

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL PERÚ

La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTOR:

Patricia Orihuela Arredondo

ASESOR:

Carol Rivero Panaque

Lima, 2019

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo principal describir la gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de edad de un Instituto de Idiomas de Lima.

Para ello, se trabajará con una población compuesta por 70 docentes, cuyas edades estarán comprendidas entre los 30 y 40 años y que tienen cinco años de experiencia en la enseñanza del idioma inglés. Como instrumentos, se utilizará un cuestionario de entrevista y una ficha de observación de clase con la finalidad de conocer las estrategias que los docentes aplican en el aula actualmente, así como la verificación de la gamificación como estrategia para promover el desarrollo de las habilidades orales y escritas de los alumnos en el idioma inglés.

Palabras claves: gamificación, estrategia, habilidades, inglés.



INDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
JUSTIFICACIÓN.....	5
MARCO CONCEPTUAL	8
1. La Gamificación.....	8
1.1 El juego.....	9
1.2 Características y beneficios de los juegos.....	10
2. La Gamificación en el aula	11
2.1 ¿Por qué aplicar elementos de los juegos en la enseñanza?	12
2.2 Aplicación de la gamificación para la enseñanza del idioma ingles	13
2.3 Ejemplos de gamificación en el aula.....	14
3. Competencias del docente del idioma inglés.....	15
3.1 Desarrollo profesional del docente en el idioma inglés	17
4. La enseñanza del inglés y las habilidades orales y escritas	17
4.1 Habilidad oral	18
4.2 Habilidad escrita.....	18
METODOLOGÍA	20
1. Diseño Metodológico.....	20
1.1 Enfoque metodológico.....	20
1.2 Población y muestra.....	20
1.3 Técnicas e instrumentos de recojo de información	21
PLAN DE TRABAJO	22
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	23

INTRODUCCIÓN

El juego forma parte de la vida del ser humano y, sobre todo del niño. En la actualidad, 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. Sin embargo, existe la interrogante sobre ¿qué características presentan los juegos que hacen que los niños se motiven e involucren por completo en una actividad y puedan pasar horas jugando? Esta es la pregunta que se plantea la gamificación, una de las estrategias que tiene sus bases en la aplicación de los elementos propios del juego, y que puede ser una técnica motivadora y efectiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje, respondiendo así a las diversas maneras de aprender de los niños.

En el siguiente trabajo centraremos la atención en las posibilidades que ofrece la gamificación como una estrategia de enseñanza de los docentes de inglés para fomentar el desarrollo de las habilidades oral y escrita en niños de 9 a 12 años de edad. De esta manera se busca convertir la tarea educativa en algo excitante y motivador que involucre completamente al niño sobre todo en la adquisición de un idioma extranjero.

El trabajo que se presenta a continuación está estructurado de la siguiente manera:

En una primera parte se incluye la justificación de esta investigación, luego se describe el concepto de gamificación basada en información procedente de diversos recursos bibliográficos e Internet. En un principio, se profundizó acerca de las diferentes definiciones de gamificación y del juego, así como en sus características y beneficios.

A continuación, se enfatiza el tema de la gamificación en el aula, describiendo algunos elementos de los juegos y su aplicación en la enseñanza. Luego, se presentan generalidades sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés y se brindan algunos ejemplos de gamificación en el aula. Seguidamente, se presentan las competencias que el docente del idioma inglés debe desarrollar y dominar para garantizar un aprendizaje efectivo del alumno en el idioma extranjero.

Finalmente, se describen las habilidades oral y escrita logre en el idioma inglés que se espera el alumno pueda llegar a desarrollar y dominar para lograr una comunicación efectiva y fluida.

En la segunda parte se presenta la descripción de la Metodología, en donde se aborda el enfoque y tipo de la investigación, así como la descripción de la muestra y las técnicas e instrumentos para el recojo de información.

Finalmente, se incluye el esquema de un plan de trabajo y un apartado de referencias bibliográficas.

JUSTIFICACIÓN

Los docentes que enseñan inglés a alumnos de 9 a 12 años de edad, hacen uso de técnicas de enseñanza que se enfocan principalmente en el desarrollo de las habilidades oral y escrita y como parte de este proceso se involucra el uso de material interactivo, tanto en clase como en casa. Las tareas son parte del aprendizaje, sin embargo, los alumnos muchas veces se sienten desmotivados y muestran falta de interés para desarrollar los ejercicios o actividades requeridas. Esto puede atribuirse a diferentes factores ajenos o relacionados al aula como lo señalan Romero, Utrilla y Utrilla (2014).

Si bien es cierto, el cumplimiento de tareas no es considerado evidencia tangible del logro académico, es importante que el alumno realice los ejercicios y actividades con el propósito de reforzar lo aprendido en clase. Por otro lado, la Institución cuenta con docentes con mucha experiencia en la enseñanza de inglés, pero muchas veces las estrategias y metodologías que utilizan no son las más adecuadas, y pasan a ser actividades repetitivas con gran cantidad de contenido, que, en vez de contribuir al aprendizaje del idioma, generan total desinterés del alumno, convirtiendo el proceso de aprendizaje en algo no memorable.

El método de enseñanza tradicional que se centra en el docente, empieza a influir en el sentir y comportamiento de este nuevo grupo y generación 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.

Esto se corrobora con lo que menciona 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.

Este hecho es también visto en las observaciones de clases realizadas a los docentes. Durante las sesiones de retroalimentación, se conversa sobre los puntos a mejorar, y se trata de orientar al docente con sugerencias aplicables de técnicas a considerar dentro del planeamiento de su clase. Además, se llevan a cabo capacitaciones frecuentes con la intención de ayudar al docente a trabajar el área de mejora a través de planes de acción. Sin embargo, se observa que el proceso de enseñanza-aprendizaje muchas veces no mejora o no se dan cambios en el sistema y en la metodología educativa. A estos elementos se añaden la falta del elemento innovador y la falta de habilidades para integrar una metodología formativa y didáctica lúdica en el aula.

Como podemos observar en algunas investigaciones, la didáctica utilizada por un docente es una parte esencial y fundamental que puede modificar el ambiente y actitud de los estudiantes en un salón de clases (Sovero, 2015). Igualmente, nuevas metodologías de aprendizaje van apareciendo en el tiempo y se espera que el docente pueda aplicar la didáctica más adecuada en el aula para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hasta el momento no existe una única propuesta para llegar a alcanzar dicho objetivo, pero una de las estrategias de aprendizaje que puede contribuir a mejorar la motivación, concentración, e involucración que se necesitan en el aprendizaje de una lengua extranjera es la “Gamificación”.

Kim (2015) afirma que la gamificación es una herramienta poderosa debido a su capacidad para captar la atención de la gente, involucrarlos en un objetivo o actividad e incluso para influir en su comportamiento. Por otro lado, la enseñanza de una segunda lengua debe estar respaldada por un buen dominio de estrategias que propicien el desarrollo de las cuatro habilidades del lenguaje (escuchar, hablar, leer y escribir), siendo las de mayor complejidad e importancia, las que se enfocan en las competencias de producción oral y escrita, para lo cual, el docente debe acompañar e integrar el uso de recursos tecnológicos e interactivos.

En este proceso, 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.

Oradee (2012) señala que las habilidades de expresión oral necesitan una serie de actividades de aprendizaje comunicativas, como el completar espacios vacíos, los juegos, los rompecabezas, la resolución de problemas, las actuaciones, entre otras.

De igual manera, se espera que el docente se familiarice y haga uso de actividades lúdicas para la enseñanza de la escritura, lo que se puede complementar con los trabajos de Savorit (2014) y Ayuso (2004), quienes explican las funcionalidades de la escritura en inglés, tanto dentro, como fuera del aula.

Como se puede inferir son muchas las variables a considerar para que la calidad educativa mejore, y esto dependerá principalmente de la función del docente. Como señala Martínez (2011), el rol del profesor no se basa en sólo transmitir conocimientos, sino en tener la habilidad de poder motivar a sus alumnos y motivarse así mismo, punto esencial para la enseñanza y aprendizaje de un idioma extranjero.

Por lo expuesto anteriormente, una de las metodologías de aprendizaje propuesta en este proyecto de investigación es la Gamificación, como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de las habilidades oral y escrita en el idioma inglés.

Dentro de ese marco, es importante mencionar que, el rol del docente no es tan solo aplicar una actividad más divertida, sino tener en cuenta los elementos y características lúdicas del juego que deberá incorporar en la planificación y desarrollo de las actividades que le permitirán al alumno enfrentar retos y lo incentivarán a resolver situaciones de manera entretenida para alcanzar el nivel requerido.

En ese sentido el presente proyecto de investigación plantea como problema lo siguiente:

¿Cómo la estrategia de enseñanza “gamificación” de los docentes de inglés puede fomentar el desarrollo de habilidades oral y escrita en alumnos de 9 a 12 años de un Instituto de Idiomas de Lima?

La respuesta a esta interrogante constituirá un gran aporte a la calidad educativa desde la perspectiva del rol del docente innovador y creativo cuya misión será favorecer el desarrollo de habilidades oral y escrita de sus alumnos al aprender inglés, a través de la incorporación de la metodología de gamificación.

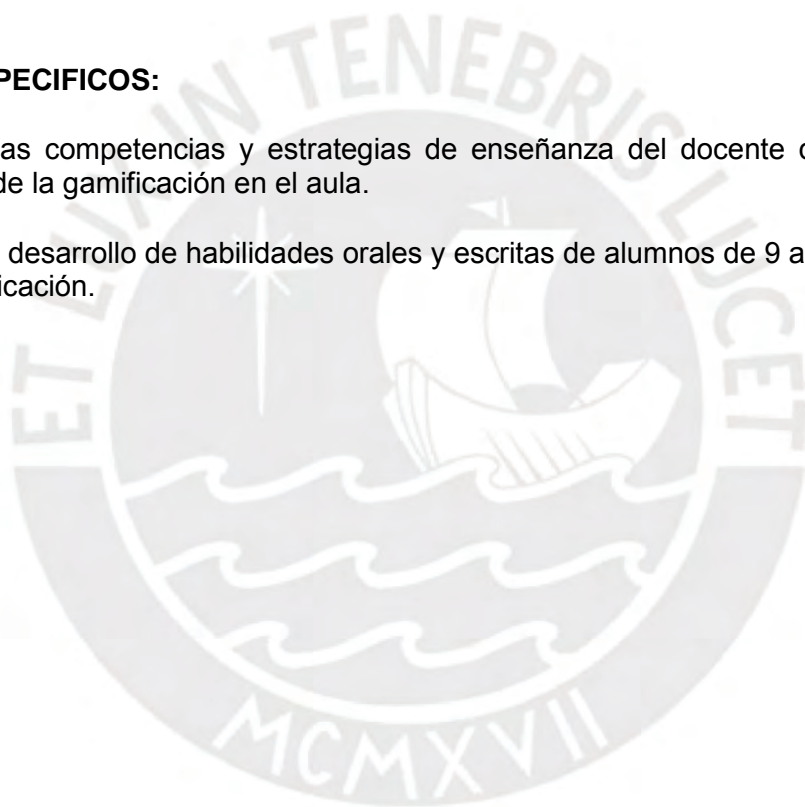
A partir de este problema se han planteado los siguientes objetivos:

OBJETIVO GENERAL:

- Analizar la gamificación como estrategia de enseñanza en docentes para desarrollar habilidades orales y escritas en inglés en los alumnos de 9 a 12 años de un Instituto de idiomas de Lima.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Identificar las competencias y estrategias de enseñanza del docente de inglés para la aplicación de la gamificación en el aula.
- Describir el desarrollo de habilidades orales y escritas de alumnos de 9 a 12 años a través de la gamificación.



MARCO CONCEPTUAL

El siguiente marco conceptual tiene como finalidad establecer las bases teóricas que permitirán aclarar y reforzar las ideas sobre los diferentes temas y conceptos desarrollados en el presente proyecto de investigación. Los temas y conceptos a considerar son: la gamificación, la gamificación en el aula, las competencias del docente del idioma inglés, la enseñanza del inglés y las habilidades oral y escrita.

1. La Gamificación

El término de gamificación tuvo su primera aparición en el año 2008, y luego de desarrollarse y mantenerse en el mundo digital logró ser generalizado en el año 2010 (Deterding, Khaled, Nacke, Dixon, 2011). En cuanto a su definición, existen diversas interpretaciones de gamificación, sin embargo, todas ellas coinciden en que la gamificación es emplear diferentes estrategias, elementos y componentes del juego en situaciones no lúdicas con la finalidad de influir en el comportamiento de la persona, generándole interés y motivación para lograr una meta definida.

De acuerdo con Zichermann (2010), la gamificación es un proceso a través del cual se juntan el pensamiento y la mecánica del juego para resolver problemas. Por su parte, Kim (2011), la considera como una técnica de juego que ayuda a que las actividades se tornen más dinámicas y atractivas para el usuario.

Kapp (2012) señala que la gamificación usa la teoría y la mecánica de juegos para involucrar, motivar y atraer a las personas buscando a la vez transformar una actividad de carácter rutinaria y poco atractiva, en una actividad motivante y entretenida. En relación a este aspecto, Villalustre y Moiral (2015) sostienen que la gamificación nos da la posibilidad de brindar una mecánica de interés, emoción y diversión a todas las actividades.

Por otro lado, Ramirez (2014) y Contreras (2016) consideran que gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos. Así también, Marín y Hierro (2013) mencionan que la gamificación es considerada como una técnica, un método y una estrategia que permite conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido.

Desde una perspectiva tecnológica, Chou (2014), la define como la habilidad de extraer todos los elementos divertidos y adictivos de los videojuegos y aplicarlos en el mundo real o en actividades productivas.

Ahora bien, poco a poco, el concepto de gamificación ha ido adquiriendo mayor protagonismo y relevancia en el proceso de aprendizaje, sobre todo en las nuevas generaciones de alumnos que piensan y procesan la información de manera ágil e inmediata, que sienten que su progreso debe ser estimulado por recompensas inmediatas y que finalmente prefieren aprender de manera lúdica.

En resumen, la gamificación consiste en usar las mecánicas, la estética y el pensamiento propio del juego para involucrar a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Por todo lo antes mencionado sobre la gamificación, es necesario comprender el concepto del juego y sus características como actividad lúdica, que a través de la historia ha permanecido desde la infancia hasta la adultez, facilitando al individuo su proceso de aprendizaje de manera natural e integral.

1.1 El juego

Luego de conocer el concepto de gamificación, nos centraremos en el término “juego” y en sus características principales para comprender mejor su aplicación en los diferentes ámbitos de la enseñanza y aprendizaje. Para ello, se han recogido diferentes definiciones desde el punto de vista de algunos autores sobre el tema.

Huizinga (1972) sostiene que el juego:

“...es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (pp. 43-44)

En relación a esta definición, Díaz (1993) lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza, es placentero y hace que la persona se sienta bien.

Para Flinchum (1988), el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. El niño jugando aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, así como se plantea y resuelve problemas propios de la edad.

Por su parte Cagigal (1996) lo define como una acción y **actividad libre, espontánea**, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a **determinadas reglas**, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la **tensión**.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el **mundo real con el mundo imaginario**. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En resumen, se puede decir que el juego es una actividad libre y natural que se rige de normas aceptadas de manera voluntaria y que se desarrolla dentro de unos límites

de espacio y tiempo determinados, proporcionando innumerables beneficios en el desarrollo físico, mental y emocional del niño para enfrentar la vida adulta.

1.2 Características y beneficios de los juegos

Mcgonigal (2011), menciona que los juegos tienen componentes básicos como las reglas, los objetivos, los jugadores, el terreno de juego y las recompensas, que en cierta forma muestran una serie de aspectos comunes y característicos, tanto para el juego, como para los videojuegos. Veamos algunos de ellos:

- **Una meta u objetivo**, considerado como el resultado que los jugadores esperan conseguir al participar en el juego y es lo que centra su atención y les dirige a lo largo de él.
- **Las reglas**, que son las limitaciones con las que cuenta el jugador para conseguir el objetivo del juego. Con ellas, el jugador desarrolla sus capacidades creativas y el pensamiento estratégico.
- **La retroalimentación o feedback**, que brinda al jugador información sobre el estatus en el que se encuentra frente a su meta u objetivo.
- **La participación voluntaria** en donde los jugadores aceptan libremente formar parte del juego, con todas las condiciones que este implica tales como las normas, el objetivo y el sistema de retroalimentación establecidos.

En definitiva, todos estos componentes y características del juego son la base sobre la que se estructura la gamificación, y por la cual surge el interés de las personas por ser parte de la actividad que les toque desarrollar. Es por ello, que Kapp (2012), establece que la gamificación tiene como tarea el situar a los participantes en verdaderos entornos significativos, en los que puedan hacer uso de sus habilidades y recibir retroalimentación inmediata por el progreso y logros, y a la vez ganando reconocimiento por el buen trabajo que los alentará para superar un reto.

En cuanto a los beneficios del juego, Sánchez (2000) los reconoce desde varios aspectos:

- **Desde el plano cognitivo:** facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas y permite el aprendizaje como factor motivante de primer orden.
- **En el plano motriz:** desarrolla y mejora las capacidades perceptivas motrices y las capacidades físico deportivas; que contribuye al desarrollo armónico e integral del individuo.

- **En el plano afectivo:** afirma la personalidad, el equilibrio emocional, la autovaloración y facilita el conocimiento y el dominio del mundo. En el juego se incluye el propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio y constituye un elemento para evitar el fracaso y que sea motivo de frustración. Además, integra el yo, los demás, las situaciones y posibles relaciones entre los elementos; así como proporciona momentos de alegría, placer y diversión.
- **En el aspecto social:** favorece el proceso de socialización; facilita el conocimiento de los otros y permite la aceptación de los demás; mediante el trabajo en equipo para lograr un objetivo común. Además, le da un sentido de responsabilidad al trabajo individual.

Finalmente, en cuanto a los beneficios de los videojuegos, para Marquès (2000), los videojuegos son un reto continuo que incita a la aventura, al descubrimiento y a desarrollar las habilidades y capacidades necesarias en la resolución de problemas de diferente índole, favoreciendo así el aprendizaje autónomo y cooperativo.

2. La Gamificación en el aula

Usualmente cuando se escucha hablar de gamificación, se asocia la idea del estudiante jugando con videojuegos en el aula, sin embargo, como señala Arnold (2014) este proceso es justo lo contrario. Para este autor, la gamificación es una propuesta seria y consciente de las necesidades de los alumnos convirtiéndolo en el centro de la práctica educativa, para los que se utilizan recursos distintos a los tradicionales, pero considerando los objetivos que tradicionalmente persigue la educación que es lograr el aprendizaje a través de la adquisición de conocimientos y habilidades. Al situar al alumno como el centro del proceso educativo es imprescindible definir las ventajas y beneficios que se tienen ante la presencia de la gamificación en el aula.

De acuerdo a Kay (2009), la implementación de la gamificación en el aula brinda los siguientes beneficios:

- Al generarse una mayor interacción en el aula entre los compañeros que deben abordar y discutir sobre posibles soluciones ante una situación, se produce una notable mejora en el proceso de aprendizaje.
- Al participar activamente en las actividades y al verse en competencia con otros, el alumno aumenta la atención y se concentra más en lo que se hace, generando un mejor ambiente en el aula.
- El contar con estos mecanismos de juego que hacen posible la obtención inmediata de una retroalimentación o feedback sobre el nivel de aprendizaje de los alumnos y la calidad de la enseñanza del profesor, se mejora y amplía el sistema de evaluación del alumnado.

En definitiva, la gamificación en el aula consistiría en crear las condiciones necesarias para asegurar que el estudiante se sienta involucrado y motivado en el proceso educativo desde el inicio de la experiencia.

2.1 ¿Por qué aplicar elementos de los juegos en la enseñanza?

Si bien es cierto, el aprendizaje basado en juegos promueve el uso de juegos para apoyar al proceso de enseñanza – aprendizaje, de acuerdo a Cohen (2011), es necesario que el docente decida el contenido de la experiencia educativa que se va a promover y defina las reglas que se aplicarán a las estructuras del juego o actividad.

Según Sánchez (2013), es importante conocer cuál es el modo de reformular el cómo se aprende, y qué medios se deben seleccionar para responder a las nuevas demandas y exigencias de los estudiantes; las que a su vez exigen contenidos curriculares, desarrollo de competencias digitales, creativas y el uso de tecnología que se emplea de manera cotidiana.

Frente a todo ello, las instituciones educativas se ven en la necesidad de abrirse ante estas demandas, incorporando elementos novedosos como los son los videojuegos; que en los últimos años han pasado a convertirse en recursos didácticos para el aprendizaje basados en el juego.

La gamificación utiliza las características de los videojuegos tales como la mecánica y la dinámica del juego, convirtiéndolas en las herramientas indispensables para la construcción de la aplicación que se crea para ser empleada en el aula.

Por otro lado, algunas de las dinámicas procedentes de los videojuegos que se pueden utilizar en el campo educativo son los logros, las bonificaciones, la colaboración comunitaria y el reparto por niveles de las distintas etapas en que se divide el juego. En ese sentido, los logros son las formas en las que los jugadores tienen conciencia de las etapas que han culminado y las bonificaciones son las recompensas que se obtienen al completar un reto. La colaboración comunitaria se muestra cuando todo el grupo que interviene en la actividad trabaja junto para resolver un problema (Lee, 2011).

Otra de las características de los videojuegos es que el participante tiene la sensación de que el juego no tiene un final, lo que lo motiva a asumir un aprendizaje continuo y permanente. Por consiguiente, la incorporación de algunos elementos del juego en el aula contribuirá a que el alumno se mantenga “enganchado” y motivado para asumir su rol e intervención en la dinámica con la finalidad de ampliar sus conocimientos y adquirir mayores competencias en cualquier momento y escenario.

2.2 Aplicación de la gamificación para la enseñanza del idioma inglés

El aprendizaje de una lengua extranjera es sin duda un proceso largo y difícil en el que la persona involucra un esfuerzo físico, intelectual y emocional para conectarse con otra cultura, otros conocimientos, con otra manera de pensar y hasta de actuar. Asimismo, incluye el dominio de sus diferentes destrezas y sus componentes.

Lareki (2014) sostiene que para adquirir una lengua es imprescindible decidir la metodología de la que nos vamos a servir, y para ello es necesario definir los objetivos a los que queremos llegar tanto a nivel cognitivo como emocional o afectivo.

Si dentro de la metodología que se desea emplear se incorporan características y rasgos de gamificación, podríamos obtener resultados muy positivos al ser aplicados en la enseñanza de una segunda lengua.

Figuroa (2015), por su parte afirma que gamificar el aula de una lengua extranjera ayuda a que progrese el aprendizaje de la competencia escrita, lectora y oral, al mismo tiempo que motiva la colaboración y la interacción.

Moreno, Leiva y Matas (2016), destacan las TIC, la realidad aumentada, la gamificación, y las aplicaciones móviles como elementos muy beneficiosos para utilizar en la clase de lengua extranjera.

Suh, Kim y Kim (2010), revelaron que los alumnos que aprendieron inglés a través de juegos de rol en línea, obtuvieron mayor puntuación en la comprensión oral y en la comprensión y expresión escrita que, aquellos que utilizaron el método tradicional.

Por otro lado, Damasio (1994) ha escrito con detalle y de forma fascinante la fisiología de las relaciones existentes entre emoción y cognición. Al fomentar las emociones positivas en el aula de idiomas y prestar atención a lo que sucede no sólo en la mente sino en el corazón de los alumnos se obtendrá mayor éxito en la enseñanza. El alumno se sentirá mucho más abierto empático y motivado, generando un aprendizaje del idioma de una manera más efectiva y con mayor rapidez.

La motivación es una de las condiciones necesarias para que el aprendizaje de una lengua extranjera sea efectivo, siendo uno de los objetivos más importantes de la gamificación. Para Palazón (2015) si el alumno no está motivado, no aprenderá el contenido, lo que hará fracasar la tarea educativa.

De acuerdo a Lepper (1988), la motivación intrínseca se produce cuando las recompensas se centran en el proceso más que en los resultados finales de la actividad. De esta manera, la sola experiencia de hacer algo, genera en la persona un sentimiento gratificante de realización, por el aprendizaje que conlleva, etc. Por lo tanto, la motivación procede del interior de la persona y, la motivación extrínseca se produce cuando la persona lleva a cabo la actividad con la finalidad de una recompensa o para evitar un castigo, de tal manera que la motivación no es del interior de la persona sino del exterior.

En el aprendizaje de una lengua extranjera, los estudios acerca de la motivación, indican la existencia de una motivación instrumental, que se caracteriza por alcanzar un mayor reconocimiento profesional y una motivación integradora, que se lleva a cabo cuando una persona aprende una segunda lengua para identificarse o interactuar con otro grupo u otra comunidad de diferente cultura (Brown, 2000).

Cabe señalar que la gamificación utiliza ambos tipos de motivación para lograr adaptarse al alumno que aprende una segunda lengua extranjera. De esta manera, se utilizan elementos del juego tales como las recompensas, los puntos y las insignias que, a pesar de ser una fuente de motivación externa, son elementos que generan un sentimiento de pertenencia al juego, de realización y éxito, logrando así que se alcance al final una motivación intrínseca.

2.3 Ejemplos de gamificación en el aula

Para llevar a cabo la aplicación de gamificación en el aula es necesario definir los recursos con los que se desea contar y trabajar. Figueroa (2015) por ejemplo, presenta diferentes aplicaciones que contienen varios elementos de la gamificación, los cuales pueden ayudar a mejorar y motivar el aprendizaje de una segunda lengua como por ejemplo: Duolingo, Socrative, Class Dojo, Edmodo, Zondle y Brainscape.

Así también, Casado (2016) menciona herramientas para llevar a cabo la gamificación en Educación Primaria, siendo las más destacables Duolingo, Kahoot, y ClassDojo, etc, como los que señalamos a continuación:

Duolingo: es una plataforma cuyo objetivo principal es aprender un idioma a través de una serie de recompensas y realizando un seguimiento diario del progreso en el idioma.

ClassDojo: es una herramienta que ayuda a los profesores a mejorar el aprendizaje en el aula de forma rápida y sencilla. Además, mejora conductas específicas y ayuda a que los alumnos participen de manera activa mediante la emisión de premios en tiempo real.

Kahoot: es una plataforma que permite crear juegos de preguntas y respuestas en la que los alumnos pueden participar a través de tablets, smartphones, etc. Los resultados se muestran en tiempo real y permite premiar la rapidez a la hora de responder, así como la corrección de la respuesta marcada. Los resultados se muestran en tiempo real.

Goalbook: es una plataforma que ayuda a los profesores, padres y alumnos a seguir el progreso, estableciendo metas y objetivos para todas las partes involucradas en el proceso de aprendizaje. El profesor puede monitorizar el progreso y cuando se cumple un objetivo este puede actualizar rápidamente el perfil del estudiante.

Por otro lado, John Hunter diseñó un juego llamado “Juego sobre la Paz Mundial”, en el que los estudiantes enfrentaron una simulación política no muy alejada de la situación actual. El juego consta de cuatro o cinco naciones principales. A medida que cada país está dirigido por un equipo de estudiantes, se anima a los niños a explorar el mundo globalizado y aprender de las complejas relaciones entre naciones. El objetivo es que los niños comprendan las relaciones entre las naciones y, de esta manera, la organización y funcionamiento del mundo actual, además de aprender a buscar soluciones por sí mismos (Hunter, 2011).

Cabe resaltar que, con todas estas herramientas tecnológicas, se pueden alcanzar diferentes metodologías de carácter novedoso y entretenido y que puede ser adaptado por el profesor de acuerdo al contexto en el que se desarrolla la actividad educativa. Lo importante de los ejemplos mencionados como propuestas sobre el concepto de gamificación en el aula, es que además de permitir que los alumnos aprendan de manera atractiva y divertida, y con una mayor disposición para aprender inglés, esto también permite a los padres y docentes ver el progreso de manera inmediata de sus hijos y alumnos respectivamente.

3. Competencias del docente del idioma inglés

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso complejo debido a que el individuo, además de comprender y conocer las estructuras de su propia lengua, debe aprender a conocer los principios de la lengua extranjera. Para que esto suceda, tiene que dejar de lado, las distribuciones mentales propias de su idioma nativo para adoptar aquellas que presenta el nuevo idioma. Es decir, la enseñanza se encarga de guiar y facilitar el aprendizaje, brindándole al alumno las herramientas y estrategias necesarias previamente elegidas por el profesor.

Según Oxford (2006), las estrategias involucran “etapas y características que queremos estimular en los y las estudiantes para que lleguen a ser mejores estudiantes en la adquisición de una lengua” (p. 9). Por otro lado Nunan (2003), afirma que “las estrategias son medios específicos a que los estudiantes recurren para aprender o mejorar su idioma, dependiendo de las tareas y del contexto” (p. 269).

Las estrategias que el alumno desarrolle para su aprendizaje, dependerá mucho de las competencias que el docente tenga al momento de enseñar, lo que significa contar con competencias metodológicas y comunicativas, lo que a su vez dependerá de su formación profesional.

En ese sentido, Medina (1997) expresa su propio concepto de competencia metodológica en los siguientes términos:

“Cualidad para dirigir el aprendizaje del idioma de acuerdo a las necesidades individuales y colectivas de los estudiantes, con ajuste a las condiciones objetivas en las que se ejecuta el proceso, con un enfoque conducente a una competencia comunicativa, cuyo contenido y forma sean portadores de los altos valores morales que requiere el ciudadano” (p. 35).

El docente debe ser capaz de dirigir el proceso didáctico de la lengua inglesa en la planificación, organización ejecución y control de ese proceso, teniendo en cuenta las particularidades de sus estudiantes, con especial cuidado de las particularidades individuales y aptitudes, estilos y ritmo de aprendizaje de los mismos. Esta etapa constituye un aspecto esencial para trabajar áreas tan importantes como la dirección del proceso, asegurar la disciplina escolar, motivar a los estudiantes y lograr la comunicación con ellos y con sus colegas.

Asimismo, el docente debe tener el conocimiento lingüístico general del idioma inglés, el conocimiento específico sobre el contenido que debe enseñar y el dominio de técnicas y estrategias para explicar y ejercitar ese contenido con propósitos académicos.

En cuanto a las competencias comunicativas que el docente debe dominar, se espera que cuente con conocimientos lingüísticos, psicológicos, culturales, pedagógicos y sociales que le permitan desarrollar la habilidad para comunicarse en la lengua extranjera de forma funcional e interactiva de acuerdo con la situación, el propósito y los roles de los alumnos, en un proceso en el que se negocia un significado. Es por ello que, desde el punto de vista comunicativo, el docente deberá producir la lengua extranjera con exactitud y fluidez, conocer la cultura de la lengua que enseña y transmitir esa cultura a sus estudiantes, saber explicar la estrategia comunicativa pertinente para usar la palabra o frase apropiada, conocer los registros de esa lengua, los patrones de entonación y ritmo, utilizar los recursos estilísticos de la lengua que habla y las variantes que debe utilizar de acuerdo al contexto, adecuándolos de manera particular a las posibilidades y necesidades de los estudiantes.

Freire (citado en Brown, 2000) además afirma: “a los estudiantes se les debe permitir negociar cómo quieren aprender con los docentes y sus compañeros, de manera que desarrollen un pensamiento crítico y relacionen todo lo que aprenden en la escuela, con la realidad fuera del aula” (p. 93).

Partiendo de esta premisa, se puede entender el papel tan importante que juega el docente como facilitador, pues es quien tiene la posibilidad de propiciar los espacios de enseñanza para que sus estudiantes construyan el conocimiento en interacción con otros estudiantes. Este aprendizaje en cooperación involucra el intercambio de ideas y gustos propios de la edad.

Por su parte, Matos (2002) considera que “el docente es un mediador no de manera declarativa, de hecho, debe asumir el reto de involucrarse en la construcción del conocimiento en el aula. Dentro de la praxis pedagógica integradora, el rol del docente debe ser percibido como promotor del aprendizaje, motivador y sensible” (p. 25).

Con las afirmaciones de Freire y Matos, se puede concluir que dependerá del rol del docente, el construir una clase de trabajo en equipo y colaborativo, en donde los alumnos se muestren alegres, respetuosos, tolerantes y dispuestos ante una buena actitud del docente.

3.1 Desarrollo profesional del docente en el idioma inglés

Para ofrecer una educación eficiente y de calidad se debe asegurar la solidez de la formación profesional del docente. Según Cháves (2008), así como Romero y Gómez (2007) coinciden en que la formación del docente debe contribuir a que los futuros educadores sean conscientes de la influencia que ejercen en los educandos con su actuar, razón por la cual es indispensable que evalúen y cuestionen constantemente su labor, analicen las relaciones interpersonales que practican y la correspondencia que promueven entre teoría y práctica.

Una buena formación docente facilita al educador el desarrollo de la clase, de tal manera que el alumno tenga la posibilidad de lograr un buen dominio del idioma y así desarrollar las destrezas necesarias para utilizar el inglés de forma adecuada.

El docente respaldado por una buena formación académica, sumará al mejoramiento de la calidad de la educación. Es quien a través de la materia puede promover el pensamiento crítico del estudiante, propiciando su autonomía, a través del desarrollo de destrezas, valores, creencias y conocimientos que le permiten conformar un pensamiento independiente. Al respecto, Chaves (2008) indica:

“Definitivamente estos profesionales constituyen uno de los factores más importantes del proceso educativo; su calidad humana y profesional, desempeño laboral, compromiso con los resultados, entre otros aspectos más, son determinantes en la formación de sus estudiantes, pues fácilmente pueden convertirse en personas que incentivan el crecimiento intelectual, espiritual, socioemocional y físico de la población estudiantil o, por lo contrario, en personas que inhiben el desarrollo integral del alumnado” (p. 2).

En resumen, el trabajo que realiza el docente en el aula, y el estilo en conducir los procesos en el ámbito educativo, son reflejo de su formación profesional y por lo tanto se espera que esté preparado para asumir los retos que su profesión le exige y hacer un uso efectivo del conocimiento que ya posee, para, a través de la propia práctica y de la reflexión de su tarea pedagógica, superarse y autosuperarse en busca de la excelencia profesional deseada.

4. La enseñanza del inglés y las habilidades orales y escritas

Según la Real Academia Española (RAE,2018) “habilidad” se define como la “capacidad y disposición para algo”. En ese sentido, las capacidades comunicativas con las que cuenta el ser humano son las de hablar, escuchar, leer y escribir y estas habilidades se desarrollan a lo largo de su formación, las que le permiten comunicarse adecuadamente.

El idioma inglés como disciplina de formación general debe desarrollar en los estudiantes una personalidad integral que involucre la capacidad de pensar, razonar, deducir y actuar de forma creadora en el uso de la lengua extranjera. Para ello, el alumno necesita desarrollar de manera integrada las habilidades lingüísticas y comunicativas tanto de forma oral como escrita.

En el presente trabajo nos referiremos a las habilidades de producción oral y escrita.

4.1 Habilidad oral

El desarrollo de la habilidad oral en el idioma inglés se basa en el enfoque comunicativo. Al respecto, Wade (2009) sustenta que la competencia oral puede darse por completo en este modelo a través de la interacción y en diversos contextos. Este enfoque enfatiza la competencia comunicativa, definida como la habilidad para la producción del lenguaje en forma situacional y socialmente aceptable.

Según Hadaway, Vardell y Young (2001) es necesario desarrollar la confianza en el estudiante creando un ambiente confortable en el aula para que pueda participar activamente en la interacción oral, logrando afianzar la competencia comunicativa.

Por otro lado, Chen y Goh (2011) afirman que se debe brindar una mayor importancia al perfeccionamiento de la habilidad de producción oral mediante un plan de estudios efectivo que involucre en su diseño la instrucción oral. Ello, facilitará la promoción de habilidades de comunicación del inglés de los estudiantes para que hagan uso del idioma en contextos y situaciones reales.

Por su parte, Oradee (2012) asevera que las habilidades de expresión oral necesitan una serie de actividades de aprendizaje comunicativas, como el completar espacios vacíos, los juegos, los rompecabezas, la resolución de problemas, las actuaciones, entre otras. Menéndez (2007) también señala que una forma plausible de lograr la competencia comunicativa de los estudiantes son las tareas, ya que provocan en el estudiante una necesidad de comunicarse y crear significados.

En resumen, el establecer un ambiente óptimo de comunicación es una tarea prioritaria de enseñanza, ya que no sólo conduce al aprendizaje, sino que facilita el desarrollo de destrezas de comunicación en el alumno.

4.2 Habilidad escrita

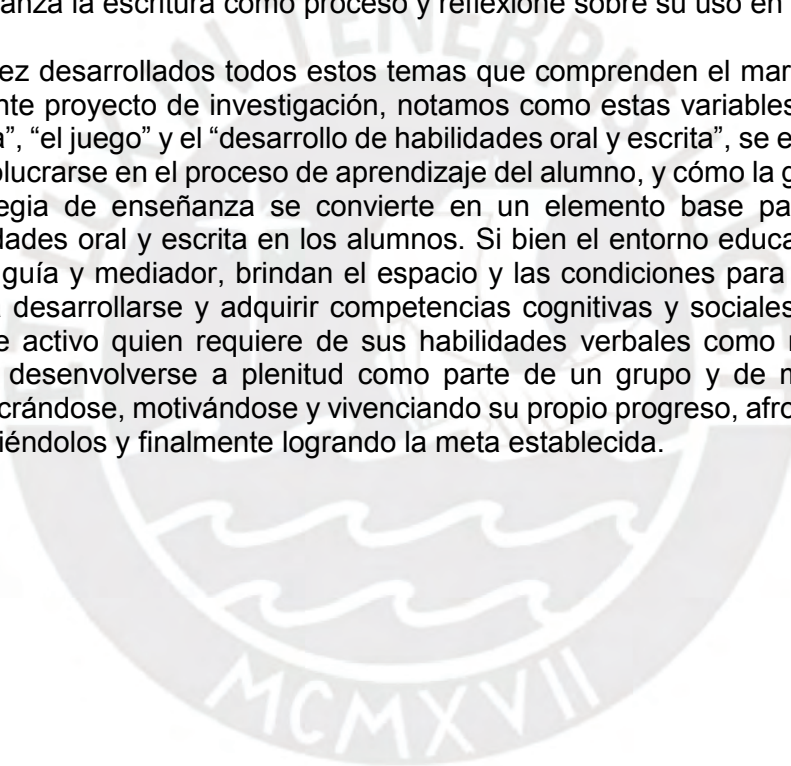
Escribir bien lleva implícito un mensaje significativo y un buen uso del idioma. Para iniciar el proceso de escritura se tiene que buscar contenidos y generar nuevas ideas. Se debe decidir cómo organizar el texto, pensar a qué audiencia va dirigido, tener muy claro qué efecto se quiere lograr y manejar el lenguaje para conseguir ese efecto. Se debe considerar el uso correcto de la sintaxis, seleccionar vocabulario, definir el estilo que se desea adoptar, asegurar la coherencia y la lógica del texto. Se debe evitar cometer errores de ortografía, producir un texto claro y transparente, utilizar adecuadamente los signos de puntuación y controlar la longitud del texto (Cuervo y Flores, 2007).

Como se puede apreciar, la habilidad escrita involucra todo un proceso estructurado y fino, para el cual el estudiante necesita desarrollar estrategias adecuadas que lo inviten a descubrir la importancia de cada paso o etapa, independientemente del nivel de la competencia del idioma en el que se encuentre. Por ello, es de suma importancia asumir la escritura como un proceso (Cuervo y Flores, 2007).

De esta manera, la comunicación escrita es parte esencial del aprendizaje de un idioma extranjero. Su uso junto a las otras habilidades lingüísticas y comunicativas constituyen un elemento crucial para el logro de la competencia comunicativa.

Por lo tanto, la enseñanza de la escritura debe ser estimulada desde el nivel elemental de competencia comunicativa con la finalidad de desarrollar una buena redacción en los estudiantes. Se sugiere que el profesor incluya entre sus estrategias de enseñanza la escritura como proceso y reflexione sobre su uso en el aula.

Una vez desarrollados todos estos temas que comprenden el marco conceptual del presente proyecto de investigación, notamos como estas variables “gamificación en el aula”, “el juego” y el “desarrollo de habilidades oral y escrita”, se encuentran ligadas al involucrarse en el proceso de aprendizaje del alumno, y cómo la gamificación como estrategia de enseñanza se convierte en un elemento base para desarrollar las habilidades oral y escrita en los alumnos. Si bien el entorno educativo y el docente, como guía y mediador, brindan el espacio y las condiciones para que el estudiante pueda desarrollarse y adquirir competencias cognitivas y sociales es el alumno, el agente activo quien requiere de sus habilidades verbales como no verbales, para poder desenvolverse a plenitud como parte de un grupo y de manera individual, involucrándose, motivándose y vivenciando su propio progreso, afrontando conflictos, resolviéndolos y finalmente logrando la meta establecida.



METODOLOGÍA

1. Diseño Metodológico

En esta sección se presentará el panorama general que se utilizará en el proceso de investigación. Este diseño metodológico incluye los siguientes apartados: enfoque metodológico, población y muestra, técnicas e Instrumentos de recojo de la información.

1.1 Enfoque metodológico

El enfoque de la siguiente propuesta es **cualitativo**, ya que, tal como lo mencionan Rodríguez, Gil y García (1996), parte de un estudio de la realidad en su contexto natural; esto quiere decir que se basa en situaciones reales para que se pueda interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. Esta definición se relaciona con lo que mencionan Strauss y Corbin (1998), quienes afirman que los métodos cualitativos son usados para obtener detalles complejos de algunos fenómenos, como sentimientos, procesos de pensamiento y emociones. Teniendo como referencia estas afirmaciones, se puede decir que este proyecto de investigación presenta un enfoque cualitativo, ya que se busca describir cómo la gamificación es aplicada por docentes de inglés como estrategia de enseñanza para fomentar el desarrollo de habilidades oral y escrita en alumnos de 9 a 12 años de un Instituto de Idiomas de Lima.

Por otro lado, la presente investigación es de tipo **descriptivo**, ya que Danhke (1989; citado por Hernández, Fernández y Baptista, 2010) menciona que el objetivo de los estudios descriptivos es especificar las propiedades, características y perfiles de las personas, grupos o comunidades, u otro fenómeno que se requiera analizar, es decir se busca recolectar datos sobre las experiencias de las personas involucradas para luego describirlas y analizarlas.

1.2 Población y muestra

Para la presente investigación se ha considerado una muestra intencional de 70 docentes cuyas edades están comprendidas entre los 30 y 40 años, con experiencia de cinco años en la enseñanza de inglés de alumnos entre los 9 y 12 años de edad de un Instituto de Idiomas de Lima. Estos docentes poseen mucha experiencia en la enseñanza de inglés en la Institución, sin embargo, se ha observado que, en el desarrollo de sus clases, el uso de estrategias y metodologías son poco relevantes para las edades del alumnado. Así también, se observa la aplicación de actividades repetitivas con gran cantidad de contenido que, en vez de contribuir al aprendizaje del idioma, generan desinterés del alumno, convirtiendo el proceso de aprendizaje en algo no memorable y tedioso.

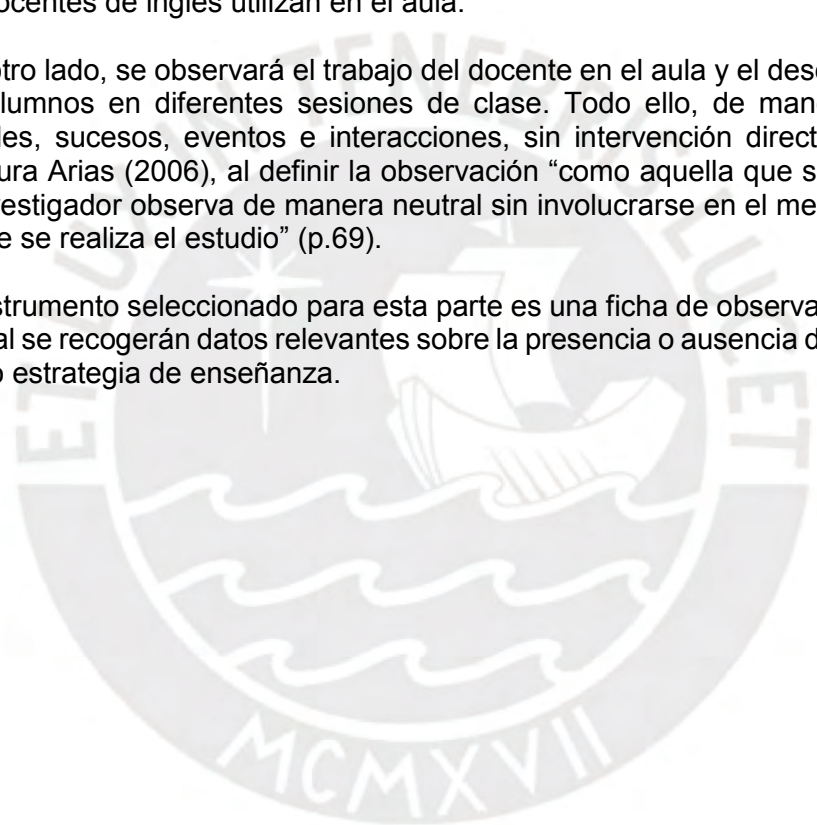
1.3 Técnicas e instrumentos de recojo de información

Para esta investigación se considerarán como técnicas, la entrevista y la observación.

De acuerdo a Sierra (1998), la entrevista es una conversación entre un interrogador y un interrogado y está orientada a la obtención de información sobre un objetivo definido. En este caso, se hará uso de un cuestionario de entrevista como uno de los instrumentos seleccionados para este trabajo; y estará orientado a recopilar información sobre la aplicación de gamificación como estrategia de enseñanza que los docentes de inglés utilizan en el aula.

Por otro lado, se observará el trabajo del docente en el aula y el desenvolvimiento de los alumnos en diferentes sesiones de clase. Todo ello, de manera atenta a los detalles, sucesos, eventos e interacciones, sin intervención directa, tal y como lo asegura Arias (2006), al definir la observación “como aquella que se realiza cuando el investigador observa de manera neutral sin involucrarse en el medio o realidad en la que se realiza el estudio” (p.69).

El instrumento seleccionado para esta parte es una ficha de observación, a través de la cual se recogerán datos relevantes sobre la presencia o ausencia de la gamificación como estrategia de enseñanza.



PLAN DE TRABAJO

ACTIVIDADES	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
1. Búsqueda bibliográfica	X	X	X						
2. Identificación y formulación del problema de investigación	X	X							
3. Formulación de los objetivos		X							
4. Desarrollo de la justificación del proyecto de investigación		X							
5. Elaboración del esquema del Marco Conceptual		X							
6. Redacción del Marco Conceptual		X	X						
7. Selección y descripción del enfoque y tipo del proyecto de investigación		X	X						
8. Selección y descripción de la muestra, técnica y tipo de instrumento		X	X						
9. Redacción de la Metodología		X	X						
10. Elaboración de cuestionario de entrevista				X					
11. Elaboración de ficha de observación de clase				X					
12. Aplicación de instrumentos para recoger información					X	X			
13. Organización de datos						X			
14. Análisis e interpretación de resultados							X	X	
15. Elaboración de conclusiones y recomendaciones								X	
16. Redacción y presentación del Informe final de la investigación								X	X

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. Quinta edición. Caracas: Editorial Episteme.
- Arnold, B.J. (2014). Gamification in education. *ASBBS Proceedings*, 21(1), 32.
- Ayuso, A. B. (2004). Perspectivas de la enseñanza de la lengua escrita. *Acción pedagógica*, Vol. 13, No. 1, pp. 50-59
- Brown, D. (2000). *Principles of Language Learning and Teaching*. (4ta. Ed.). Estados Unidos: Addison Wesley Longman, Inc.
- Brown, H. (2000). Personality Factors. En H. Brown, *Principles of Language Learning and Teaching. Fourth Edition* (págs.162-164). Pearson Education.
- Cagigal, J. M. (1996). *Obras selectas*. Volumen I. Cádiz: Comité Olímpico Español.
- Casado, M. (2016) *La Gamificación en la enseñanza del inglés en Educación Primaria*. Universidad de Valladolid.
- Chaves, L. (2008). *Educadoras y educadores inolvidables*. Costa Rica: INIE.
- Chen, Z. & Goh, C. (2011). Teaching oral English in higher education: Challenges to EFL teachers. *Teaching in Higher Education*, vol. 16, núm. 3, pp. 333-345. doi: 10.1080/13562517.2010.546527
- Chou, Y. K. (2014). *Gamification to improve our world*. *Google Tech Talk*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=v5Qjuegtiyc>
- Cohen, A. M. (2011). The gamification of education. *The futurist*, 45 (5), 16.
- Contreras, R. (2016). *Gamificación en Aulas Universitarias*. Instituto de la Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona.
- Cuervo, C. y Flórez, R. (2007). La escritura como proceso. *Universidad Nacional de Colombia*. Disponible en: <http://www.pide.files.wordpress.com/2007/06/la-escritura-como-proceso.doc>
- Damasio, A. (1994). *El error de Descartes: la emoción, la razón y el cerebro humano*. Barcelona.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining „gamification”*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11): New York, NY, USA: ACM
- Díaz, A. (1993). *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos.
- Figueroa, J.F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, (27), 32 – 54.

- Flinchun, B. (1988). Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow. *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59(7) 62-67
- Hadaway, N., Vardell, S., Young, T. (2001). Scaffolding oral language development through poetry for students learning English. *The Reading Teacher*, vol.54, núm. 8, pp. 796-806. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/20204994>
- Hernández, Fernández y Baptista (2010). *Metodología de la investigación*. Ed. Mc Graw Hill.pg. 60
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Ed. Alianza/Emecé. Madrid. pp 43.44.
- Hunter, J. (2011). *World Peace Game*. California: TED.
- Kay, R. (2009). Examining the benefits and challenges of using audience response systems: a review of the literatura. *Computers y Education*, nº 53 (3): 819-827.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco. Pfeiffer.
- Kim, A. J. (2011). Gamificación 101: Diseño del viaje del jugador. *Google Tech Talk*. Recuperado de <http://youtu.be/B0H3ASbnZmc>
- Kim, B. (2015). Understanding Gamification. *Library Technology Reports*, 51(2), 29-35. Recuperado de: <https://journals.ala.org/ltr/issue/download/502/252>
- Lareki, I. (2014). Metodologías de enseñanza de la lengua inglesa en Educación Primaria. Universidad de Valladolid.
- Lee, J. J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic exchange quarterly*, 15 (2), 146.
- Lepper, M. (1988). Motivational considerations in the study of instruction. *En M. Lepper, Cogition and Instruction* Vol 5. Nº4 (págs. 289-309). Taylor & Francis, Ltd.
- Marín, I. y Hierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Empresa Activa.
- Marquès, P. (2000). *Los videojuegos y sus posibilidades educativas*. Recuperado de <http://peremarques.pangea.org/pravj.htm>
- Martínez, J. (2011). Perfil profesional idóneo del profesor de lengua extranjera: creencias del profesorado en formación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*.103-124.
- Matos, M. (2002). *Enciclopedia de la Pedagogía*. España: Editorial Espasa Calpe, S.A.
- McGonigal, J. (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. (Video) Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=agRc9wy_994

- Medina, A. (1997). *Modelación de factores posibilitadores de la competencia metodológica de los profesores de inglés para dirigir el aprendizaje de la habilidad de la competencia lectora*. (Tesis de Maestría). Cebs "Manuel F. Gran". Santiago de Cuba
- Menéndez, O. (2007). Las tareas comunicativas en el aprendizaje de lenguas extranjeras: una alternativa para el desarrollo de habilidades comunicativas. *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 42, núm. 5, p 8. Recuperado de <http://www.rieoei.org/experiencias150.htm>
- Moreno, N. M., Leiva, J. J., & Matas, A. (2016). Mobile learning, gamification y realidad aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 16-34.
- Nunan, D. (2003). *Practical English language Teaching*. EEUU: McGraw-Hill Contemporary.
- Oxford, R. (2006). Task-Based Language Teaching and Learning: An Overview. *Asian EFL Journal*, 8(3), 94-121. Recuperado de www.asian-eajournal.com/
- Oradee, T. (2012). Developing speaking skills using three communicative activities (discussion, problem solving, and role-playing). *International Journal of Social Science and Humanity*, vol. 2, núm. 6, pp. 533-535. doi: 10.7763/IJSSH.2012.V2.164
- Palazón, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. *Opción*, 31, 1059 – 1079
- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Cuadernos SEK 2.0, Institución Educativa SEK. pp.1-21. Recuperado de [http://www.marcprensky.com/writing/PrenskyNATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/PrenskyNATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Pugmire- Stoy, M. (1996). *El juego espontáneo, vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid; Nancea.
- Ramírez, J. (2014). *Gamificación, mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Madrid: Ed. SC Libro.
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada: Ediciones Aljibe
- Romero, J. y Gómez, A. (2007). ¿Sirven las políticas y prácticas de formación del profesorado para mejorar la educación? Una respuesta desde el análisis de la construcción social de la docencia. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas [revista electrónica]*, 15(19). Recuperado de <http://www.adide.org/revista/>
- Romero, L.; Utrilla, A. y Utrilla, V.M. (2014). Las actitudes positivas y negativas de los estudiantes en el aprendizaje de las Matemáticas, su impacto en la reprobación y la eficiencia terminal, *Raximhai*, Vol. 10, Número 5, julio-diciembre.
- Sánchez, G.E. (2000). *El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales*. Colombia: Kinesis.

- Sánchez, M.L. (2013). Profesores frente a los videojuegos como recurso didáctico. *Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*, 9 (25), 1-18. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2013m4n25/dim_a2013m4n25a5.pdf
- Savorit, H. (2014). La Habana Cuba. Sugerencias para desarrollar la escritura en las clases de inglés. *Revista Habanera de ciencias de la educación*, pp. 605-611.
- Sierra, R. (1998). *Técnicas de Investigación Social: Teoría y ejercicios*. Décima edición. Madrid: Editorial Paraninfo.
- Sovero, J. (2015). Influencia de la motivación en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Continental. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, Vol. 5, Num. 1, pp. 32-35.
- Strauss, A. y Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research. Techniques and procedures for developing grounded theory*. United States: Sage Publications, Inc.
- Suh, S., Kim, S. W., & Kim, N. J. (2010). Effectiveness of MMORPG-based instruction in elementary English education in Korea. *Journal of computer assisted learning*, 26(5), 370-378.
- Torres, H. y Giron, D. (2009). *Didáctica general*. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana. Editorama, S.A.
- Villalustre L. y Moral, E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, Num. 27, June.
- Wade, K. (2009). Construyendo un segundo idioma: el constructivismo y la enseñanza del L2. *Zona Próxima: revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación*, núm.10, pp. 156-167. Recuperado de <http://connection.ebscohost.com/c/articles/48323815/construyendo-unsegundo-idioma-el-constructivismo-y-la-ense-anza-del-l2>
- Zichermann, G. (2010). *La diversión es el futuro: dominar la gamificación*. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=6O1qNVeaE4g>.