

JUEGOS CREATIVOS PARA LA PARTICIPACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN BACHILLERATO

JUEGOS CREATIVOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Autor: María Mercedes Hernández Ureta¹

Autor: Karen Ivette Resabala Encalada²

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: mercedeserz@hotmail.com

Fecha de recepción: 8/04/2023

Fecha de aceptación: 29/04/2023

RESUMEN

El motivar a los estudiantes a participar de manera activa dentro del aprendizaje del inglés, implica que el docente implemente creativamente destrezas dentro del salón de clase; en definitiva, constituye en la actualidad un gran desafío. La investigación realizada tuvo como objetivo, determinar la aplicación de juegos creativos para la participación en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Portoviejo, del cantón Portoviejo-Manabí. El estudio se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo, basado en el diseño de campo con la recopilación de fuentes primarias empleando métodos de análisis y síntesis, bajo la técnica de encuestas aplicadas a docentes y estudiantes. Los resultados revelan que la aplicación de juegos creativos para la enseñanza del inglés torna la clase más activa, ya que estos despiertan el interés de los educandos en el proceso de enseñanza aprendizaje, llegando a ser un recurso indispensable al momento de enseñar inglés como segunda lengua en las instituciones educativas y de esta manera fortalecer adecuadamente las destrezas básicas que requiere el

¹ María Mercedes Hernández Ureta. Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad inglesa, Docente de bachillerato, mercedeserz@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-2438-390X>, Manabí, Ecuador.

² Karen Ivette Resabala Encalada. Licenciada en Lingüística aplicada al idioma inglés, Magister en enseñanza de inglés como lengua extranjera, Docente Universitaria, Universidad San Gregorio de Portoviejo, kiresabala@sangregorio.edu.ec, <https://orcid.org/0000-0002-5223-463X>, Manabí, Ecuador.

aprendizaje de esta asignatura. Por lo cual se concluye que los juegos creativos despiertan el interés por aprender, mejoran la participación de los alumnos y proveen un alto nivel de efectividad.

PALABRAS CLAVES: Creatividad; Capacidad de participación; Juegos educativos; Destrezas de inglés; Aprendizaje del idioma inglés.

CREATIVE GAMES FOR PARTICIPATION IN THE ENGLISH LANGUAGE LEARNING PROCESS IN HIGH SCHOOL

ABSTRACT

Motivating students to actively participate in the classroom is a challenge for teachers today. The objective of this research was to determine the application of creative games for participation in the English language learning process in the third-year high school students of the Portoviejo High School from the canton of Portoviejo, Ecuador. The study was carried out under a quantitative approach based on field design with the collection of primary sources using methods of analysis and synthesis under the technique of surveys applied to teachers and students. The results reveal that the application of creative games for teaching English makes the class more active, since they awaken the interest of the students in the teaching-learning process, becoming an indispensable resource when teaching English as a second language in educational institutions and thus, adequately strengthen the basic skills required for learning English. Therefore, it can be concluded that creative games can awaken interest in learning and improve the participation of learners and provide a high level of effectiveness.

KEYWORDS: Creativity; Participation skills; Educational games; English skills; English language learning.

INTRODUCCIÓN:

El idioma inglés al ser una de las lenguas más habladas a nivel mundial y al encontrarse dentro de las mallas curriculares a nivel escolar, se convierte en una de las lenguas de mayor importancia en su adquisición; y como todo proceso de aprendizaje, este requiere de una serie de elementos que pueden favorecer, motivar o animar al estudiante a participar, a querer saber más, e incluso llegar a una auto-preparación. Pero suele ocurrir que cuando este proceso es llevado de forma monótona, con los clásicos ejercicios en la pizarra o la simple repetición de palabras, el estudiante se torna apático y siempre muestra una posición negativa frente a la asignatura como tal. “La participación de los alumnos en clase es una estrategia didáctica para aprender a partir de retos” Giné 2009, (como se citó en Moliní y Sánchez 2019) cuando se desafía a un individuo a hacer cosas diferentes, de manera inmediata se despierta en él o ella la curiosidad del porqué de las cosas; para explorar nuevos aprendizajes es recomendable muchas veces salir de nuestra zona de confort.

El adquirir una segunda lengua (L2) no es un proceso fácil, más aún en el nivel del bachillerato, sobre todo cuando las bases, es decir la etapa de la educación inicial, básica elemental, media y superior no se fortalecieron de manera adecuada. De acuerdo a Mei 2008 (como se citó en Beltrán 2017), “Al hablar del inglés como idioma extranjero se hace referencia al aprendizaje de un idioma diferente al de la lengua materna, y que además no es el que se emplea en la vida cotidiana del estudiante y el medio en el cual desarrolla sus actividades.” Por este motivo la complejidad es mayor aún, y requiere actividades que.

Según Cronquist y Fiszbein, 2017 “El dominio del inglés es cada vez más necesario para los negocios y la comunicación internacional; en ese sentido, se vincula con prospectos de competitividad económica y crecimiento en la economía global. El interés por aprender el idioma continúa en ascenso en toda América Latina.” En varios países, de manera especial Ecuador, muchas unidades educativas no cuentan con docentes en los niveles de básica... elemental y media especializados en esta asignatura, motivo por el cual es el docente preparado en otras áreas a quien le toca improvisar con un vocabulario básico y con una pronunciación no adecuada, para poder

cubrir las horas de clases asignadas dentro de la malla curricular. Son precisamente estos procesos de enseñanza no adecuados lo que ha generado con el pasar de los años escolares el rechazo, miedo o poco dominio de la asignatura en los estudiantes cuando estos llegan a un nivel de bachillerato. Determinar la aplicación de juegos para la participación en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Portoviejo del cantón Portoviejo, es el principal objetivo que motiva a esta investigación, con el propósito de comprobar qué tan efectivos y motivadores estos pueden ser al momento de generar nuevos conocimientos en el alumnado en general. Según Castrillón (2017), “la implementación de los juegos en la educación hace del aula un lugar lúdico de aprendizaje y de motivación constante para muchos estudiantes” (p. 88) convirtiéndolos en espacios llamativos y de inspiración tanto para quien enseña, así como para quien recibe dicha enseñanza. “Dentro del proceso de adquisición de una segunda lengua se desarrollan juegos y creatividad; se lo considera más efectivo, de ahí que la utilización de estos en el salón de clase ha influido de manera positiva en el aprendizaje” (Castrillón, 2017, p. 88) logrando que cada una de las destrezas que requiere la signatura de inglés se afiancen adecuadamente. Coincide con lo anterior citado Palacios 2014, (como se citó en Alcedo 2020, p. 96), el aprendizaje significativo de un idioma tan importante como el inglés, sea el resultado “...del juego, la creatividad, diversión y armoniosa convivencia de modo que, las actividades conduzcan al alumno a participar activamente en la construcción de su aprendizaje. Así, el docente pasa a ser un agente lúdico motivacional, socioformador y mediador”. En este sentido el docente logra alcanzar los objetivos planteados fácilmente, mientras que los aprendices ven las aulas como espacios en el cual quieren permanecer y aprender.

Por otro lado; Guastalegnanne (2019) expresa:

“Si el juego no se limita a la niñez y su importancia está mucho más allá de un fin recreativo, pareciera lógico incluirlo en la educación en general y en la enseñanza de segundas lenguas o lenguas extranjeras en particular, tanto en cursos enfocados a niños, como en aquellos enfocados en adolescentes, adultos y en la tercera edad.”

Esta aseveración pone en manifiesto el interés que puede generar el juego en cualquier ámbito y/o edad. En un estudio llevado a cabo por Smith 2006, (como se citó en Guastalegnanne 2019)

“Se demostró que mientras jugaban un juego de mesa, sin la presencia del docente o del investigador, estudiantes de inglés como lengua segunda lograban no solo mayor independencia en el uso de la L2 [segunda lengua], sino también complementar o extender frases basadas en producciones de sus compañeros, ayudándose entre sí en la construcción del andamiaje necesario para el aprendizaje de la L2.”

Sabiendo que el cerebro humano tiene mayor funcionalidad cuando es motivado, esto permite que el aprendizaje se desarrolle de manera efectiva; por lo tanto, podemos poner en práctica las diferentes inteligencias que poseemos. “La creatividad no es un término exclusivamente moderno” (Morales, 2017), y una de las formas de activar la motivación en el alumnado, es mediante la aplicación de juegos, el estímulo en el individuo se activa y le genera el interés que requiere todo proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Morales (2017), “las personas no son creativas en todo momento, para esto; deben darse las condiciones necesarias y así pueden llegar esos espacios de inspiración, que suelen ocurrir cuando las personas están muy relajadas o cercanas a la hora del sueño”. Para lograr lo expuesto anteriormente es necesario que el docente sea creativo e innovador.

DESARROLLO

La creatividad, una revisión científica

La creatividad en el aula de clase tanto para el estudiante como para el docente, por nuestras bases tradicionalistas, no resulta fácil de desarrollar, ya que tenemos muy naturalizada cierta forma de aprendizaje que muchas veces nos limita a inventar o imaginar. Para Carl Rogers 1975, (como se citó en Gutiérrez 2018), “El único hombre educado es el hombre que ha aprendido cómo aprender, cómo adaptarse y cambiar”. Esto quiere decir que podemos innovar, marcar la diferencia con un aprendizaje creativo mediante la aplicación de juegos que despierten el interés del alumnado en general. En el ámbito científico el idioma inglés se torna aún más importante por la trascendencia que toda investigación académica implica, ya que muchos de los artículos, textos, revistas, entre otros, están elaborados en

inglés y el desconocimiento de este idioma de gran importancia nos limita a consultar fuentes que pueden generar un aporte esencial en el desarrollo de una investigación.

La participación como capacidad para aprender.

El querer aprender a aprender es más bien una voluntad propia de cada individuo, como afirman Alonso, C. y otros 1994:54, (como se citó en Gutiérrez 2018), de forma sencilla podemos definir aprender a aprender como “el conocimiento y destreza necesarios para aprender con efectividad en cualquier situación en que cada uno se encuentre.” Según Coffield y otros 2004, (como se citó en Gutiérrez 2018) “Una acertada aplicación de los instrumentos que miden los estilos de aprendizaje tiene como ventaja que tanto estudiantes como profesores puedan conocer sus debilidades y fortalezas como aprendices y de este modo contribuir a aumentar el autoconocimiento”. A su vez Saddler-Smith 2000, (como se citó en Gutiérrez 2018) manifiesta que “el potencial de tal autoconocimiento radica en observar y cuestionar las conductas habituales, de tal forma que los individuos pueden ser entrenados a utilizar varios estilos de aprendizaje y, por tanto, aplicar las estrategias adecuadas”. Es conocido que los seres humanos estamos en un constante aprendizaje, y es que, aprender es un proceso que puede tardar minutos, horas, semanas, meses o años; todo depende de la complejidad de lo que se está por aprender. El autor Gagné 1975, (como se citó en Colcha, et al., 2019) expone que “aprender es el proceso básico por el cual adquirimos información del mundo exterior o interior para posteriormente trabajar con ella”.

Competencias en la formación del profesorado

La formación docente involucra actualización, innovación, manejo de las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación), TEP (Tecnología del Empoderamiento y la Participación) y TAC (Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento), manejo básico de un idioma extranjero, preferentemente inglés, los cuales deben ser aplicados a textos relacionados con la carrera y mantener un espíritu innovador y ser capaz de hacer propuestas de acción originales y creativas; estas son varias de las competencias que resalta (Zabalza, 2012).

Para Álvarez 2010, (como se citó en Colcha, et al, 2019)

“El aprendizaje de una segunda lengua resulta indispensable en la sociedad actual ya que ayuda a los alumnos a desarrollar una identidad cultural global, necesaria para aprender a vivir en una sociedad en la que continuamente se establecen relaciones con personas de diferentes nacionalidades y culturas.”

Porque “una lengua no es solamente un sistema de formas, estructuras y palabras, es también un sistema de actos comunicativos” (Vélez, Guerra y Veliz, 2018, p.211) que los seres humanos desarrollan desde temprana edad y que es indispensable para el aprendizaje de cualquier lengua o idioma.

Destrezas básicas del idioma inglés

Zúñiga 1989 (como se citó en Garro 2019), manifiesta que, “el idioma inglés posee cuatro destrezas básicas o habilidades lingüísticas las cuales se pueden clasificar como: habilidades receptivas (escuchar, leer) y habilidades productivas (hablar, escribir).” El fortalecimiento de cada una de estas destrezas requiere de diversas estrategias para motivar a la participación de los estudiantes, quienes en muchas ocasiones por temor al error se encajan más a la parte receptiva que a la productiva; por lo tanto, se hace indispensable el uso de juegos creativos que motiven a la integración y participación de los estudiantes en clase; y que a su vez puedan desarrollar tanto la habilidad productiva como la receptiva.

Juegos en la enseñanza del inglés

Moor 1981, (como se citó en Juan & García 2013) expone:

“Los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales..., en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios.” A su vez, Fred Genesee 1994, (como se citó en Juan & García 2013) dice que: “Usar juegos en el aula

de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico.”

MATERIALES Y METODOS

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo basado en el diseño de campo con la recopilación de fuentes primarias, las cuales se usaron de apoyo para fundamentar el presente estudio. Los métodos de análisis y síntesis que se aplicaron, sirvieron para profundizar en el estudio teórico e interpretación de resultados a través de la aplicación de encuestas.

El escenario fue un centro educativo de sostenimiento fiscal del Circuito C05_08 del cantón Portoviejo – Ecuador. Dicha población la conformaron 510 estudiantes del nivel de tercero de bachillerato y 10 docentes que impartían la asignatura de inglés durante el año lectivo 2022 – 2023, en este centro educativo.

El número de sujetos de la investigación correspondió a una muestra probabilística de 220 estudiantes con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Adicionalmente, el número de docentes encuestados correspondió a una información del 100% considerando como factor principal la experiencia de cada uno de los encuestados.

Para la obtención de los resultados se aplicó dos formularios de encuesta, los mismos que estaban estructurados a través de preguntas de selección múltiple, y una vez validados por expertos, fueron aplicados a docentes y estudiantes de manera presencial con el fin de obtener conclusiones basadas en información que permitió comprender mejor el fenómeno en estudio.

RESULTADOS

Tabla 1

¿Cree usted que el uso de juegos creativos en el aula motiva el proceso de enseñanza aprendizaje? Seleccione una opción.

N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	119	54%
2	Casi siempre	82	37%
3	Rara vez	16	7%
4	Nunca	3	2%
	TOTAL	220	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Según los resultados observados el 54% de los estudiantes concuerdan con que el uso de juegos creativos siempre motiva el proceso de enseñanza aprendizaje, el 37% de los aprendices coinciden en que casi siempre. En base a esto podemos determinar lo que dice Castrillón (2017) “La implementación de los juegos en la educación hace del aula un lugar lúdico de aprendizaje y de motivación constante para muchos estudiantes. De ahí que la utilización de estos en el salón de clase ha influido de manera positiva en el aprendizaje”. (p.88) Esto denota el incremento en la motivación de los estudiantes mediante la aplicación de juegos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 2

¿Su docente de inglés aplica juegos creativos para incentivar la participación de los estudiantes? Seleccione una opción.

N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	24	11%
2	Casi siempre	89	41%
3	Rara vez	80	36%
4	Nunca	27	12%
	TOTAL	220	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

En la tabla 2, el 11% de los encuestados expresan que su docente siempre aplica juegos creativos, el 41% casi siempre, el 36% rara vez y el 12% nunca. Según Ramos & Maya (2022) “La motivación durante la clase direcciona la acción del estudiante, quien se motiva para satisfacer sus necesidades cognitivas y direcciona su actuación al cumplimiento de los objetivos del proceso de aprendizaje” (p.569).

El motivar al estudiantado por medio de la aplicación de juegos creativos podría ser un excelente recurso para alcanzar los objetivos propuestos en nuestra clase.

Tabla 3

¿Considera usted que, para la adquisición de una destreza del inglés, es más efectivo el uso de juegos creativos en el salón de clases? Seleccione una opción.

N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	88	40%
2	Casi siempre	93	42%
3	Rara vez	32	15%
4	Nunca	7	3%
	TOTAL	220	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

El 40% cree que, para la adquisición de una destreza, siempre es más efectivo el uso de juegos creativos en el salón de clases, el 42% casi siempre y el 15% rara vez. El idioma inglés consiste de cuatros destrezas básicas, estudios recientes manifiestan que:

El desarrollo de la habilidad comunicativa es una de la más necesarias de la vida cotidiana del ser humano, puesto a que va simultáneamente con la lengua (lingüística), haciendo énfasis a la necesidad de expresar sus pensamientos, ideas, sentimientos y deseos por medio de un lenguaje escrito u oral; asimismo, el desarrollo de esta habilidad permite que el individuo mejore la escucha, el habla, la escritura y la lectura. (Galindo & Torres, 2022, P36) Esta aseveración pone en manifiesto la importancia de fortalecer principalmente la habilidad comunicativa; ya que la misma se permite afianzar las destrezas restantes.

Tabla 4

En su rol como docente, ¿Aplica juegos creativos para incentivar la participación de los estudiantes? Seleccione una opción.

N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	4	40%

2	Casi siempre	5	50%
3	Rara vez	1	10%
4	Nunca	0	0%
	TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta a docentes

El 40% de los docentes siempre aplica juegos para incentivar la participación de los estudiantes, el 50% casi siempre. Para Naranjo 2009 (como se citó en Ramos & Maya 2022) “la motivación bien encausada durante el proceso educativo es un factor decisivo para predisponer positivamente al estudiante hacia la participación activa en la actividad de aprendizaje” (p6). Un individuo motivado está predispuesto a nuevos aprendizajes.

Tabla 5

¿Qué juegos creativos aplica usted para incentivar la participación de los estudiantes dentro de su rol como docente? Seleccione las que considere necesarias.

N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Puzzle	7	70%
2	Crosswords	9	90%
3	Bingo	6	60%
4	Stop the car	1	10%
5	Hangman	3	30%
6	The broken pone	1	10%
7	The worm Word	3	30%

Fuente: Encuesta a docentes

La tabla muestra que el 70% de los docentes usa el juego *puzzle* dentro del aula de clase, el 90% *crosswords*, el 60% *bingo*, el 10% *stop the car* y *the broken phone*, el 30% *hangman* y *the worm Word*. Ramos & Maya (2022) dice que: “el uso de los juegos en el aula ayuda a reducir el estrés en los estudiantes y despierta su interés y motivación por el aprendizaje del idioma” (p8). La aplicación de juegos creativos en el aula de clase ayuda a mejorar nuestra práctica docente y a su vez el proceso de enseñanza aprendizaje.

DISCUSIÓN:

Las encuestas aplicadas en la presente investigación denotan un resultado significativo en la aplicación de juegos creativos con el fin de motivar la participación del alumnado. El 100% de los docentes sujetos al proceso de investigación coinciden sobre el interés que estos generan durante el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que comprueba de acuerdo al estudio de los investigadores consultados, que los docentes están conscientes que mediante el uso de juegos creativos en el aula de clase, dentro del desarrollo del aprendizaje de una lengua extranjera, podría ser más favorable y es una forma de romper con la educación tradicional donde el estudiante solo es receptivo.

El juego es un mecanismo de estímulo para todo individuo, y es que, mediante la aplicación del mismo en el aula de clase, se propicia el interés activo de los estudiantes por aprender.

Naranjo (2009) expresa que “cuando se genera una emoción se produce una predisposición a actuar” (p. 163), con lo que concuerda que la emoción que genera la ejecución o realización de un juego influye en el accionar de los educandos respecto al desenvolvimiento de su clase. Esto se torna motivador en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que otro aporte del mencionado autor, manifiesta que un “objetivo fundamental que debe proponerse en el ámbito educativo es lograr la motivación del estudiantado en relación con el aprendizaje” (p.168).

En un próximo estudio sería factible realizar una clasificación de diferentes tipos de juegos y comprobar su eficacia acorde a la destreza que se pretende trabajar o reforzar con los estudiantes.

Varios de los estudios relacionados con la mejora en la adquisición de una segunda lengua como el inglés, la motivación y participación en diversos campos; sean estos, educativos, laborales, sociales u otros, están relacionados a la aplicación de juegos, más aún cuando se requiere lograr un aprendizaje significativo.

REFERENCIAS

- Alcedo, Y. (2020). Fundamentos filosóficos que resitúan el rol del docente como gestor lúdico – creativo en la enseñanza del inglés. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaIE)*. Vol. 8, Año 2020, No. 2. Obtenido el 13 de marzo de 2023, de <http://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3225>
- Castrillón Díaz, L. T. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La Tercera Orilla*, (19), 86–93. <https://doi.org/10.29375/21457190.2893>
- Colcha E, Herrera Z, Barragán R, Guano D. & Salazar E. (2019). Entorno educativo y aprendizaje, estrategias de estudio en el idioma inglés. DOI: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v3i2.6.571>
- Cronquist, K. & Fiszbein A. (2017). El aprendizaje del inglés en América Latina. Recuperado de: <https://www.thedialogue.org/lanzamiento-en-panama-el-aprendizaje-del-ingles-en-america-latina/>
- Galindo, J. & Torres, M. A. (2022). El Juego, como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas, Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/4956>.
- Garro M. (2019) Análisis del uso de las cuatro habilidades lingüísticas adquiridas por las personas egresadas del programa “fortalecimiento de la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en las instituciones de educación superior universitaria estatal de costa rica, sedes UNED”. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, Vol. 7 (1), 47-58. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6877822> .
- Guastalegnanne H. (2019). Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras. *Letras*, 2019, enero-junio, n° 79 – pp. 104 a 120. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/9589>
- Gutiérrez M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender”. *Tendencias pedagógicas*. N°31, 83-96. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/485551>
- Juan, A & García I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Vol. 6, N° 3, 169-185 (2013). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5524590>
- Marco Beltrán (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe, Red Iberoamericana de pedagogía*. Vol. 6 (4), 91– 98. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6119355>
- Moliní Fernández, F., Sánchez-González, D. (2019). Fomentar la participación en clase de los estudiantes universitarios y evaluarla. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 17(1), 211-227. <https://doi.org/10.4995/redu.2019.10702>
- Morales C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, vol. XXXVIII, núm. 2, mayo-agosto, 2017, pp. 53-62. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376852683005>
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153–170. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i2.510>

- Ramos Hernández, D., & Maya Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565–576. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>
- Vélez, J., Guerra, L, y Veliz, F. (2018). Los métodos activos como estrategia para la enseñanza del idioma inglés en el colegio nacional “Rocafuerte”. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaE)*. 6 (1).
Obtenido el 13 de marzo de 2023, de <https://refcale.uileam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/2550/1456>
- Zabalza M. (2012) Las competencias en la formación del profesorado: de la teoría a las propuestas prácticas. *Tendencias pedagógicas* n°20, 5-32. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=410502>