

UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad

Título de la investigación
Práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

MODALIDAD
En línea

Título del Artículo Científico
Práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Autor:
Lcdo. Roque Ureta Santos

Tutora
Lic. Karen Corral Joza, Mg.

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad

Portoviejo, 20 de agosto de 2021

Título

Práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Autor:

Lcdo. Roque Ureta Santos

e.rgureta@sangregorio.edu.ec

Universidad San Gregorio de Portoviejo

<https://orcid.org/0000-0002-7640-0161>

Lic. Karen Corral Joza, Mg.

kcorral@sangregorio.edu.ec

Universidad San Gregorio de Portoviejo

<https://orcid.org/0000-0002-8209-4084>

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo principal realizar un diagnóstico sobre la práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los docentes de las escuelas de la ciudad de Bahía de Caráquez, Ecuador. Se realiza un contraste entre antes del confinamiento y la situación actual, y su influencia en la práctica docente. La investigación tiene un enfoque cualicuantitativo, aplica los métodos inductivo, deductivo, analítico y sintético. La recolección de información primaria se la realizó a través de un cuestionario a 472 estudiantes para conocer su punto de vista en cuanto a la interactividad de sus clases de inglés y una entrevista a tres docentes de diferentes instituciones educativas, para conocer el manejo y uso de herramientas tecnológicas en la gamificación. Los resultados demuestran que en el periodo de la pandemia los docentes incursionaron de manera agresiva al uso de herramientas *offline* y *online*. Ellos planifican y exponen los objetivos de clase, pero es notoria la necesidad de instruirse en el uso de las tecnologías creadas para el efecto y las técnicas creativas para gamificar una clase. Los estudiantes requieren mayor gamificación y uso de herramientas dinámicas en clases.

Palabras clave: Gamificación; Aplicaciones informáticas; proceso de enseñanza-aprendizaje; idioma inglés

Abstract

This research aims to diagnose the interactive gamification practices of the English teaching-learning process for teachers of Bahía de Caráquez' schools. It will start by making a brief contrast between the prior confinement and the current situation and its influence on teaching practices. The research has a qualitative-quantitative approach, applies inductive, deductive, analytical and synthetic methods. The collection of initial data was carried out through a questionnaire to 472 students to collect their assessment of their English classes. In addition, further interviews of 3 teachers were conducted from different educational institutions in order to determine their use of technological tools in gamification. The results during the pandemic period showed that teachers aggressively ventured into the use of *offline* and *online* tools. Their plans set out their class objective. However, it became clear that the teachers had a serious lack of knowledge in the use of technologies. They plan and set out the class objectives, but they need to be instructed in the use of the technologies created for this situation. In addition, the creative techniques to gamify a class, students require more gamification in the class as a dynamic tool.

key Word: Gamification; informatics applications; teaching-learning process; English language

Introducción

La técnica de integrar juegos didácticos en concordancia con las actividades lúdicas que tienen el propósito de mantener activo al estudiante se denomina 'gamificación'. Este término fue acuñado por primera vez en el año 2002 por (Marczewski, 2012) y desde ese momento hasta la actualidad se están integrando muchos autores e investigadores para relacionar los juegos y video juegos en la docencia. La práctica gamificadora puede definirse Según Marín & Hierro citado por (Bariego Castaño, 2019, pág. 7), "...a la vez, una técnica, un método y una estrategia" tomando en consideración el manejo de los distintos programas y aplicaciones tanto *online* como *offline* para interactuar con los estudiantes y a la vez canalizar un conocimiento teórico, el proceso de enseñanza aprendizaje tiene tres fases "motivación inicial, ejercicio

y rendimiento final” (Junco Herrera, 2010, pág. 6). Gamificar una clase surge de la necesidad de mantener activo y divertido al estudiante siguiendo reglas, alcanzando metas y a la vez entreteniéndose. El propósito de este estudio es diagnosticar la destreza que relaciona la práctica gamificadora interactiva y su efecto producido en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de las escuelas de Bahía de Caráquez, específicamente en el nivel básica superior y bachillerato.

En el Ecuador no se ha evidenciado estudios amplios relativos al tema en cuestión, pero en cambio se han desarrollado un sinnúmero de aplicaciones y páginas web que desarrollan la participación de los niños en las escuelas. El Ministerio de Educación propuso el uso de teléfonos celulares durante las clases con un fin educativo a partir del 2014, según se lo detalla en el sitio web *educación.gob.ec* y en lo local no evidencian aplicaciones creadas para el desarrollo de los contenidos en clase.

Con este trabajo de investigación se pretende hacer un estudio del uso de herramientas interactivas gamificadoras por parte de los docentes de las diferentes escuelas y proponer un Centro de Capacitación virtual para entrenar a los docentes en el uso de las distintas herramientas como Plickers, Cerebrity, Brainscape, Educaplay, entre otras herramientas *online*, y el uso de Powerpoint como herramienta *offline*. Para lograr el objetivo se han identificado las prácticas educativas de los docentes para conocer sobre su práctica gamificadora como herramienta interactiva para dinamizar el aprendizaje del idioma inglés. Tiene una importancia trascendental en la vida de un escolar porque orienta, fortalece y lo estimula en el interés de profundizar en los contenidos educativos con ánimo, en lo social es significativo para el niño porque marca un hito en su historia, las experiencias vividas permanecerán en su memoria por mucho tiempo, o por el resto de su vida, esto además incentiva a la persona a emular el proceso de enseñanza aprendizaje con sus hijos o cercanos y, ciertamente es fundamental en el área científica porque permite descubrir nuevas técnicas de aprendizaje, creación de modernas e inéditas teorías acerca de la interacción educativa y su proceso cognitivo.

(Larchen Costuchen, 2020) en un artículo científico expone lo siguiente:

Los retos del aprendizaje continuo en general, y de los cursos de inglés en empresas en particular, son temas poco estudiados en la literatura académica tanto a nivel cuantitativo como cualitativo, lo que por un lado permite llenar una brecha en los estudios, pero por otro lado nos exige acumular datos previos antes de poder hacer un análisis sistemático o sacar conclusiones generalizadas (Pág. 2)

La realidad que se vive en la ciudad de Bahía de Caráquez no es indiferente a lo que refleja el conocimiento del inglés, como asignatura del pensum, por parte de los docentes, ya que es bien conocido que el nivel es escaso, por ello es indispensable que se refuerce el conocimiento y la práctica de enseñanza aprendizaje en las escuelas.

Los niños incrementan su interacción en las clases de inglés por medio del juego ya que como “Benítez (2010) afirma que los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos, han aparecido en todas las culturas del mundo, tanto por su aporte al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje” (Fuentes Cuiñas, Friedlander, & Vailati, 2020, pág. 64) además se incrementa la percepción y el amor hacia el idioma.

Es indudable que incorporar una práctica diferente a lo que un docente está acostumbrado es difícil porque “El reto para el docente es complejo puesto que tenemos, por una parte, la transformación de los procesos de aprendizaje como resultado del acelerado desarrollo tecnológico y, por otra, las deficiencias de los sistemas educativos formales actuales (Varios, 2018, pág. 107), así mismo se vería reforzado el aprendizaje.

La gamificación es el arte de jugar aplicando estrategias que permiten la adquisición de conocimientos. Se toma la palabra del idioma inglés *game* que significa “juego”. Así como los juegos de videos u otras actividades lúdicas la gamificación en realidad no es un juego sino una estrategia divertida para animar e integrar al estudiante en las diferentes actividades académicas (Cortizo Pérez, y otros, 2020).

Ludificación es la aplicación estrategias de juegos que ayudan al niño a mantenerse activo y divertido, además de estrategias que integran los juegos en los lugares que no están destinados para el efecto por ejemplo los salones de clases, en otras palabras, su naturaleza no es lúdica. Las aulas de clases de las instituciones fiscales del país no se caracterizan por estar adecuadas para la integración lúdica de sus estudiantes pero el docente creativo puede convertirla en un espacio amigable y divertido (Romero Rodríguez, Toukoumidis, & Aguaded, 2016).

Por otro lado, el aprendizaje basado en juegos es un nuevo concepto basado específicamente en el aprendizaje de ciertos conocimientos o saberes utilizando como método central el juego. Este concepto nace del término “Enseñanza basada en juegos (EBJ)” y describe la aplicación de los juegos, actividades lúdicas, rondas entre otras aplicadas en la enseñanza. (Pons García & Sonsoles de Soto García, 2020)

Métodología

La presente investigación tiene un enfoque cualicuantitativo por cuanto vincula los enfoques cualitativo y cuantitativo en un mismo estudio. Las conclusiones se complementan con los datos cuantitativos y se analizan de manera subjetiva.

Es de tipo exploratorio, explicativa, descriptiva, analítica, bibliográfica se realizará con una población que corresponde a ocho docentes de inglés de las Unidades Educativas Fiscales del Distrito 13D11 Circuito C01_02 en la San Vicente-Sucre, Manabí – Ecuador con un número de aproximadamente 3000 estudiantes de los cuales se tomó una muestra de tres docentes y 472 estudiantes lo que representa una muestra del 15% de la totalidad de los estudiantes. Aunque la encuesta se envió a todos niveles las respuestas vinieron en un 90 por ciento de los niveles de Básica Superior y Bachillerato que en el Ecuador representan los 6 últimos años de estudios.

Los datos se recopilaron desde un cuestionario de 11 preguntas realizado en google form: (https://docs.google.com/forms/d/1YbP56O7s4UyQ9CnjGhZemtuBrifxQ9BtZTUdqLv_Sjs/edit) y una entrevista via Zoom a los docentes de inglés: Lcdo. Diego Cabrera Marcillo, Docente Inglés UE Eloy Alfaro, Lcda. Mariana Moncayo Docente Inglés UE Fanny de Baird y Lcdo. Carlos Santos Docente Inglés UE Colegio Miguel Centeno. El cuestionario de preguntas fue tomado de Morales Gavilanes Melany Jhanelva & Pineida Méndez Carolina Estefanía en su tesis de titulación: “La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia, durante el periodo 2019-2020”. Para sistematizar la información del estudio fáctico se acudió a métodos que permitieron tener una presentación objetiva de resultados para su análisis y discusión con técnicas de procesamiento y análisis.

Resultados y discusión

La gran mayoría de los estudiantes afirman que los docentes sí dan muestras de llevar preparado su material de estudio, además de plantear los objetivos de clases, pero quieren dinamismo en clase, quieren competición, y esto lo confirma Ortega Durán (2019) quién afirma que “...el ser humano es competitivo por naturaleza...”.

Los estudiantes confirman que el uso de la gamificación es parcialmente aprovechado en el aula de clase, los docentes por su parte corroboran que el uso de la gamificación no es una constante en el proceso educativo.

El escaso conocimiento de las tecnologías y la integración de esta con dinámicas o actividades lúdicas provocan un relativo descenso motivacional en la participación activa de los estudiantes y reduce el entusiasmo en el proceso de aprendizaje.

Tabla 1 ¿Cree usted que su profesor prepara previamente el material de estudio?

Opciones	F	%
Si	414	88%
No sé	46	10%
No	12	3%
Total	472	100%

Tabla 1. Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta

Fuente: Elaboración propia a través de los resultados de las encuestas a los estudiantes.

La mayoría de los estudiantes, el 88%, afirman que los docentes si dan muestras de llevar preparado su material de estudio. La minoría de los chicos, el 10% de la población tomada, afirman que no saben si los docentes preparan su material de trabajo. y, por último, hay un grupo de estudiantes, el 3% que señalan que sus profesores no llevan preparado su material educativo (Tabla 1). Desde el punto de vista de los estudiantes Los docentes, en su gran mayoría si dan muestra de llevar preparada su planificación, en concordancia con lo que afirmaron los docentes en la entrevista afirman que la planificación es una práctica que ya se ha hecho parte de su vida laboral en el colegio y, ciertamente esto es práctica crucial en el desenvolvimiento docente porque la organización de una clase debe puntualiza el que, cuando y como se van a realizar las acciones y tareas en el ejercicio de la actividad de aprendizaje (Pérez González, Valdés Rojas, & Garriga González, 2019) además que conlleva una buena práctica docente, tal como lo indica Calderón Delgado (2019) innovan en el aula debe tener como tarea básica ña de innovar y transformar la realidad de los estudiantes creando un entorno sano, divertido y dinámico que cristalicen los objetivos de una plan.

Tabla 2 ¿El docente realiza dinámicas o juegos en clase?

Opciones	F	%
Parcialmente	128	27%
No	147	31%
Si	197	42%
Total	472	100%

Tabla 2. Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta

Fuente: Elaboración propia a través de los resultados de las encuestas a los estudiantes.

Casi la mitad de los estudiantes, el 42% de los encuestados, afirman que en sus clases si se hacen dinámicas o juegos, luego, casi la tercera parte, 31% de la población tomada, dicen que no hay dinámicas o alguna actividad lúdica en sus salones y, por último: casi la tercera parte de los encuestados, el 27%, dicen que los juegos que se realizan en su actividad curricular se aprecian de manera parcial. Estos números indican que no se realizan de manera constante algo tan importante como los juegos lo que los docentes entrevistados concuerdan con que no todo el tiempo se les hace dinámicas o juegos en clase. Estas actividades no son incluidas en las planificaciones y estrategias didácticas de manera regular, así mismo es necesario aumentar el esfuerzo creativo por parte de los docentes y pensar que es de importancia que se encuentren continuamente actualizados. (García-Ruiz, Perea-Rodríguez, & Torres, 2018) Realizadas dichas acciones se volverá en un actividad significativa para los estudiantes.

Tabla 3 ¿Realiza su profesor actividades de gamificación para alcanzar objetivos como sistema de puntuaciones, rankings o badgets?

Opciones	F	%
No conozco	259	55%
Si	122	26%
No	50	11%
Parcialmente	41	9%
Total	472	100%

Tabla 2. Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta

Fuente: Elaboración propia a través de los resultados de las encuestas a los estudiantes.

Casi la tercera parte de los encuestados, el 26%, indican que su profesor si realiza actividades de gamificación para alcanzar sus objetivos, una minoría de los participantes de la encuesta, el 11% de la población tomada, manifiestan que su docente no lo hace, por otro lado la gran minoría de los estudiantes, el 9% de la muestra, afirman que dichas actividades se realizan de manera parcial, y por último: un poco más de la mitad de las personas a las que se le realizó esta encuesta, el 55%, afirman que no conocen lo que significa actividades de gamificación. De estos resultados se observa que hay poca aplicación de los juegos con los estudiantes para alcanzar objetivos en clases, cabe destacar que si bien es cierto los docentes realizan de manera parcial las actividades de gamificación se nota que los estudiantes no conocen la diferencia de los diferentes tipos de actividades como los sistemas de puntuación o ranking, es posible que el docente al realizar una actividad lúdica no conozca si es una actividad badget u otra, por esta razón los estudiantes no conozcan la terminología de la actividad. Se considera que estas actividades son importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que permiten despertar habilidades que los estudiantes no creían que la tenían como tomar decisiones, resolver problemas, entre otras. Es interesante realizar retroalimentación positiva, esto le ayuda al niño a crear confianza y desarrollar su participación y colaboración (Zambrano-Cuadros & Marcillo-García, 2021).

Tabla 3 ¿Qué aplicaciones online usa su profesor en clases?

Online Apps	Cant.	%
Teams	91	19,28%
Duolingo	65	13,77%
Quizizz	64	13,56%
Powtoon	56	11,86%
Zoom	47	9,96%
Cerebrity	46	9,75%
Canva	45	9,53%
iSLCollective	24	5,08%
Whatsapp	16	3,39%
Messenger	5	1,06%
Google Meeting	2	0,42%

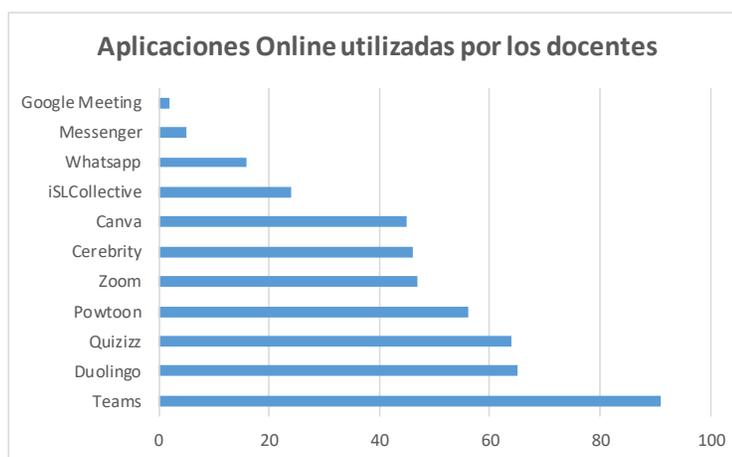


Tabla 3. Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta

Fuente: Elaboración propia a través de los resultados de las encuestas a los estudiantes.

En la actualidad la cantidad de aplicaciones *online*, aquellas que se operan directamente del navegador de internet y una conexión a ella, es apreciablemente grande, así que con exactitud no se puede determinar cuántas aplicaciones *online* se pueden encontrar en un momento dado, puesto que un día nacen unas y fenecen otras. Así que bajo este contexto se aprecia que las aplicaciones que más utilizan los docentes es en primer lugar Microsoft Teams, siendo la plataforma oficial del Ministerio de Educación, y después de esta las aplicaciones más utilizadas por los docentes son Duolingo con 14,10%, Quizizz 13,88%, Powtoon 12,15%, Zoom 10,20% Cerebrity con un 9,98%, bajo de ellas encontramos aplicaciones como Canva, Whatsapp, Messenger y Google Meeting. En contraste con las respuestas de los docentes entrevistados los mismo que expresaron que utilizan en su mayoría YouTube, Kahoot, Plickers, Trivias *online*, entre otras. Lo que indica que las aplicaciones *online* no son muy consideradas en el proceso de aprendizaje.

Tabla 4 ¿Cómo le gustaría que fueran sus clases de inglés?

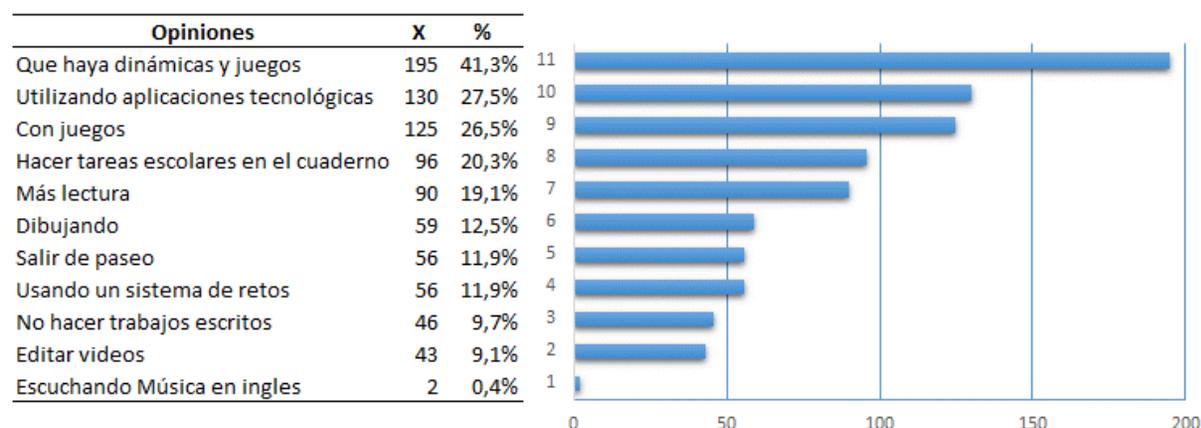


Tabla 4. Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta

Fuente: Elaboración propia a través de los resultados de las encuestas a los estudiantes.

Casi la mitad de los participantes de la encuesta, el 41% de la muestra, quieren que haya dinámicas y juegos, casi la tercera parte de los estudiantes, el 28% de la población tomada, dicen que se utilicen aplicaciones tecnológicas, casi la tercera parte de las personas a las que se le realizó esta encuesta, el 26% expresan que quieren juegos, casi la cuarta parte de los chicos, el 20%, indican que les gustaría hacer tareas escolares en el cuaderno, una minoría de los encuestados, el 19% de los encuestados, señalan que quieren más lectura,

una minoría de estudiantes, el 13% de la muestra, detallan que quieren dibujar, una minoría de los chicos, el 12% de la población tomada, mencionan que Salir de paseo es una opción, y por último: una minoría de los chicos, el 12%, citan que Usando un sistema de retos es lo que necesitan. Lo que estos números indican es que los estudiantes si quieren tener mayor interacción con sus docentes de inglés en el área de gamificación que sea más dinámico y que se note que la ludificación sea una estrategia de aprendizaje primaria.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La encuesta fue enviada a los estudiantes de todos los niveles de concreción curricular, pero los datos fueron recogidos principalmente de los niveles de básica superior y bachillerato, los mismos que también requieren gamificación en sus clases. Una clase promedio es rutinaria en el sentido de que practica la lectura, pronunciación y un consumo relativamente grande de reglas gramaticales, lo que decepciona a los estudiantes.

De hecho mayoría de los estudiantes afirman que los docentes si dan muestras de llevar preparado su material de estudio, además de plantear los objetivos de clases, pero quieren dinamismo en clase, quieren competición, y esto lo confirma Ortega Durán (2019) quién afirma que "...el ser humano es competitivo por naturaleza..." los estudiantes terminan la secundaria sin poder entablar una conversación en inglés luego de eso pierden el interés de continuar aprendiendo por cuenta propia.

Aunque los estudiantes confirman que el uso de la gamificación es parcialmente aprovechado en el aula de clase, los docentes por su parte confirman que el uso de la gamificación no es una constante en el proceso educativo. En esta situación emergen variables diversas como el uso del tiempo en clase. En el tiempo de la pandemia del COVID-19 tanto los períodos semanales como la duración de una clase se han reducido. Esto implica que en un año escolar no se aprovecha el recurso didáctico, en su totalidad, propuesto por el ministerio de educación y al siguiente año escolar se utiliza un libro con un nivel más alto de complejidad provocando así un desfase de conocimientos.

En cuanto al uso de las tecnologías y la integración de esta con dinámicas o actividades lúdicas, no existe una clara interacción. Necesitan mayor capacitación y esto provoca un relativo descenso motivacional en la participación activa de los estudiantes y reduce el entusiasmo en el proceso de aprendizaje.

Conclusiones

La planificación de clases es fundamental para ser un maestro eficaz. Es un proceso creativo que nos permite sintetizar nuestra comprensión de la adquisición de un segundo idioma y la pedagogía de la enseñanza del idioma con nuestro conocimiento de nuestros alumnos, el plan de estudios y el contexto de enseñanza. Los estudiantes coinciden que los docentes de inglés, en su gran mayoría, si plantean sus objetivos en clase y eso se demuestra en el reconocimiento de sus estudiantes.

Establecer el propósito de una lección, a menudo a través de un objetivo escrito, es una práctica educativa común. Desde el momento en que los maestros obtienen su licencia profesional, se les anima a considerar lo que sus estudiantes sabrán y podrán hacer. Los resultados de la investigación revelan que los estudiantes si conocen cuál es el propósito de la clase, mediante afirmación.

Los docentes realizan de manera parcial las dinámicas, juegos y concursos, siendo esto una de las cosas más importantes en el desarrollo de actividades planificadas, y no se le ha prestado mucha atención por parte de los docentes de inglés, es por esto que en algunos casos son desconocidos los términos: sistema de puntuación, ranking o badgets, o no lo usan de manera apropiada.

Referencias bibliográficas

- Calderón Delgado, M. (2019). LA PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR: UNA HERRAMIENTA PARA LA INNOVACIÓN DE LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales Publicación cuatrimestral. Edición continua. Año 2019, Vol. 4, No 2., 103-111.*
- Carmen, O. N. (2012). En torno a la educación intercultural. Una revisión crítica. *Educación*, 38-58.
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2020). *abacus.universidadeuropea.es*. Obtenido de Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos: https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2
- García-Ruiz, R., Perea-Rodríguez, A., & Torres, A. (2018). *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital*. Quito-Ecuador: Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Gómez, E. (2007). El concepto de cultura. En *Introducción a la Antropología Social y Cultural* (pág. 11). España: Universidad de Cantabria.

- González, D. C. (2015). *Desarrollo Socio - Afectivo. Primera Infancia*. San Cristobal de la Laguna: Universidad La Laguna.
- Harris, M. (2011). *Antropología cultural*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jimeno, J. (2008). *Educación por competencias: ¿qué hay de nuevo?*. Madrid: Ediciones Morata.
- Jorge, E. (2016). *Cambio Cultural*. Obtenido de Cambio Cultural: <https://cambiocultural.org/cultura-politica/valores-culturales-de-schwartz/>
- Ministerio de Educación. (2007). *Plan Decenal de Educación 2006-2015*. Quito : Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2018). Currículo de Educación Inicial - Árbol del Currículo. En M. d. Educación, *CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL ÁRBOL DEL CURRÍCULO* (pág. 11). Quito: Ministerio de Educación.
- Ministerio-de-educación-Ecuador. (2017). *Dirección Nacional de Formación Inicial de Inducción Profesionol*.
- Ministerio-de-educación-Ecuador. (2017). *Dirección Nacional de Formación Inicial de Inducción Profesionol*.
- Osuna, C. (2012). En torno a la educación intercultural. Una revisión crítica. *Educación*, 38-58.
- Parra, J. (2003). *La Educación en Valores y su Práctica en el aula. Tendencias Pedagógicas*.
- Pérez González, A., Valdés Rojas, M. B., & Garriga González, A. T. (16 de Mayo de 2019). *Revista Educación*, vol. 43, núm. 2. Obtenido de Estrategia didáctica para enseñar a planificar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la matemática: <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.32236>
- Perrenoud, P., & Andreu, J. (2011). *Diez nuevas competencias para enseñar: Invitación al viaje*. Barcelona: Graó.
- Pons García, L., & Sonsoles de Soto García, I. (2020). Evaluación de una propuesta de aprendizaje basado en juegos de rol llevada a cabo en la asignatura de Cultura Científica de Bachillerato. . *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 19(39), 123-144.
- Red de Maestros por la Revolución Educativa. (2016). *Propuesta de la Comunidad Educativa para el nuevo Plan decenal de Educación 2016- 2025*. Quito : SE.
- Romero Rodríguez, L. M., Toukoumidis, Á. T., & Aguaded, I. (2016). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educación 2017*, vol. 53/1 Universidad de Huelva. España., 109-128.
- Schmelkes, S. (2004). La educación intercultural en proceso de consolidación. *Revista mexicana de investigación educativa*, 9-13.

Schwartz, S. (2009). *Culture Matters: National Value Cultures, Sources, and Consequences*. New York: Understanding Culture, Psychology Press.

Tobón, S. (2006). *Competencias, calidad y educación superior*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Universidad San Gregorio de Portoviejo. (2012). *Proyecto Técnico de Rediseño de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad San Gregorio de Portoviejo*. Portoviejo: S/E.

Vélez, C. (2008). Trayectoria de la educación. *Educación Pedagogía*, 103-112.

Zambrano, L. V. (2017). *El Enfoque intercultural en el perfil profesional docente en la carrera de Educación Inicial*. Portoviejo: SE.

Zambrano-Cuadros, S. V., & Marcillo-García, C. E. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *dominodelasciencias.com*, 971-986.

Mamakuna Tareas 0 Español (España) Ver el sitio rgureta

Biblioteca de envío Ver metadatos

Práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.
Roque Ureta

Envío Revisión Editorial Producción

Archivos de envío [Q Buscar](#)

2065-1 rgureta, Artículo Científico Roque Ureta.docx agosto 19, 2021 Texto del artículo

[Descargar todos los archivos](#)

Discusiones prerrevisión [Añadir discusión](#)

Nombre	De	Última respuesta	Respuestas	Cerrado
Comentarios para el editor/a	rgureta	-	0	<input type="checkbox"/>
	2021-08-19 03:59			



CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor del estudiante **Roque Gregorio Ureta Santos**, que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, dictado en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad **Artículos profesionales de alto nivel** con el título: **Práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés**, presentado por el estudiante Roque Gregorio Ureta Santos, con cédula de ciudadanía No.1308265857, como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.

Lic. Karen Corral Joza, Mg.

TUTORA

Portoviejo, 20 de agosto de 2021