



Autor(es):

MsC. Katherin González Casilla

ORCID: 0000-0001-5104-2372

Docente e Investigador de la Normal Superior Sincelejo.

[Email: keytgon_22@hotmail.com](mailto:keytgon_22@hotmail.com)



Cómo citar este texto:

González Casilla K. (2021). Secuencia didáctica en Classcraft para el desarrollo del nivel literal de la comprensión lectora del inglés como lengua extranjera en estudiantes del programa de formación complementaria. ReNosCol. No.I, Vol I. Enero-Junio/ 2021. Pp. 58-70. Institución Educativa Normal Superior Sincelejo. URL disponible en: <http://www.eumed.net/rev/renoscol.html>

Recibido: noviembre 2020.

Aceptado: abril de 2021.

Publicado: junio de 2021.



Título: SECUENCIA DIDÁCTICA EN CLASSCRAFT PARA EL DESARROLLO DEL NIVEL LITERAL DE LA COMPRESIÓN LECTORA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA.

Resumen: El propósito de este trabajo investigativo giró en torno a la implementación de una secuencia didáctica mediante una plataforma interactiva como lo es Classcraft, con el ánimo de trabajar la comprensión lectora del inglés en el nivel literal de los estudiantes del programa de formación complementaria en la ciudad de Sincelejo. Para este fin se estableció el uso de un diseño investigativo mixto de tipo secuencial, relacionándose un método de tipo descriptivo para el enfoque cuantitativo y una investigación acción para el enfoque cualitativo, sobre una población de estudio correspondiente a estudiantes de II semestre del programa de formación complementaria, con muestra no probabilística intencionada. A la luz de las técnicas e instrumentos aplicados se determinaron resultados preliminares diagnósticos relacionados con la percepción del uso de las TIC y los niveles de comprensión lectora del inglés, tomándose como punto de partida para diseñar e implementar secuencias didácticas interrelacionadas con el Classcraft. En definitiva, se contrastan los resultados diagnósticos y los evaluativos concibiéndose la efectividad del Entorno Virtual de Aprendizaje Classcraft como una herramienta interactiva que favorece los niveles de desarrollo de la comprensión lectora del inglés, específicamente el literal, asimismo los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave: *Comprensión lectora, inglés, tecnología, gamificación.*

Title: Didactic sequence in Classcraft for the development of the literal level of the understanding reader of the English like foreign tongue in students of the program of complementary formation.

Summary: The purpose of this investigating work revolved around the implementation of a didactic intervening sequence aninteractive platform like Classcraft, with the temper is it of working the understanding reader of the English in the literal level of the students of the program of complementary formation at Sincelejo's city. To this end you established the use of an investigating mixed design of sequential type, relating to each other a method of descriptive type for the quantitative focus and an investigation action for the qualitative focus on a population of study, corresponding to students of II semester of the program of complementary formation, with sign not probabilistic intentional. In the light of the techniques and applied instruments TIC and the levels of understanding determined preliminary diagnostic results related with the perception of the use of them themselves reader of English, taking like starting point to lay plans and to implement didactic sequences interrelatedwith the Classcraft. Definitively, contrast him the diagnostic results and the evaluative constitutive the effectiveness of Aprendizaje Classcraft's Virtual Surroundings like an interactive favorable tool the levels of development of the understanding reader of English, specifically the literal, in like manner the tuition processes and learning.

Key words: *Understanding reader, English, technology, gamification.*

Título: Sequência didática no Classcraft para o desenvolvimento do nível literal da compreensão leitora do inglês como língua estrangeira em estudantes do programa de formação complementar.

Resumo: O propósito deste trabalho inquiridor girou em torno da implementação de uma seqüência didática mediante uma plataforma interativa como o é Classcraft, com o ânimo de trabalhar a compreensão leitora do inglês no nível literal dos estudantes do programa de formação complementar na cidade do Sincelejo. Para este fim se estabeleceu o uso de um desenho inquiridor misto de tipo seqüencial, relacionando um método de tipo descriptivo para o enfoque quantitativo e uma investigação ação para o enfoque qualitativo, sobre uma população de estudo correspondente a estudantes de II semestre do programa de formação complementar, com mostra não probabilística intencionada. À luz das técnicas e instrumentos aplicados se determinaram resultados preliminares diagnósticos relacionados com a percepção do uso das TIC e os níveis de compreensão leitora do inglês, tomando-se como ponto de partida para desenhar e programar seqüências didáticas interrelacionadas com o Classcraft. Em definitiva, contrastam-se os resultados diagnósticos e os evaluativos concebendo-a efetividade do Entorno Virtual de Aprendizagem Classcraft como uma ferramenta interativa que favorece os níveis de desenvolvimento da compreensão leitora do inglês, especificamente o literal, deste modo os processos de ensino e aprendizagem.

Palavras chave: *Compreensão leitora, inglês, tecnologia, gamificación.*

INTRODUCCIÓN.

La comprensión lectora ha sido materia de investigación a lo largo de mucho tiempo, comprende el valorar procesos que no son plenamente visibles, no son demostrables y en muchos casos su evaluación puede estar aligada a puntos de vista

netamente subjetivos, sin embargo, los avances en la investigación de esta habilidad han llegado a establecer aspectos que pueden reflejar el manejo de esta en distintos niveles bien llamados indicadores. (Arancibia, 2010).

Ahora bien, cuando este conocimiento se traslada al manejo de las lenguas extranjeras aquello que se tiene preestablecido sufre de modificaciones, pues el abordaje de lenguas extranjeras supone de por sí, otro tipo de operaciones mentales, muy distintas a las que se manejan en la primera lengua que aprende el ser humano, es así como cabe la necesidad de adoptar estrategias que dinamicen la adquisición de esta habilidad. (Hosenfeld, 1978).

En ese sentido el principal propósito del siguiente proyecto consistió en evaluar de qué forma la implementación de una secuencia didáctica haciendo uso de tecnologías digitales como Classcraft, puede influenciar en la adquisición del nivel literal de la comprensión lectora del inglés como idioma extranjero. De acuerdo con lo anterior, se trazan unos objetivos específicos que movilicen el propósito que fundamenta esta investigación. En ese orden de ideas, la investigadora se apropia de una encuesta validada en Morales (2016), para determinar la percepción que tienen los docentes en formación inicial respecto a las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje; asimismo la identificación del nivel literal en comprensión lectora de la lengua extranjera inglés, cuyos resultados preliminares fueron punto de partida para el diseño de unas secuencias didácticas que favorecieran el desarrollo y fortalecimiento de la comprensión lectora de inglés respecto al nivel literal, de esta manera y en coherencia con las percepciones de las TIC expuestas por los estudiantes, se hace uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje, específicamente una herramienta interactiva y gamificadora llamada *Classcraft*. Es así como posterior a su implementación se constataron unos resultados que contrastan el antes y el después, concibiéndose el grado de efectividad de la estrategia innovadora relacionada con las TIC en el desarrollo y fortalecimiento de la comprensión lectora de la lengua extranjera inglés.

MATERIALES Y MÉTODOS

Ahora bien, para llevar a cabo todo este proceso investigativo, fue necesario apropiarse en correspondencia a las consideraciones expuestas por Johnson y Onwuegbuzie (2004); y Hernández, Fernández, & Baptista (2010) de un diseño mixto, tratando de integrar el enfoque cuantitativo desde la metodología de investigación descriptiva, para efectos de relación estadística de la fase diagnóstica y evaluativa (Abreu, 2014), en consonancia con el enfoque cualitativo desde la investigación acción, la cual, siendo característica de los procesos pedagógicos en el aula (Schön, Donald, 1983), representó la fase de diseño e implementación de la secuencia didáctica en coherencia con el EVA *Classcraft*.

Desde esa óptica las técnicas e instrumentos aplicados por cada enfoque, representado en una encuesta validada (Morales, 2016), asimismo entrevistas semiestructuradas, pretest y posttest; procesos de observación y talleres investigativos representados por las secuencias didácticas a la población de docentes en formación inicial de la Institución Educativa Normal Superior de Sincelejo y su muestra no probabilística intencionada característica, se constatan unos resultados procesados previamente a

través de software estadístico SPSS. V. 24 (para lo cuantitativo) y análisis de contenido en consonancia con redes semánticas a partir del software atlas ti (para lo cualitativo), que apoyados de una revisión bibliográfica se fundamentaron las conclusiones, limitantes, impactos y recomendaciones propios del proceso que enmarcó esta investigación.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Identificación del manejo del nivel literal de la comprensión lectora

Teniéndose en cuenta el propósito de la investigación respecto a la implementación del Classcraft apoyados de secuencias didácticas para el desarrollo del nivel literal de la comprensión lectora de la lengua extranjera inglés. Para ello se tuvo en cuenta un diagnóstico inicial en el que se determinarían los desempeños de nivel literal en cada una de las dimensiones explícitas en una rúbrica de análisis (ver tabla 1).

Tabla 1.

Rúbrica analítica del nivel literal de comprensión lectora en inglés.

	Dimensiones	Superior (4,6 – 5,0)	Alto (4,0 – 4,5)	Básico (3,0 – 3,9)	Bajo (1,0 – 2,9)
Nivel Literal.	<i>Gramática</i>	Comprende estructuras gramaticales simples o de primer nivel.	Comprende la mayoría de las estructuras gramaticales simples.	Entiende algunas estructuras gramaticales apoyadas en anotaciones aclaratorias.	Se le dificulta comprender la mayoría de las estructuras gramaticales.
	<i>Vocabulario</i>	Identifica el significado de un vocabulario en Diferentes contextos.	Identifica el significado de un vocabulario sencillo dependiendo el contexto.	Identifica el significado del vocabulario relacionado con el texto.	Se le dificulta identificar el significado del vocabulario en el texto.
	<i>Idea principal</i>	Reconoce con facilidad la idea principal de un texto a partir de su lectura.	Distingue la idea principal del texto a partir de su lectura.	Identifica posibles ideas principales del texto luego de su lectura.	Muestra dificultad para identificar la idea principal del texto aun después de varias lecturas.
	<i>Predicciones</i>	Realiza conjeturas de manera anticipada frente al texto.	Se anticipa frente a situaciones puntuales en el texto.	Propone con dificultad conclusiones ante el texto.	Se le dificulta anticipar situaciones dentro del texto.

Fuente: Clavijo Garzón y Sánchez, (2018); Kabalen y De Sánchez, (2005); Barrett, (1967).

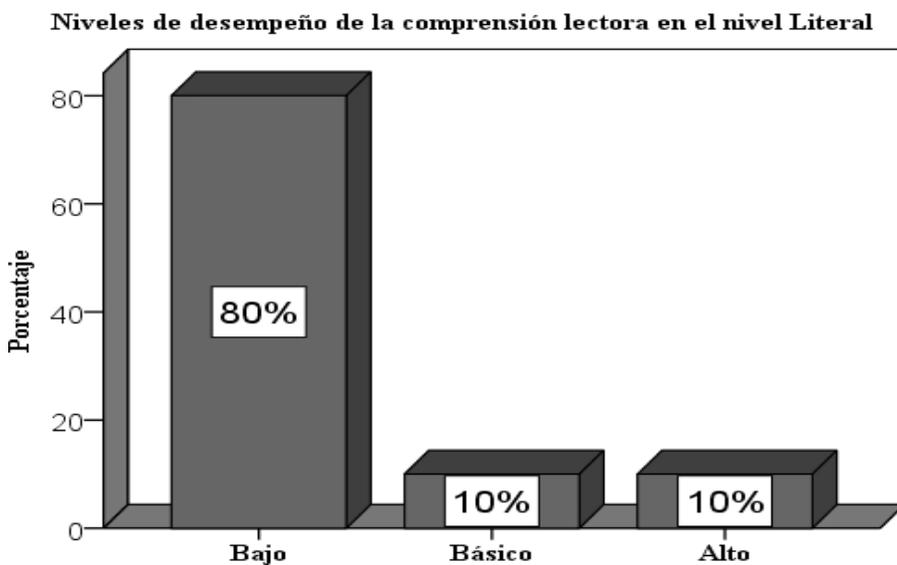
En consonancia con los descriptores señalados en la tabla anterior, se constató que, del total de los participantes, un 80% estuvo ubicado en el desempeño bajo, siendo esta la mayoría de los participantes y, de acuerdo con la rúbrica adaptada, desde las

tres dimensiones evaluadas, al estudiante se le dificulta comprender la mayoría de las estructuras gramaticales simples (*dimensión gramática*); asimismo, al estudiante se le dificulta identificar el significado del vocabulario en el texto (*dimensión vocabulario*); y finalmente en la *dimensión idea principal*, el estudiante muestra dificultad para identificar la idea principal del texto aún después de varias lecturas.

Del resto de los participantes, un 10% estuvo ubicado en el nivel básico, de acuerdo con la rúbrica, el desempeño básico y en correspondencia con la *dimensión gramática*, el estudiante entiende algunas estructuras gramaticales simples apoyado en anotaciones aclaratorias; de igual manera para la *dimensión vocabulario*, el estudiante identifica el significado del vocabulario relacionado con el texto; y finalmente en la *dimensión idea principal*, el estudiante Identifica posibles ideas principales del texto luego de su lectura (Ver figura 1).

Figura 1.

Niveles Literal de la comprensión lectora en fase diagnóstica. Fuentes: elaboración propia.



Fuentes: elaboración propia.

Dentro de los resultados encontrados también se constata que, el 10% restante de los participantes se ubicó en el nivel alto, concibiéndose que el estudiante comprende la mayoría de las estructuras gramaticales simples (*dimensión gramática*); asimismo, el estudiante identifica el significado de un vocabulario sencillo dependiendo el contexto (*dimensión vocabulario*); y por último en la *dimensión idea principal*, el estudiante distingue la idea principal del texto a partir de su lectura.

En correspondencia con los anteriores resultados se percibe la necesidad de fundamentar posibles planes de acción que garanticen mejorar los indicadores y descriptores que caracterizan este nivel de comprensión lectora (literal), de modo que, los docentes en formación inicial puedan en correspondencia a lo señalado por Kabalen & De Sánchez, (2005), la taxonomía de

Barret (1967), referenciado en Clavijo y Sánchez (2018), identificar el significado de las palabras de acuerdo con el contexto, pueda realizar *clasificaciones*, categorizando sujetos-personajes y cosas; elaborar bosquejos, donde se pueda reproducir de forma esquemática el cuento o texto; asimismo realizar *resúmenes*, donde se pueda condensar el texto y finalmente, efectuar *síntesis*, donde se le dé una forma nueva a las diversas ideas y hechos explícitos en el texto, permitiendo concebir según Clavijo y Sánchez (2018) la comprensión global, asimismo obtener de manera concreta la información explícita en el texto.

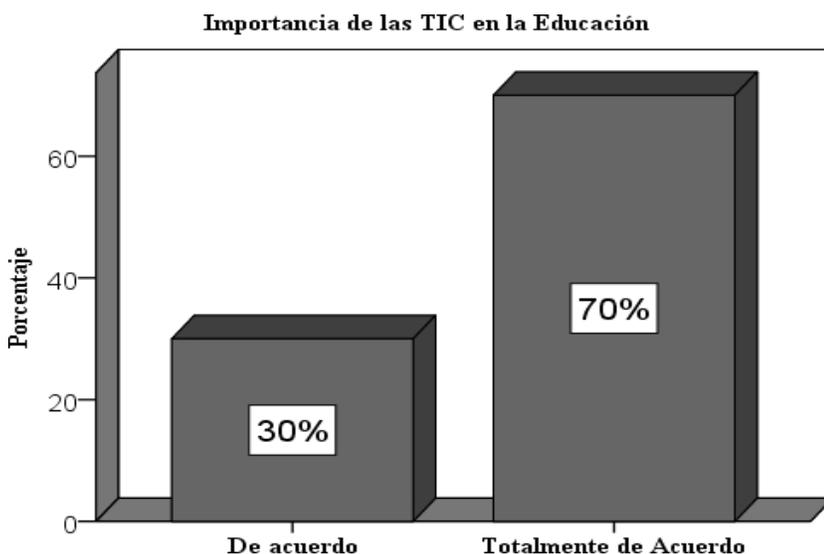
Propuesta de intervención pedagógica relacionada con el Classcraft

Teniéndose en cuenta la coherencia teórica y metodológica que fundamenta los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), como plataformas interactivas y gamificadoras y aquellos elementos que la integran, siendo herramientas innovadoras tecnológicas de gran aceptación en los procesos de enseñanza- aprendizaje, y que además su aplicabilidad se caracteriza por ser activa y participativa, generando aprendizajes significativos (Rodríguez, 2019). Se pretendió implementar el Classcraft, no obstante, para llegar a su aplicabilidad, la investigadora indagó la percepción que tenían los docentes en formación inicial respecto al uso de las TIC, para lo cual tuvo como referente un instrumento validado en Morales (2016), y la determinación del nivel de competencias respecto al manejo de las Tecnologías.

Ahora bien, dentro de los resultados se constató respecto a la *importancia de las TIC*, los resultados tienen una favorabilidad perceptiva del 100% en correspondencia a un 70% de los estudiantes que consideran estar *totalmente de acuerdo* en la importancia de las TIC para los procesos de enseñanza –aprendizaje y un 30% en *estar de acuerdo* (Ver figura 2).

Figura 2.

Percepción de la Importancia del uso de las TIC.



Fuente: elaboración propia.

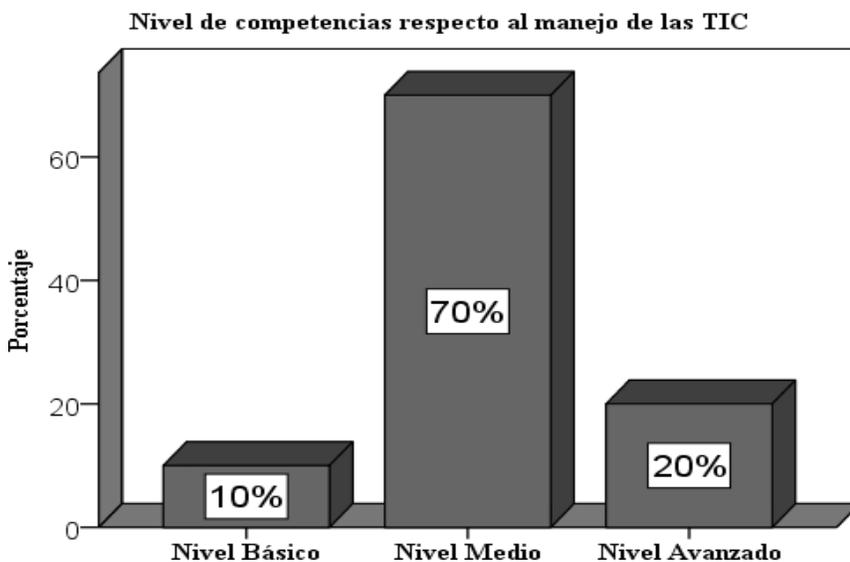
Estas valoraciones positivas validan lo expuesto por Alcántara (2009) quien especifica la incidencia significativa de las TIC en los contextos educativos, cuya relevancia, ha permitido la transformación del que hacer docente a partir de metodologías tradicionales por otras más activas (Pérez, 2010). Esto a su vez, coadyuva a que el estudiantado adopte un papel más activo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, de manera que el uso de las TIC, propicia espacios o ambientes diversos para la enseñanza desde diferentes elementos generando interacciones recíprocas entre el educando y el educador (Cedeño, 2019).

En consecuencia a la determinación del nivel de manejo de las tecnologías (TIC) se pudo encontrar resultados porcentuales favorables del 70% que apuntan a un nivel medio, es decir que, estos estudiantes tienen las habilidades para manejar adecuadamente la búsqueda o rastreo de información en la web, asimismo la instalación y uso aplicativo de programas, redes y blogs en línea o modo offline, y finalmente valoraciones del 20% en cuanto al nivel avanzado en competencias TIC, caracterizado por creaciones multimedia, creación de páginas web, manejo de base de datos, entre otras (Ver figura 3).

No es un secreto que los docentes pueden encontrar en los estudiantes actitudes y predisposiciones favorables ante el uso de las TIC, de manera que estos en su cotidianidad están inmersos en el mundo de las tecnologías, y los que pocos conocimientos tienen pueden adaptarse con gran facilidad. Lo preocupante es que, cuando se pretende llevar las TIC al aula, es determinante saber cómo poder hacerlo, por lo que tanto la Unesco, como diversos autores recomiendan que los docentes deben saber responder a dichas necesidades, y facilitar ambientes de aprendizajes coherentes con las necesidades demandadas por los educandos en cuanto a saberes y contextos (Hernández, 2017).

Figura 3.

Nivel de competencias respecto al manejo de las TIC.



Fuente: elaboración propia

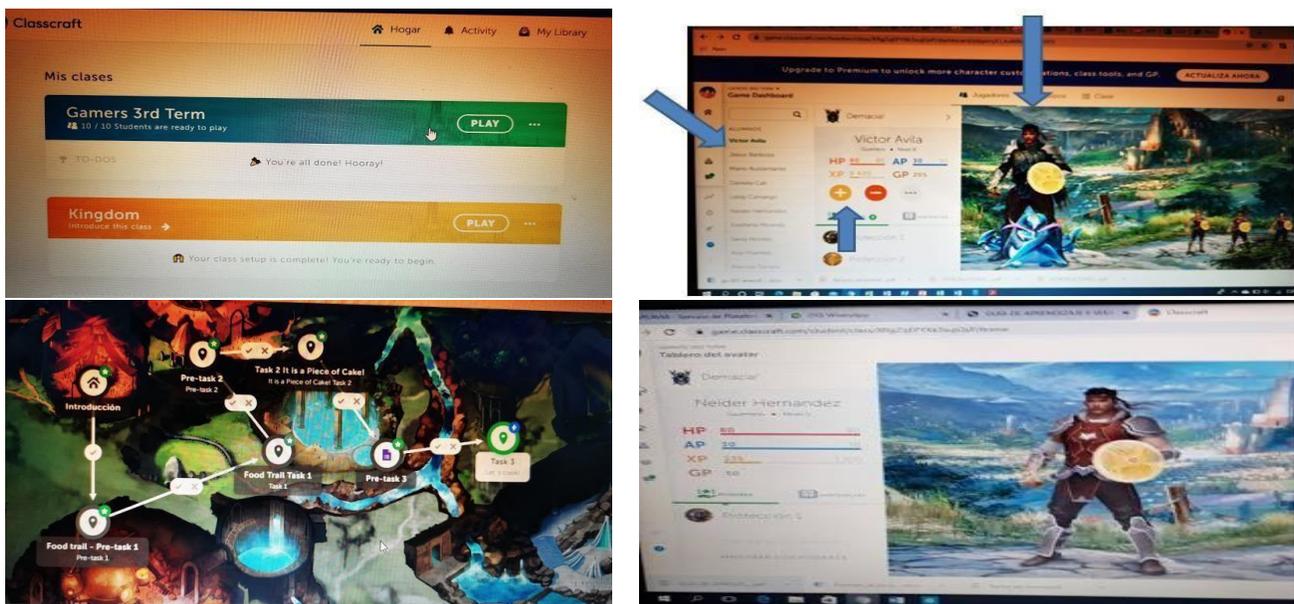
Por su parte, los postulados teóricos desde García et al (2018), y Mora y Camacho (2019), señalan que el *Classcraft* reúne dos características especiales al presentarse como un EVA por ser una plataforma interactiva, y al tiempo representa una herramienta

gamificadora por ser un videojuego interactivo con un fin educativo, además de ello, es el docente quien media para poder trabajar desde diversas actividades con una perspectiva virtual a través de aprendizajes tanto cooperativos como colaborativos, donde el discente puede tener una regulación de su propio aprendizaje, pero asimismo facilita una interrelación con su equipo o grupos formados (García et al, 2018).

Teniendo claro lo anterior, para dar inicio al proyecto, se le garantizaron los códigos de acceso de la plataforma, de tal modo que los estudiantes se registraran, escogieran sus personajes y se les especificara su grupo de trabajo. Posteriormente al ingreso de los estudiantes se les designaron los grupos de trabajo, del mismo modo que ellos establecieron el nombre al grupo de trabajo, eligiendo sus personajes y preparándose para dar inicio a las misiones. Seguidamente se muestra en la interfaz, señalada con las flechas, el listado de estudiantes participantes inscritos en la plataforma, el personaje escogido por ellos mismos y las características de estos personajes. Para darle continuidad al proceso, se organizaron seis (6) misiones, cada una con una actividad diferente, en la cual debían dar cuenta de algunas acciones que les permitiera fortalecer la comprensión lectora del inglés como lengua extranjera (ver figura 4). Cabe mencionar que los retos expuestos en las misiones generan mayor impacto positivo, al brindar al educando una inmersión completa en el juego y aprendiendo de un proceso en equipo lleno de retos por pasar y de recompensas por ganar (García et al, 2018).

Figura 4.

Relación de Interfaz de la plataforma Classcraft con asignación de misiones.



Fuente: Elaboración propia.

Valoración de impacto de la estrategia relacionada con el Classcraft.

Con la implementación de esta estrategia se buscaba aprovechar cada una de sus bondades dentro de las que se pueden

señalar el factor o detonante motivacional del *Classcraft*, cuyos elementos que le identifican de videojuegos pueden encender el interés de los participantes (Shawn Young, citado en Mora y Camacho, 2019). En ese sentido, se buscó primeramente, abordar el fortalecimiento de los criterios anteriormente expuestos: vocabulario, gramática, e idea principal que fundamentan la comprensión lectora en el nivel literal, los cuales fueron evaluados al inicio de esta investigación (fase diagnóstica), en ese sentido, los estudiantes que iniciaron con resultados desfavorables pasaron en la prueba final (postest) a obtener resultados significativos. Para lo cual, en consonancia con los procesos de implementación, se aplicaron entrevistas para constatar el impacto de la estrategia.

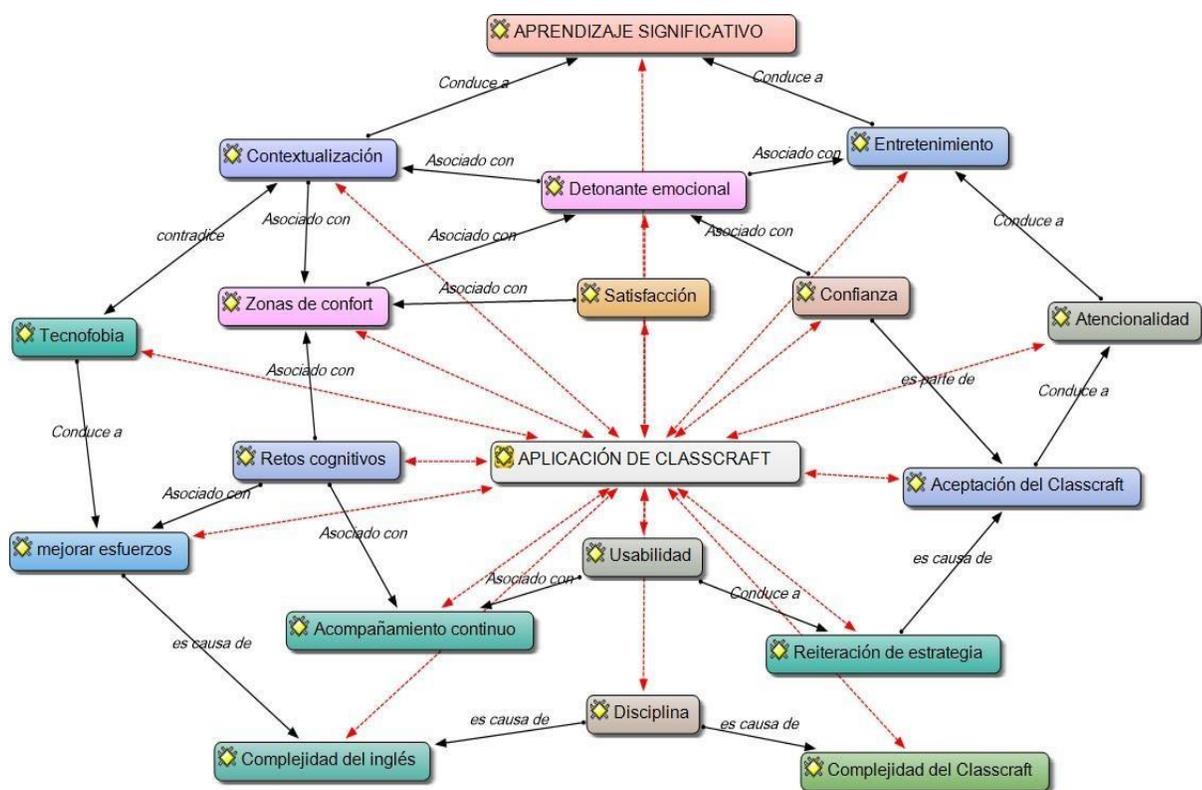
En ese orden de ideas, y atendiéndose uno de los ítems aplicados en las entrevistas *¿Te gustó la actividad de clase realizada?* Los docentes en formación inicial, expresaron algunas posturas como las siguientes:

- *Est 1: Sí, la verdad me emociono mucho trabajar en una plataforma como la que conocimos con la seño, además hacer un video en inglés me hizo esforzarme mucho, siento que aprendí cosas nuevas con esta actividad.*
- *Est 2: Me pareció muy difícil, yo soy tímido para grabar videos, por eso no me grabé a mi como tal sino preparando las arepas. Al final me quedo chévere y no creo que se me olvide esta actividad.*
- *Est 3: Me gustó mucho, porque me exigió bastante, me tuve que preparar mucho, pero al finar me salió todo bien y fue entretenido cocinar.*
- *Est 4: Sí, aunque fue bastante difícil, yo tuve que pedirle ayuda a la seño varias veces porque me enredaba mucho.*

Las anteriores percepciones apoyadas de un análisis cualitativo a través de atlas-ti, codificando y categorizando para establecer una red semántica (ver figura 1) permiten destacar un producto que lleva al aprendizaje significativo mediante el uso de este EVA gamificador *Classcraft* donde los participantes tuvieron gran satisfacción en el uso del mismo. Cabe señalar además que, dicha satisfacción originaba el interés atencional por el aplicativo generando a su vez confianza al momento de ir desarrollando cada uno de los retos propuestos en el *Classcraft* que les causaba mucho entretenimiento debido a sus bondades de interacción, sacándolos de sus zonas de confort de aprendizaje, esto en consonancia con los postulados de Rodríguez (2019) quien asume la significativa aceptación de las plataformas interactivas como metodologías activas y generar procesos de enseñanza y aprendizajes significativos.

Figura 1.

Relación de aplicabilidad del *classcraft*.



Fuente: elaboración propia.

No obstante, aunque hubo pequeñas manifestaciones de tecnofobia o temor al uso del Classcraft por el desconocimiento del mismo, este se fue disipando al momento de ir adentrándose a la interfaz del Classcraft, en cumplimiento a lo expresado por Shawn Young, quien deja explícito respecto al uso del Classcraft como un detonante motivacional, y contiene elementos de los videojuegos que despiertan el interés de los educandos con riesgos reales y recompensas. Seguidamente, promueve el trabajo en equipo, el aprendizaje colaborativo (Mora y Camacho, 2019).

CONCLUSIONES.

La falta de comprensión lectora de la lengua extranjera inglés en estudiantes del programa de formación complementaria (PFC) constatados en un bajo desempeño en el nivel literal, concluyéndose que la mayoría de los participantes del proyecto obtuvo un desempeño bajo y donde sólo una pequeña parte porcentual logró ubicarse en los niveles favorables: básico y alto, 10% y 10% respectivamente, cuya perspectiva integrada de las dimensiones *vocabulario*, *gramática e idea principal*, evidenció incidencia desfavorable en la dimensión *idea principal*.

No obstante, y con el ánimo de implementar el uso de una secuencia didáctica en la plataforma interactiva *Classcraft* para favorecer al desarrollo de la comprensión lectora en el nivel literal del inglés como lengua extranjera, se pudo constatar percepciones y niveles del uso de las TIC para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, siendo esto un anclaje favorable para poder llevar a cabo la intervención pedagógica. En efecto, a través de la vinculación de la herramienta

gamificadora interactiva *Classcraft*, permitió mejorar significativamente el nivel literal en comparación con el resultado diagnóstico.

Estas apreciaciones le dan respuesta al propósito de este trabajo investigativo, de modo que, grado de efectividad o el impacto favorable que genera el *Classcraft*, concibiéndose las especificaciones realizadas por García et al (2018); y Mora y Camacho (2019), en correspondencia con el factor motivante que se generó en los participantes y como estos a través del trabajo en equipo, aprendizaje cooperativo, aprendizaje colaborativo fueron protagonistas de su propio aprendizaje en el desarrollo de la comprensión lectora del inglés en el nivel literal, manteniéndose ; la percepción favorable respecto al uso de las Nuevas Tecnologías en los procesos de enseñanza - aprendizaje, enfrentándose a los modelos de enseñanza tradicionalistas propiamente memorístico, expositivos y repetitivos que muy poco generan impacto en el aprendizaje de los educandos.

REFERENCIAS.

- Abreu, J. L. (2014). El método de la investigación. Research method. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 195-204.
- Arancibia, B. R. (2010). *Relaciones entre Cantidad y Calidad del Conocimiento Léxico y la Comprensión de Lectura en Aprendientes de Inglés como Lengua Extranjera*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- Barrett, T. C.: Taxonomy of Cognitive and Affective Dimensions of Reading Comprehension; en Theodore Clymer, “What is Reading?”: Some Current Concepts, en Helen M. Robinson (Ed.) *Innovations and change in Reading Instruction, Sixty-seventh Yearbook, National Society for the Study of Education, Part II*. Chicago, University of Chicago Press,
- Clavijo Garzón, S., & Sanchez, L. F. (2018). La competencia lectora en el nivel literal a través de una estrategia pedagógica apoyada por un objeto virtual de aprendizaje, en los estudiantes del curso 302, de la jornada de mañana del colegio distrital Rodolfo Llinás.
- Cedeño, E. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza.
- Rehuso, 4(1), 119-127. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1888>
- Díaz-Barriga, F. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 4(10), 3-21. Doi: 10.1016/S2007-2872(13)71921-8
- Gargallo, C. A. La integración de las TIC en los procesos educativos y organizativos. *Educar em Revista, Curitiba, Brasil*, v. 34, (69), p. 325-339
- García, i Grau., Valls, B. y Gisbert, C. (2018). Diseño e implementación de un cambio metodológico en el ámbito científico mediante la gamificación y el modelo de las 5E.EDUTEC. *Educat*. (66), 1-17. Disponible en: <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1187>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación. 5ta Edición*. Mexico. Hernández, R.M.. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), p. 325 – 347. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Johnson, B. y Onwuegbuzie, A. (2004, October). Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come

[Los métodos de investigación mixtos: un paradigma de investigación cuyo tiempo ha llegado]. *Educational Researcher*, 33(7), 14-26.

Kabalen, D. M., & De Sanchez, M. (2005). *La lectura Analítico crítica: Un enfoque cognoscitivo aplicado al análisis de la información*. Trillas. Mora, M. y Camacho, T. (2019). *Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria*. *Apertura*, 11(1), pp. 56-73. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1433>

Morales-Capilla, M. (2016). *Percepción del profesorado y del alumnado de la Facultad de Ciencias de la Educación dela Universidad de Granada acerca de la utilización de las TIC por parte del profesorado universitario y de su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. (Tesis doctoral) Universidad de Jaen, España.

Pérez, S. (2010). La importancia de las tic en la escuela. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 7. p. 1 – 7.

Rodríguez, V. J. (2019). *Uso de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de investigación en ciencia y tecnología*. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Esmeraldas - Ecuador.

Schön, Donald. (1983). *El profesional reflexivo: cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós.