

El impacto de la gamificación en docentes de educación inicial en la actualidad.

The impact of Gamification on Early Childhood Teachers today.

Lic. Orlando Patricio Romero Ibarra ^{1*}, Lic. Imelda Edilma Troya
Morejón ²

1* Magister en Gerencia Educativa. Universidad Estatal de Milagro, Guayaquil, Ecuador.

Email: promeroi@unemi.edu.ec Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3919-4589>

2 Magister en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

Email: imelda.troyam@ug.edu.ec Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7581-2087>

Correspondencia: promeroi@unemi.edu.ec

Recibido: 15/Octubre/2020

Aceptado: 16/Noviembre/2020

Publicado: 30/Diciembre/2020

Resumen: La idea principal del artículo es la percepción de los docentes de Educación inicial hacia la gamificación en la actualidad, considerando que son ellos los gestores de la enseñanza dentro del aula de clases. El objetivo central de esta investigación es conocer el potencial educativo de la gamificación en los procesos de enseñanza – aprendizaje a partir de las percepciones de distintos docentes de educación inicial de varias instituciones educativas de la ciudad de Guayaquil, valorando su opinión, la cual servirá para definir directrices y líneas de futuro para optimizar la implementación respectiva dentro de las aulas de clase. La metodología que se empleó para llevar a cabo la investigación fue a través de una encuesta, con una muestra de 40 docentes de Educación Inicial de distintas unidades educativas de la provincia del Guayas, pudiéndose recolectar información a través de un cuestionario de 6 preguntas con para tener un panorama más cerca e inferir resultados. En dicho estudio se evidenció que existe un desconocimiento sobre lo que es la gamificación, y en ciertos casos influye los años de edad de ciertos profesionales, por lo cual se concluye que debe capacitarse a los docentes para que conozcan y puedan utilizar esta herramienta que les permita dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro de las aulas, y sean transformadores del sistema educativo. Finalmente, se sugiere realizar estudios pertinentes que permitan la aplicación de la gamificación en cada una de las materias que conforman el currículo nacional, con metodología pertinente para su aplicación respectiva.

Palabras clave: Gamificación, enseñanza, aprendizaje, educación, ludificación.

Abstract: The main idea of the article is the perception of initial education teachers towards gamification today, considering that they are the managers of teaching within the classroom. The central objective of this research is to know the educational potential of gamification in the teaching-learning processes from the perceptions of different early childhood teachers from various educational institutions in the city of Guayaquil, assessing their opinion, which will serve to define guidelines and future lines to optimize the respective implementation within the classrooms. The methodology used to carry out the research was through a survey, with a sample of 40 teachers of Initial Education from different educational units of the province of Guayas, being able to collect information through a questionnaire of 6 questions with para get a closer look and infer results. In this study, it was evidenced that there is a lack of knowledge about what gamification is, and in certain cases the age of certain professional's influences, for which it is concluded that teachers should be trained so that they know and can use this tool that them allow to stimulate the teaching - learning process within the classrooms, and be transformative of the educational system. Finally, it is suggested to carry out pertinent studies that allow the application of gamification in each one of the subjects that make up the national curriculum, with pertinent methodology for its respective application.

Keywords: Gamification, teaching, learning, education, gamification.

INTRODUCCIÓN

En estos últimos años, se ha venido dando una transición en lo referente al ámbito educativo, considerando la evolución de los sistemas educativos transformándose de manuales a digitales, ampliándose el cambio con la aparición de aparatos electrónicos tales como las computadoras, videojuegos y demás dispositivos electrónicos, cuyo uso ha modificado la forma de pensar y de vivir de quienes son usuarios de los mismos. Esta transformación ha tenido fuerte influencia dentro de los demás campos, en los cuales el ser humano interactúa, tales como los sociales, políticos, y por ende el educativo.

Dentro de éste último, ha creado un desafío enorme a docentes como a directivos de instituciones educativas, los mismos que se han visto en la necesidad de adquirir destrezas a nivel digital, logrando poseer un dominio de competencias en el campo de la informática y tecnología, debido a las nuevas tendencias que son de referencia a nivel mundial, lo que se ha visto en la necesidad de introducir cambios a nivel pedagógico que busque en los estudiantes el interés de aprender combinando la utilidad de las nuevas tecnologías con la enseñanza dentro del aula. Jugar es parte de la vida del ser humano y, sobre todo en la etapa de la niñez.

En el contexto actual, la gran influencia de las nuevas tecnologías y las múltiples opciones que ofrecen, han ampliado las posibilidades de juego, convirtiendo a los videojuegos en uno de los medios de entretenimiento más populares entre la población infantil. Tomando en cuenta aquello, una de las estrategias de mucha utilidad para la combinación de la pedagogía con las tecnologías, es la gamificación, la misma que permite el uso del video juego en ambientes adaptados tales como el aula de clases (Godoy, 2019).

A nivel internacional, los estudios afirman que los videojuegos pueden ser adoptados como parte de la educación, creando ambientes que permitan la circulación de los contenidos educativos, siendo de gran utilidad para obtener calidad educativa, fortaleciendo las habilidades mentales y motoras. Esto hace que los alumnos puedan asimilar los contenidos, con la forma de “aprender haciendo”, apropiándose con mayor facilidad los temas impartidos por los docentes. Además, se afirma que el juego tiene un valor inconsciente e individual sobre el hecho de aprender, lo que se lo relaciona directamente con el aprendizaje, ya que se considera que los niños y jóvenes al usar los videos juegos logran un efecto potencializador formativo en las competencias digitales, así se logra el desarrollo de competencias propias de la alfabetización digital que les permite afianzar su habilidad de interpretación simbólica de manera recreativa y lúdica, pero se considera que no todo es positivo ya que realmente los videojuegos no parecen lograr la transferencia de aprendizajes digitales solo aumenta la posibilidad de lograrlo con relación en los que no juegan (Roncacio, Ortiz, Llano, Malpica, & Bocanegra, 2017)

En lo referente a otros estudios realizados, se afirma que la gamificación es una herramienta poderosa debido a su capacidad para captar la atención de la gente. En esta etapa de aprendizaje, se espera que el alumno reciba y utilice todos los recursos posibles para que sea capaz de comunicarse oralmente, sin embargo, para que esto suceda de manera eficaz, el docente debe tener las herramientas necesarias para que los alumnos mantengan conversaciones fluidas y, sobre todo, motivadoras, haciendo que los videojuegos tanto en su actitud y forma hacia los estudiantes, tengan influencia significativa en aquellas variables cognitivas, en especial en la inteligencia espacial. Esto implica que se puede predecir de forma autoeficiente sobre el rendimiento académico de los alumnos, al aplicar los mismos como herramienta pedagógica. La recomendación consiste en que el tiempo del ocio de los estudiantes sea fomentado por parte de padres, docentes y tutores dentro de lo que respecta a la comunicación y uso sirva para el ámbito educativo. El despertar el interés mezclado con la dirección permite que el estudiante pueda participar en su formación usando de manera productiva su tiempo de ocio, ya que al no aplicarse estas medidas, pueda generar indefensión ante escenarios donde los estudiantes no se encuentran preparados. Esto implica que el rol del profesor no se basa en sólo transmitir conocimientos, sino en tener la habilidad de poder motivar a sus alumnos y motivarse a sí mismo, punto esencial para el proceso de enseñanza - aprendizaje. Concluyen que la gamificación es una herramienta en el uso de mecánicas concomitante con los videojuegos con los que el estudiante se verá retado a obtener un nuevo aprendizaje con diferentes niveles de dificultad (Bohyum, 2015; Llorca 2009; Martínez 2011).

La realidad demuestra que los beneficios que genera esta herramienta tanto a nivel nacional como internacional, son variados. González (2017) muestra en su estudio, a la gamificación como un elemento motivante dentro de las aulas, las encuestas demostraron que los maestros no conocen a fondo la gamificación, en algunos casos, no tienen claro en qué consiste, y que pese a que los mismos consideran la importancia de mantener un grupo motivado, es necesario e importante que los docentes sean capacitados en esta herramienta como tal, para la aplicación de la enseñanza del idioma Inglés, para quienes fue efectuado dicho estudio. Paredes (2015) afirma que la gamificación tiene un potencial en crear contenido emocional, el cual influye en el ambiente laboral de forma positiva y del crecimiento de una marca comercial. Este estudio muestra a través de ejemplos que crear contenido emocional relacionado con sensaciones de éxito, genera un ambiente positivo, en especial para motivar a alumnos de universidades, o motivar equipos de ventas propiamente dicho. Cerda (2018) muestra que al aplicar la gamificación como estrategia para corregir la interferencia sintáctico - morfológica del español incide de forma positiva en la producción escrita del idioma inglés en un grupo de estudiantes, cuyos problemas en cuanto a gramática eran numerosos. En este caso, la gamificación sirvió como alternativa para la enseñanza de idiomas, generando motivación que promovió la enseñanza de forma

dinámica, alegre, despertando un deseo de superación en una competencia sana, promoviendo la participación de los estudiantes en ambientes lúdicos y de aprendizaje.

En lo referente al contexto nacional, existe muy poca evidencia con respecto a las percepciones que los docentes tienen hacia la gamificación y los videos juegos en el aula. Dentro de algunos estudios realizados, concluyeron que aún existe una estigmatización de los videojuegos como medio de distracción en los infantes y la desvalorización de su potencial influyente en el ámbito educativo, siendo un factor preponderante para adoptar esta estrategia dentro del aula. En esta metodología, el docente juega un papel importante dentro del aula, porque se convierte en un referente que tiene la capacidad de pensar en un concepto y transformarlo en una actividad que posee elementos de competición para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Estos estudios concluyen que el uso adecuado de la gamificación logra percepciones positivas hacia la estrategia, tanto en los aprendices como en los docentes, siendo básico y fundamental la creatividad de los mismos ya que debe asociar el objetivo de aprendizaje con la actividad competitiva que debe desarrollar el estudiante, el profesor debe conjugar con los elementos del juego como simbologías, límites y reglas del juego, tablas comparativas, niveles, desafíos, formas de autoevaluación, evaluación y actividades de retroalimentación (Salgado y Vintimilla, 2015; Calderón 2015).

Además, dentro de los estudios de gamificación realizados en el Ecuador, se puede citar a Ponce (2017) quién en su estudio investiga sobre la actualidad de los procesos de gamificación y ludificación en el país. Su trabajo radica en conocer las características e implicaciones de procesos y prácticas que se llevan a cabo en las instituciones educativas y empresas, realizando entrevistas a empresas que brindan talleres de gamificación y de igual manera a quienes aplican este tipo de métodos a los empleados, además también se dirigió a escuelas y colegios, entrevistando a directores y docentes, tanto de secundaria como universitarios. Los hallazgos encontrados fueron que existe dentro de aquellos que recibieron capacitaciones a nivel empresarial, existe una amplia aceptación de esta metodología novedosa, cuya efectividad ha sido beneficiosa en comparación a la capacitación tradicional, ya que se ha incluido el factor motivacional, viéndose una colaboración integra de los colaboradores en cuanto a proyectos que realizan. Pero pese a tener un impacto positivo en las empresas, la gamificación es muy poco reconocida dentro de las instituciones educativas tanto públicas como privadas, debido a diversos factores, entre ellos, la clase tradicional, la ubicación de los pupitres, la visión errónea del juego calificándolo como “malo”, y que no existe aprendizaje en conjunto, se convierte en un obstáculo para implementar este tipo de metodología novedosa, por lo que la autora recomienda la importancia de que el estudiante se convierta en protagonista del proceso de enseñanza - aprendizaje, y no como un mero espectador.

Torres, Romero, & Valle (2018) realizaron una investigación que les permitió explorar el nivel de conocimiento teórico y práctico con profesores universitarios del Ecuador sobre la gamificación y sus aspectos relevantes, midiendo tanto sus conocimientos como la experiencia en este ramo, valorando su aplicación en contenidos curriculares, reformulación de objetivos de aprendizaje y demás aspectos innovadores en el campo educativo. Los hallazgos de dicho estudio, demostraron que los docentes encuestados tienen conocimiento en ambas áreas referentes a la gamificación, ya que el 65% de los encuestados sabe lo que es la gamificación y lo que involucra el juego, pero apenas el 43% identifica los aspectos emocionales, psicológicos y conductuales que esta metodología conlleva. Dentro de la medición de la práctica, se pudo evidenciar que el 69% reconoce los tipos de actuación del docente para gestionar el aula y cómo se crea un sistema de recompensas para asignar puntos en cuanto a la práctica. Finalmente, el estudio concluye que las instituciones de educación superior públicas conocen de mejor manera esta innovadora metodología en comparación que las privadas, y por ende los docentes también.

La problemática del Ecuador en lo referente a la educación surge a partir de que se centra en el docente y empieza a influir en el sentir y comportamiento de este nuevo grupo de alumnado que según Prensky (2010), son los llamados “nativos digitales”, ya que piensan y procesan la información de manera diferente, lo que genera una especie de desfase generacional; provocando situaciones y reacciones no favorables tanto de los alumnos como del mismo profesor. Su labor se torna difícil, sus clases no son muy interactivas y dinámicas, lo que trae como consecuencia un alumnado con poca falta de atención, distracción frecuente, etc.; que de alguna u otra manera afectan la calidad educativa. Esta apreciación la confirman Torres y Girón (2009), quienes señalan que dentro de los factores que evidencian la deficiente calidad educativa en la escuela, se destaca la constante aplicación de métodos tradicionales y una didáctica que no está acorde con los avances de la tecnología y de las necesidades que en materia de formación se requieren en la actualidad.

El objetivo del presente trabajo es conocer el potencial educativo de la gamificación en los procesos de enseñanza – aprendizaje a partir de las percepciones de distintos docentes de educación inicial de varias instituciones educativas de la ciudad de Guayaquil, valorando su opinión, la cual servirá para definir directrices y líneas de futuro para optimizar la implementación respectiva dentro de las aulas de clase.

METODOLOGÍA

La presente investigación radica en conocer la percepción de los profesores hacia la incorporación de estrategias de gamificación en el aprendizaje y videos en el aula. Estos resultados serán referentes para que las instituciones educativas que se involucren en el estudio, puedan conocer las percepciones del personal docente hacia esta temática

innovadora, formando parte de las estrategias de enseñanza – aprendizaje, evaluando su utilidad, viabilidad y aplicación. Para tal efecto, se estratificó la muestra con 40 docentes seleccionados al azar, los mismos que laboran en algunas instituciones educativas del sector público y privado, siendo ambas de similares características y ubicadas en la provincia del Guayas.

El alcance del estudio es descriptivo, de carácter correlacional, de corte transversal y se realizó en el mes de febrero del 2020, considerando únicamente la percepción de los docentes hacia la estrategia de la gamificación, dejando a un lado los factores de motivación y/o satisfacción.

PROCEDIMIENTO

De acuerdo con Rojas (2015) los tipos de investigación pueden ser según el nivel de medición y análisis de la información: Cuantitativa, cualitativa, cuasi-cuantitativa, descriptiva, explicativa, inferencial, predictiva. La investigación a realizarse será de tipo explicativa, debido a que su objetivo principal es analizar la variable para poder realizar la observación, comprensión, análisis, interpretación de la problemática en función de los datos proporcionados a la investigación. El procedimiento consiste en obtener la información adecuada sobre el tema a investigarse para tener un análisis completo y natural. Dentro de la recolección de datos, existe técnicas tales como: la entrevista, encuesta, observación, estudio de casos, enfoque de grupo y demás, y su aplicación dependerá del método y tipo de investigación que se quiera aplicar en la investigación, para así poder emitir conclusiones, recomendaciones en función de los resultados a darse.

Para el presente trabajo, se utilizó la técnica de la encuesta, la misma que se aplicó cuando se desea conocer la opinión de las personas que están inmersas en la investigación, y se pudo recolectar información a través de un cuestionario de 6 preguntas con para tener un panorama más cerca e inferir resultados.

RESULTADO

Habiendo aplicado el instrumento de la encuesta, se puede demostrar los resultados obtenidos, los cuales se detallan a continuación:

1. ¿Cree usted que es importante mantener motivado a los estudiantes durante la jornada de clases?

Tabla 1.

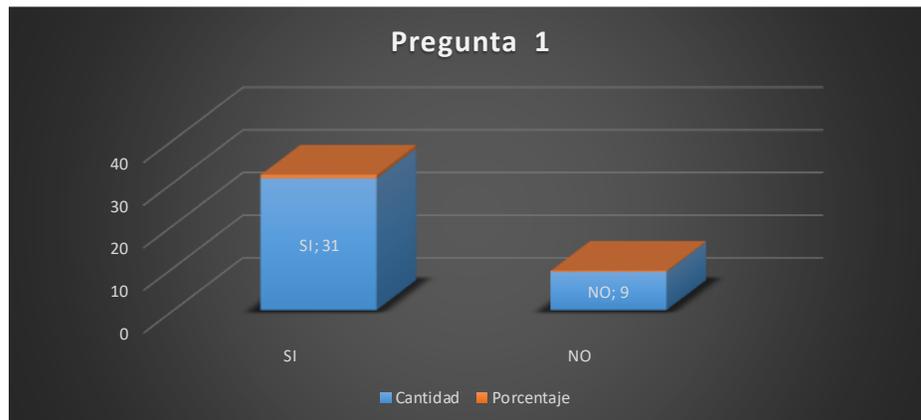
Motivación del Alumno en aula de clases:

Pregunta	Opciones	Cantidad	Porcentaje
1	SI	31	77,50%
	NO	9	22,50%
	Total	40	100,00%

Fuente: La autora

Figura 1.

Motivación del Alumno en el aula de clases:



Fuente: La autora

De acuerdo a la motivación de los alumnos en el aula de clases, el 77.5% de los encuestados afirma la importancia de la misma para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje. Este aspecto es importante ya que, se refleja la necesidad de innovar mediante técnicas y métodos distintos a los tradicionales las enseñanzas dentro del aula, por lo que la gamificación pudiese ser una herramienta muy importante para tal fin.

- ¿Considera usted que es importante incluir alguna parte lúdica en las clases que dicta?

Tabla 2.

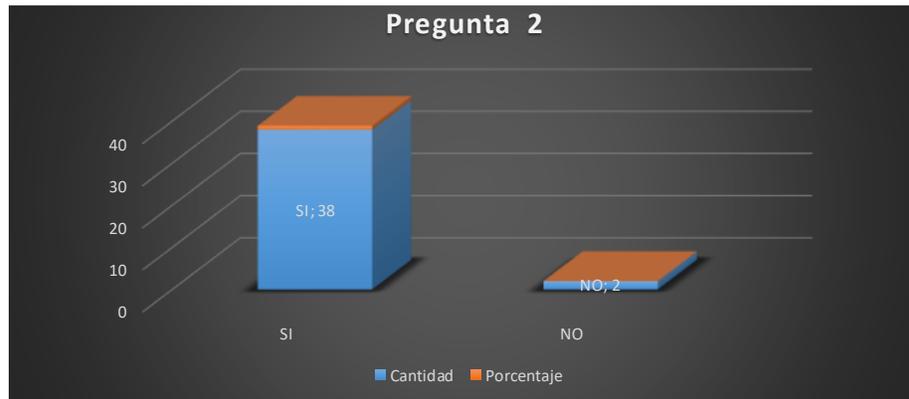
Importancia parte lúdica:

Pregunta	Opciones	Cantidad	Porcentaje
2	SI	38	95,00%
	NO	2	5,00%
	Total	40	100,00%

Fuente: La autora

Figura 2.

Importancia parte lúdica:



Fuente: La autora

El 95% de los encuestados considera que la parte lúdica es fundamental en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, lo cual permite añadir un valor agregado a la clase, rompiendo esquemas tradicionalistas y generando motivación en el aula hacia los alumnos.

3. ¿Ha escuchado usted sobre la gamificación?

Tabla 3.

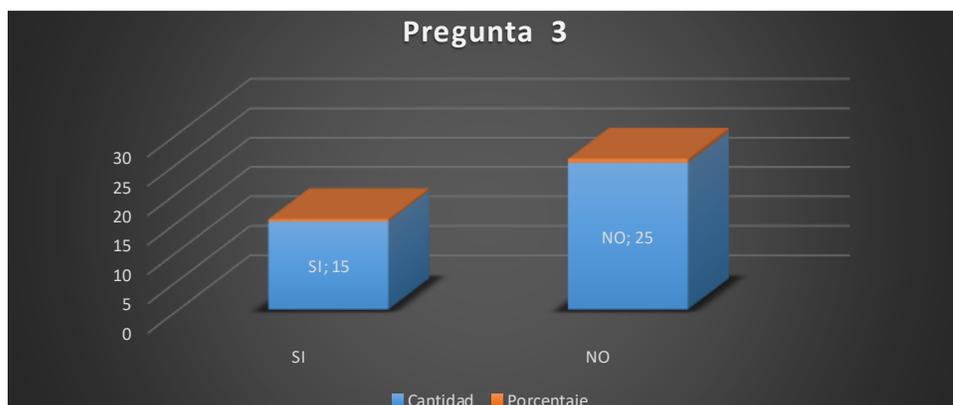
Docentes sobre la Gamificación:

Pregunta	Opciones	Cantidad	Porcentaje
3	SI	15	37,50%
	NO	25	62,50%
	Total	40	100,00%

Fuente: La autora

Figura 3.

Docentes sobre la Gamificación:



Fuente: La autora

Este desconocimiento se debe a que existe un 62.50% de los encuestados en no haber recibido ningún tipo de capacitación con respecto al juego dentro del salón de clase. El 37.50% restante, son personal con juventud y cuyos estudios han concluido de forma reciente. Por tal motivo, se requiere que haya una capacitación con el fin de dar a conocer esta forma innovadora de impartir enseñanza con el propósito de ampliar nuevos horizontes y generar mayor interés en los alumnos en adquirir destrezas.

Califique del 1 al 5 siendo 1 = total desacuerdo, 2 = en desacuerdo, 3 = indiferente, 4= de acuerdo, 5 = totalmente de acuerdo, con respecto a las siguientes preguntas:

4. ¿Considera usted útil el uso de los juegos en el aula de clases?

Tabla 4.

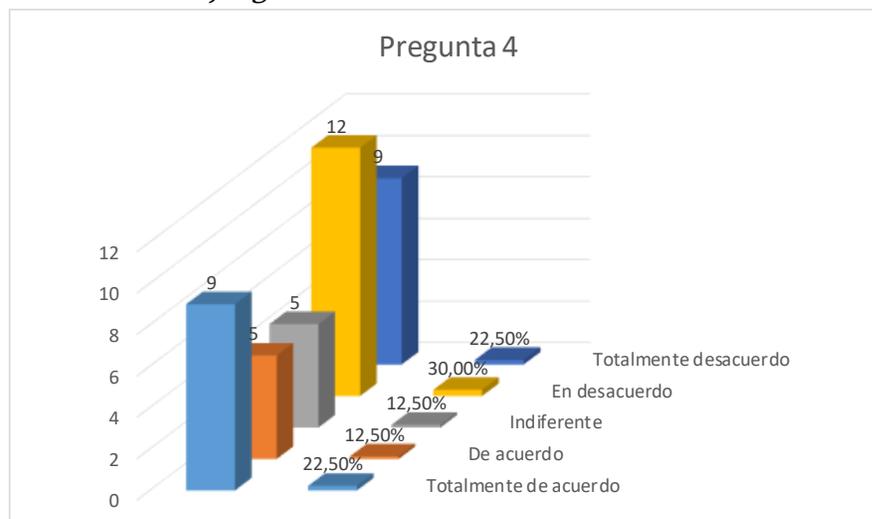
Utilidad de los juegos en el aula de clases:

Pregunta	Opciones	Cantidad	Porcentaje
4	Totalmente de acuerdo	9	22,50%
	De acuerdo	5	12,50%
	Indiferente	5	12,50%
	En desacuerdo	12	30,00%
	Totalmente desacuerdo	9	22,50%
	Total		40

Fuente: La autora

Figura 4.

Utilidad de los juegos en el aula de clases:



Fuente: La autora

De acuerdo a lo indicado en esta pregunta, existe apenas un 35% que considera útil la aplicación de juegos dentro del aula. Esto se debe a que, dentro de un sector de los encuestados, considera que puede existir conflictos al momento de aplicarlos, y lo ven demasiado complicados al momento de relacionarlos con cualquiera de las asignaturas del currículo.

5. ¿Con qué frecuencia usted incluye actividades lúdicas dentro del aula de clases?

Tabla 5.

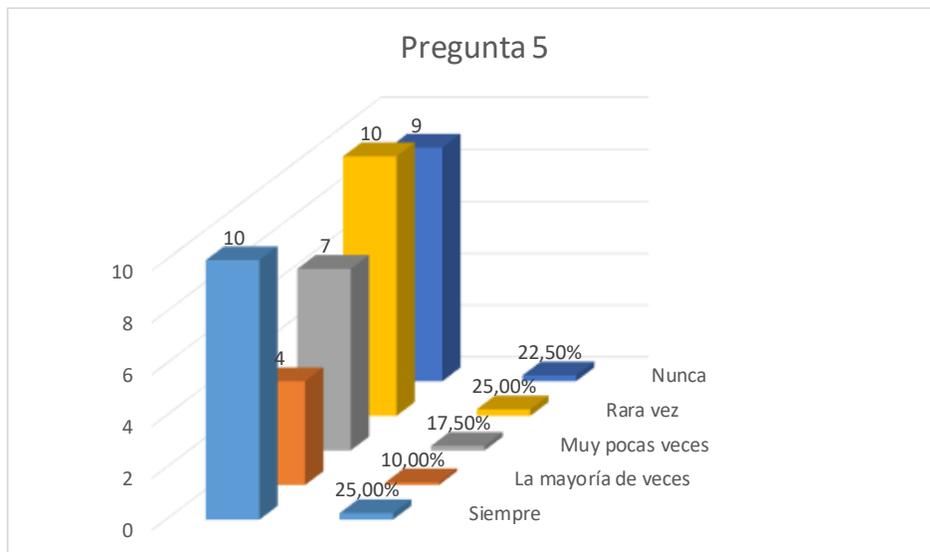
Frecuencia de inclusión de Actividades Lúdicas:

Pregunta	Opciones	Cantidad	Porcentaje
5	Siempre	10	25,00%
	La mayoría de veces	4	10,00%
	Muy pocas veces	7	17,50%
	Rara vez	10	25,00%
	Nunca	9	22,50%
	Total	40	100,00%

Fuente: La autora

Figura 5.

Frecuencia de inclusión de Actividades Lúdicas:



Fuente: La autora

Al igual que en la pregunta anterior, apenas el 35% aplica con mayor frecuencia los juegos en el aula, mientras que, por las razones antes expuestas, el 65% no lo hace muy frecuentemente. Esto se debe a que un gran porcentaje de los encuestados, cree que puede haber conflicto entre los participantes y su dificultad con las materias asignadas, por lo que

se ven las instituciones en capacitar a sus docentes en la utilidad de la gamificación para beneficio de toda la comunidad educativa.

6. ¿Cree necesario una capacitación sobre los usos potenciales de la gamificación en el aula de clases para su respectiva aplicación inmediata?

Tabla 6.

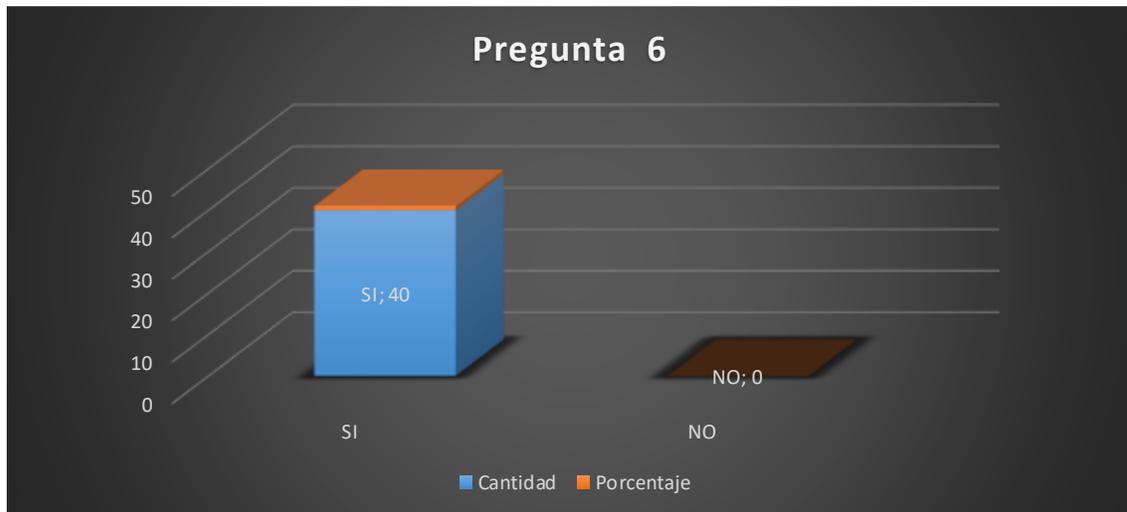
Capacitación sobre Gamificación:

Pregunta	Opciones	Cantidad	Porcentaje
6	SI	40	100,00%
	NO	0	0,00%
	Total	40	100,00%

Fuente: La autora

Figura 6.

Capacitación sobre Gamificación:



Fuente: La autora

Es gratificante saber que existe una alta disposición dentro de los 40 encuestados sobre capacitarse con respecto a la gamificación, sus usos y beneficios dentro del aula. Es una oportunidad valiosa por la que los docentes deben aprovechar, ya que estarían alineándose ante las corrientes tecnológicas actuales, sobre las diferentes formas de aprender que pueden aprovechar en conjunto con los estudiantes, más aún en estas épocas en las que el desapego, desatención, desinterés escolar está en auge, la gamificación puede convertirse en una gran herramienta para sintonizar a los estudiantes dentro de los currículos educativos, y de esta manera ampliar los horizontes de aprendizaje en los mismos.

CONCLUSIONES

Los estudios referentes a la gamificación demuestran los grandes beneficios que se obtienen en incluir esta herramienta dentro del aula de clases. Transformar las clases de lo tradicional a lo interactiva, donde el alumno deja de ser mero espectador a protagonista, marca una diferencia total en fondo y forma de los procesos de enseñanza –aprendizaje, tal como se lo ha venido manejando hasta la actualidad. Los ejemplos de estudios internacionales realizados, certifican aquello, lo cual indican que, con condicionar los ambientes educativos, utilizando los recursos tecnológicos correspondientes, con docentes altamente capacitados, se puede lograr las transformaciones que la educación requiere tanto en lo pedagógico, como en lo psicológico y social.

En el Ecuador, el desafío de incluir la gamificación en las aulas aún está en estructuración. Esto se debe en parte por el desconocimiento tanto de autoridades como de docentes, en la utilidad que pueden tener en su aplicación en los salones, más aún la renuencia existente por parte de ciertos docentes debido a que al tener una edad avanzada, no hay una actualización tecnológica acorde a su preparación profesional, y en otros casos, la percepción de que aplicar juegos puede generar conflictos y la aplicación con distintas materias se desconoce. Por tanto, es necesario realizar estudios pertinentes que permitan la aplicación de la gamificación en cada una de las materias que conforman el currículo nacional, con metodología pertinente para su aplicación respectiva, y a su vez programas de capacitación permitan formar al docente en el uso y beneficios de esta herramienta, para que pueda ser aplicada en todas las instituciones tanto públicas como privadas que, con trabajo mancomunado, se busca transformar la educación a través de la innovación y tecnología que tanta falta le hace al sistema educativo de nuestro país.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bohyum, K. (2015). Understanding Gamification (Patrick Hogan ed., Vol. 51). American Library Asociation. Recuperado el 28 de febrero de 2020, de <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/download/502/252>.
- Calderón, J. (2015). LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA MOTIVADORA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL Y AGILIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA #482 PROGRESO PARA EL SUBURBIO, EN EL PERIODO LECTIVO 2015 UBICADA EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL. Recuperado el 28 de febrero de 2020, de Repositorio Universidad de Guayaquil: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/8558/1/Tesis-Pilar%20Calder%C3%B3n%20Cantillo.pdf>
- Cerda, G. (2018). La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico - morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio del Programa de Suficiencia en la Universidad de las Fuerzas Armada. Recuperado el 2 de marzo de 2020, de DSPACE UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16263/1/T-UCE-0010-FIL-008-P.pdf>
- Godoy, M. (6 de mayo de 2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. Espacios, 40(15), 25. Recuperado el 2 de marzo de 2020, de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n15/a19v40n15p25.pdf>
- González, D. (2017). LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR EN LA ENSEÑANZA DE UNA SEGUNDA LENGUA EN EDUCACIÓN PRIMARIA. Recuperado el 2 de marzo de 2020, de Universidad de Burgos: https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%E11ez_Alonso.pdf;jsessionid=7D74D7B05C287A7FAEFC7D1AB2BC9403?sequence=1
- Llorca, M. (octubre de 2009). Hábitos y usos de los videojuegos en la comunicación visual: influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar. Recuperado el 28 de febrero de 2020, de Universidad de Granada: <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/2421/18278346.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, J. (2011). Perfil profesional idóneo del profesor de lengua extranjera: creencias del profesorado en formación. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), XIX(1-2), 103-124. Recuperado el 28 de febrero de 2020, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27021144004>

- Paredes , R. (2015). GAMIFICACIÓN Y EXPERIENCIA DE USUARIO; CONTENIDO EMOCIONAL A TRAVÉS DE ESTÍMULOS RELACIONADOS CON EL ÉXITO Y EL FRACASO QUE NOS PERMITAN INCREMENTAR NUESTRO ENGAGEMENT. Recuperado el 2 de marzo de 2020, de REPOSITORIO PUCE: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/10019/Tesis%20-%20Ra%C3%BAI%20Alfredo%20Paredes%20Aguayo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ponce, C. (2017). Gamificación en Ecuador: ¿Los juegos pueden ser parte de procesos educativos y laborales? Recuperado el 2 de marzo de 2020, de Universidad de Las Américas: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/8141/1/UDLA-EC-TPE-2017-31.pdf>
- Prensky, M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. Recuperado el 28 de febrero de 2020, de Cuadernos SEK 2.0: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Rojas, M. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación. Revista Electrónica de Veterinaria, 16(1), 1-14. Recuperado el 19 de septiembre de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
- Roncacio, A., Ortiz, M., LLano, H., Malpica, M., & Bocanegra, J. (16 de mayo de 2017). EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: UNA REVISIÓN DEL ESTADO DEL TEMA. Ingeniería, Investigación y Desarrollo, 17(2), 36-46. Recuperado el 28 de febrero de 2020, de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:yY0Y8w5A47QJ:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6096078.pdf+&cd=16&hl=es-419&ct=clnk&gl=ec>
- Salgado, F., & Vintimilla, E. (2015). La gamificación en el interfaz ser humano-computador, Caso de estudio: aplicación web para el sector turístico. Recuperado el 28 de febrero de 2020, de Dspace de la Universidad del Azuay: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/5056>
- Torres, A., Romero, L., & Valle, A. (octubre de 2018). Gamificación en los docentes de Educación Superior en el Ecuador. Recuperado el 2 de marzo de 2020, de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/328031248_Gamificacion_en_los_docentes_de_educacion_superior_del_Ecuador/link/5bb3cb6345851574f7f55c6d/download

Torres, H., & Girón , D. (2009). Didáctica General. Recuperado el 28 de febrero de 2020, de COORDINACIÓN EDUCATIVA Y CULTURAL CENTROAMERICANA: http://sitios.educando.edu.do/biblioteca/components/com_booklibrary/ebooks/volumen9.pdf