

GAMIFICACIÓN Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA UNIDAD EDUCATIVA NARCISO CERDA MALDONADO

Gamification and its relationship with the teaching-learning process in the Narciso Cerda Maldonado Educational Unit

MSc. Bélgica Alexandra Aguirre Avilés, <https://orcid.org/0000-0002-0360-4948>

MSc. Juliana Gabriela Trujillo Zurita, <https://orcid.org/0000-0002-4929-9563>

MSc. Carolina Dayana Laje Terán, <https://orcid.org/0000-0002-9736-7794>

Lic. Delia Margot Padilla Molina, <https://orcid.org/0009-0006-4554-4986>

Unidad Educativa Narciso Cerda Maldonado, Ecuador

*Autor para la correspondencia. email: belgicaaviles@hotmail.com

Para citar este artículo: Aguirre Avilés, B. A., Trujillo Zurita, J. G., Laje Terán, C. D. y Padilla Molina, D. M. (2023). Gamificación y su relación con el proceso enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Narciso Cerda Maldonado. *Maestro y Sociedad*, 20(2), 275-282. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu>

RESUMEN

Introducción: Se asume como objetivo analizar la relación del uso de la gamificación con el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas en los estudiantes de la Unidad Educativa "Narciso Cerda Maldonado". Materiales y métodos: En base a los criterios metodológicos, es de nivel descriptivo, bajo una modalidad bibliográfica-documental con el uso de los métodos: deductivo, inductivo e histórico lógico; se realizó el proceso investigativo mediante el desarrollo de cuestionarios mediante la aplicación de una entrevista al directivo y encuestas a docentes y estudiantes de la unidad educativa. Resultados: Se pudo determinar que existe la gran necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de la implementación de un plan de capacitación docente sobre gamificación como estrategia educativa innovadora. Discusión: El proceso de enseñanza-aprendizaje es el conjunto de actividades y estrategias que se utilizan para lograr la transmisión de conocimientos, habilidades y valores de un docente a un estudiante. Conclusiones: La propuesta resulta oportuna debido a que permite innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la lúdica o juegos. Por su parte, los beneficiarios directos serán los estudiantes en conjunto con los docentes.

Palabras clave: gamificación, enseñanza-aprendizaje, docente, lúdica.

ABSTRACT

Introduction: The objective is to analyze the relationship of the use of gamification with the teaching-learning process of the subjects in the students of the Educational Unit "Narciso Cerda Maldonado". Materials and methods: Based on the methodological criteria, it is of a descriptive level, under a bibliographic-documentary modality with the use of the methods: deductive, inductive and logical historical; The investigative process was carried out through the development of questionnaires through the application of an interview with the manager and surveys of teachers and students of the educational unit. Results: It was possible to determine that there is a great need to strengthen the teaching-learning processes through the implementation of a teacher training plan on gamification as an innovative educational strategy. Discussion: The teaching-learning process is the set of activities and strategies that are used to achieve the transmission of knowledge, skills and values from a teacher to a student. Conclusions: The proposal is timely because it allows to innovate the teaching-learning process, through play or games. For their part, the direct beneficiaries will be the students together with the teachers.

Keywords: gamification, teaching-learning, teacher, playful.

Recibido: 11/6/2022 Aprobado: 25/10/2022

INTRODUCCIÓN

De acuerdo con Hamari, Koivisto, & Sarsa (2018) la gamificación es la aplicación de los recursos de los juegos, como el diseño, la dinámica o los elementos de los juegos, en contextos educativos, con el propósito de modificar los comportamientos y actitudes de los individuos, actuando sobre su motivación, con la finalidad de alcanzar objetivos específicos. Se basa en la incorporación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para motivar, involucrar y fomentar el aprendizaje y la participación activa de los individuos. Los elementos de juego pueden incluir puntos, desafíos, competencias, recompensas y niveles (Caillois, 2017).

La gamificación educativa es entendida como una estrategia de enseñanza aprendizaje mediante el cual se emplean patrones del juego en el desarrollo de la clase, de acuerdo con Borrás (2015) “es un procedimiento importante que activa la motivación por aprender, permite una retroalimentación continua, mejora al estudiante para tener un aprendizaje más significativo, existe un fuerte compromiso con el aprendizaje y la vinculación del estudiante con el contenido” (p. 23). Para Barrera (2018) la gamificación consiste en la utilización de mecánicas de juego en entornos no lúdicos, resultando una metodología de aprendizaje que brinda una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la lealtad y la cooperación, entre otros, dentro del ámbito escolar. Asimismo, motiva y establece un vínculo entre el alumno y el contenido que se está trabajando, cambiando su perspectiva sobre el mismo.

Por otra parte, Iquise & Rivera (2020) indican que la gamificación significa usar la psicología del juego creando una experiencia divertida; es un tipo de aprendizaje en el ámbito educativo, es utilizado para absorber conocimientos, mejorar habilidades lo que hace más fácil la interiorización de conocimientos mediante el modelo lúdico lo que hace más interesante, fortalece la resiliencia y genera una experiencia positiva para los individuos. El juego es una actividad libre en la que existen una serie de normas voluntariamente aceptadas y que se desarrolla en unos límites de espacio y tiempo determinados, contribuyendo a la adquisición de una serie de funciones básicas y al desarrollo cognitivo que preparan al niño para la vida adulta (Huizinga, 2015).

Por su parte, Caillois (2016) establece una serie de atributos comunes a todos los juegos, considerándolos como una actividad:

- Libre: por lo que el jugador no podría estar obligado a realizarla sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.
- Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado.
- Incierta: su desarrollo no podría estar determinado ni el resultado dado de antemano, dejándose obligatoriamente cierta libertad a la iniciativa del jugador en la necesidad de inventar.
- Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni ningún elemento nuevo de ninguna especie, llegándose a una situación idéntica a la del principio de partida.
- Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación que es la única que cuenta.
- Ficticia: al ir acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se realizó un diagnóstico previo de la situación actual en cuanto a los procesos de enseñanza-aprendizaje en la institución. Por lo que se efectuó una evaluación de las habilidades y destreza de los estudiantes en algunas asignaturas, así como de los recursos y herramientas tecnológicas disponibles en la institución. De esta forma, se identificó las fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se diseñó un plan de capacitación docente para el implemento de la gamificación como estrategia innovadora con el fin de mejorar el aprendizaje. Para la presente investigación, se aplicó la de tipo cuantitativa, que permita recopilar y analizar información con la finalidad de establecer relaciones entre ambas variables y de tal forma se evaluó el impacto de la gamificación en el aprendizaje en las asignaturas. Además, se llevó a cabo un enfoque cualitativo, debido a que se empleó la entrevista, la cual estuvo conformada por diversas preguntas y se estuvieron dirigidas al directivo, de tal forma que se comprendió en profundidad las experiencias, opiniones y percepciones de las personas involucradas.

Se aplicó la investigación bibliográfica para conocer los antecedentes, teorías, conceptos y enfoques sobre la gamificación y su aplicación en el proceso educativo, así como para conocer los estudios previos sobre la enseñanza de las asignaturas y su relación con la tecnología. Para el efecto, se llevó a cabo la investigación de campo pues se realizaron las entrevistas (directivo) y encuestas (estudiantes), con el propósito de realizar el respectivo análisis de los resultados.

Se aplicó el método inductivo-deductivo como una manera de enseñanza que combina el razonamiento inductivo (partir de lo particular a lo general) y el razonamiento deductivo (partir de lo general a lo particular), esto significa que se parte de la observación y el análisis de casos particulares. Se desarrolló una entrevista que consistió en la conversación directa entre el investigador y el entrevistado, con el objetivo de obtener información detallada sobre el objeto de estudio. Estuvo dirigido a las principales autoridades de la institución y a los docentes de las asignaturas para conocer la percepción de cada uno. Se realizó una encuesta que consistió en la formulación de preguntas con el objetivo de obtener información sobre las opiniones, actitudes o experiencias. Estuvo encaminada a los estudiantes de educación básica superior de la institución.

La población estuvo compuesta por 2202 estudiantes y 70 docentes pertenecientes a la Unidad Educativa "Narciso Cerda Maldonado", donde se escogió una muestra y se realizó una encuesta asimismo, se entrevistó a un directivo en la Tabla 1 se especifica como estuvo distribuida la población y muestra

RESULTADOS

Según los autores (Werbach & Hunter, 2015), en la gamificación intervienen tres elementos principales: las dinámicas, las mecánicas y los componentes, los cuales necesitan relacionarse entre sí para conseguir que el usuario se divierta y pueda lograr los objetivos.

Werbach & Hunter (2015) mencionan que cinco dinámicas, las cuales se mencionan a continuación:

- Restricciones: limitaciones que resultan siendo motivadoras a la hora de encontrar estrategias y buscar soluciones en entornos de libertad limitada.
- Emociones: permiten mantener la atención del usuario, uno de los objetivos de la gamificación.
- Narrativa: coherencia en la información que transmite el juego a los usuarios.
- Progresión: se refiere a la sensación de progreso durante la experiencia del juego.
- Relaciones: interacciones sociales que permiten el fortalecimiento del compañerismo, altruismo o generación de status.

Las mecánicas se enfocan en aumentar la motivación y el compromiso mediante la consecución de objetivos, con el fin de obtener distintos reconocimientos. Las mecánicas son entonces, las reglas o mecanismos que dirigen las acciones. Según (Cortizo, 2016), algunas de las principales mecánicas son:

- Puntos: puntuación que puede ser usada para ofrecer recompensa a los usuarios de acuerdo a sus comportamientos o a los objetivos que consigan.
- Niveles: umbrales que se van alcanzando a medida que se van acumulando puntos.
- Premios: acreditación de logros que indican que se ha alcanzado un objetivo.
- Bienes virtuales: objetos virtuales como la indumentaria propia, armas o accesorios que le permiten a cada usuario crear su propia identidad dentro del ambiente virtual.
- Desafíos: competencias entre diversos jugadores (rivales). Esta mecánica promueve no solo la competencia sino a su vez la cooperación entre jugadores.
- Clasificaciones: posiciones en relación con otros jugadores. Esta mecánica fomenta el deseo de aspiración, porque le permite al usuario ver su nombre resaltado por encima de otros.
- Misiones: retos que se deben afrontar para completar los objetivos del juego. Esta mecánica le permite al usuario ser consciente de que tiene una meta por cumplir.
- Regalos: bienes gratuitos que se convierten en un fuerte componente motivador que permite a su vez fortalecer las relaciones humanas dentro de una comunidad de jugadores.

Adicionalmente, (Werbach & Hunter, 2015) mencionan otras mecánicas relevantes:

- Oportunidad: aleatoriedad en el juego que estimula la curiosidad y mantiene al usuario conectado con la actividad.
- Competencia: Es una de las mecánicas más comunes y lógicas de los juegos, en donde existirán jugadores o grupos de jugadores ganadores y otros que pierden.
- Cooperación: con en esta mecánica no se buscan ganadores o perdedores sino fomentar en los usuarios la necesidad y el deseo de trabajar juntos para lograr el mismo objetivo.
- Retroalimentación: información acerca del trabajo y desempeño realizado por cada jugador, desarrollando sensación de progreso.
- Transacciones: intercambio de bienes entre los usuarios, ya sea directamente o a través de un intermediario.
- Turnos: secuencia de participación de los jugadores, lo que permite que el juego avance.

Para (Rodríguez, 2017) los componentes más importantes son:

- Logros: representaciones de objetivos alcanzados.
- Avatares: representaciones visuales del usuario involucrado en el sistema gamificado.
- Insignias o trofeos: representaciones visuales de los logros.
- Luchas con el jefe: retos de mayor complejidad al final de un nivel.
- Colecciones: conjunto insignias, trofeos o medallas acumuladas.
- Combate: batalla virtual corta.
- Desbloqueo de contenidos: ciertos elementos o información disponible cada vez que se alcanza un objetivo.
- Tablas de clasificación: Muestra visual del progreso y los logros de los usuarios.
- Conquistas: retos predefinidos con objetivos y recompensas.
- Gráficos sociales: representación de los jugadores de la red social del sistema gamificado.
- Equipos: grupos de usuarios trabajando cooperativamente para alcanzar un objetivo común.

La implementación de nuevos modelos o metodologías en el ámbito educativo, tal como lo es la gamificación, tienen sus respectivos beneficios, en tal aspecto se plantean algunos de ellos en base a lo que indican (Chávez & Yuste, 2016), entre los cuales se destacan los siguientes:

- Incrementa la motivación por el aprendizaje. Al incluir la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje aumenta en el estudiante las ganas de aprender.
- Aumenta la atención y la concentración. Los estudiantes al sentirse motivados por la inclusión de la gamificación tienen más predisposición de aprender o adquirir nuevos conocimientos.
- Cambia la visión que el alumno tiene de la enseñanza. Por lo general los estudiantes tienen una visión aburrida de las clases, pero esto cambia gracias a la gamificación.
- Proporciona nuevos modelos de aprendizaje. Brinda la oportunidad al estudiante de ir descubriendo nuevos conocimientos gracias a las mecánicas y dinámicas del juego.
- Consigue que los educandos acepten el error. A diferencia de las actividades tradicionales, cuando un estudiante obtiene una baja nota tiende a frustrarse, pero con la gamificación solo acepta las fallas y/o errores, lo que le permite asimilar el conocimiento.
- Otorga voz al estudiantado. Cuando se gamifica un tema en específico el estudiante se siente en la capacidad de aportar nuevas ideas sin tener miedo a expresarlas.
- Potencia la interactividad. La gamificación permite interactuar eficaz y efectiva al estudiante en el entorno donde se desarrolla.
- Trabajo en equipo. Al ser la gamificación una estrategia que requiere la participación de todo el grupo fomenta el trabajo en equipo.

- Fomenta el uso de las nuevas tecnologías. En la actualidad existen diferentes herramientas que son de fácil uso y se las puede considerar para gamificar una clase como es el caso de Quizizz, Bamboozle, Quizalize.
- Estimular las relaciones sociales en el aula. Las herramientas de gamificación se las puede trabajar de forma individual y en equipo, al trabajarlas en equipo se despierta en los estudiantes la confianza y las ganas de participar y compartir con sus compañeros.

Las estrategias didácticas son un conjunto de técnicas y métodos que los educadores utilizan para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. La teoría del aprendizaje y la psicología educativa proporcionan una base sólida para el diseño y la implementación de estrategias didácticas efectivas (Bejarano, 2016).

La gamificación es una estrategia didáctica que consiste en la incorporación de elementos y mecánicas propias de los videojuegos en un contexto educativo, con el objetivo de mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Esta tiene E características relevantes las cuales son:

- Uso de elementos lúdicos y visuales: La gamificación incorpora elementos visuales, sonoros y narrativos que contribuyen a crear una experiencia más atractiva y emocionante para los estudiantes.
- Uso de recompensas y feedback: La gamificación utiliza recompensas, puntos, medallas o niveles que funcionan como un feedback positivo para los estudiantes, y que les incentivan a continuar aprendiendo y superándose.
- Fomento de la interacción y la colaboración: La gamificación puede implicar el trabajo en equipo, la resolución de problemas en grupo y el fomento de la cooperación, lo que puede contribuir al desarrollo de habilidades sociales y emocionales.
- Adaptación a diferentes niveles y estilos de aprendizaje: La gamificación puede adaptarse a diferentes niveles de conocimiento y estilos de aprendizaje, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo y pueda encontrar un desafío adecuado (Revelo & Collazos, 2018).

De acuerdo con (Medina, 2018) la enseñanza sirve para la transmisión de conocimientos, habilidades y valores de un docente a un estudiante. Se trata de un proceso interactivo que se adapta a las necesidades y habilidades de cada estudiante, y que busca fomentar la creatividad y el pensamiento crítico. La enseñanza puede ser aplicada a través de diferentes modelos y estrategias, y se enfoca en el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes enfrentar situaciones reales.

Según Mayorga (2016) existen diferentes modelos y estrategias de enseñanza que se utilizan en la educación:

- Modelo tradicional: Este modelo se basa en la transmisión de información de manera expositiva y en la repetición de lo aprendido. El docente es el centro del proceso de enseñanza y el estudiante tiene un papel pasivo en la adquisición del conocimiento.
- Modelo por descubrimiento: Este modelo busca que el estudiante descubra el conocimiento por sí mismo a través de la resolución de problemas y la exploración. El docente se convierte en un guía y el estudiante es el protagonista del proceso de aprendizaje.
- Modelo basado en competencias: Este modelo se enfoca en el desarrollo de habilidades prácticas para enfrentar situaciones reales. El docente diseña actividades que permiten la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Estrategia de trabajo en grupo: Esta estrategia permite la interacción y colaboración entre los estudiantes, lo que fomenta el aprendizaje colaborativo y la construcción social del conocimiento.
- Estrategia de enseñanza basada en casos: Esta estrategia utiliza casos reales para que los estudiantes apliquen los conocimientos en situaciones prácticas. El docente guía el proceso de análisis y resolución del caso.
- Estrategia de enseñanza por proyectos: Esta estrategia implica la realización de un proyecto que permita la aplicación de los conocimientos adquiridos. El docente guía el proceso de diseño y ejecución del proyecto.

El aprendizaje es un proceso continuo e interactivo en el que el estudiante construye y reconstruye significados y conocimientos a través de la experiencia, la reflexión crítica y la interacción con el entorno y las personas que lo rodean. Este proceso implica la integración de diferentes dimensiones, como la cognitiva, la afectiva y la

social, y depende tanto del estudiante como del docente y del entorno educativo en el que se desarrolla (Ruiz, 2018). Los tipos de aprendizaje incluyen técnicas que implican procesos cognitivos a estudiantes forjando un rol protagónico donde son los componentes activos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Aprendizaje significativo. Es cuando los estudiantes tienen la capacidad de relacionar entre las ideas o información que actualmente posee con aquellos que los han adquirido anteriormente (Moreira, 2016).
- Aprendizaje por condicionamiento. Se produce a través de la repetición de estímulos y respuestas, lo que permite establecer un comportamiento o una respuesta ante un determinado estímulo.
- Aprendizaje colaborativo. Se enfoca en desarrollar las habilidades individuales y poder mejorar su aprendizaje de forma colectiva.
- Aprendizaje por descubrimiento. Se produce mediante la exploración y el descubrimiento autónomo, permitiendo al estudiante construir sus propios conocimientos y significados (Gaitán, 2018).

El proceso de enseñanza-aprendizaje es el conjunto de actividades y estrategias que se utilizan para lograr la transmisión de conocimientos, habilidades y valores de un docente a un estudiante. El proceso de enseñanza-aprendizaje no se limita a la simple transmisión de información, sino que involucra una interacción activa entre el docente y el estudiante, y se basa en la construcción del conocimiento a través de la experiencia y la reflexión crítica (Ausubel, 2016).

DISCUSIÓN

Herramientas digitales de gamificación

Las herramientas de gamificación actualmente son muy utilizadas en todos los niveles educativos, tanto en cursos presenciales como en cursos virtuales, existen múltiples aplicaciones de gamificación que ayudarán a que los estudiantes aprendan de una forma diferente, interactiva y divertida, en esta ocasión se nombrarán algunas herramientas que se pueden utilizar en el área de inglés (Checa, 2021), estas son las siguientes:

- Genially. Es una herramienta digital de fácil acceso que permite crear y compartir contenidos multimedia para crear presentaciones animadas e interactivas e incluso se pueden incorporar música y sonido, esta herramienta puede ser gratuita o de pago (González, 2017).
- Learning Apps. Es una aplicación de aprendizaje móvil, personalizado, cooperativo, interactivo y está adaptado en el ámbito educativo que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades (Santiago, 2015).
- Wordwall. Es una herramienta educativa que permite crear diversas actividades tales como: crucigrama, cuestionario, juego de concurso, sopa de letra reordenar, correspondencias entre otros (Lara, 2020).
- Live Worksheets. Es una plataforma educativa virtual gratuita que tiene la facultad de transformar las hojas tradicionales que usualmente utilizamos como recurso didáctico y que puede estar en cualquier formato, para transformarlo en hojas interactivas mediante el uso de la tecnología existente (Franco & García, 2019).
- Icon-Icons. Sirve para realizar diseño en un proyecto web, apps, revistas, carteles, diseños publicitarios, recursos didácticos educativos, entre otros, es necesario contar con imágenes en formato png, ico, icons o archivo vectorial svg (Jackson, 2019).

CONCLUSIONES

El diagnóstico fáctico de la situación actual permitió: Basando en la opinión de los docentes, la gamificación puede ser una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes y mejorar el proceso de aprendizaje de las asignaturas. La falta de recursos tecnológicos y la resistencia al cambio son algunos de los obstáculos que podrían dificultar la implementación de la gamificación. La institución podría brindar apoyo en términos de recursos tecnológicos, capacitación y flexibilidad para implementar nuevas metodologías.

Sin embargo, es importante implementarla adecuadamente, evaluar los resultados de forma objetiva y superar los obstáculos o limitaciones que puedan surgir. Por tanto, se considera que la institución brinde apoyo necesario en términos de recursos tecnológicos, capacitación y flexibilidad en la implementación

para lograr una capacitación exitosa sobre la gamificación en la enseñanza de las asignaturas. Además las respuestas proporcionadas sugieren que la gamificación como estrategia didáctica innovadora puede ser una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza en la actualidad y motivar a los estudiantes. Sin embargo, es importante implementarla apropiadamente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Ausubel, D. (1968). *Educational psychology: a cognitive view*. New York.
2. Ausubel, D. (2016). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Editorial Paidós.
3. Barrera, D. (2018). *Learn by Playing: Plataforma interactiva para la formación virtual por medio de la gamificación*. *Revista Tecnología Investigación y Academia*, 6(1), 84-88.
4. Bejarano, B. (2016). *Gamificación como propuestas didáctica y motivadora*. *Revista Científica*, 14-16.
5. Borrás, G. (2015). *Fundamentos de gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.
6. Branda, S. (2018). *Los distintos enfoques en la enseñanza de inglés como lengua extranjera y segunda: nuevas tendencias en la literatura contemporánea*. Universidad Nacional de Mar del Plata.
7. Cabrera, H. (2019). *Guía para la formulación del Plan de Capacitación*. Departamento de capacitación.
8. Caillois, R. (2016). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. *Revista Psicóloga-Psicoanalista*, 161-162.
9. Caillois, R. (2017). *Los juegos, dinámicas y los hombres*. Fondo de Cultura Económica.
10. Campoverde, A. (2019). *Los distintos enfoques en la enseñanza de inglés como lengua extranjera*. *Revista Polo del Conocimiento*, 4(2), 233-243.
11. Cango, K. (2023). *Gamificación como estrategia aplicada al desarrollo de competencias digitales en los docentes del área de inglés*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
12. Chávez, D., & Yuste, D. (2016). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras*. *Revista ReiDoCrea*, 8, 422-430.
13. Checa, M. (2021). *Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés*. Ibarra-Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
14. Chiavenato, I. (2018). *Administración de recursos humanos*. México: McGraw Hill.
15. Coll, C. (2017). *Aprendizaje y enseñanza: hacia la construcción de saberes*. Buenos Aires- Argentina: Editorial Zorzal.
16. *Constitucion de la Republica del Ecuador*. (2008). Art. 348 y Art. 343. Lexis Finder.
17. Cortizo, C. (2016). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los videojuegos*. *Revista española de Documentación Científica*, 34(4), 621-622.
18. Franco, M., & García, E. (2019). *Influencia del uso de una plataforma gratuita en el aprendizaje del inglés en Babahoyo*. Universidad Técnica de Babahoyo.
19. Gagne, R., & Wager, W. (2018). *Principios del diseño educativo. Mejora del desempeño*. *Revista Open Access*, 44-46.
20. Gaitán, V. (2018). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Universidad de Alicante.
21. Gómez, O. (2022). *La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales*. Humboldt International.
22. González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Universidad de Burgos.
23. Gooding, F. (2020). *Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés*. *Revista Orbis Cognita*, 4(2), 26.
24. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2018). *¿Funciona la gamificación?: una revisión de la literatura de estudios empíricos sobre la gamificación*. *Revista Educación Creativa*(8).
25. Huizinga, J. (2015). *El juego en el hombre*. Pearson.
26. Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Universidad San Ignacio de Loyola.
27. Jackson, F. (2019). *Aportaciones de las estrategias didácticas en el desarrollo de la competencia comunicativa*. *Revista de educación*, 186.
28. Kim, S. (2018). *Gamification in learning and education*. Editorial Springer.

29. Knowles, M. (1980). *Informal Adult Education*, New York: Association Press. Guide for educators based on the writer's experience as a programme organizer in the YMCA. New York.
30. Lara, R. (2020). Gamificación como estrategias de motivación en el proceso de enseñanzaaprendizaje. PUCE.
31. LOEI. (2011). Asamblea Nacional . Ley Orgánica de Educación Intercultural.
32. Luque, B. (2018). Enfoques actuales usados en la enseñanza de segundas lenguas. *Reista Letras*, 50(76), 1-15.
33. Mayorga, J. (2016). Modelos didácticos y Estrategias de enseñanza. Universidad de Málaga.
34. Medina, F. (2018). La enseñanza y la didáctica. Aproximaciones a la construcción de una nueva relación. *Revista Fundamentos en Humanidades*, 1(1).
35. MINEDUC. (2021). Resultados Nacionales del Diagnóstico de Inglés. Quito: Ministerio de Educación.
36. Moreira, M. (2016). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? *Revista Currículum*, 4-10.
37. Ormrod, J. (2018). *Aprendizaje humano*. Editorial Pearson Hall.
38. Ortega, V. (2018). Metodología para elaborar planes de capacitación. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 205.
39. Ortiz, L. (2015). Evaluación de desempeño como factor estratégico para rendimiento Académico del Docente Universitario. *Revista Scientific*, 5(10), 336-349.
40. Perrenoud, P. (2016). Diez nuevas competencias para enseñar. Editorial GRAÓ.
41. Piaget, J. (1970). *Psicología y Pedagogía*. Ariel.
42. Plan Nacional de Educación. (2021). Política Pública. Ministerio de Educación.
43. Política Nacional de Educación. (2016). Propuesta de la comunidad educativa. MinEduc.
44. Quezada, S. (2021). Modelo de retroalimentación para el aprendizaje. *Revista investigación educativa*, 88(26), 225-251.
45. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2012). Ministerio de Educación.
46. Revelo, O., & Collazos, C. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje. *Revista Lámpsakos*, 19, 31-46.
47. Rodríguez, L. (2017). El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés. Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.
48. Ruiz, Y. (2018). El condicionamiento como instrumento de aprendizaje en el aula. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-12.
49. Ryan, E. (2018). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *Revista American Psychological Association*, 68-78.
50. Santiago, R. (2015). *Mobile Learning: nuevas realidades en el aula*. Barcelona: Editorial Océano S.L.U.
51. Soriano, M. (2016). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Revista Dialnet*, 11-16.
52. Sun, J., & Hsieh, P. (2020). Application of a Gamified Interactive Response System to Enhance the Intrinsic and Extrinsic Motivation, Student Engagement. *Revista Educational Technology & Society*, 21(3), 104-116.
53. Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton School Press.

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.