA A DOCENTES	OBSERVACIÓN ÁULICA POR EL INVESTIGADOR
En relación con la dimensión recursos de enseñanza, los estudiantes encuestados indican que no existen suficientes materiales para la asignatura, tampoco hay un laboratorio para la materia o aula de audiovisuales, las estrategias interactivas aplicadas son escasas y poco innovadoras.	Por su parte, los docentes en cuanto a esta dimensión de recursos de enseñanza corroboran que existen deficiencias en los materiales, así como que no se ha empleado un aula audiovisual para la materia puesto recientemente fue implementada y aún no ha sido utilizada para la enseñanza, difieren en cuanto a las estrategias interactivas puesto manifestaron emplear trabajos en grupos, exposiciones, roleplays, canciones, videos, audios, lecturas y uso de diccionario	La investigadora, en la observación aplicada pudo evidenciar en cuanto a los recursos de enseñanza que el nivel de satisfacción de los estudiantes con los materiales y el uso de estrategias para la enseñanza interactiva y recursos tecnológicos es regular puesto los recursos son limitados en la institución pública teniendo que el docente en muchas ocasiones traer sus propios materiales para facilitar su clase

Al comparar estos resultados con otros estudios como el de Contreras et al. (2021) sobre los recursos educativos manifiesta que la ausencia de materiales didácticos adecuados y la falta de financiación para adquirirlos pueden afectar negativamente la calidad de la enseñanza, lo cual ratifica que la falta de recursos en la educación es un problema común en diferentes contextos.

En cuanto a la influencia de los recursos tecnológicos en la educación, algunos estudios como los de Miranda et al. (2021); Bernacki et al. (2020) y Espino et al. (2020) coinciden en su importancia para mejorar la vida de los individuos y facilitar la transmisión comunicativa. La tecnología también ha influido en la educación al facilitar el aprendizaje a distancia y permitir la interacción y el aprendizaje desde diversas plataformas (Garamendi, 2022).

Otro estudio de Cango y Bravo (2020) sobre la enseñanza del inglés en las instituciones educativas públicas del Ecuador en la era digital, difiere sobre que si existen diversidad de recursos para la enseñanza del idioma inglés, no obstante, lo que falta es la formación docente para usarlos de forma efectiva ya que siguen prefiriendo los textos, pizarras y el aula, esto también producto a la infraestructura tecnológica que es limitada en estas instituciones a diferencia de las privadas que diversifican y aprovechan mejor este aspecto.

En resumen, los resultados del estudio analizado reflejan una situación preocupante en cuanto a la disponibilidad de recursos de enseñanza y la implementación de estrategias interactivas. Para mejorar la calidad de la educación, es fundamental abordar estas carencias y fomentar el uso de recursos tecnológicos y estrategias didácticas innovadoras.

DIMENSIÓN B: ROL DEL DOCENTE

Tabla 2

Triangulación Rol del docente

ENCUESTA A ESTUDIANTES	ENTREVISTA A DOCENTES	OBSERVACIÓN ÁULICA POR EL INVESTIGADOR
<p>En relación con la dimensión rol del docente, los estudiantes encuestados indican existe una secuencia lógica de las clases, se desarrollan actividades grupales, por otro lado, manifiestan deficiencias en el uso de TIC, interacción con el docente, la expresión en el idioma inglés no es permanente, la retroalimentación y planificación no les resultan suficientes.</p>	<p>Por su parte, los docentes en cuanto a esta dimensión de rol del docente corroboran que conocen los pasos a seguir para desarrollar y ejecutar estrategias adecuadas para impartir los contenidos en su clase de inglés, no obstante, tienen otra opinión sobre la correcta planificación e interacción, así también manifiestan que tienen un alto conocimiento de las TIC. Además, coinciden en que la retroalimentación y las estrategias empleadas no son suficientes y aún requieren mejoras para motivar a todos los estudiantes.</p>	<p>La investigadora, en la observación aplicada pudo evidenciar en cuanto a la dimensión rol del docente que existe un óptimo nivel de secuenciación de contenidos, planificación adecuada, estructura lógica, nivel óptimo de conocimiento de los educadores. Entre los aspectos por mejorar están el uso de las TIC, la interacción y retroalimentación que se presentan escasamente en el aula.</p>

El análisis de los resultados obtenidos en relación con la dimensión rol del docente evidencia que existe una diferencia de percepción entre los estudiantes y los docentes en cuanto al uso de las TIC, la interacción y la retroalimentación en el aula. Mientras que los estudiantes manifiestan deficiencias en estos aspectos, los docentes afirman tener un alto conocimiento de las TIC, pero coinciden en que se requiere mejorar la retroalimentación y las estrategias empleadas para motivar a los estudiantes.

En cuanto a la dinámica del aula, la interacción entre alumnos y profesores se ha identificado como un factor crucial para fomentar el aprendizaje de los alumnos. Un amplio estudio de Martínez et al. (2019) concluye que las interacciones efectivas en el aula juegan un papel fundamental en la mejora de la experiencia educativa de los estudiantes. Se ha descubierto que estas interacciones entre estudiantes y profesores son fundamentales para promover mejores resultados de aprendizaje.

No se puede subestimar la importancia de la retroalimentación y la integración de las TIC en la educación. Múltiples estudios han enfatizado la importancia de la retroalimentación para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, como la investigación realizada por Akram et al. (2018) que destaca la retroalimentación como una herramienta vital para la mejora. Además, Chuc et al. (2019) afirman que la utilización de las TIC puede mejorar significativamente la calidad de la retroalimentación proporcionada a los estudiantes.

En general, la investigación realizada por Akram et al. (2018), Chuc et al. (2019) y Martínez et al. (2019) enfatizan colectivamente el papel indispensable de la retroalimentación y las TIC en la educación. Al reconocer la importancia de la retroalimentación y aprovechar el potencial de las TIC, los educadores pueden crear un entorno



de aprendizaje más atractivo y efectivo, lo que en última instancia conduce a mejores resultados de aprendizaje de los estudiantes.

La investigación de Noa et al. (2021) sobre las nuevas perspectivas para la enseñanza de inglés y sus aportes, al contrario de los resultados indica que los docentes tienen deficiencias y la aparición de nuevas tecnologías requiere enfoques innovadores, ya que su rol es imprescindible en el aprendizaje de un idioma extranjero, ya que debe incorporar las TIC y la gamificación, entre otras estrategias altamente aceptadas por sus resultados favorables en el aula.

En resumen, los resultados obtenidos en relación con la dimensión rol del docente muestran la importancia de mejorar el uso de las TIC, la interacción y la retroalimentación en el aula para promover el aprendizaje de los estudiantes.

DIMENSIÓN A: ROL DEL ESTUDIANTE

Tabla 3

Triangulación Rol del estudiante

ENCUESTA A ESTUDIANTES	ENTREVISTA A DOCENTES	OBSERVACIÓN ÁULICA POR EL INVESTIGADOR
En relación con la dimensión rol del estudiante, los estudiantes encuestados indican que existe predisposición para cumplir con las actividades, motivación en menor medida, y tratan de participar en las clases en la medida de sus posibilidades.	Por su parte, los docentes en cuanto a esta dimensión de rol del docente corroboran en su mayoría lo dicho por los estudiantes que existe participación, predisposición y responsabilidad, sin embargo, también existen estudiantes en los cual se debe seguir trabajando para mejorar la actitud y motivación	La investigadora, en la observación aplicada pudo evidenciar en cuanto a la dimensión rol del estudiante que el porcentaje de participación, motivación y predisposición de estos varía puesto existen educandos que aún requieren mejorar y otros con un buen nivel de desenvolvimiento.

Con relación a la dimensión rol del estudiante, es importante destacar que los docentes reconocen la participación y responsabilidad de los estudiantes, lo que sugiere que se está fomentando una cultura de compromiso y responsabilidad en el aprendizaje. No obstante, también se detectan desafíos en cuanto a la motivación y actitud de algunos estudiantes, lo que requiere un esfuerzo adicional en el trabajo pedagógico.

Según los resultados es posible observar que los estudiantes tienen una actitud responsable en cuanto a su rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que es un aspecto importante para el éxito académico. También se evidencia la importancia de la motivación como factor que influye en el desempeño académico, lo que concuerda con la literatura existente sobre el tema como la de Cevallos et al. (2019) que indican que es fundamental para aprender de forma constante, mantener la concentración, entre otros beneficios en el campo educativo.

Sin embargo, es importante destacar que existen estudiantes que aún requieren mejorar en su actitud y motivación hacia el proceso de aprendizaje, lo que es un desafío para los docentes. En concordancia Bravo (2018) en su trabajo sobre aspectos motivadores en el aula indica que se hacen necesarias estrategias y herramientas pedagógicas innovadoras que permitan involucrar y motivar a estos estudiantes.

Como excepción Aguayo et al. (2019) en el estudio realizado en Chile sobre la perspectiva estudiantil de metodologías para el aprendizaje de inglés, sostienen que los estudiantes presentan bajos índices de participación, responsabilidad y motivación en la asignatura de inglés para lo cual sugiere implementar herramientas como el aula invertida y la ludificación para poder superar las limitaciones, así como la falta de estimulación en el contexto educativo.

En conclusión, este estudio permite visualizar una actitud positiva de los estudiantes y docentes hacia su rol en el proceso educativo, pero al mismo tiempo se detectan aspectos a mejorar que pueden tener impacto en el aprendizaje. A través de este análisis es posible identificar la necesidad de desarrollar estrategias y herramientas pedagógicas innovadoras que fomenten la motivación y compromiso de los estudiantes en el proceso educativo, con el fin de mejorar su desempeño académico.

Propuesta de estrategia metodológica desde la ludificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en básica superior

Esta propuesta tiene como objetivo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés mediante una estrategia metodológica basada en la ludificación. Se estructura en 4 fases que abordan el proceso a realizar en la aplicación de la propuesta:

FASE 1. DISEÑO Y PLANIFICACIÓN

1. Definir los objetivos de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje de una estrategia metodológica basada en ludificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés pueden variar dependiendo de las necesidades y objetivos específicos de cada grupo de estudiantes. Sin embargo, a continuación, se presentan algunos posibles objetivos de aprendizaje para esta propuesta:

- Mejorar la capacidad de los estudiantes para comunicarse en inglés de manera efectiva, tanto oralmente como por escrito.
- Desarrollar la comprensión auditiva de los estudiantes, para que puedan entender y responder a conversaciones y discursos en inglés.
- Fomentar la práctica de la gramática y el vocabulario en inglés, para que los estudiantes puedan utilizar el idioma de manera más precisa y fluida.
- Desarrollar la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo y colaborar con otros estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- Fomentar la creatividad y la innovación en el proceso de aprendizaje, para que los estudiantes puedan aplicar el idioma de manera más efectiva en situaciones reales.

2. Seleccionar los juegos y recursos

A continuación, se presentan 5 juegos y actividades innovadoras que se pueden utilizar en una estrategia metodológica basada en ludificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés:

Tabla 4

Plan acción

Juego	Descripción	Recursos
Escape Room en inglés	Se trata de un juego en el que los estudiantes deben resolver una serie de acertijos y enigmas en inglés para escapar de una habitación virtual	Este juego puede ser implementado en línea y puede requerir de recursos tecnológicos como una plataforma de videoconferencia y una plataforma de juegos en línea.
Kahoot!	Se trata de una plataforma de juegos en línea que permite a los estudiantes responder preguntas en inglés de manera interactiva y competitiva.	Este juego puede ser implementado en línea y puede requerir de recursos tecnológicos como una plataforma de videoconferencia y una plataforma de juegos en línea.
Role-playing games	Se trata de juegos en los que los estudiantes asumen roles y se comunican en inglés para resolver situaciones ficticias	Este juego puede requerir de materiales didácticos como guiones y disfraces, y puede ser implementado en el aula o en línea
Scavenger Hunt	Se trata de un juego en el que los estudiantes deben buscar y encontrar objetos en inglés en un entorno específico.	Este juego puede requerir de materiales didácticos como una lista de objetos en inglés y puede ser implementado en el aula o en línea.
Storytelling	Se trata de una actividad en la que los estudiantes deben crear y contar historias en inglés.	Esta actividad puede requerir de materiales didácticos como tarjetas con palabras en inglés y puede ser implementada en el aula o en línea.

FASE 2. SOCIALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN

1. Socializar la estrategia

La implementación de una estrategia metodológica basada en ludificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés requiere un proceso de socialización adecuado con los docentes. La socialización es fundamental para que los docentes comprendan la importancia y los beneficios de utilizar esta estrategia en el aula, así como para asegurar su participación y su compromiso con la estrategia.

El proceso de socialización con los docentes para implementar una estrategia metodológica basada en ludificación en la enseñanza del inglés debe incluir formación, talleres prácticos, colaboración entre docentes y apoyo continuo de la administración escolar. Solo a través de este proceso adecuado de socialización se puede asegurar una implementación exitosa y efectiva en el aula, fortaleciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

2. Capacitar y establecer los plazos

Se presenta un plan de capacitación a los docentes sobre los juegos que se utilizarán, las actividades introductorias, de desarrollo, retroalimentación y cierre recomendadas, así también los cronogramas que debe seguir la presente propuesta:

Tabla 5

Plan de capacitación

Actividades	Descripción	Recursos	Responsable
Día 1 Introducción	<p>Ice Breaker Game: Un juego sencillo para romper el hielo y hacer que los estudiantes se sientan cómodos. Podría ser algo como "Two Truths and a Lie", donde cada estudiante dice dos verdades y una mentira sobre sí mismo en inglés y los demás deben adivinar cuál es la mentira.</p> <p>Introducción a la ludificación: Explicación de cómo se utilizarán los juegos para ayudar en el aprendizaje del inglés. Esto podría incluir una descripción de los diferentes juegos que se utilizarán y cómo se relacionan con los objetivos de aprendizaje.</p>	<p>Espacio adecuado Tarjetas o papel Bolígrafos o lápices Computadoras, tabletas o teléfonos Tiempo y espacio adecuado</p>	Docentes
Día 2 Desarrollo	<p>Role-playing games: Los estudiantes podrían participar en juegos de roles donde tienen que actuar en diferentes situaciones utilizando el inglés. Por ejemplo, podrían tener que actuar como si estuvieran en un restaurante, en un aeropuerto, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> — Presentación del escenario del juego y los personajes. Los estudiantes se dividen en grupos y se le asigna un personaje a cada uno. — Los estudiantes interactúan en inglés, asumiendo el papel de sus personajes y desarrollando la historia. — Discusión grupal sobre la historia que crearon y reflexión sobre el uso del inglés durante el juego. <p>Juego de vocabulario- Scavenger Hunt:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Explicación de las reglas del juego y presentación de la lista de elementos a buscar, que pueden estar relacionados con el vocabulario en inglés. — Los estudiantes buscan los elementos de la lista, utilizando su conocimiento del inglés para identificarlos. — Revisión de los elementos encontrados y discusión sobre cualquier dificultad que hayan tenido. <p>Juego de gramática-Kahoot!</p> <ul style="list-style-type: none"> — Explicación de cómo funciona Kahoot y presentación del tema del cuestionario. 	<p>Espacio adecuado Tarjetas o papel Bolígrafos o lápices Computadoras, tabletas o teléfonos Tiempo y espacio adecuado</p>	Docentes

	<ul style="list-style-type: none"> — Los estudiantes responden al cuestionario en Kahoot!, compitiendo entre sí para obtener la puntuación más alta. — Revisión de las respuestas correctas e incorrectas y discusión de cualquier concepto o pregunta que haya sido particularmente desafiante. 		
<p>Día 3</p> <p>Retroalimentación y Cierre</p>	<p>Revisión de los juegos: Después de cada juego, se podría tener una discusión en grupo para revisar lo que se aprendió. Esto podría incluir la corrección de errores, la aclaración de conceptos y la respuesta a cualquier pregunta que los estudiantes puedan tener.</p> <p>Reflexión: Los estudiantes podrían tener la oportunidad de reflexionar sobre lo que han aprendido y cómo se sienten acerca de su progreso. Esto podría hacerse a través de una discusión en grupo o de una actividad de escritura. Para esta etapa se puede usar en esta etapa los siguientes juegos:</p> <p>Escape Room en inglés:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Los estudiantes se dividen en equipos y se les da un breve calentamiento en inglés para prepararlos para el juego. — Los estudiantes trabajan en equipo para resolver acertijos y desafíos en inglés para "escapar de la habitación". Cada acertijo puede estar relacionado con un aspecto específico del idioma inglés, como gramática, vocabulario, comprensión de lectura, etc. — Discusión grupal sobre las soluciones a los acertijos y revisión de los aspectos del idioma inglés cubiertos en el juego. Reflexión sobre lo que aprendieron y cómo se sintieron durante el juego. <p>Storytelling:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Presentación del tema de la historia y sobre los elementos clave de una buena historia. — Los estudiantes crean y cuentan sus propias historias en inglés, ya sea individualmente o en grupos. 	<p>Espacio adecuado</p> <p>Tarjetas o papel</p> <p>Bolígrafos o lápices</p> <p>Computadoras, tabletas o teléfonos</p> <p>Tiempo y espacio adecuado</p> <p>Premios (dulces, plumas, tarjetas de reconocimiento)</p>	<p>Docentes</p>



- Discusión grupal sobre las historias contadas y reflexión sobre el uso del inglés durante la actividad.

Premiación: Dependiendo de cómo se estructuren los juegos, podría haber una ceremonia de premiación final donde se reconozca a los estudiantes por su participación y logros.

Se debe establecer un cronograma de implementación por fases que podría variar entre 1 a 14 semanas dependiendo de la planificación y adaptación educativa de los docentes.

FASE 3. IMPLEMENTACIÓN

1. Introducción de la estrategia

La actividad de introducción de la estrategia de ludificación es una etapa crucial en la implementación de esta metodología en el aula de clases. En esta etapa, se busca presentar la estrategia a los estudiantes y explicarles cómo funcionará.

Para llevar a cabo esta actividad, se pueden seguir los siguientes pasos: presentación de la estrategia, explicación de las reglas, presentación de los premios, ejemplo práctico, preguntas y respuestas. Es importante que los estudiantes comprendan la metodología y se sientan motivados a participar en ella.

2. Implementación de los juegos y actividades

El docente debe implementar los juegos y actividades en el aula de clases. Es importante que los estudiantes comprendan cómo funcionan los juegos y actividades y que se sientan cómodos participando en ellos. Para motivar a los estudiantes a participar en los juegos y actividades, se pueden recomendar algunas acciones iniciales motivadoras. Por ejemplo, se puede ofrecer un premio especial al estudiante que obtenga la mayor cantidad de puntos en el primer juego o actividad, o se puede ofrecer un incentivo para el grupo que obtenga la mayor cantidad de puntos en una actividad en particular.

3. Retroalimentación y ajustes

- Se debe recopilar retroalimentación de los estudiantes y del docente sobre la estrategia. Esto puede incluir encuestas, entrevistas, observaciones y comentarios informales.
- Se debe analizar la retroalimentación recopilada para identificar las áreas de mejora de la estrategia. Es importante prestar atención a los patrones y tendencias en la retroalimentación para identificar los problemas comunes.
- Se deben identificar los juegos y actividades que no funcionaron bien y determinar por qué no funcionaron. Esto puede incluir problemas técnicos, falta de comprensión de las reglas del juego, falta de motivación para participar, entre otros.
- También reconocer los problemas técnicos que surgieron durante la implementación de la estrategia. Esto puede incluir problemas con el equipo de tecnología, problemas con la conexión a internet, entre otros.

FASE IV EVALUACIÓN

1. Evaluación diagnóstica

Se deben seleccionar los indicadores de evaluación que permitan medir el logro de los objetivos definidos. Por ejemplo, se pueden medir los resultados de las pruebas de comprensión del idioma inglés, la participación en los juegos y actividades, o la retroalimentación de los estudiantes.

Tabla 6

Indicadores de evaluación

Juegos	Indicadores a evaluar
Escape Room en inglés	<ul style="list-style-type: none"> — Tiempo que tardan los estudiantes en resolver el juego. — Número de pistas que necesitan los estudiantes para resolver el juego. — Nivel de comprensión del idioma inglés necesario para resolver el juego. — Nivel de motivación de los estudiantes para resolver el juego.
Kahoot!	<ul style="list-style-type: none"> — Número de preguntas respondidas correctamente por los estudiantes. — Tiempo que tardan los estudiantes en responder las preguntas. — Nivel de comprensión del idioma inglés necesario para responder las preguntas. — Nivel de motivación de los estudiantes para participar en el juego
Role-playing games	<ul style="list-style-type: none"> — Nivel de participación de los estudiantes en el juego. — Nivel de comprensión del idioma inglés necesario para participar en el juego. — Nivel de creatividad de los estudiantes al interpretar sus roles. — Nivel de motivación de los estudiantes para participar en el juego.
Scavenger Hunt	<ul style="list-style-type: none"> — Número de pistas resueltas correctamente por los estudiantes. — Tiempo que tardan los estudiantes en resolver las pistas. — Nivel de comprensión del idioma inglés necesario para resolver las pistas. — Nivel de motivación de los estudiantes para participar en el juego.
Storytelling	<ul style="list-style-type: none"> — Nivel de participación de los estudiantes en la actividad. — Nivel de comprensión del idioma inglés necesario para contar la historia. — Nivel de creatividad de los estudiantes al contar la historia. — Nivel de motivación de los estudiantes para participar en la actividad.

Es importante tener en cuenta que estos son solo algunos posibles indicadores para evaluar y que pueden variar dependiendo de los objetivos específicos de la estrategia de ludificación y de las características de los estudiantes.

2. Monitoreo del progreso:

El docente debe monitorear el progreso de los estudiantes en los juegos y actividades. Es importante asegurarse de que los estudiantes estén aprendiendo y de que estén motivados para continuar participando en los juegos y actividades. Si es necesario, el docente debe hacer ajustes a la estrategia de ludificación para asegurarse de que los estudiantes estén aprendiendo y de que estén motivados para continuar participando en los juegos y actividades.

Durante esta fase de la implementación de la estrategia se realizarán encuentros semanales entre la investigadora y los docentes para reflexionar sobre la práctica, con énfasis en las fortalezas y debilidades.

3. Evaluación de los resultados:

Para este momento de evaluación se aplicará un test de satisfacción a docentes y estudiantes para identificar la eficacia de la ludificación, mejoras en el rendimiento académico, facilidad de uso, relevancia del contenido, satisfacción general y oportunidades de mejora.

4. CONCLUSIONES

La importancia de implementar la ludificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, radica en que sirve como una estrategia altamente efectiva que no solo mejora, sino que también fortalece toda la experiencia educativa. Al incorporar elementos de diversión y motivación, la ludificación crea un entorno que fomenta la participación activa de los estudiantes y fomenta su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Se evidenció la necesidad de mejorar la disponibilidad de recursos de enseñanza y la implementación de estrategias interactivas, que promueva el uso de recursos tecnológicos y fomenten estrategias didácticas innovadoras, para el desarrollo de sus habilidades lingüísticas de manera efectiva.

Se estructuró una estrategia metodológica desde la ludificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en básica superior que permitirán obtener mejores resultados en el área, facilitar la labor docente y motivar a los estudiantes en el aula.

Existen varios estudios que permitieron complementar la investigación realizada sobre la ludificación como estrategia efectiva para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Los juegos educativos digitales pueden mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes en la enseñanza del inglés como lengua extranjera; el uso de tecnología en el aula puede mejorar la comunicación, la colaboración y el aprendizaje de los estudiantes. Además, encontró que la gamificación puede mejorar la retención de conocimientos y la participación de los estudiantes en el aula.

Del mismo modo, la implementación de herramientas tecnológicas en la enseñanza de idiomas puede mejorar la eficacia del aprendizaje de los estudiantes y aumentar su motivación. La ludificación para la enseñanza de inglés como lengua extranjera y que ha demostrado ser efectiva en la mejora de la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

Conflicto de intereses / Competing interests:

Los autores declaran que no incurrir en conflictos de intereses.

Rol de los autores / Authors Roles: Kenya Pionce-Mendoza

Kenya Pionce-Mendoza: Conceptualización, análisis formal, investigación, metodología, administración del proyecto, recursos, software, supervisión, validación, visualización, escritura -preparación del borrador original, escritura -revisar & edición.

Vicente Véliz-Briones: Conceptualización, análisis formal, investigación, metodología, validación, visualización, escritura -preparación del borrador original, escritura -revisar & edición.

Karina Mendoza-Bravo: Conceptualización, análisis formal, investigación, metodología, validación, visualización, escritura -preparación del borrador original, escritura -revisar & edición.

Fuentes de financiamiento / Funding:

Los autores declaran que no recibieron un fondo específico para esta investigación.

Aspectos éticos / legales; Ethics / legals:

Los autores declaran no haber incurrido en aspectos antiéticos, ni haber omitido aspectos legales en la realización de la investigación.

REFERENCIAS

- Aguayo, M., Bravo, M., Nocetti, A., Concha, L., & Aburto, R. (2019). Perspectiva estudiantil del modelo pedagógico flipped classroom o aula invertida en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Educación*, 43(1), 97-113. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.31529>
- Akram, N., Khan, N., Ameen, M., Mahmood, S., Shamim, K., Amin, M., & Ain Rana, Q. (2018). Morningness-eveningness preferences, learning approach and academic achievement of undergraduate medical students. *Chronobiol Int*, 35(9), 1262-1268. <https://doi.org/10.1080/07420528.2018.1474473>
- Albiladi, W., & Alshareef, K. (2019). Blended Learning in English Teaching and Learning: A Review of the Current Literature. *Journal of Language Teaching and Research*, 10(2), 232-238. <https://doi.org/10.17507/jltr.1002.03>
- Arán, A., Arzola, D., & Ríos, L. (2022). Enfoques en el currículo, la formación docente y metodología en la enseñanza y aprendizaje del inglés: una revisión de la bibliografía y análisis de resultados. *Revista Educación*, 46(1), 1-15. <https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.45048>
- Arrieta, L., & Aravena, M. (2023). Importancia del idioma inglés como objeto de enseñanza y aprendizaje en el nivel de secundaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1056-1076. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5383
- Arufe, V., Sanmiguel, A., Ramos, O., & Navarro, R. (2022). Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>
- Baker, A. (2020). Dismantling anti-black linguistic racism in English language arts classrooms: Toward an anti-racist black language pedagogy. *Theory Into Practice*, 59(1), 8-21. <https://doi.org/10.1080/00405841.2019.1665415>
- Bernacki, M., Greene, J., & Crompton, H. (2020). Mobile technology, learning, and achievement: Advances in understanding and measuring the role of mobile technology in education. *Contemporary Educational Psychology*, 60. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101827>
- Bravo, M. (2018). Estrategias pedagógicas innovadoras para la motivación de estudiante. *Revista de Innovación Educativa*, 12(24), 29-46.
- Cango, A., & Bravo, M. (2020). La enseñanza del inglés en las instituciones educativas públicas del Ecuador en la era digital. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 5(3), 51-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398419>
- Castillo, L. (27 de noviembre de 2021). *Ecuador mantiene un bajo nivel de dominio del idioma inglés*. El Comercio. <https://acortar.link/j7u99w>

- Castillo, M., Escobar, G., Barragán, R., & Cárdenas, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo de conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503>
- Cevallos, J., Lucas, X., Paredes, J., & Tomalá, J. (2019). Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 7(2), 86-93. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.304>
- Chuc, I., Martínez, O., Ramírez, L., & Gómez, E. (2019). El uso de las TIC en la Enseñanza del Inglés en las Primarias Públicas. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36). <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836gomez4>
- Contreras, E., Vega, M., & Carrera, H. (2021). *Avances y retrocesos en la gestión de recursos educativos de infraestructura tras el proceso de desmunicipalización una mirada desde los actores*. Universidad Academia de Humanismo Cristiano. <http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/handle/123456789/6059>
- Criollo, M., Torres, L., Lizaldes, O., Ramírez, A., Sarmiento, M., Cordero, N., Faicán, P., & Cárdenas, A. (2020). Competencias Lingüísticas de los Docentes de Inglés en relación a los estándares de desempeño profesional en un mundo globalizado. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(8), 1005-1014. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4545798>
- Cruz, L., Matos, E., & Marriott, H. (2021). La meta enseñanza- aprendizaje del idioma inglés con fines didácticos. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(3), 20. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i3.2640>
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (2019). Information and Communication Technologies (TIC) as an interdisciplinary research form with an intercultural approach to the process of student training. *E-Ciencias de la Información*, 9(1), 44-59. <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Culqui, D., Farfán, J., Crispín, R., & Álvarez, C. (2022). El podcast y la enseñanza del inglés en tiempos de pandemia. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 39-44. <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/467>
- Erazo, M., & Abril, V. (2022). *Aplicación de la gamificación en el currículo ecuatoriano de lengua extranjera inglés en bachillerato*. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2759>
- Espino, L., Fernández, G., Hernández, C., González, H., & Alvarez, J. (2020). Analyzing the Impact of COVID-19 on Education Professionals. Toward a Paradigm Shift: ICT and Neuroeducation as a Binomial of Action. *Sustainability*, 12(14), 5646. <https://doi.org/10.3390/su12145646>
- Garamendi, R. (2022). Estrategias interactivas de comprensión lectora para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 159-166.
- Garay, J., & Ávila, C. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *Koinonía*, 4(8), 1-10. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582004/html/>
- García, I., Vecorena, N., & Velasco, E. (2019). El nivel de inglés alcanzado en quinto grado de secundaria en tres colegios públicos de Lima metropolitana. *Revista Educación*, 28(55), 80-102. <https://doi.org/10.18800/educacion.201902.004>

- Gómez, C., Monteagudo, J., Moreno, J., & Sainz, M. (2019). Effects of a Gamification and Flipped-Classroom Program for Teachers in Training on Motivation and Learning Perception. *Education Sciences*, 9(4), 299. <https://doi.org/10.3390/educsci9040299>
- González, A., Revuelta, F., & Fernández, M. (2022). Models of Instructional Design in Gamification: A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 12(1), 44. <https://doi.org/10.3390/educsci12010044>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill Interamericana de México S.A. <https://cutt.ly/kwQCVLHn>
- Karademir, C., & Gorgoz, S. (2019). English Teachers' Problems Encountered in Teaching Four Basic Language Skills. *Eric. International Education Studies*, 12(4), 118-127. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1211471>
- Kaya, G., & Sagnak, H. (2022). Gamification in English as second language learning in secondary education aged between 11-18: A systematic review between 2013-2020. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 12(1), 1-14. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.294010>
- Killion, J., & Hirsh, S. (2020). The elements of effective teaching. Professional learning moves vision, framework, and performance standards into action. *The learning professional. The learning forward journal*, 32(6). <https://cutt.ly/pwQCX6F0>
- López, C., & Quispe, J. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad Católica Santa María]. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/10431>
- López, J., Segura, A., Fuentes, A., & Parra, M. (2020). Evaluating Activation and Absence of Negative Effect: Gamification and Escape Rooms for Learning. *International journal of environmental research and public health*, 17(7), 2224. <https://doi.org/10.3390/ijerph17072224>
- Martínez, P., Armengol, C., & Muñoz, J. (2019). Interacciones en el aula desde prácticas pedagógicas efectivas. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 55-74. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836martinez13>
- Miranda, J., Navarrete, C., Noguez, J., Molina, J., Ramírez, S., Navarro, S., Bustamante, R., Rosas, J., & Molina, A. (2021). The core components of education 4.0 in higher education: Three case studies in engineering education. *Computers y Electrical Engineering*, 93, 107278. <https://doi.org/10.1016/j.compeleceng.2021.107278>
- Molina, P., Molina, A., & Gentry, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las ciencias*, 7(1), 722-730. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- Morales, K., Clavitea, M., & Aza, P. (2021). Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa "Aprendo en Casa". *Revista Innova Educación*, 3(1), 151-159. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.007>
- Nariyati, N., Sudirman, P., & Pratiwi, N. (2020). EFL Pre-Service Teachers' Perception toward the Use of Mobile Assisted Language Learning in Teaching English. *International Journal of Language Education*, 4(1), 38-47. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1249888>

- Noa, S., Lujano, Y., Alburquerque, M., Medina, G., & Pilicita, H. (2021). Una nueva perspectiva desde la enseñanza de inglés. El aprendizaje invisible y sus aportes en la adquisición de una lengua extranjera. *Revista Innova*, 3(3), 140-148. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.03.009>
- Nobre, A., & Da Silva, J. (2020). Abordajes didáctico-pedagógicos en e-learning: autoría educativa, metodología multirreferencial y gamificación. *Educación y Educadores*, 23(1), 31-46. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.1.2>
- Ortega, F., & Vásquez, C. (2021). Análisis del impacto de la enseñanza basada en juegos en el compromiso de los estudiantes en la clase de inglés. *Ingenio Libre*, 9(19), 66-88. https://revistas.unilivre.edu.co/index.php/inge_libre/article/view/8410
- Peña, V. (2019). *Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas*. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://cutt.ly/DwQCC8zX>
- Ponce, S., Parrales, M., Baque, S., & Parrales, M. (2019). Realidad actual de la enseñanza en inglés en la educación superior de Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 5(2), 523-539. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7155112>
- Putri, N., & Sari, F. (2021). Putri, N. R., & Sari, F. M. (2021). Investigating English teaching strategies to reduce online teaching obstacles in the secondary school. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 23-31. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v2i1.780>
- Quanisha, C. (2019). Black teachers of English in South Korea: Constructing identities as a native English speaker and English language teaching professional. *TESOL Journal*, 10(4), 478. <https://doi.org/10.1002/tesj.478>
- Quevedo, N., Cañizares, F., & García, N. (2021). La enseñanza del inglés en entornos virtuales de aprendizaje en Uniandes - Santo Domingo, Ecuador. *Conrado*, 17(81), 66-75. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000400066&script=sci_arttext
- Revelo, O., Collazos, C., & Jiménez, J. (2019). La Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación, un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos* (19), 31-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6771081>
- Rodríguez, C., Navas, M., Santos, M., & Fernández, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *IJNE: International Journal of New Education* (3), 40-59. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7454938>
- Sayed, A., & Kalam, A. (2021). Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: a literature review. *International Journal of Humanities and Innovation*, 4(1), 1-4. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED610428.pdf>
- Segura, A., Fuentes, A., Parra, E., & López, J. (2020). Effects on Personal Factors Through Flipped Learning and Gamification as Combined Methodologies in Secondary Education. *Frontiers in Psychology*, 11, 1103. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01103>
- Srinivas, P. (2019). The role of english as a global language. *Research Journal Of English (RJOE)*, 4(1), 65-79. [https://www.rjoe.org.in/Files/vol4issue1/new/OK%20RJOE-Srinu%20sir\(65-79\).pdf](https://www.rjoe.org.in/Files/vol4issue1/new/OK%20RJOE-Srinu%20sir(65-79).pdf)

- Vega, I., Pillajo, A., Gallardo, P., & Amores, S. (2022). La enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas. *Polo de Conocimiento*, 7(6), 1304-1322. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i6.4138>
- Wang, X. (2019). *The Process of English Language Teaching and Learning experienced by Teachers and Students in Two Contexts: China and New Zealand (Thesis)*. The University of Waikato, Hamilton, New Zealand. <https://hdl.handle.net/10289/3291>
- Wigati, Y., Syafrizal, & Syafryadin. (2020). An analysis of English teachers strategies in teaching reading comprehension. *Journal of Applied Linguistics and Literacy*, 4(1), 23-27. <https://core.ac.uk/download/pdf/304931242.pdf>
- Xu, Z., Chen, Z., Eutsler, L., Geng, Z., & Kogut, A. (2019). A scoping review of digital game-based technology on English language learning. *Educational Technology Research and Development*, 68, 877-904. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09702-2>
- Zaim, M., Refnaldi, S., & Arsyad, S. (2020). Authentic Assessment for Speaking Skills: Problem and Solution for English Secondary School Teachers in Indonesia. *International Journal of Instruction*, 13(3), 587-604. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1259521>
- Zambrano, G., & Mendoza, E. (2018). Influencia del método b-learning en la enseñanza-aprendizaje del inglés en la comunidad educativa de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, extensión Chone. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(1), 255-262. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202018000100255&script=sci_arttext

