

Wayground para mejorar el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés en estudiantes de octavo año**Wayground to improve the learning of english verb tenses for eighth grade students**

Lic. Mayra Alejandra Farinango Alovachi, Lic. Marco Vinicio Oñate Guevara, Dr. C. Gretel Vázquez Zubizarreta & Dr. C. Ennio Jesús Mérida Córdova

DIMENSIÓN CIENTÍFICA**Enero - junio, V°7 - N°1; 2026****Recibido:** 24-06-2026**Aceptado:** 27-06-2026**Publicado:** 29-06-2026**PAIS**

- Ecuador, Guayaquil
- Ecuador, Guayaquil
- Ecuador, Guayaquil
- Ecuador, Guayaquil

INSTITUCION

- Universidad Bolivariana de Ecuador
- Universidad Bolivariana de Ecuador
- Universidad Bolivariana de Ecuador
- Universidad Bolivariana de Ecuador

CORREO:

- ✉ mafarinangoa@ube.edu.ec
- ✉ mvonateg@ube.edu.ec
- ✉ gvazquezz@ube.edu.ec
- ✉ ejmeridac@ube.edu.ec

ORCID:

-  <https://orcid.org/0009-0005-4430-430X>
-  <https://orcid.org/0009-0008-9660-3055>
-  <https://orcid.org/0000-0002-3135-0500>
-  <https://orcid.org/0000-0001-5091-5522>

FORMATO DE CITA APA.

Farinango, M., Oñate, M., Vázquez, G. & Mérida, E. (2026). Wayground para mejorar el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés en estudiantes de octavo año. Revista G-ner@ndo, V°7 (N°1). Pág. 7030 – 7058.

Resumen

La gamificación se ha establecido como una estrategia clave en la enseñanza del inglés, facilitando el aprendizaje de los tiempos verbales al transformar un concepto gramatical complejo en una experiencia interactiva y motivadora. Este enfoque fomenta la participación activa de los estudiantes y mejora su comprensión y aplicación en contextos reales. El presente estudio se realizó entre 2024 y 2025, con un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) en la Unidad Educativa Franklin Roosevelt, situada en la Comunidad La Victoria, Cantón Urcuquí, Ecuador. La población incluyó a 17 estudiantes de octavo año, compuesta por seis alumnas y once alumnos, con dificultades en el aprendizaje de los tiempos verbales. Se integraron las perspectivas de cinco autoridades como fuente adicional de información. Se utilizaron métodos teóricos (analítico-sintético, inductivo-deductivo y sistémico-estructural-funcional), empíricos (encuesta, prueba pedagógica, entrevista) y matemático-estadísticos. Los resultados se procesaron utilizando el paquete SPSS. La propuesta fue validada por consulta a siete especialistas en didáctica de la enseñanza del inglés y tecnología educativa, con resultados favorables.

Palabras clave: Aprendizaje, inglés, tiempos verbales, gamificación, Wayground.

Abstract

Gamification has become a key strategy in English language teaching, facilitating the learning of verb tenses by transforming a complex grammatical concept into an interactive and motivating experience. This approach encourages active student participation and improves their understanding and application in real-world contexts. This study was conducted between 2024 and 2025, using a mixed-methods approach (quantitative and qualitative) at the Franklin Roosevelt Educational Unit, located in the La Victoria Community, Urcuquí Canton, Ecuador. The sample included 17 eighth-grade students, six girls and eleven boys, all with difficulties learning verb tenses. The perspectives of five experts were incorporated as an additional source of information. Theoretical methods (analytical-synthetic, inductive-deductive, and systemic-structural-functional), empirical methods (survey, pedagogical test, interview), and mathematical-statistical methods were used. The results were processed using SPSS software. The proposal was validated through consultation with seven specialists in English language teaching methodology and educational technology, with favorable results.

Keywords: Learning, English, verb tenses, gamification, Wayground.

Introducción

El aprendizaje es un proceso dinámico y multifacético que implica la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes a lo largo de la vida. Según Bogoya Caviedes & Prado Delgado (2024), no solo se basa en la acumulación de información; también se nutre de la experiencia y las interacciones sociales. En este sentido, el contexto donde se produce el aprendizaje juega un papel fundamental ya que influye en cómo los estudiantes asimilan y aplican lo aprendido.

La personalización de las experiencias de aprendizaje, que considera las necesidades individuales de cada estudiante, se ha convertido en una tendencia esencial en la educación moderna. El aprendizaje significativo, entendido como la conexión de nuevas informaciones con los conocimientos previos, es crucial para mejorar el rendimiento académico (Baque Reyes & Portilla Faican, 2021). Estrategias como el aprendizaje colaborativo e inmersivo brindan a los alumnos la oportunidad de explorar y compartir ideas, favoreciendo la reflexión y el análisis crítico.

Estas posiciones sustentan el aprendizaje de las lenguas extranjeras, particularmente el inglés, que está profundamente influenciado por enfoques pedagógicos contemporáneos que destacan la importancia de utilizar el idioma en contextos prácticos. Según Koivisto & Hamari (2019) y Torres Miranda & Asqui Luna (2023), este énfasis en un aprendizaje activo y contextualizado es vital para que los estudiantes desarrollen habilidades lingüísticas efectivas y ganen confianza en su comunicación en diversas situaciones.

Dentro de este marco, el aprendizaje de los tiempos verbales representa un desafío considerable en el proceso educativo, tanto a nivel global como en el contexto específico de Ecuador. El aprendizaje de los tiempos verbales es crucial en la adquisición del idioma,

para la correcta comprensión, producción de ideas y desarrollo de habilidades comunicativas efectivas (Cadierno, 2010; Vigil García et al., 2021 y Valdez Esquivel & Pérez Azahuanche, 2021).

Haro Calero & Yepez Pullopaxi (2023) destacan en este sentido la necesidad de metodologías didácticas y una comprensión profunda de los desafíos que representa el aprendizaje de los tiempos verbales. Este contenido prepara a los estudiantes para ser exitosos en un mundo cada vez más interconectado donde el idioma inglés tiene una presencia casi hegemónica.

La complejidad gramatical asociada a los tiempos verbales y sus múltiples aplicaciones dificultan su dominio, especialmente para estudiantes cuya lengua materna difiere del inglés (Bilal et al., 2020). En el entorno educativo en zonas rurales estas dificultades se aprecian con mayor intensidad, en tanto los estudiantes no encuentran un sentido práctico al dominio del idioma. A esto se adiciona la falta de materiales adecuados y la insuficiente capacitación docente para buscar estrategias efectivas que dinamicen el aprendizaje.

Estas limitaciones dificultan el dominio de los tiempos verbales. Ello constituye un problema para desarrollar una base esencial para la comunicación efectiva en el idioma. A medida que el inglés se convierte en una herramienta fundamental en contextos académicos, laborales y tecnológicos a nivel mundial, fortalecer su enseñanza es imprescindible, permitiendo que los alumnos cumplan con los estándares nacionales y accedan a mejores oportunidades profesionales.

En la Unidad Educativa Franklin Roosevelt se aprecia esta situación en los estudiantes de octavo año. Estos enfrentan dificultades al diferenciar los tiempos verbales básicos y suelen cometer errores gramaticales al redactar en idioma inglés y al interpretar

los textos, lo que afecta su expresión y comprensión (Daquilema Chorlango & Arias Arroyo, 2025). Este desafío se ve agravado por el desinterés causado por la complejidad del idioma y una carga horaria reducida que limita la práctica.

Para contribuir a la solución de esta problemática se ha realizado una investigación que determinó como problema científico ¿Cómo mejorar el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Franklin Roosevelt?

El dominio de los tiempos verbales es crucial en la enseñanza de idiomas, ya que es esencial para lograr una comunicación efectiva. Al analizar las teorías contemporáneas y las prácticas pedagógicas relacionadas con la enseñanza de los tiempos verbales, se establece un marco integral que facilita el desarrollo de programas educativos efectivos. Este enfoque resulta en una preparación más completa y adaptada a las necesidades específicas de los estudiantes, asegurando un aprendizaje más efectivo y sostenido.

A partir del estudio teórico realizado y las competencias que deben poseer los estudiantes en la asignatura inglés (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023), en el octavo año, relativa a los tiempos verbales, se han considerado dimensiones e indicadores sistematizados en la Tabla 1.

Tabla 1. Dimensiones e indicadores para el estudio

Dimensión	Indicador
1. Conocimiento gramatical	- Identifica correctamente los tiempos verbales en oraciones simples (presente, pasado, futuro).
	- Reconoce la estructura gramatical de los tiempos verbales (sujeto + verbo + complemento).
2. Comprensión lectora	- Reconoce el tiempo verbal predominante en un texto e infiere el momento de la acción.
	- Comprende el significado global del texto considerando el tiempo verbal.

Dimensión	Indicador
3. Producción escrita	- Redacta oraciones usando adecuadamente los tiempos verbales trabajados. - Utiliza marcadores temporales (como <i>yesterday</i>, <i>now</i>, <i>tomorrow</i>, etc.) para expresar secuencias y mantiene coherencia en sus escritos.
4. Comprensión auditiva	- Identifica los tiempos verbales en oraciones escuchadas. - Comprende el sentido temporal de los mensajes orales. - Relaciona acciones y contextos según el tiempo verbal usado.
5. Producción oral	- Utiliza correctamente los tiempos verbales básicos en conversaciones cotidianas. - Describe rutinas, experiencias pasadas y planes futuros. - Aplica estructuras verbales de manera fluida y comprensible.
6. Actitud hacia el aprendizaje del inglés	- Demuestra interés en participar en actividades comunicativas. - Utiliza estrategias para mejorar su comprensión de los tiempos verbales. - Muestra confianza al emplear estructuras verbales en inglés.

La enseñanza contextualizada, que integra los tiempos verbales en actividades prácticas, ha demostrado conducir a una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes (López Moreno & Forero Romero, 2023). Este enfoque resalta la importancia de adaptar las metodologías educativas a las particularidades del contexto ecuatoriano, y propone ir más allá de la mera memorización. Estudios realizados por Ordóñez Almeida et al. (2020), Gordillo Mera et al. (2020) y Franco Segovia (2023), indican que la incorporación de tecnología en el aula, como plataformas interactivas y aplicaciones de gamificación, puede transformar el ambiente de aprendizaje tradicional en uno más dinámico y motivador. Estas herramientas brindan a los estudiantes la oportunidad de practicar los tiempos verbales en un contexto atractivo, mejorando su compromiso y comprensión del idioma (Alarcón Díaz & Alarcón Díaz, 2021; López Moreno & Forero Romero, 2023 y Mounkoro, 2024).

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos de diseño de juegos en contextos educativos, ha sido identificada como una estrategia eficaz para fomentar la motivación y el compromiso con el aprendizaje de lenguas extranjeras (Egas Villafuerte

et al., 2023). Dentro de este marco, herramientas como Wayground, anteriormente conocida por Quizizz, desempeñan un papel fundamental al facilitar la gamificación del aprendizaje. Permite a los educadores crear cuestionarios interactivos que presentan los tiempos verbales de manera lúdica, lo que puede resultar en una mejor asimilación y aplicación de las estructuras gramaticales.

Ramírez Caraguay et al. (2024) destacan la relevancia de esta plataforma buscando no solo optimizar la comprensión de los contenidos, sino también elevar la motivación y el compromiso de los alumnos en su proceso educativo. En el octavo año de educación general básica, los objetivos educativos se centran en proporcionar a los estudiantes un entendimiento sólido de las estructuras gramaticales necesarias para la conjugación de verbos, así como en permitirles aplicar estos conocimientos en la práctica comunicativa. En este sentido, la plataforma Wayground se erige como una herramienta innovadora y efectiva que facilita este proceso (Egas Villafuerte et al., 2023). A través de Wayground, los estudiantes pueden practicar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata, lo que no solo refuerza su aprendizaje, sino que también motiva su participación (Castillo Endara et al., 2023; Ramírez Caraguay et al., 2024 y Miranda Osorio et al., 2025).

Con respecto a la retroalimentación Ferreira Cabrera (2017) destaca que esta plataforma puede emplearse no solo en la corrección de errores, sino que también puede ofrecer explicaciones sobre las reglas gramaticales, facilitando así la internalización efectiva de las mismas, particularmente en lo relacionado a los tiempos verbales.

De manera similar, el aprendizaje colaborativo, que puede estimularse con el empleo de Wayground, establece un entorno en el que los estudiantes trabajan en grupo y participan en actividades en pareja. Según Johnson et al. (2019) también se fomentan habilidades socioemocionales esenciales que tributan a una mayor interacción y exposición

a los tiempos verbales, favoreciendo un aprendizaje más profundo y significativo a través del intercambio de conocimientos. La combinación de estas estrategias genera un enfoque integral para la enseñanza de la gramática en los idiomas, creando ambientes de aprendizaje dinámicos y efectivos (Parrales Cedeño et al., 2025).

La gamificación ha emergido como una estrategia educativa práctica para el aprendizaje de diversas competencias lingüísticas, incluidos los tiempos verbales en inglés. Según Sailer et al. (2017), en el caso del aprendizaje de los tiempos verbales permite a los alumnos interactuar con el contenido de una manera más participativa y menos tradicional. Al integrar actividades basadas en juegos, los estudiantes no solo se familiarizan con las estructuras gramaticales, sino que también aprenden a aplicarlas en contextos prácticos y atractivos (Cupuerán Guerrero & Rodríguez, 2025; Destriana & Farida, 2025 y Maraza Quispe et al., 2024).

Para maximizar el aprendizaje en estas plataformas se pueden implementar sistemas de actividades bien estructurados, que se definen como un conjunto de tareas diseñadas con un propósito educativo específico. Un sistema puede incluir ejercicios prácticos, juegos, discusiones en grupo y evaluaciones interactivas. Según Ordóñez Olmedo & Gutiérrez Martín (2023), un sistema de actividades efectivo debe abordar tanto los objetivos de aprendizaje como las necesidades individuales de los estudiantes, facilitando así una experiencia más enriquecedora y efectiva.

Quinde Ponce et al. (2025) destacan que, al utilizar herramientas tecnológicas como Wayground para diseñar un sistema de actividades, se promueve un aprendizaje social donde los estudiantes pueden compartir conocimientos, estrategias y experiencias. Este entorno colaborativo es esencial, ya que les permite a los alumnos aprender unos de otros y desarrollar habilidades sociales que son relevantes más allá del aula. Así, los sistemas

de actividades se convierten en un recurso integral que no solo mejora el dominio gramatical, sino que también prepara a los estudiantes para interactuar efectivamente en contextos comunicativos reales.

A partir de lo expuesto y en el ámbito de esta investigación se plantea como objetivo diseñar un sistema de actividades utilizando la plataforma Wayground para mejorar el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Franklin Roosevelt.

Métodos y Materiales

La investigación se realizó en el periodo 2024-2025. Clasifica como un estudio mixto (cuantitativo y cualitativo) con un alcance descriptivo, realizado en la Unidad Educativa Franklin Roosevelt, ubicada en el Distrito 10D01, Comunidad La Victoria, de Salinas, en la Parroquia Pablo Arenas, Cantón Urcuquí, Provincia de Imbabura, Ecuador.

La población objeto de estudio estuvo compuesta por 17 estudiantes de octavo año, (seis alumnas y once alumnos, único grupo existente en este año). Todos ellos enfrentan dificultades en el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés. Como fuente de información adicional se incluye la perspectiva de autoridades (5) de la institución. Por su tamaño se tomó para el estudio a toda la población.

Se emplearon métodos teóricos, empíricos y matemático-estadísticos para caracterizar el objeto de estudio. La revisión bibliográfica permitió el análisis de investigaciones previas relacionadas con el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés y la implementación de tecnologías educativas en el aula.

El método analítico-sintético se utilizó para descomponer el fenómeno del aprendizaje de los tiempos verbales en inglés en sus componentes esenciales, como la

comprensión gramatical, la producción oral y la comprensión lectora. Posteriormente se reintegraron estos elementos mediante un enfoque sintético al desarrollar un sistema de actividades utilizando Wayground.

El inductivo-deductivo se manejó en el estudio de las fuentes teóricas y en el análisis de datos. Por otro lado, el sistémico-estructural-funcional permitió analizar el contexto educativo en su totalidad, considerando la interacción de elementos como estudiantes, docentes, tecnología y metodología en el aprendizaje de los tiempos verbales. Este análisis permitió concebir el sistema de actividades.

Los métodos empíricos fueron fundamentales para comprender la realidad del contexto educativo. En este sentido, se aplicó una encuesta a estudiantes a través de un cuestionario en la plataforma Google Forms, el cual constaba de 18 preguntas. Se trabajó con una escala de Likert (1= Muy Bien; 2=Bien; 3=Regular; 4=Incorrecto; 5=No lo hago). El objetivo fue identificar las debilidades y fortalezas en las percepciones de los estudiantes sobre su aprendizaje del inglés, así como evaluar su motivación, experiencias previas y nivel de comodidad en el uso de tecnologías educativas. Para determinar su consistencia interna se aplicó el alfa de Cronbach. Se obtuvo un valor del coeficiente de $\alpha=0.84$. Según Brennan (2006) este valor se interpreta como muy bueno (entre 0.80-0.89) y evidencia que el instrumento es confiable porque sus ítems son homogéneos, o sea, están relacionados con el fenómeno objeto de estudio. Se reconoce que la cantidad de sujetos encuestados es baja por lo que la estimación del coeficiente puede ser sensible a variaciones en las respuestas.

También se aplicó una prueba pedagógica para evaluar el nivel de comprensión y dominio que los estudiantes tenían sobre estos tiempos verbales. A la par, se realizó un análisis documental de los documentos institucionales, planes de estudio y materiales

didácticos utilizados en la Unidad Educativa Franklin Roosevelt, con el fin de identificar las estrategias pedagógicas actuales y los recursos disponibles para la enseñanza del inglés. Se utilizó para ello una lista de cotejo. Se empleó, además, la entrevista semiestructurada a cinco autoridades para obtener información cualitativa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de los tiempos verbales en inglés.

La validez de los instrumentos se consideró a partir de la evidencia relacionada con su contenido. Hernández Sampieri & Mendoza Torres (2018) destacan que este criterio se relaciona con el grado en que los instrumentos contienen los indicadores determinados para el estudio del fenómeno. En los instrumentos elaborados se consideraron todos los indicadores del aprendizaje de los tiempos verbales en inglés planteados inicialmente.

Se empleó la estadística descriptiva para procesar los datos recolectados. Se utilizó el paquete estadístico SPSS. La propuesta se validó mediante la consulta a siete especialistas en didáctica del inglés y tecnología educativa, todos másteres y con más de 10 años de labor pedagógica. Se empleó un cuestionario para captar sus opiniones sobre la validez de la propuesta a partir de considerar su aplicabilidad, profundidad y relevancia.

Análisis de resultados

El análisis documental de los documentos institucionales, planes de estudio y materiales didácticos permitió identificar las estrategias pedagógicas actuales, los recursos disponibles y las limitaciones que enfrenta la enseñanza del inglés en la Unidad Educativa Franklin Roosevelt. Se encontró que, si bien se promueve la implementación de un enfoque comunicativo en el aula, así como la incorporación de tecnologías y actividades lúdicas, la aplicación de estas estrategias es irregular.

A pesar de contar con materiales didácticos y espacios diseñados para la práctica del idioma, muchos de estos recursos se presentan desactualizados y son poco utilizados. Se evidencia la falta de un sistema efectivo de seguimiento y evaluación del aprendizaje y un acceso limitado a tecnologías para favorecer el aprendizaje del inglés en general y de los tiempos verbales, en particular.

En tanto, los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a 17 estudiantes revelan un panorama preocupante en relación con su aprendizaje del inglés, particularmente en la identificación y comprensión de los tiempos verbales, así como en su desempeño en producción escrita y oral. Los datos indican que los indicadores más afectados son la identificación de tiempos verbales en oraciones simples y la comprensión del significado global del texto, ambas con una media de 2.06, lo que sugiere que los estudiantes enfrentan obstáculos considerables en estas áreas. Además, el uso correcto de los tiempos verbales en conversaciones muestra una media de 2.12, lo que refleja inseguridad en la aplicación práctica del idioma.

Por otro lado, el interés en participar en actividades comunicativas y uso de estrategias para mejorar la comprensión de tiempos verbales muestran medias de 2.24, pero estas aún están por debajo de niveles óptimos. Un aspecto notable es el bajo conocimiento de herramientas para aprender tiempos verbales, que presenta una media de 1.47, indicando una falta de familiaridad con recursos tecnológicos que podrían facilitar el aprendizaje.

Asimismo, la sensación de seguridad al usar estructuras verbales muestra también una media relativamente baja de 2.29, sugiriendo una escasa confianza de los estudiantes en su capacidad para utilizar lo aprendido de manera efectiva. Estos resultados subrayan la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más integradoras y de fomentar el

uso de tecnologías educativas, con el fin de mejorar la experiencia de aprendizaje del inglés y fortalecer la confianza y las competencias lingüísticas de los estudiantes.

En la tabla 2 se exhibe un análisis que proporciona una visión clara de la percepción del estado del aprendizaje de los tiempos verbales en inglés entre los estudiantes, destacando áreas específicas que requieren ser intervenidas.

Tabla 2. Estado de los indicadores del aprendizaje de los tiempos verbales

Indicador	Mínimo	Máximo	Media	Desviación Típica
Identificación de tiempos verbales en oraciones simples	1	4	2.06	1.029
Reconocimiento de la estructura gramatical	1	4	2.24	1.033
Reconocimiento del tiempo verbal predominante	1	4	2.18	1.015
Comprensión del significado global del texto	1	4	2.06	0.899
Redacción de oraciones con tiempos verbales	1	4	2.18	1.015
Identificación de tiempos verbales en oraciones escuchadas	1	4	2.29	0.985
Comprensión del sentido temporal en mensajes orales	1	4	2.06	0.899
Uso de marcadores temporales	1	4	2.29	1.105
Relación de acciones y textos según el tiempo verbal	1	4	2.06	0.899
Uso correcto de tiempos verbales en conversaciones	1	4	2.12	0.928
Capacidad para describir rutinas, experiencias y planes	1	4	2.24	0.970
Aplica estructuras verbales de manera fluida y comprensible	1	2	1.41	0.507
Interés en participar en actividades comunicativas	1	4	2.24	0.970
Uso de estrategias para mejorar comprensión de tiempos verbales	1	4	2.06	0.899
Sensación de seguridad al usar estructuras verbales	1	4	2.29	0.985
Creencia en el uso de TIC para mejorar el aprendizaje	1	2	1.24	0.437
Conocimiento de herramientas para aprender tiempos verbales	1	2	1.47	0.514
Uso de Wayground (Quizizz)	1	2	1.47	0.514

Los resultados estadísticos descriptivos proporcionan una visión clara de la percepción del desempeño de los estudiantes en relación con la identificación de tiempos verbales en oraciones simples y la comprensión del significado global del texto.

La identificación de tiempos verbales en oraciones simples presenta una media de 2.06 con una desviación típica de 1.029, lo que indica que, en promedio, los estudiantes muestran un bajo nivel de competencia en esta área, caracterizándose por una percepción más negativa que positiva respecto a su capacidad para identificar los tiempos verbales. En cuanto a la comprensión del significado global del texto, también se reporta una media de 2.06, pero con una desviación típica de 0.899, lo que implica que los estudiantes enfrentan retos similares para captar el sentido general de los textos leídos en inglés.

Un análisis más profundo revela una correlación de Pearson de 0.942 entre la identificación de tiempos verbales y la comprensión del significado global, lo que indica una relación positiva muy fuerte. Esto implica que, a medida que se mejora la identificación de tiempos verbales, también se observa una mejora en la comprensión general de los textos. Esta correlación significativa, con un nivel $p < 0.01$, subraya la crucial importancia de ambas habilidades en el proceso de aprendizaje del inglés.

En este escenario fue igualmente relevante considerar la redacción de oraciones con tiempos verbales, que obtuvo una media de 2.18 y una desviación típica de 1.015 en el análisis. A pesar de que los estudiantes expresan tener una percepción positiva sobre sus conocimientos y cierta habilidad en esta área. La notable variabilidad en sus destrezas indica que algunos de ellos enfrentan dificultades significativas al redactar oraciones de manera correcta. Por lo tanto, es evidente que tanto la identificación de tiempos verbales como la redacción son habilidades interrelacionadas que requieren atención especial en el

proceso educativo, ya que pueden influenciarse mutuamente y afectar el rendimiento general en el aprendizaje del inglés.

De igual modo, el uso de marcadores temporales presenta una media ligeramente superior de 2.29, con una desviación típica de 1.105, lo que implica que, aunque los estudiantes tienden a utilizar conectores de manera moderada, todavía hay un margen notable para mejorar esta competencia.

Ambos indicadores, como se muestra en la tabla 3, exhiben una correlación de Pearson de 0.954, lo que revela una relación extremadamente alta y significativa ($p < 0.01$). Esta conexión sugiere que, a medida que se mejora la redacción de oraciones con tiempos verbales, se observa paralelamente un uso más eficaz de marcadores temporales. Esto implica que enfocar la enseñanza en la redacción podría tener un impacto positivo en la capacidad de los estudiantes para emplear conectores, un elemento esencial para lograr cohesión y claridad en su escritura.

Tabla 3. *Correlación entre redacción de oraciones con tiempos verbales y uso de marcadores temporales*

		Redacción de oraciones con tiempos verbales	Uso de marcadores temporales
Redacción de oraciones con tiempos verbales	Correlación de Pearson	1	.954**
	Sig. (bilateral)		.000
	N	17	17
Uso de marcadores temporales	Correlación de Pearson	.954**	1
	Sig. (bilateral)	.000	
	N	17	17

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

También se aplicó una prueba pedagógica con el propósito de valorar de manera objetiva el nivel de dominio de los tiempos verbales en la población estudiada. Se midió el estado de todos los indicadores declarados en la tabla 1.

La interpretación de los resultados revela que el 76,47% de los estudiantes se sitúa en un rango de puntuación de 5 a 8 puntos, lo que indica una dificultad considerable en la comprensión y uso de los tiempos verbales. Esta situación pone de manifiesto una competencia lingüística limitada en las habilidades evaluadas. La figura 1 ilustra el promedio de estudiantes con dificultades en los distintos ítems de la prueba pedagógica. Se observa que la comprensión lectora presenta el mayor porcentaje de dificultades, mientras que la producción oral es el ítem con el menor porcentaje de dificultades. Estos hallazgos sugieren la necesidad urgente de implementar alternativas para mejorar el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés.

Figura 1. *Por ciento de estudiantes con dificultades por dimensiones en la evaluación del aprendizaje de los tiempos verbales*



El análisis de los resultados indica que, de los 17 estudiantes evaluados, 10 (58.8%) presentaron un rendimiento limitado en el conocimiento gramatical, lo cual se evidencia por la alta cantidad de respuestas incorrectas en los ejercicios de completamiento de oraciones.

Esto sugiere que la mayoría de los alumnos enfrenta dificultades significativas en la identificación y aplicación adecuada de los tiempos verbales.

Asimismo, los resultados en comprensión lectora revelaron que 12 estudiantes (70.6%) no lograron identificar correctamente el tiempo verbal predominante ni responder de manera satisfactoria a las preguntas relacionadas con el texto. Este hallazgo refuerza la idea de que la comprensión lectora se ve comprometida, afectando negativamente su capacidad para interpretar información escrita de manera efectiva.

La producción escrita también se manifiesta afectada en un 64.7%. En cuanto a la comprensión auditiva, se constató que 9 evaluados (52.9%) experimentaron dificultades para identificar las actividades mencionadas y los tiempos verbales utilizados en los audios. Estas dificultades señalan áreas que requieren atención, ya que la identificación precisa de estos elementos es fundamental para el desarrollo de habilidades auditivas efectivas.

Los resultados en la comprensión auditiva (52.9%) y la producción oral también son preocupantes; durante las interacciones orales, 8 estudiantes (47.1%) mostraron expresiones limitadas y un escaso uso de los tiempos verbales. La información derivada de esta prueba pedagógica revela que una gran parte de los estudiantes se encuentra en un nivel básico de instrucción en lo que respecta al uso de los tiempos verbales en inglés. La baja confianza y competencia en las habilidades evaluadas subrayan la necesidad de implementar estrategias pedagógicas eficaces y adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes. Esto es crucial para potenciar su aprendizaje y mejorar su rendimiento.

Con el propósito de obtener información cualitativa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de los tiempos verbales en inglés, se llevó a cabo una entrevista con cinco autoridades de la Unidad Educativa Franklin Roosevelt. La tabla 4 exhibe las regularidades, organizadas según las dimensiones analizadas. Los resultados obtenidos proporcionan una

visión detallada de los desafíos y oportunidades que enfrentan tanto estudiantes como docentes en el desarrollo de competencias lingüísticas relacionadas con el dominio de los tiempos verbales.

Tabla 4. *Regularidades identificadas en la entrevista a autoridades de la Unidad Educativa*

Dimensión	Regularidad
Conocimiento gramatical	Los estudiantes muestran dificultades significativas para identificar y aplicar los tiempos verbales de manera adecuada.
Comprensión lectora	La mayoría de los alumnos no logran identificar correctamente el tiempo verbal predominante ni comprender el significado global del texto.
Producción escrita	Existen limitaciones en la redacción de oraciones que utilizan los tiempos verbales trabajados, afectando la coherencia en sus escritos.
Comprensión auditiva	Los estudiantes enfrentan problemas para identificar los tiempos verbales en el material de audio que se les proporciona, lo que limita su comprensión general.
Producción oral	Se observa un uso limitado de los tiempos verbales básicos en las interacciones orales, con dificultades para describir rutinas y expresar experiencias.
Actitud hacia el aprendizaje	Los estudiantes muestran un interés variable en participar en actividades comunicativas en inglés y presentan falta de confianza al emplear estructuras verbales.

El diagnóstico realizado revela la necesidad urgente de mejorar el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés entre los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Franklin Roosevelt, quienes afrontan desafíos significativos en esta área del conocimiento. Ante estas dificultades, se propone el diseño de un sistema de actividades con el uso de la plataforma Wayground. Este sistema se caracteriza por su dinamismo, lo que permite a los estudiantes participar activamente en su proceso de aprendizaje mediante actividades variadas. Está basado en la gamificación, que integra elementos de juego, como puntajes e insignias, para aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos.

Además, el sistema es multimodal, utilizando recursos visuales, auditivos y escritos que enriquecen la experiencia de aprendizaje y abarcan diversos estilos para aprender. Su adaptabilidad es otra característica relevante, ya que permite personalizar el contenido y graduar la dificultad de las actividades según las necesidades específicas del grupo de estudiantes. La evaluación formativa es fundamental en este sistema, ya que proporciona retroalimentación inmediata sobre el desempeño de los alumnos, lo que permite identificar áreas que requieren atención y ajustar la enseñanza en tiempo real.

Asimismo, fomenta la colaboración a través de actividades grupales, promoviendo la interacción social y el desarrollo de habilidades comunicativas. La accesibilidad es otra ventaja importante, ya que los estudiantes pueden acceder a las actividades desde diferentes dispositivos, facilitando el aprendizaje en diversos contextos y horarios. El sistema se destaca por su facilidad de uso, diseñado para ser intuitivo tanto para alumnos como para docentes, lo que permite una implementación rápida y eficiente en el aula.

La propuesta también se caracteriza por su enfoque en la interactividad, lo que permite a los estudiantes involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje a través de actividades que exigen respuestas inmediatas. En este contexto, el sistema de actividades utilizando la plataforma Wayground para mejorar el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés se define como un conjunto estructurado y organizado de tareas y ejercicios elaborados específicamente para facilitar un aprendizaje efectivo de este contenido.

Este sistema tiene como objetivo la creación de un entorno educativo dinámico y participativo. Su propósito no se limita únicamente a mejorar la comprensión de los tiempos verbales, sino que también busca promover un ambiente de aprendizaje inclusivo y motivador que despierte el interés de los estudiantes por la lengua inglesa.

En este sentido, el sistema incorpora un mecanismo de retroalimentación inmediata una vez finalizadas las actividades, junto con la capacidad de integrar Wayground con otras herramientas educativas. Para maximizar su efectividad, resulta fundamental que los docentes planifiquen las actividades con anticipación, asegurando que estas favorezcan el monitoreo del desempeño de los alumnos. Además, es esencial que las actividades propicien la colaboración entre los estudiantes, fomentando un aprendizaje colectivo y enriquecedor.

Este sistema de actividades propone que la evaluación se base en la retroalimentación continua, la generación de informes de desempeño y el ajuste de estrategias pedagógicas, asegurando así un proceso de aprendizaje más dinámico, accesible y adaptado a los diferentes estilos de aprendizaje en el aula. En la figura 2 se puede observar una representación gráfica del sistema de actividades en Wayground a partir de lo expuesto.

Figura 2. Representación gráfica de los componentes del sistema de actividades



En la tabla 5, se presentan las actividades interactivas gamificadas que componen este sistema, las cuales integran dinámicas lúdicas y herramientas digitales para crear un entorno de aprendizaje atractivo y motivador. Estas actividades están disponibles en el siguiente

enlace:<https://wayground.com/profile/5e9741933b257c001b3b0202/collections/69b21ce5f8acff4407073dd3>

Tabla 5. Actividades interactivas gamificadas en Wayground

Actividad	Descripción	Elementos	Gamificación
Tiempos verbales 101	Cuestionario introductorio sobre identificación de los tiempos verbales básicos (presente simple, pasado simple, futuro simple). https://wayground.com/join/quiz/69e43caa4b8083636683852f/start?studentShare=true	- 5 preguntas de opción múltiple - Objetivo: familiarizar a los estudiantes con las estructuras verbales.	- Sistema de puntos por respuestas correctas - Ranking en tiempo real
Estructuras en acción	Los estudiantes completan oraciones incompletas eligiendo el tiempo verbal adecuado. https://wayground.com/join?gc=17080769	- Ejemplo: <i>I _____ (to eat) breakfast at 7 am.</i> - Opciones: a) <i>eats</i> , b) <i>ate</i> , c) <i>will eat</i> .	- Refuerzo de la identificación y aplicación de estructuras gramaticales
Encuentra el tiempo verbal	Los estudiantes leen un breve texto y seleccionan el tiempo verbal predominante en diferentes oraciones. https://wayground.com/join/quiz/69e56af9da20e8d63ee2e702/start?studentShare=true	- Texto de 100 palabras - Preguntas vinculadas al texto	- Fomento de la comprensión lectora y análisis contextual
Crea tu historia	Los estudiantes redactan un párrafo usando al menos tres tiempos verbales diferentes y comparten para recibir retroalimentación. https://wayground.com/join/quiz/69e588d47a79f4b072aaf22e/start?studentShare=true	- Instrucciones claras - Votación por la historia más creativa	- Estimula la producción escrita y el uso narrativo de tiempos verbales
Escucha y responde	Introducción de grabaciones cortas donde los estudiantes identifican los tiempos verbales empleados mediante preguntas de opción múltiple.	- Grabaciones cortas con diferentes oraciones	- Desarrollo de la comprensión auditiva

Actividad	Descripción	Elementos	Gamificación
	https://wayground.com/join/presentation/69e58bbfee52439be349379b/start?studentShare=true	- Preguntas relacionadas	
Roleplay virtual	Situaciones hipotéticas donde los estudiantes interactúan usando un tiempo verbal específico, como planes futuros. https://wayground.com/join/quiz/69e59017ee52439be3493db9/start?studentShare=true	- Guiones sencillos - Escenarios como “describir planes para el fin de semana”	- Fomenta la práctica oral y la fluidez verbal
Wayground final	Evaluación diagnóstica combinando preguntas de todas las actividades previas. https://wayground.com/join?gc=15654593	- Preguntas de opción múltiple combinadas - Informe de rendimiento individual	- Recompensas simbólicas basadas en el desempeño

Nota: Los enlaces que aquí aparecen no tienen fines comerciales. Se encuentran abiertos para el uso libre por parte de estudiantes y docentes.

En el **anexo 1** se ilustra la estructura **de las actividades** en Wayground para el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés. En dicho anexo se proporciona una representación visual de cómo se organizan estas dentro del sistema.

Cada componente destaca la conexión entre las actividades, mostrando cómo se integran para ofrecer una experiencia de aprendizaje coherente. A través de esta estructura, se busca facilitar la comprensión de los tiempos verbales, al mismo tiempo que se promueve un ambiente participativo y motivador para los estudiantes. Estas actividades pueden ser utilizadas cada semana en las clases de inglés, integrándolas en la rutina del aula. Lo que se presenta constituye un modelo de cómo concebir actividades para mejorar el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés en los estudiantes de octavo año.

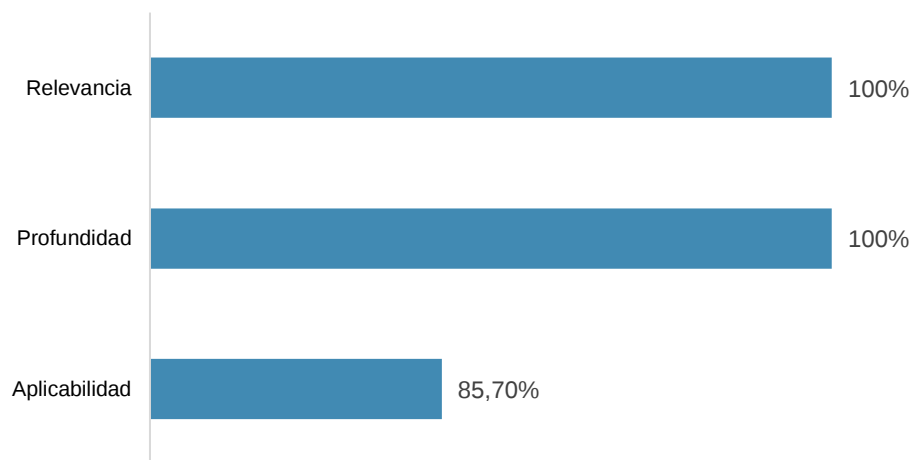
Para comprobar la validez de la propuesta (aplicabilidad, profundidad y relevancia) se consultó a siete especialistas en didáctica del inglés y tecnología educativa. El grupo incluye un titulado en Lingüística Aplicada con 15 años de experiencia, una Educadora y Tecnóloga Educativa con 12 años en la integración de herramientas digitales, y un Especialista en Educación Infantil con 10 años en metodologías innovadoras y gamificación.

También se suma un especialista en Psicopedagogía con 8 años de trayectoria en el aprendizaje de lenguas extranjeras, una Investigadora en Educación con 18 años centrada en la gamificación, un Instructor en Pedagogía Aplicada con 7 años en educación inclusiva, y una Psicóloga Educativa con 9 años enfocada en el aprendizaje infantil. Todos poseen estudios de cuarto nivel.

Se plantearon cinco interrogantes a los especialistas, abarcando la actualidad, aplicabilidad, profundidad y relevancia en función de brindar posibles soluciones a la problemática identificada. Todos los consultados coincidieron en que la propuesta, al utilizar herramientas como Wayground, es relevante, alineándose con las tendencias actuales que promueven un aprendizaje activo y participativo. En la figura 3 se presentan los resultados de la valoración realizada.

En cuanto a la aplicabilidad de la propuesta en un entorno escolar real, 6 especialistas (85.7%) consideraron que la propuesta es altamente aplicable; sin embargo, sugirieron realizar un estudio piloto antes de su implementación completa para ajustar los detalles a las circunstancias específicas del aula.

Figura 3. *Valoración de los especialistas consultados*



Esta significativa proporción de aceptación resalta la relevancia de la propuesta, ya que indica que los expertos ven potencial en su implementación para mejorar el proceso educativo. Refiriéndose a la profundidad de las actividades propuestas, todos los especialistas consideraron que estas son suficientemente profundas, aunque recomendaron diversificar las técnicas de enseñanza para atender a diferentes estilos de aprendizaje.

Al referirse a las mejoras necesarias, también se destacó la incorporación de mecanismos de evaluación continua durante las actividades, lo que facilitaría medir el progreso de los estudiantes y adaptar las lecciones a sus necesidades en tiempo real. Finalmente, cuando se preguntó si las actividades lúdicas aumentarían la motivación de los estudiantes, todos los especialistas concordaron en que son esenciales para incrementar la participación, sugiriendo también la implementación de recompensas simbólicas para fortalecer el rendimiento.

El análisis de los resultados destacó varias fortalezas, como la interactividad y el uso de tecnología moderna, que se valoraron como grandes ventajas para promover un aprendizaje atractivo. Entre otras sugerencias ofrecidas se incluyen la realización de un estudio piloto en distintas aulas antes de la implementación final la diversificación de actividades para atender a diferentes estilos de aprendizaje y la incorporación de evaluaciones continuas para adaptar mejor el contenido a las necesidades de los estudiantes, como ya se planteó. Esto indica un fuerte respaldo a la propuesta y su potencial para mejorar el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés en el contexto escolar.

El aprendizaje de los tiempos verbales es fundamental en la enseñanza de lenguas extranjeras, ya que permite a los estudiantes comprender y aplicar estructuras gramaticales esenciales para la comunicación efectiva. En este sentido, la implementación de

metodologías innovadoras, como la gamificación, ha sido objeto de estudio por diversos autores en los últimos años, quienes destacan su efectividad en la mejora del aprendizaje y la motivación del estudiante. Según Koivisto & Hamari (2019), la gamificación permite aumentar la participación de los estudiantes mediante el uso de elementos de juego, lo que puede resultar en un aprendizaje más significativo y en la internalización de conceptos lingüísticos complejos, como los tiempos verbales en inglés.

Por otro lado, Huei-Tse et al. (2019) destacan que el uso de tecnologías interactivas, como plataformas educativas, no solo aporta al aprendizaje de contenidos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas en un entorno colaborativo. Esta perspectiva es respaldada por especialistas consultados, quienes enfatizan la pertinencia de incorporar herramientas interactivas, como Wayground, para aumentar la motivación estudiantil, subrayando su impacto en el aprendizaje activo, sobre todo de los tiempos verbales. Además, estos autores argumentan que la gamificación es fundamental en la enseñanza de idiomas, ya que fomenta un aprendizaje activo, mejorando el compromiso del estudiante hacia la comprensión y aplicación más efectiva de los tiempos verbales.

En un dirección similar Mishra (2019) también subraya que la incorporación de actividades lúdicas es esencial para promover las competencias de dominio de idiomas extranjeros, particularmente aquellas relacionadas con el ámbito gramatical. Además, apunta que las estrategias de gamificación generan un mayor interés en el aprendizaje de los contenidos del inglés en los estudiantes y promueven un sentido de competencia saludable.

Por su parte, Lee & Hammer (2011) destacan que las nuevas generaciones de estudiantes, conocidos como nativos digitales, responden favorablemente a métodos de

enseñanza que integran elementos tecnológicos y lúdicos, lo que resalta la necesidad de adaptar las estrategias educativas a sus características y preferencias. La incorporación de estos elementos no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también mejora la captación y retención del conocimiento, evidenciando la importancia de innovar en las prácticas pedagógicas para satisfacer las demandas de una población estudiantil inmersa en un entorno digital.

La gamificación se presenta como un recurso clave, ya que favorece la retención del conocimiento a largo plazo y potencia la motivación. Al activar procesos cognitivos que facilitan la consolidación de la información, la gamificación crea un entorno dinámico y atractivo que fomenta un compromiso más profundo con el contenido, lo que se traduce en un aprendizaje más significativo y duradero

Conclusiones

En este estudio, se concluye que, para mejorar el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés, es crucial personalizar las experiencias educativas, facilitando el aprendizaje significativo a través de metodologías adaptadas que respondan a las necesidades individuales de los estudiantes, unido a un entorno que fomente la práctica activa y contextualizada del idioma. Esto no solo mejora la comprensión gramatical, sino que también potencia la confianza de los alumnos en su capacidad para comunicarse en inglés.

El estado del aprendizaje de los tiempos verbales en inglés entre los estudiantes de octavo año analizados evidencia una competencia lingüística insuficiente. Los resultados del diagnóstico indicaron que una gran mayoría de los estudiantes se encuentra en niveles limitados de aprendizaje de los tiempos verbales en inglés. Se destacan como más afectadas las áreas de conocimiento gramatical y comprensión lectora. Esta situación

sugiere la urgencia de abordar las dificultades existentes mediante la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten el aprendizaje activo y participativo.

El sistema de actividades utilizando Wayground se configuró como una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje de los tiempos verbales. Las actividades diseñadas no solo pueden permitir una práctica continua y variada de los tiempos verbales en inglés, sino que promueven el compromiso y la motivación de los estudiantes dentro de un entorno digital accesible. La consulta a especialistas corroboró la aplicabilidad, profundidad y relevancia de la propuesta diseñada en función del aprendizaje de los tiempos verbales en inglés.

A pesar de los resultados positivos, el estudio presentó ciertas limitaciones que deben ser consideradas. En primer lugar, la propuesta no fue aplicada, sino validada por especialistas, lo que limitó la comprobación de su efectividad en la práctica objetiva. Por otra parte, la representación reducida de 17 estudiantes puede no ser representativa de la población estudiantil en su conjunto, restringiendo la generalización de los efectos. Para futuras investigaciones, es recomendable ampliar la muestra para incluir una diversidad de contextos educativos y así poder obtener conclusiones más generalizables. Asimismo, sería pertinente realizar estudios longitudinales que permitan observar el impacto a largo plazo de la implementación de metodologías gamificadas en el aprendizaje de lenguas extranjeras

Referencias bibliográficas

- Alarcón Díaz, D., & Alarcón Díaz, O. (2021). El aula invertida como estrategia de aprendizaje. *Revista Conrado*, 17(80), 152-157. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n80/1990-8644-rc-17-80-152.pdf>
- Baque Reyes, G. R., & Portilla Faican, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86. <https://doi.org/http://doi10.23857/pc.v6i5.2632>
- Bilal, M., Mahmood, R., & Asghar, S. (2020). Los defectos en la enseñanza de los tiempos verbales en inglés en las escuelas y colegios pakistaníes. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, VII(2). <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/1957/2015>
- Bogoya Caviedes, G. E., & Prado Delgado, V. M. (2024). El aprendizaje basado en el lugar y sus alcances en la educación actual: Una revisión de la literatura. *Arista*, 55-70. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9668273>
- Brennan, R. L. (Ed.). (2006). *Educational measurement* (4th ed.). Praeger.
- Cadierno, T. (2010). El aprendizaje y la enseñanza de la gramática en el español como segunda lengua. *Marco ELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (10), 1-18. <https://www.redalyc.org/pdf/921/92152532012.pdf>
- Castillo Endara, L. E., Chavez Manrique, F. A. Maldonado Noboa, S. A., Erazo Vaca, D. J. (2023). La integración de herramientas tecnológicas y gamificación para fomentar el aprendizaje activo en estudiantes de Bachillerato. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 1205-1225. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Cupuerán Guerrero, J. & Rodríguez, M. T. (2025). Aprendizaje Basado en Juegos que optimice la destreza del habla en Educación Básica Elemental. *Revista Conrado*, 21 (104), e4597. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v21n104/1990-8644-rc-21-104-e4597.pdf>
- Daquilema Chorlango, S. T., & Arias Arroyo, P. A. (2025). Errores morfosintácticos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera: El contexto de estudiantes universitarios. *Revista Scientific*, 31(2), 46-67. https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/955/1478
- Destriana, M., & Farida, A. N. (2025). Integrating Wayground in teaching short functional texts: Impacts on students' motivation. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 14, (Special Issue) <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/elt>
- Egas Villafuerte, V. P., Pazmiño Arcos, W. R., Vinueza Morán, O. O., & Alfaro Rodas, G. C. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 875-894. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9254960>
- Ferreira Cabrera, A. (2017). El efecto del feedback correctivo para mejorar la destreza escrita en ELE, Colombian. *Applied Linguistics Journal*, 19(1), 37-50. <https://doi.org/10.14483/calj.v19n1.10220>
-

- Franco Segovia, Á. M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 844-852. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5879>
- Gordillo Mera, S., Washima Zhunio, M., & Enriquez Jaya, I. (2020). Estrategias metodológicas de enseñanza- aprendizaje en Educación Cultural y Artística para el desempeño docente de educadores en formación. *Revista Electrónica REEA*, 11(5), 202-219. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7806117>
- Haro Calero, R. D. & Yopez Pullopaxi, G. C. (2023). Didáctica de la enseñanza de una segunda lengua: un enfoque innovador para el inglés. *Revista Conrado*, 19(93), 582-590. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3224/3085>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1.^a ed.). McGraw-Hill Education.
- Huei-Tse, H., Yi-Chien, W., & Swacha, J. (2019). Gamification for engagement and motivation in higher education. *University of Science and Technology*. https://www.mdpi.com/journal/education/special_issues/education_game
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. & Holubec, E. J. (2019). El aprendizaje cooperativo en el aula. Editorial Paidós SAICF. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191-210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 5(2), 1-5. https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
- López Moreno, S. P., & Forero Romero, A. (2023). Mejoramiento de las habilidades lingüísticas en inglés: Lectura y escritura de los verbos irregulares con el apoyo de la estrategia de gamificación a través de las TIC. *AGLALA*, 14(1), 213-234. <https://revistas.uninunez.edu.co/index.php/aglala/article/view/2379>
- Maraza Quispe, B., Choquehuanca Quispe, W., Hugo Rosas Imán, V., Quispe Flores, L. M., Alcázar Holguín, M. A., Feliciano Yucra, G., & Martínez Lopez, A. C. (2024). Impact of Gamification on Collaborative Learning Development. A Quantitative Experimental Approach. *Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje: IEEE-RITA*, 19(1), 51-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9474421>
- Ministerio de Educación (2023). Currículo Priorizado 8° de Educación General Media. <https://educacion.gob.ec/documents/10157/2577962/Curriculo+Priorizado+8%C2%BA.pdf>
- Miranda Osorio, R, Léniz Maturana, L., Hernández Yáñez, M., Gallardo Rodríguez, R. (2025). El valor de los Juegos Interactivos para el aprendizaje en Educación
-

- Superior. *Revista Espacios*, 46(5), 387-399. <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n05p34>
- Mishra, I. (2019). Gamification as a Self-Direct Approach to Attain Instruction Concepts in Indian School System. *Open Journal of Social Sciences*, 7(5). <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2512805>
- Moukoro, I. (2024). Revolucionando el aprendizaje de idiomas: el impacto transformador de las aplicaciones móviles. *Apertura*, 16(2), 22-35. <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v16n2.2528>
- Ordóñez Almeida, K., Gualá Moya, J., García Herrera, D., Naranjo Villota, D., Bonilla Morales, C., & Cajamarca Yunga, J. (2020). Análisis del uso de los recursos en la plataforma virtual de enseñanza aprendizaje. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 32(8), 126-136. <https://www.risti.xyz/issues/ristie32.pdf>
- Ordóñez Olmedo, E., & Gutiérrez Martín, N. (2023). Comunidades de aprendizaje educativas: Un enfoque Integral. *Cuadernos de pensamiento*, 36, 225-249. <https://doi.org/10.51743/cpe.379>
- Parrales Cedeño, K. J., Cevallos Ponce, G. K., Manobanda Parrales, M. M., Ponce Cedeño, R. N. (2025). Estrategias pedagógicas para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de educación. *RECIMUNDO*, 9(1), 845-858. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/2554>
- Quinde Ponce, I. E., Macías Monar, K. C., Martínez Mendoza, F. A., Samaniego Alvarado, J. L., & Samaniego Guasgua, K. S. (2025). La herramienta de gamificación Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes de historia de primer año de bachillerato. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, V(6), 3809. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3280>
- Ramírez Caraguay, A., Bastidas Alava, A., & Ordoñez Vivero, R. (2024). Herramienta de gamificación Quizizz en el rendimiento académico del estudiante de bachillerato. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(5), 749-764. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2679>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Torres Miranda, T., & Asqui Luna, J. E. (2023). Estudio de los métodos en la enseñanza del inglés en la educación superior: Contexto ecuatoriano. *Referencia Pedagógica*, 11(1), 90-102. <http://scielo.sld.cu/pdf/rp/v11n1/2308-3042-rp-11-01-90.pdf>
- Valdez Esquivel, W. E., & Pérez Azahuanche, M. A. (2021). Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 433-456. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2380>
- Vigil García, P. A., Andarcio Betancourt, E. E., & Torres Domínguez, M. (2021). La enseñanza de frases idiomáticas desde una nueva cultura del aprendizaje de lenguas. *MENDIVE*, 19(1), 120-136. http://scielo.sld.cu/pdf/men/v19n1/en_1815-7696-men-19-01-120.pdf
-