

Jonnathan Gabriel Riera-Astudillo; Darwin Gabriel García-Herrera; Sandra Elizabeth Mena-Clerque

<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1350>

Gamificación como estrategia de enseñanza del Inglés en la modalidad virtual

Gamification as a strategy for teaching English in virtual mode

Jonnathan Gabriel Riera-Astudillo
Jonnathan.riera.50@est.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-9502-2912>

Darwin Gabriel García-Herrera
dggarciah@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Sandra Elizabeth Mena-Clerque
sandramena@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-9186-2161>

Recepción: 15 de marzo 2021

Revisado: 15 de mayo 2021

Aprobación: 15 de junio 2021

Publicación: 01 de julio 2021

RESUMEN

La pandemia del COVID 19 ha desafiado a la humanidad, específicamente en el área de la educación. Se planteó analizar de que manera la gamificación puede contribuir a la enseñanza del inglés en una educación virtual. De tipo descriptiva transversal, a partir de la aplicación de la Gamificación durante la unidad ocho de inglés para quintos de básica en la Unidad Educativa Bilingüe Interamericana de la ciudad de Cuenca-Ecuador como estrategia para la enseñanza del inglés. La Gamificación permite el uso de una amplia gama de dispositivos móviles, aplicaciones y se adapta a una educación virtual, tanto sincrónica como asincrónica. Es así que, para analizar su influencia en el proceso educativo, se aplica una encuesta posterior a la propuesta para identificar las destrezas de influencia de la propuesta.

Descriptores: Tecnología de la información; gestión del conocimiento; tecnología educacional. (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

The COVID 19 pandemic has challenged humanity, specifically in the area of education. It was proposed to analyze how gamification can contribute to the teaching of English in a virtual education. Of a transversal descriptive type, based on the application of Gamification during unit eight of English for fifths of elementary school in the Inter-American Bilingual Educational Unit of the city of Cuenca-Ecuador as a strategy for the teaching of English. Gamification allows the use of a wide range of mobile devices, applications and adapts to a virtual education, both synchronous and asynchronous. Thus, to analyze their influence on the educational process, a post-proposal survey is applied to identify the proposal's influence skills.

Descriptors: Information technology; Knowledge management; Educational technology. (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

INTRODUCCIÓN

Durante el año 2020 la emergencia sanitaria provocó súbitamente un confinamiento en todas las áreas del ser humano. Por consiguiente, el proceso de educación se vió detenido inesperadamente, inicialmente por algunos días, pero finalmente por más de un año. Según el (Banco Mundial, 2020) la pandemia COVID 19 obligó al cierre de casi todas las escuelas del mundo. Es así que, en el plano mundial, específicamente España, (Tejedor et al., 2020) concluyen que la educación durante el primer año de pandemia fue percibida como negativa durante en el periodo virtual. Esta visión se da después de encuestar a sus estudiantes sobre el beneficio o perjuicio esta modalidad. Siendo el 93% votado como negativo o perjudicioso. La responsabilidad sobre la cual recae esta investigación va desde una mala calidad docente, exceso de lecturas y carga, hasta un entorno virtual poco estimulante

En el plano regional, la Comisión Económica Para América Latina y el Caribe [CEPAL] y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (CEPAL & UNESCO, 2020), informan que la pandemia evidenció una brecha educativa dentro de Latinoamérica por las contrastantes realidades evidenciadas en cuanto al acceso a una educación virtual. Aun así, también informa que países como Bahamas, Costa Rica, Panamá y Ecuador optan por una educación virtual en vivo, es decir, que muchas escuelas imparten clases virtuales sincrónicas; donde el docente y estudiante se conectan al mismo tiempo.

En el Ecuador, se desarrolló un plan contingente para terminar el año lectivo 2019-2020 y un currículo priorizado para el nuevo año 2020-2021. Dentro de ese currículo priorizado el Ministerio de Educación de Ecuador [MINEDUC] (MINEDUC, 2020), dispone continuar y culminar por modalidad de teletrabajo, es decir, que docentes y administrativos laboran desde sus hogares; creando planificaciones dando clases a través de plataformas y recolectando tareas. Tal modalidad virtual, sobre todo para la enseñanza de un idioma extranjero, según (Bachelor, 2019) requiere la implementación de recursos que desarrollen en los estudiantes la independencia y la motivación que es requerida.

Por tal motivo, considerando al currículo de inglés como lengua extranjera (MINEDUC, 2016) es imprescindible que el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura se lleve a cabo con una estrategia que oriente las emociones de los estudiantes, las cuales conducen a la atención, aprendizaje y memoria del aprendiz. Así mismo, propone la experiencia y una evaluación basada en temas contextualizados: familia, escuela, música, arte entre otros. Según el (MINEDUC, 2016) esa variedad recursiva, en el presente caso para subnivel media, contribuye a la autonomía. Por lo tanto, ¿Qué estrategia podría orientar a las emociones, atención y memoria del aprendiz a través de recursos digitales?

La gamificación es elegida como estrategia para el proceso enseñanza aprendizaje inglés, ya que al ser un recurso de tipo audiovisual, según (Ricoy & Álvarez Perez, 2016), atiende a la interacción entre pares, con el docente y con los recursos digitales. En consecuencia, a través del presente artículo se planteó analizar de que manera la gamificación puede contribuir a la enseñanza del inglés en una educación virtual.

Referencial teórico

Las Estrategias Metodológicas

Debido a la problemática causada por la pandemia de COVID 19, la cual cerró las escuelas a nivel mundial más de un año, aquellos países como Ecuador tomaron la decisión de continuar estudiando a través de educación virtual; sincrónica en la mayoría de los casos. Tal hecho, obligó a las instituciones educativas y demás comunidad educativa a buscar recursos, así como estrategias que permitan la interacción docente-estudiante en beneficio del periodo lectivo 2020-2021. Por lo tanto, se plantea definir estrategia metodológica, con la intención de proponer un papel activo en el estudiantado.

Desde el punto de vista de del Instituto Nacional de Capacitación Profesional de Chile [INACAP] (Subdirección de curriculum y evaluación, 2017) se denominan las estrategias metodológicas como aquel grupo de técnicas, actividades y recursos utilizados en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, (Barrantes-Alpizar et al., 2007), sugieren que las estrategias deben ser contextualizadas con las edades y niveles de los estudiantes. Es así como, tomando de base lo previamente expuesto, se considera estrategia metodológica a este conjunto de acciones, métodos y recursos didácticos, contextualizados con el nivel y edad del estudiantado.

Bajo el contexto nacional, por medio del currículo nacional obligatorio, el (MINEDUC, 2016), el cual se postula primeramente como constructivista, también plantea que es necesario utilizar los recursos como parte de la contextualización de aprendizajes, es decir, que los aprendizajes se contextualizan acorde a la experiencia de los estudiantes. En el mismo sentido, el currículo agrega en muchas de sus destrezas y objetivos el uso de tecnología como parte de la formación del estudiantado. Mientras que, para (Jabeen & Thomas, 2015), los recursos digitales son los más buscados por aquellos docentes en lenguas. Por lo que, además de la pandemia, es importante la implementación de una estrategia que conjugue con recursos digitales, pero con la intención de permitir la experiencia del estudiantado.

En conclusión, tal participación y experiencia del estudiantado en su proceso de aprendizaje se acoge a las metodológicas activas. Las cuales, de acuerdo con la investigación realizada por el equipo de manera sencilla tienen que ver con aquellas estrategias, recursos y actividades planificadas por el docente, pero que dejan el protagonismo de su desarrollo en los estudiantes en una educación virtual.

Enseñanza del Inglés y Educación Virtual

Es interesante como previo a la pandemia COVID 19 los docentes y escuelas prohibían los dispositivos móviles, internet, así como aplicaciones o videojuegos, sin embargo, la situación actual desafía a la planta docente a aprender de aquello que alguna vez fue prohibido con la intención de llamar la atención de los estudiantes que están en casa y que deben aprender a través de una pantalla; lo cual produce confusión entre educación a distancia y educación virtual. Por lo tanto, se hace de suma importancia aclarar lo que es educación virtual sincrónica.

El término educación virtual ha sido ampliamente discutido y confundido con educación a distancia por el uso de recursos digitales. Sin embargo, (Bachelor, 2019) caracteriza la educación virtual como aquella que es completamente online sin la necesidad de la asistencia física ni del docente, tampoco estudiante. Por otro lado, (Martínez-Uribe, 2008) hace una diferenciación en cuanto a educación a distancia, ya que se caracteriza por un proceso educativo asincrónico.

Con la intención de conocer cómo enseñar inglés, es necesario dar una mirada por aquellos autores que tengan experiencia en la enseñanza del idioma, así como lo que la normativa nacional plantea para esa área. Es así como, en España, (Ricoy & Álvarez Perez, 2016) mencionan que aquellos tropiezos en el proceso educativo se dan por el estilo de enseñanza del docente, del método, la falta de tiempo dado para aprender, capacidad de memoria, y la motivación intrínseca. Por ejemplo, consideran que el docente debe motivar al grupo desde el principio y dar un contexto utilitario para lo cotidiano.

El contexto nacional, por medio del currículo nacional obligatorio, el (MINEDUC, 2016) plantea que es necesario utilizar los recursos como parte de la contextualización de aprendizajes, es decir, que los aprendizajes se contextualizan acorde a los recursos utilizados durante la experiencia de los estudiantes. En el mismo sentido, el currículo agrega en muchas de sus destrezas y objetivos el uso de tecnología como parte de la formación del estudiantado, y específicamente para la enseñanza del inglés, el desarrollo de la autonomía, experiencia, atención, así como la relación de su educación con las emociones.

Desde otra perspectiva, (Valenzuela et al., 2016) considera importante el análisis de los siguientes factores: docente, alumno y herramientas; tales como libros o softwares, recursos para este artículo. La investigación del autor, realizada en Chile, resuelve que, si bien es cierto que los libros de textos son los recursos que más influyen dentro del factor herramientas, el factor docente es el que más influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entonces, como conclusión desde esa perspectiva, las herramientas utilizadas; libros o softwares deben ir en conjunto con el desempeño docente; para el presente caso con la metodología implementada en la clase virtual.

La Gamificación

Las plataformas digitales de streaming tiene innumerables canales y videos relacionados con juegos, y los principales consumidores de tal contenido son los niños de hoy en día. Tal ha sido el impacto de los videojuegos en la sociedad, que incluso ha llegado a convertirse en una profesión remunerada en las redes sociales. Sin embargo, ¿Qué tienen que ver los juegos de video con la educación? (Gee, 2003) desde hace diez y ocho años expone los diferentes beneficios de los videojuegos para el desarrollo cognitivo, social y conocimiento cultural, sobre todo para los estudiantes de primaria y secundaria.

Aunque (Diez-Rioja et al., 2017) señalan que las investigaciones con relación a la Gamificación son nuevas en la rama educativa, Se ejemplifica la importancia de la Gamificación desde lo siguiente: alguien a quien se le pregunte acerca de la gravedad; leyes de Newton y como estas actúan. Se asegura que los estudiantes pueden tener dificultades para responder y aprender sobre tal tipo de contenido abstracto y que necesita la experimentación.

Relacionado con contenidos abstractos y que requieren la experimentación e interacción con el contenido, por un lado, (Gee, 2003) postula lo siguiente, que es importante la manipulación del contenido más allá del concepto y la teoría que guardamos en los cuadernos. En consecuencia, la Gamificación toma en cuenta esa ventaja, así como, según (Guevara, 2018) elementos que motivan y desarrollan habilidades en el estudiantado; puntaje; como motivación a seguir, niveles desbloquearles; con temáticas definidas, frases de afirmación o recompensas; para dar emoción al proceso, y desafíos que permitan usar lo aprendido previamente.

Por otro lado, (Martínez, 2017) conviene en que el uso de recursos, con enfoque lúdico y digital, permite la amplia inclusión de dispositivos móviles, más allá de solamente las computadoras; las cuales son las usadas para softwares en entornos virtuales de aprendizaje. Además, resalta la utilidad de recursos virtuales utilizados en la Gamificación, ya que una gran cantidad de ellos son gratuitos. Es así como, la Gamificación conviene dentro de la educación virtual porque permite el uso de dispositivos como tabletas, celulares, laptops o computadoras de mesa; en caso de

Jonnathan Gabriel Riera-Astudillo; Darwin Gabriel García-Herrera; Sandra Elizabeth Mena-Clerque

estudiantes que no cuentan con computadoras, por si fuera poco, también brinda la posibilidad de jugar a través de una gran variedad aplicaciones gratuitas.

En conclusión, la Gamificación es convertir el proceso educativo en un desafío con estructura de videojuego, con la intención de permitir la interacción del estudiante con el contenido. En cuanto a su aplicación, la Gamificación requiere el uso de los recursos digitales con criticidad, ya que el docente deberá elegir o diseñar los juegos de acuerdo con la necesidad del estudiantado y con propósitos apegados al desarrollo de destrezas curriculares, cognitivas, sociales, así como educativas. A fin de cuidar la seguridad del estudiantado durante el proceso y evitar su exposición en la red. Por lo tanto, se seleccionan las siguientes plataformas como propuesta para la Gamificación: Genially, Rpg Playground, Educaplay, Educandy y Metaverse.

METODOLOGÍA

Para el presente artículo se realizó una investigación de tipo descriptiva con diseño no experimental transversal. Se aplicó encuestas a 33 miembros de la comunidad; estudiantes y padres de familia después de la implementación de la propuesta en la Unidad Educativa Bilingüe Interamericana, educación básica media, específicamente en los tres paralelos de quintos de básica. Teniendo así, una población estudiantil de ciento un participantes.

Con la intención de comprobar la fiabilidad del instrumento aplicado, se procedió a realizar un análisis estadístico de fiabilidad. Para ello, una vez enviadas las respuestas por parte de los estudiantes con el apoyo de los representantes, dichas respuestas se sistematizan en el software de análisis donde se obtuvieron los siguientes resultados de fiabilidad. Coeficiente Alfa de Cronbach igual a 0,768.

La prueba de normalidad dicta que cuando se tiene menos de cincuenta datos, que es el presente caso, se mide con la escala de Shapiro-Wilk y si el resultado es menor que 0.05, entonces el instrumento se clasifica como paramétrico, por lo tanto, se debe hacer un análisis de tipo descriptivo. Es así como, los resultados se presentarán en gráfico de pastel con la intención de evidenciar las respuestas de los estudiantes con sus representantes acerca del uso de la Gamificación con contenido curricular.

Jonnathan Gabriel Riera-Astudillo; Darwin Gabriel García-Herrera; Sandra Elizabeth Mena-Clerque

RESULTADOS

En el presente caso se analiza y presentan los resultados de la encuesta realizada a posteriormente de la implementación de la gamificación. La gamificación se implementó por un periodo de dos semanas, previo a evaluación de bloque y exámenes finales. Es así que los estudiantes aprendieron y repasaron a través de los juegos implementados. Como previamente se menciona, de los ciento un estudiantes, se recibieron por cuestiones de tiempo cincuenta respuestas de los tres paralelos, donde se pregunta acerca del uso y desarrollo de destrezas a través de la gamificación.

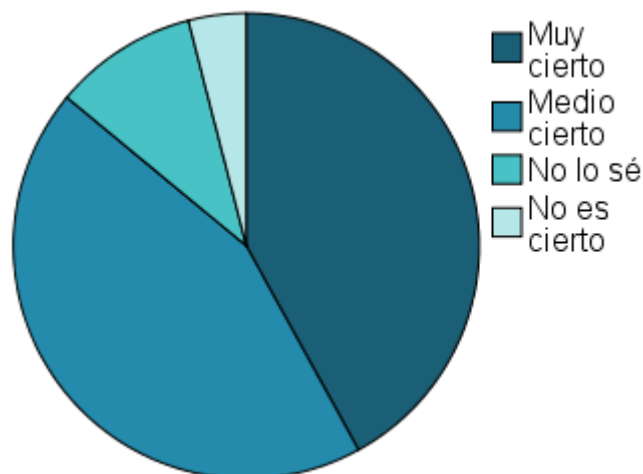


Figura 1. Los videojuegos permiten desarrollar habilidades como la memoria.
Fuente: Encuesta.

Nota: El 44% de las respuestas señalan como medio cierto el desarrollo de la memoria como destreza durante el proceso de Gamificación. Mientras que el 42% lo señalan como Muy cierto.

Jonnathan Gabriel Riera-Astudillo; Darwin Gabriel García-Herrera; Sandra Elizabeth Mena-Clerque

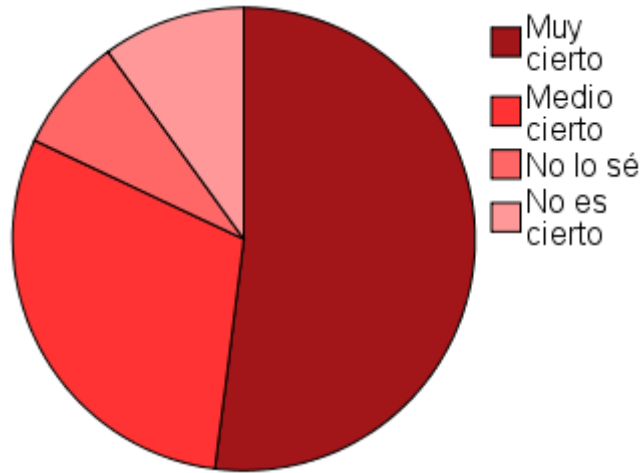


Figura 2. Los videojuegos los puedo jugar por mí mismo.
Fuente: Encuesta.

Nota: El 52% de las respuestas señalan como muy cierto el desarrollo de la autonomía como destreza durante el proceso de Gamificación. Mientras que el 30% lo señalan como medio cierto.

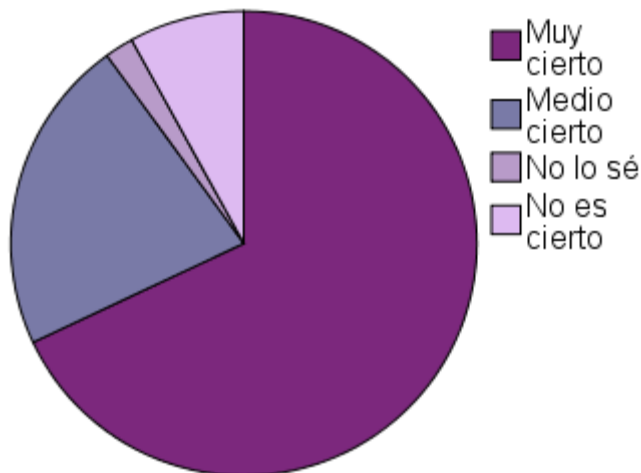


Figura 3. Mientras se juega, se puede aprender
Fuente: Encuesta.

Nota: El 68% de las respuestas señalan como muy cierto el aprendizaje como destreza durante el proceso de Gamificación. Mientras que el 22% lo señalan como medio cierto.

Jonnathan Gabriel Riera-Astudillo; Darwin Gabriel García-Herrera; Sandra Elizabeth Mena-Clerque

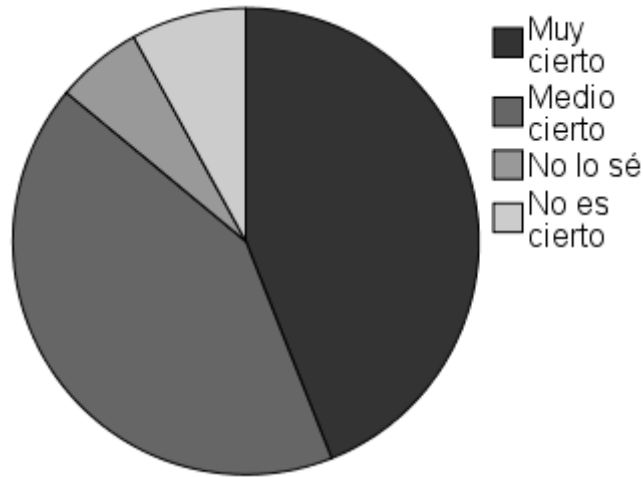


Figura 4. Es mejor practicar la lectura en inglés en videojuegos.

Fuente: Encuesta.

Nota: El 44% de las respuestas señalan como muy cierto la lectura como destreza durante el proceso de Gamificación. Mientras que el 42% lo señalan como medio cierto.

Jonnathan Gabriel Riera-Astudillo; Darwin Gabriel García-Herrera; Sandra Elizabeth Mena-Clerque

PROPUESTA



Figura 5. Propuesta de aplicación de la gamificación.

Fuente: Encuesta.

Nota: Se evidencia el proceso de la Gamificación en encuentro sincrónico, así como en momentos asincrónicos.

Como se puede observar en la figura, se propone el uso de la Gamificación como estrategia para la enseñanza del inglés en los distintos momentos de la educación virtual; sincrónico y asincrónico. Los colores más claros representan actividades previas al encuentro sincrónico, mientras que el color más oscuro se desarrolla durante el encuentro sincrónico, por último, el degradado proponer que estas actividades pueden darse durante el encuentro sincrónico y asincrónico.

Como todo videojuego, es importante inicialmente; después de haber seleccionado las destrezas curriculares y macro destrezas como objetivos, plantear las reglas del juego. Para ello, se proponen dos momentos en la Gamificación. Por un lado, en el encuentro sincrónico, al igual que en la teoría de la zona de desarrollo próximo, el

Jonnathan Gabriel Riera-Astudillo; Darwin Gabriel García-Herrera; Sandra Elizabeth Mena-Clerque

docente demuestra, además de explicar cuál es la dinámica del juego, objetivo, destrezas y contenido necesario para escalar los niveles.

Por otro lado, dentro del juego, para el momento en el que los estudiantes están en casa, el docente refresca los objetivos a través de lecturas incrustadas o diálogos entre personajes. Así mismo, es recomendable que los estudiantes tengan una experiencia de interacción con el juego y plataforma durante el encuentro sincrónico, dado que surgen dudas, posibles errores de programación o simplemente demuestra el conocimiento previo de los estudiantes en relación con el contenido.

Finalmente, la construcción y consolidación, que están en degradados, pueden darse durante, así como fuera del encuentro sincrónico. Mientras los estudiantes juegan, al igual que en un control de lectura, el docente recomienda poner atención y tomar nota de aquellas pistas incluidas en el juego con el contenido curricular; uso de adjetivos, tiempos verbales, pronombres, etc., con la intención de retomar esas ideas como parte de la evaluación formativa en el siguiente encuentro sincrónico. En cuanto a la evaluación sumativa, se puede pedir evidencia con pantallas finales en los juegos donde se pida al estudiante tomar captura de pantalla como prueba de que han pasado el juego, el docente recolecta esas capturas y permite que los estudiantes continúen practicando con los juegos para futuras evaluaciones sumativas; lecciones, pruebas o exámenes.

Entre los juegos utilizados, los estudiantes pudieron destacar a aquellos de su preferencia en la siguiente tabla.

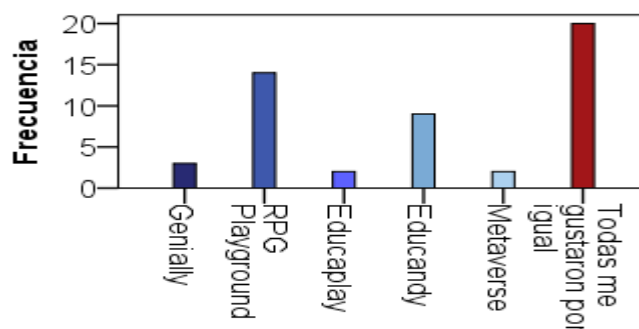


Figura 6. Evaluación de la propuesta: Juegos favoritos de los estudiantes.

Fuente: Encuesta.

Jonnathan Gabriel Riera-Astudillo; Darwin Gabriel García-Herrera; Sandra Elizabeth Mena-Clerque

Nota: Aunque a la mayoría de las respuestas señalan que todos los juegos gustaron por igual, el más gustado es RPG Playground.

Del mismo modo, al final del año lectivo 2020-2021 se realizó una encuesta donde, como propuesta se plantea lo siguiente.

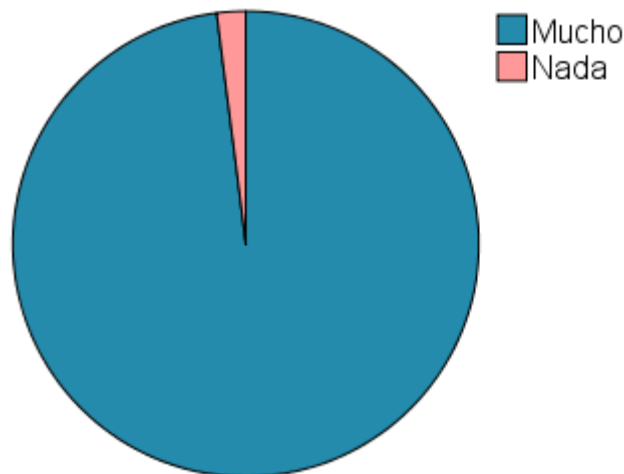


Figura 7. Evaluación de la propuesta: Aceptación por continuar implementado la Gamificación en futuros procesos.

Fuente: Encuesta.

Nota: El 98% de las respuestas tiene mucha aceptación por continuar implementando la Gamificación, mientras que el 2% no para nada está de acuerdo con continuar implementando juegos en clase.

CONCLUSIONES

La gamificación se ha presentado como estrategia metodológica a los estudiantes de quinto año de educación básica media de la Unidad Educativa Bilingüe Interamericana durante el proceso de educación virtual, específicamente durante la unidad ocho. Teniendo como resultado que, para el currículo nacional de educación obligatoria es menester que exista la experiencia, autonomía, evocación a la emociones e interacción entre estudiante-contenido. Tomando en cuenta la problemática que una educación virtual representa para tal fin, la gamificación como estrategia para la enseñanza del inglés influye en el desarrollo de: memoria, autonomía, aprendizaje y

la lectura; volviéndola menos tediosa y necesaria para llegar al objetivo del juego, así como la cumplir objetivos curriculares.

Además, la gamificación permite una mejor inclusión en la educación virtual, ya que al menos se debe contar con un dispositivo; talbet, celular, laptop o computadora para acceder a los juegos creados por el docente. A diferencia de la educación basada en entornos virtuales, donde lo óptimo será el uso de computador para recargar los recursos. Cabe mencionar, con la evaluación de la propuesta, los recursos con mayor peso para futuras investigaciones son: rpg playground, educandy y genially, ya que fueron las que más llamaron la atención de los estudiantes. También es importante mencionar que rpg playground es la que más fomenta la lectura a través de los diálogos escritos de los personajes.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A la Corporación Eléctrica del Ecuador y la Jefatura de Posgrados de la Universidad Católica de Cuenca por permitir el desarrollo y fomento de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Bachelor, J. (2019). El aula presencial, semipresencial, virtual e invertida Un estudio comparativo de métodos didácticos en la enseñanza de L2 [The face-to-face, blended, virtual and flipped classroom A comparative study of didactic methods in the teaching of L2]. *Revista Educación*, 43(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.34014>
- Banco Mundial. (2020). Covid-19: Impacto en la educación y respuestas de política pública [Covid-19: Impact on Education and Public Policy Responses]. <https://n9.cl/p5zy>

- Barrantes-Alpizar, B., Corrales Torres, E., Gonzales Rodríguez, V., Pereira Perez, Z., & Rodrpiguez Fallas, E. (2007). Estrategias metodológicas utilizadas por docentes que atienden niñas y niños preescolares de 2 a 4 años de edad [Methodological strategies used by teachers who serve preschool girls and boys from 2 to 4 years of age]. *Revista Electrónica Educare*, *XI*, 119–139. <https://n9.cl/4iz8gz>
- CEPAL-UNESCO (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19 [Education in times of the COVID-19 pandemic]. <https://n9.cl/b613e>
- Diez Rioja, J. C., Bañeres Besora, D., & Serra Vizern, M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales [Gamification experience in Secondary in Learning Digital Systems]. *Education in the Knowledge Society*, *18*(2), 85–105. <https://n9.cl/d8jvp>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. <https://n9.cl/ly3fj>
- Guevara, C. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes [Gamification strategies applied to the development of teaching digital skills]. <https://n9.cl/2qdob>
- Jabeen, S. S., & Thomas, A. J. (2015). Effectiveness of Online Language Learning. Proceeding of the World Congresss on Engineering and Computer Science. <https://n9.cl/jg8jl>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot [Technologies and new trends in education: learning by playing. Kahoot's case]. *Opción*, *33*(83), 252–277. <https://n9.cl/nctne>
- Martínez-Uribe, C. (2008). La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual [Distance education: its characteristics and needs in current education]. *Educación*, *17*(33).
- MINEDUC. (2020). Currículo Priorizado [Prioritized Curriculum]. <https://n9.cl/cndot>
- Ministerio de Educación del Ecuador MINEDUC. (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria [Curriculum of compulsory education levels]. <https://n9.cl/ntwr>

- Ricoy, M.C., & Álvarez Perez, S. (2016). La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas [Teaching English in basic education for young people and adults]. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21, 385–409. <https://n9.cl/dpbq>
- Subdirección de currículum y evaluación. (2017). Manual de estrategias didácticas: orientaciones para su selección [Teaching strategies manual: guidelines for their selection]. <https://n9.cl/ufls>
- Tejedor, S., Cervi, L., Tusa, F., & Parola, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador [Education in times of pandemic: reflections of students and teachers on virtual university education in Spain, Italy and Ecuador]. *Revista Latina De Comunicación Social*, (78), 19-40. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1466>
- Valenzuela, M. J., Romero, K., Vidal-silva, C., & Philominraj, A. (2016). Factores que influyen en el aprendizaje del idioma inglés de nivel inicial en una universidad chilena [Factors influencing entry-level English language learning in a Chilean university]. *Formación Universitaria*, 9(6), 63–71. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062016000600006>