



La gamificación y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en pregrado

Gamification and its application in the teaching-learning process of the English language in undergraduate

Gamificação e sua aplicação no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa na graduação

Jander M. Murillo-Zambrano ^I
jmurillo9908@utm.edu.ec
<https://orcid.org/000-0002-2700-2183>

Mónica Elva Vaca-Cárdenas ^{II}
monica.vaca@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6436-3538>

Correspondencia: jmurillo9908@utm.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 23 de septiembre de 2022 * **Aceptado:** 18 de octubre de 2022 * **Publicado:** 24 de noviembre de 2022

- I. Universidad Técnica Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- II. Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

Resumen

La enseñanza de inglés en la actualidad se enfrenta a muchos problemas entre los principales se encuentran la desmotivación y bajo rendimiento académico. Por lo que se requiere la aplicación de nuevas estrategias para la enseñanza y aprendizaje del inglés, adaptadas a las transformaciones de la sociedad y sus demandas. Uno de los métodos innovadores es la gamificación. La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados y la participación del estudiante. Por lo tanto, la presente investigación tuvo como propósito examinar la aplicación de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de pregrado de la UTM. Este estudio fue de tipo exploratorio, descriptivo con un enfoque mixto. Se aplicó una encuesta a 71 estudiantes y una entrevista a 2 docentes que imparten la asignatura de inglés. Los principales resultados demostraron que estudiantes y docentes participantes en esta investigación les gustaría utilizar la técnica de la gamificación más a menudo en clase de pregrado. Entre los principales juegos recomendados por los estudiantes fueron: bingo, tingo tango, memory games, y preguntados. Finalmente, se concluye que la técnica de gamificación es de suma importancia, pues promueve altamente la participación, motivación y enganche de los estudiantes para aprender el idioma inglés.

Palabras clave: Gamificación; Enseñanza-Aprendizaje; Idioma Inglés; Pregrado.

Abstract

The teaching of English currently faces many problems, the main ones being demotivation and low academic performance. Therefore, the application of new strategies for teaching and learning English is required, adapted to the transformations of society and its demands. One of the innovative methods is gamification. Gamification is a learning technique that transfers the mechanics of games to the educational-professional field in order to achieve better results and student participation. Therefore, the purpose of this research was to examine the application of gamification in the teaching-learning of the English language in undergraduate students of the UTM. This study was exploratory, descriptive with a mixed approach. A survey was applied to 71 students and an interview to 2 teachers who teach the subject of English. The main results showed that students and teachers participating in this research would like to use the gamification

technique more often in undergraduate classes. Among the main games recommended by the students were: bingo, tingo tango, memory games, and quizzes. Finally, it is concluded that the gamification technique is of the utmost importance, since it highly promotes the participation, motivation and engagement of students to learn the English language.

Keywords: Gamification; Teaching-Learning; English language; undergraduate.

Resumo

O ensino de inglês atualmente enfrenta muitos problemas, sendo os principais a desmotivação e o baixo rendimento acadêmico. Portanto, é necessária a aplicação de novas estratégias de ensino e aprendizagem de inglês, adaptadas às transformações da sociedade e suas demandas. Um dos métodos inovadores é a gamificação. A gamificação é uma técnica de aprendizagem que transfere a mecânica dos jogos para o campo educacional-profissional, a fim de obter melhores resultados e participação dos alunos. Portanto, o objetivo desta pesquisa foi examinar a aplicação da gamificação no ensino-aprendizagem da língua inglesa em alunos de graduação da UTM. Este estudo foi exploratório, descritivo com abordagem mista. Foi aplicado um inquérito a 71 alunos e uma entrevista a 2 professores que lecionam a disciplina de inglês. Os principais resultados mostraram que alunos e professores participantes desta pesquisa gostariam de utilizar a técnica de gamificação com mais frequência nas aulas de graduação. Entre os principais jogos recomendados pelos alunos estavam: bingo, tingo tango, jogos da memória e quizzes. Por fim, conclui-se que a técnica de gamificação é de extrema importância, pois promove muito a participação, motivação e engajamento dos alunos para o aprendizado da língua inglesa.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino-Aprendizagem; Idioma inglês; estudante universitário.

Introducción

La educación es uno de los pilares más importantes de nuestra sociedad; sin ella nuestra sociedad seguramente no tendría futuro. La educación contemporánea en el mundo está en constante cambio para mejorar el proceso de enseñanza -aprendizaje, en este caso, el aprendizaje de lenguas como el inglés. En este sentido Ruiz & Bermejo (2021) señalan que el profesorado debe pasar de ser un mero transmisor de conocimientos a transformarse en una fuente de innovación e investigación dentro del aula.

Hoy en día, aprender una lengua extranjera como el inglés no es sólo una materia sino una habilidad a nivel pedagógico y a nivel profesional. Ha pasado de ser un privilegio a ser una necesidad en los diferentes sectores productivos, que ha permitido a las personas desenvolverse efectivamente en el mundo globalizado (Biava y Segura, 2010). Constantemente se realizan investigaciones en pro de la educación para hacer de la escuela centros de aprendizajes reales, donde los alumnos se sientan cómodos y seguros en el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, la enseñanza de lenguas en la actualidad se enfrenta a muchos problemas entre los principales se encuentran la desmotivación y bajo rendimiento académico. Larrañaga (2012) indica que nuestro mundo cambia a cada momento, sin embargo, la educación no ha evolucionado mucho. Asimismo, González (2017) menciona que la utilización del libro de texto como único material suele ser desmotivador para los alumnos, debido a que no estarán interactuando de una manera dinámica y sola serán examinados por los contenidos de ese libro.

Los cambios relevantes que presenta la educación en la actualidad, han hecho que se apliquen nuevas estrategias para la enseñanza y aprendizaje adaptadas a las transformaciones de la sociedad y sus demandas. Es fundamental, es el uso correcto de la tecnología, ya que involucra nuevos métodos, estrategias y roles en docentes y los alumnos (Gutiérrez, Herrera, y Pérez, 2017). Así mismo, en los últimos años el proceso de aprendizaje del idioma inglés ha venido experimentado muchos cambios de una manera acelerada, donde el docente ya no es el principal actor con sus clases impartidas. Por la introducción del constructivismo como metodología de enseñanza y aprendizaje, se ha involucrado a la enseñanza el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Ochoa-Egoavil, 2019).

Uno de los métodos innovadores es la gamificación, Ivanovna (2013), afirma que la gamificación nace de la incorporación de las mecánicas de juegos con los medios de comunicación, apuntando que sus rasgos son la participación libre y la motivación al sujeto de manera intrínseca. De la misma manera Beníte & Gissella (2021) señalan que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados y la participación del estudiante. Por otra parte, Diaz (2015), afirma que la gamificación es la unión del concepto redificación y aprendizaje. Ésta trata de potenciar el proceso de aprendizaje centrándose en el empleo del juego, por ejemplo, videojuegos. Su aplicación tiene el fin de potenciar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje

efectivamente, para facilitar la cohesión, integración, y la motivación por el contenido, potenciando la creatividad de los individuos.

La necesidad de investigar este tema nace de la idea de que los docentes necesitan aumentar su manejo de técnica y estrategias. En este sentido Ruiz & Bermejo (2021) señalan que el profesorado debe pasar de ser un mero transmisor de conocimientos a transformarse en una fuente de innovación e investigación dentro del aula. Asimismo, Echevarría (2002, como se citó en Ruiz & Bermejo, 2021) afirma que los docentes tienen que dominar la materia que enseña, la forma de aplicar ese conocimiento a la práctica y a su vez investigar, innovar y modificar su forma de transmitir los conocimientos, a través de la utilización de nuevas metodologías.

Los métodos clásicos de enseñanza están quedando atrás. Las aulas requieren innovación y metodologías nuevas para los estudiantes que están cada vez más interconectados y vinculados con la tecnología. El educando ahora busca una educación activa y cooperativa, cosas que la gamificación suministra. El enfoque de retos y recompensa estimula la participación haciendo que los alumnos se esfuercen por ganar ciertas recompensas debido a que hay una motivación extra de fondo.

Aunque la literatura contiene muchos estudios sobre la gamificación, existe falta de investigación relacionada a la enseñanza del idioma inglés con estudiantes de Pregrado.

En base a la problemática planteada, el objetivo de esta investigación es analizar la aplicación de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de pregrado de la UTM.

Revisión Literaria

El Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Idioma Ingles

Importancia del inglés

Hoy en día el inglés se ha convertido en el idioma de las comunicaciones internacional, comercio y finanzas. El inglés se ha vuelto un idioma común en muchas partes del mundo y es el idioma oficial de muchas organizaciones internacionales como la Unión Europea, las Naciones Unidas y la UNESCO. Este idioma se ha difundido en todos los continentes Esto se debe a la importancia del Imperio Británico y los Estados Unidos como grandes potencias (Sprachcaffe, 2017). Por otra

parte, recientes investigaciones científicas, demuestran que aprender inglés o cualquier idioma diferente al nativo, puede crear ciertos estímulos en el cerebro que permiten mejorar las diferentes habilidades en otras áreas como la creatividad, resolución de problemas, el razonamiento y habilidades mentales (Sprachcaffé, 2017).

Según un informe de la Fundación Luminis sobre el aprendizaje del inglés en América Latina, los autores afirman lo siguiente: "Los resultados de las pruebas muestran un bajo nivel de dominio del inglés. El sistema educativo simplemente no produce estudiantes con el dominio necesario primero inglés" (Cronquist y Fiesbain, 2017). A pesar de estos hallazgos, los países latinoamericanos no han perdido interés en el aprendizaje de idiomas, junto con la búsqueda de nuevas políticas y programas para mejorar su dominio del inglés.

Métodos para la enseñanza del idioma inglés

Existen muchísimos métodos para la enseñanza del idioma inglés. Sin embargo, en esta revisión literaria, se menciona algunos:

Método directo:

(Hernández, 2000, pág. 143) señala que el método directo trata de incorporar una conexión directa entre la palabra del idioma extranjero y la realidad a la que esta se asocia; en otras palabras, determina las formas del habla con las acciones, objetos, gestos y situaciones, sin utilizar de la lengua materna. Aquí el profesor repite una palabra mostrando el objeto y lo hace tantas veces, hasta que los alumnos lo puedan imitar.

Método de traducción- gramática:

De acuerdo a Scrivener (2011) este método es caracterizado por ser un método tradicional, y por el abundante uso del idioma nativo de los estudiantes; demasiada lectura de textos y su traducción; ejercicios y evaluación de la comprensión lectora, escritura de ensayos, dejando a un lado las destrezas de comunicación oral y auditiva.

Método audio lingual:

Para Lozada, Rodríguez, Daza, & Salazar, (2018). En la enseñanza de idiomas el método Audio-Lingual responde a esta teoría conductista. Esta también es conocida como Aural-Oral y surge en los años 50 del siglo pasado. Este método es basado en la repetición y la imitación constante por parte del estudiando, haciendo uso de ejercicios controlados por el profesor.

Método comunicativo:

Desde el punto de vista de Alonso & Alonso (2014) el enfoque comunicativo es aquel en el que se ayuda al estudiante a que use el idioma en diferentes situaciones próximas a la realidad, en donde el objetivo principal es que los alumnos sean capaces de dialogar usando una estructura gramatical correcta adquiriendo así una excelente pronunciación, para que finalmente el estudiante demuestre su competencia comunicativa.

Métodos y técnicas actuales

En todo el mundo, el creciente uso de las TIC crece a una velocidad vertiginosa, por lo que (Rozo Cabra, 2016), afirma que la sociedad debe estar preparada para vivir escenarios extremos, nuevos lanzamientos y contactos con ciudadanos de todo el planeta; Así como el acceso a la información que circula desde todo el mundo en diferentes idiomas. Es por ello que el aprendizaje de una lengua extranjera es necesario para el desarrollo y acceso a nuevas formas de conocimiento a través de la tecnología.

Existen una variedad de métodos y técnicas actuales para la enseñanza del idioma inglés, tales como: Inteligencias Múltiples, Task based learning, Flipped Learning, Blended Learning. Así mismo existe un sin número de técnicas. En esta investigación nos referimos a la Gamificación como metodología para la enseñanza del idioma inglés.

Gamificación

Definición

La gamificación es una metodología de enseñanza donde se lleva a cabo la transmisión de conocimiento por medio de juegos, influyendo en los comportamientos de las personas involucradas. De esta manera, (Ramírez, 2014) afirma que gamificar es aplicar estrategias de juegos en contextos ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos. De igual forma, (Marín & Hierro, 2013) mencionan que la gamificación es una técnica, un método y una estrategia que permite engancharse con los usuarios, incentivando un cambio de comportamiento o transmisión de mensaje o contenido.

Para Kapp (2012), el método de la gamificación es usar estéticas mecánicas y características de los juegos para envolver y motivar a los estudiantes a aprender y resolver problemas. Wood & Reiners (2015) señalan que la gamificación no se trata de convertir actividades rutinarias en un

juego; sino para rediseñar procesos de trabajo con mecanismos de juego para una diversión y experiencia disfrutable. En este sentido gamificar no significa implementar el juego en el aula sin un sentido, gamificación significa usar el juego con fin de lograr un objetivo en el aprendizaje mejorando la motivación o el disfrute del proceso de enseñanza en los estudiantes.

González (2017) señala que los puntos fuertes que pueden ser destacados en la gamificación, están todos los relacionados a la motivación extra que produce a los estudiantes y a su mejora en el rendimiento académico. Asimismo, señala que metodología puede tener también algunos puntos débiles, los cuales es importante tener en cuenta a la hora de ponerlo en práctica. La gamificación tampoco podría utilizarse como técnica exclusiva para el aprendizaje, ya que los alumnos, al acostumbrarse, podrían perder la motivación y el interés poco a poco. Es necesario combinarla con otras metodologías distintas que ayuden a completar el aprendizaje y el desarrollo de otras habilidades. Ramírez et al (2003) proponen que cuando las técnicas de diseño de gamificación se utilizan correctamente pueden resultar enormemente atractivas para sus jugadores. En este contexto, existe un creciente interés de la comunidad científica en la aplicación de la gamificación a muchas áreas de conocimiento, por lo que muchas de las experiencias existentes pueden tratar de ser exportadas al dominio de la docencia (Cortizo, 2011. Pág. 6).

Elementos de la gamificación

Al igual que cualquier otro juego, gamificar requiere de unos elementos básicos que no pueden obviarse (Chaves-Yuste, 2019):

- Instaurar las bases básicas del juego de una manera acorde.
- Establecer los componentes o mecanismos se van a utilizar durante las actividades.
- Precisar la estética para exista coherencia con el contenido, las características de los alumnos y que estas sean visuales y motivadoras.
- Señalar el propósito final de estas tareas o juegos.
- Dar las instrucciones de, manera clara y concisa, además respetar el nivel del alumno al momento de definir las.
- Formación de equipos sin discriminación de género e impulsando la inclusión en las aulas de clase.

- Determinar los premios que van a ir consiguiendo los alumnos para motivarlos a aprender.

Ventajas

La gamificación presenta múltiples beneficios para la educación. González (2017) destaca que los resultados de la gamificación son muy positivos ya que consigue una participación e interés extraordinarios de los educandos. Además, en el ámbito académico los resultados son muy buenos, logrando todos los estudiantes alcanzar los contenidos necesarios. Finalmente señala que, la motivación cambia si se compara entre las clases tradicionales y las clases gamificadas. La gamificación puede hacer de la educación una actividad inmersiva, que provoque en los alumnos una sensación de dedicación absoluta Perrotta (2013, como se citó en Hervada, 2020).

La gamificación asocia elementos del juego para validarlos en el contexto educativo. En este sentido que se trata de utilizar juegos en sí mismos, por otro lado, tomar algunos de sus mecanismos para enriquecer la experiencia de aprendizaje (Kim, 2015). Desde otra perspectiva, en la conforme refiere Lee y Hammer (2011) no se pretende enseñar con juegos o a través de juegos, sino usar elementos de juegos como forma de promover el aprendizaje activo.

Desventajas

De la misma manera que la gamificación aporta de una manera significativa, también tiene su contra, (Llorens, et al., 2016) menciona que el uso de los videos juegos provoca en los estudiantes una cierta adicción y desconcentración para adquirir los conocimientos necesarios, al momento de aprender solo se guían por las reglas y no hace uso de su propia razón, es por eso que la gamificación no es del todo un método innovador para el proceso de aprendizaje. Por otra parte (Fernandez, 2015) menciona que otra de las debilidades que se puede presentar en la utilización de la gamificación como estrategia para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, es el factor económico, ya que no todos los juegos son gratis, o pueden ser por un corto tiempo en lo cual el estudiante se sentirá estresado y desmotivado al momento de aprender

Gamificación como estrategia para la enseñanza – aprendizaje de inglés

La gamificación intenta aplicar mecánicas de juego en contextos no lúdicos, como en este caso la educación. Lo que se busca es el componente "adictivo" del juego para atraer al usuario y lograr que realice determinadas acciones de forma satisfactoria. (González, 2014). Es por esto que el uso de los juegos es una estrategia basada en aplicar características y técnicas del juego en el aula, promoviendo así un aprendizaje significativo. Por otro lado, Garaigordobil (2004), dice que los efectos de hacer juegos cooperativos en el aula son muy positivos para los alumnos, ya que fomentan la cohesión grupal, ayuda a reducir los conflictos, aumenta las habilidades sociales, la capacidad de resolver problemas y el desarrollo moral.

Acorde a Prince (2013) La gamificación son tecnologías que incorporan elementos del juego en contextos que no son de juego. Es utilizada para envolver a clientes, estudiantes y usuarios en la resolución de tareas cotidianas con recompensas y otros motivadores. En este sentido la gamificación significa implementar diferentes tipos de herramientas tecnológicas que usen elementos del juego con fines educativos, con el objetivo de motivar a los estudiantes en la resolución de tareas. asimismo, Acorde a Hamari (2007) La gamificación hace referencia a términos generales a los desarrollos tecnológicos, económicos, culturales y sociales donde la educación se torna más lúdica y, por ende, puede permitirse la acumulación de destrezas, beneficios motivacionales, creatividad, alegría, compromiso y crecimiento y felicidad positivos en general.

Acorde a Pérez y Gértrudix (2003) encontraron que la gamificación en el ámbito de la educación formal en España ha tenido un impacto positivo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que la aplicación de nuevas metodologías que conecten con la forma de aprender y procesar la información del estudiante del siglo XXI, surge un efecto positivo en el aprendizaje y en el desarrollo integral del individuo. Asimismo, señala que la gamificación es una estrategia innovadora aplicable a los diferentes niveles de la educación formal ya que reduce considerablemente la de tasas de abandono escolar.

Cabrera (2019) encontró que las estrategias metodológicas centradas en la gamificación pueden convertirse en una herramienta metodológica significativa dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de lenguas, debido a que ofrece la oportunidad de indagar aspectos asociados a la motivación, la creatividad, y el aprendizaje significativo, elementos determinantes en la enseñanza y aprendizaje de idiomas. Asimismo, señala que la gamificación es una herramienta

que promueve la inclusión y un rol activo de los estudiantes. Por otro lado, la gamificación en la enseñanza del inglés, una nueva misión del maestro, que ha dado paso a la nueva innovación de la enseñanza cuyo pilar fundamental es el crear y mejorar, encontrando nuevos espacios donde pueda darse la enseñanza y aprendizaje del inglés por medio del docente y a partir de los cuales se origina esta iniciativa (Morales, Suárez, Vargas 2020).

(Gentry-jones, 2021) dice que la incorporación de la gamificación en el ambiente educativo, es un pro ya que mantiene un carácter lúdico de fácil interiorización de los conocimientos en los estudiantes de una manera divertida, es por eso que se quieren desarrollar nuevas destrezas del idioma con la utilización de herramientas de la gamificación y videos juegos. De acuerdo con Guerra (2021) actualmente el aprendizaje del idioma inglés está dentro del currículo educacional desde niveles de educación básica; sin embargo, por más de que se han hecho esfuerzo por esta incorporación los resultados no han sido reflejados satisfactoriamente, por ello gracias a la utilización de tecnología, la gamificación y los video juegos dentro de este proceso adquisición de conocimientos tendrá un mejor lugar en los centros educativos.

Según Iglesias (2020) se pretende obtener la correcta aplicación de la gamificación donde tanto docentes como alumnos sean partícipes del proceso de enseñanza-aprendizaje y a la vez sea eficiente, beneficiosa y productiva para ambas partes. Asimismo, Ramírez, D. et al (2003) e Iglesias (2020) coinciden en que el uso ingenioso de la gamificación podría brindar a los educandos un mayor dominio de su aprendizaje e incluso permitir una reflexión crítica sobre cómo su acción se relaciona con las estructuras y objetivos institucionales. De tal forma que los alumnos sean menos dependientes de la ayuda del profesor y puedan ser más autónomos.

Metodología

Tipo de la investigación

El enfoque de la investigación es de carácter mixto porque se utiliza técnicas cuantitativas y cualitativas para la recolección de datos. Esta investigación es de tipo exploratorio porque se centrará en explorar la aplicación de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de pregrado. También es de tipo descriptivo, porque describe de forma precisa del evento de estudio, exponiendo el evento estudiado y sus características.

Técnica e instrumento de recolección de información

Se utilizó la técnica de la entrevista, dirigida a dos docentes de la Carrera de pedagogía de los idiomas nacionales y extranjeros de la Universidad Técnica de Manabí. El instrumento de recolección de datos de la entrevista fue un cuestionario de preguntas abiertas semiestructuradas. Como nos menciona Folgueiras Bertomeu, P. (2016), "La entrevista es una técnica de recogida de información que además de ser una de las estrategias utilizadas en procesos de investigación, tiene ya un valor en sí misma".

Además se utilizó una encuesta, dirigida a los estudiantes de Pregrado de la misma Carrera a través de un cuestionario en Google forms. La encuesta es una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos. En una encuesta se realizan una serie de preguntas sobre uno o varios temas a una muestra de personas seleccionadas siguiendo una serie de reglas científicas que hacen que esa muestra sea, en su conjunto, representativa de la población general de la que procede (Reyes, M. P,2015).

Población

Este trabajo será aplicado a una muestra aleatoria simple de 71 estudiantes de pregrado. Acorde a Montesinos Guillot, A. (2020), el muestreo aleatorio trata de elegir al azar unas cuantas unidades de la población total y estas unidades selectivas constituirían la muestra denomina muestra aleatoria simple.

Resultados

Resultados de la encuesta realizada a los Estudiantes

Pregunta # 1 ¿Conoce usted qué es la técnica de la gamificación?

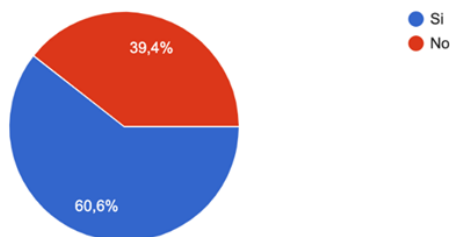


Figura 1

Análisis e Interpretación

El 60,6% de los estudiantes indican que, si conocen la técnica de la gamificación, y el 39,4% que no conocen. En base a estos resultados, se concluye que seis de cada diez estudiantes tienen un conocimiento general de lo que es la técnica de la gamificación.

Pregunta # 2 ¿Implementa su docente la gamificación (Juego) en las clases de inglés?

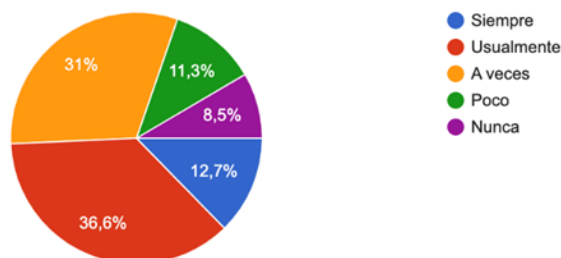


Figura 2

Análisis e Interpretación

El 12,7% de los estudiantes indican que el docente siempre implementa la gamificación en sus clases, el 36,6% que usualmente, el 31% que a veces, el 11,3% que poco y el 8,5% que nunca. En base a estos resultados, se concluye que cuatro de cada diez estudiantes manifestaron que el docente usualmente implementa la gamificación en sus clases.

Pregunta # 3 ¿La actividad con juego hace la clase distinta a las demás?

Análisis e Interpretación

El 49,3% de los estudiantes indican que las actividades con juegos las hacen distintas a las demás, el 33,8% que usualmente, el 15,5% que a veces, el 0% que poco y el 1,4% que nunca. En base a estos resultados, se concluye que cinco de cada diez estudiantes manifestaron que siempre las actividades con juegos las hacen distintas a las demás.

Pregunta # 4 ¿El uso de gamificación (juego) es útil para aprender inglés?

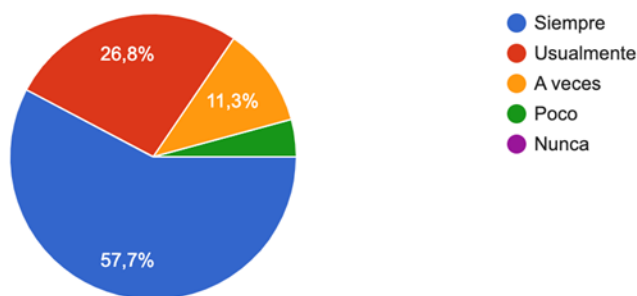


Figura 3

Análisis e Interpretación

El 57,7% de los estudiantes indican que siempre el uso de la gamificación es útil para aprender inglés, el 26,8% que usualmente, el 11,3% que a veces, el 4,2% que poco y el 0% que nunca. En base a estos resultados, se concluye que seis de cada diez estudiantes manifestaron que siempre el uso de la gamificación es útil para aprender inglés.

Pregunta # 5 ¿El uso de esta técnica capta el interés de los estudiantes?

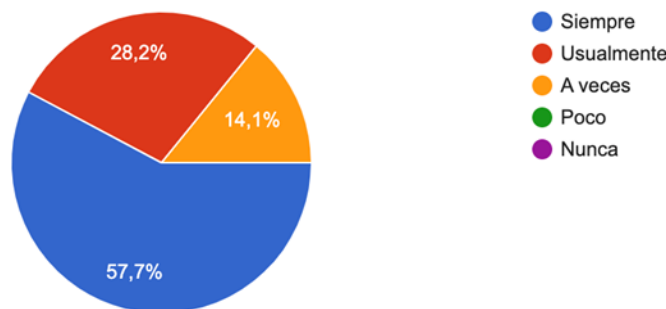


Figura 4

Análisis e Interpretación

El 57,7% de los estudiantes indican que siempre el uso de esta técnica capta el interés de los estudiantes, el 28,2% que usualmente, el 14,1% que a veces, el 0% que poco y el 0% que nunca. En base a estos resultados, se concluye que seis de cada diez estudiantes manifestaron que siempre el uso de esta técnica capta el interés de los estudiantes.

Pregunta # 6 ¿Qué tipo de materiales utiliza su docente para ejecutar la gamificación (juego)?

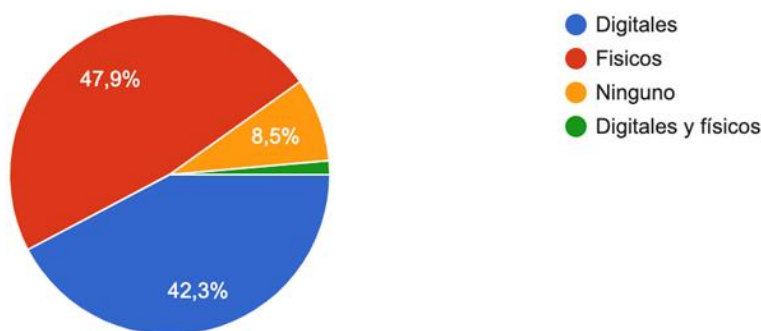


Figura 6

Análisis e Interpretación

El 42,3% de los estudiantes indican que el docente utiliza materiales digitales para ejecutar la gamificación, el 47,9% que físicos, el 8,5% que ninguno, y el 1,3% digitales y físicos. En base a estos resultados, se concluye que cinco de cada diez estudiantes manifestaron que el docente utiliza materiales físicos para ejecutar la gamificación.

Pregunta # 7 ¿Qué tipo de juegos no digitales, les gustaría que su docente utilice en clase?

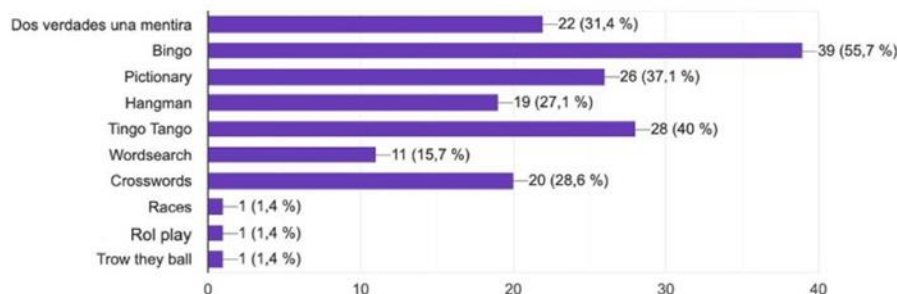


Figura 7

Análisis e Interpretación

El 31,4% de los estudiantes indican que les gustaría que su docente utilice en clase dos verdades una mentira, el 55,7% que Bingo, el 37,1% que Pictionary, y el 27,1% que Hangman, el 40,1% que Tingo Tango, el 15,7% que Wordsearch, el 28,6% que Crosswords, el 1,4% que Races-Rol play -Throw the ball. En base a estos resultados, se concluye que seis de cada diez estudiantes manifestaron que les gustaría que su docente utilice en clase el Bingo.

Pregunta # 8 ¿Qué tipo de juegos digitales les gustaría que su docente utilice en clase?

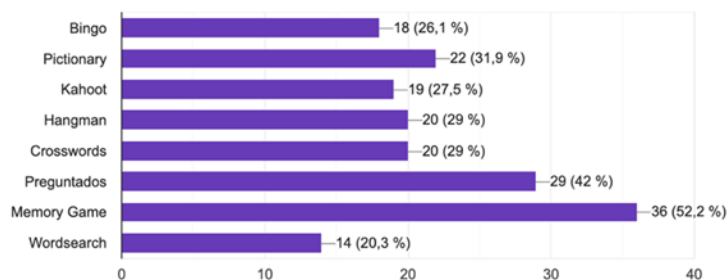


Figura 8

Análisis e Interpretación

El 26,1% de los estudiantes indican que les gustaría que su docente utilice en clase de forma digital el Bingo, el 31,9% que el Pictionary, el 27,5% que Kahoot, y el 29% que Hangman, el 29% que Crosswords, el 42% que Preguntados, el 52,2% que Memory game, y el 20,3% que Wordsearch. En base a estos resultados, se concluye que cinco de cada diez estudiantes manifestaron que les gustaría que su docente utilice en clase de forma digital Memory Game.

Resultados de la entrevista a los docentes

Se realizó una entrevista a dos docentes de la carrera de pedagogía de los idiomas nacionales y extranjeros, quienes imparten la asignatura de inglés, con el fin de conocer el vínculo de la teoría y la labor desempeñada como docentes. A continuación, se presentan los resultados obtenidos.

Conocimiento sobre Gamificación

Ambos docentes expresaron diferentes conceptos de lo que es para ellos la técnica de la gamificación.

El docente 1 manifestó que la gamificación “Es una estrategia que implica la utilización de juegos y dinámicas en el aula de clases, de manera que los alumnos alcancen sus resultados a través de juegos divertidos”.

Por su lado, el docente 2 declaró que la gamificación es una “Técnica que me permite alcanzar mis objetivos de enseñanza, de una manera más relajada y más divertida en dónde en ocasiones el

estudiante no se da cuenta que está aprendiendo solamente se preocupa en salir bien en el jueguito o en la actividad lúdica que se esté realizando”.

Aplicación de la Gamificación

En cuanto a cómo implementan esta técnica en sus clases, ambos docentes coincidieron en que tienen varias maneras de desarrollar las actividades con una planificación adecuada para poderla llevar a cabo.

El docente 1 afirmó que “Las actividades se realizan a través de una planificación adecuada, que permita contar con los materiales y equipos necesarios para desarrollar los juegos”.

Utilidad de la gamificación

Tipo de Actividades

Los docentes utilizan actividades variadas como la implementación de adivinanzas, sopas de letras, llenar espacios correctamente, flascards, actividades para enseñar gramática, y otras actividades simultaneas que van de lo más simple a lo más complejo.

“La implementación de la gamificación la realizo, mediante una actividad con una pelotita antiestrés, la cual lanzo a cualquier estudiante y el que deja caer es que responde la pregunta, aquí el estudiante siempre estará atento y pendiente de la pelotita y se emocionan mucho, otra actividad se hace con marcadores con el “Tingo Tingo Tango” cuando yo detengo el sonido las personas que tienen el marcador tienen que salir escribir las oraciones, un marcador por cada columna entonces sale un estudiante por cada columna y tienen que escribir la respuesta en la pizarra y se lo hace como como competencias para que se motiven” (Entrevistado 2).

Materiales

Los docentes coincidieron que utilizan diferentes materiales para implementar la gamificación en sus clases y para que sus clases sean interactivas.

“Los materiales dependen del juego o dinámica que se vaya a utilizar. Algunos requieren materiales muy simples como hojas y lápiz, otros requieren imágenes, revistas, formatos especiales, entre otros” (Entrevistado 1).

“Me gusta utilizar materiales como marcadores, sonido puede ser música, utilizo con frecuencia la pelotita antiestrés, a veces también hacemos un bingo entonces se hacen en papeles y se hace un jueguito de bingo” (Entrevistado 2).

Beneficios de la Gamificación

Ambos docentes coinciden en que la gamificación ayuda en el aprendizaje de los alumnos, por cuanto esta técnica les permite aprender sin ningún tipo de estrés y exigencia.

“Porque posibilita que los alumnos aprendan sin casi darse cuenta. Se fomenta la participación activa de todos los alumnos. El aprendizaje mediante estrategias activas es siempre efectivo” (Entrevistado 1).

“Ayuda en el aprendizaje de los estudiantes, porque les da una dosis de adrenalina en ganar y se enfocan en eso o al menos no quieren perder y pasar la vergüenza, pero hace concentrarse más en alcanzar el punto y llegar al objetivo no por el aprendizaje en sí, sino por el juego y ocasiones la clase termina siendo súper competitivas y cansada también, porque tanto los estudiantes hacen mucho trabajo como el profesor que tiene que ser justo y valorar el esfuerzo de los chicos” (Entrevistado 2).

Enganche

Los docentes coinciden en que esta técnica capta inmediatamente la atención de los estudiantes, motivándolos por conseguir sus objetivos.

“Con los juegos se capta la atención de los alumnos, pues ellos se divierten mientras aprenden, además, las competencias los motivan a participar” (Entrevistado 1).

“Si, considero que esta técnica capta la atención de los estudiantes porque como te digo a veces ni siquiera eso por ellos sino también por el equipo, por la presión porque por tu culpa vamos a perder o gracias a ti vamos a ganar, entonces ellos están enfocados en tratar de hacer lo mejor, el equipo se ayuda cuando ya los chicos se dan cuenta que tal compañero está débil de conocimiento los más pilas le ayudan para que salga bien” (Entrevistado 2).

Frecuencia de aplicación de la gamificación

Los docentes coinciden que esta técnica la aplican frecuentemente en sus clases para que el conocimiento fluya.

“La implementación de las actividades gamificadas trato de hacerlas en todas las clases, para que las clases seas interactivas y significativas” (Entrevistado 1).

“No podría decirte cada que tiempo, las suelo hacer con frecuencias porque, como mencione anteriormente al momento de enseñar la gramática suele ser un poco agotador para los chicos, y de esa manera ellos como que se despiertan y se involucran más en la clase” (Entrevistado 2).

Aportación de la gamificación

Finalmente, los docentes afirman que los estudiantes al momento de trabajar gamificadamente se ayudan y se involucran en las actividades.

“Es muy significativo el cambio, ya que todos se motivan y quieren participar, se ayudan y motivan al que menos sabe para que todos interactúen” (Entrevistado 1).

“Al momento de trabajar con juegos el estudiante debe involucrarse y ayudarse en equipo ya que el éxito de uno es el éxito de todos, si en el equipo uno sabe la respuesta todos deben saberla respuesta eso me gusta mucho ellos deben utilizar el idioma en una situación real y bajo presión, pero también con emoción y se sienten bien cuando hacen bien las cosas entonces cuando el estudiante experimenta esa sensación de triunfo aprende” (Entrevistado 2).

Conclusión de los resultados hallados en la entrevista

En conclusión, se pudo evidenciar que los docentes hacen uso de la gamificación frecuentemente al momento de impartir sus clases de inglés, de esta manera podemos evidenciar la importancia que tiene esta técnica al momento de la enseñanza de un idioma en este caso el inglés.

Por otro lado, se encontró que los docentes utilizan actividades variadas con el fin de motivar e incentivar a los estudiantes para que su aprendizaje se significativo, utilizando materiales tecnológicos, audiovisuales, y otros juegos dinámicos competitivos.

Discusión

Conocimiento sobre Gamificación

Más de la mitad de los estudiantes conocen lo que es la técnica de la gamificación. Así mismo, los docentes entrevistados expresaron diferentes conceptos de lo que es para ellos la técnica de la gamificación en el sentido que es una estrategia y técnica mediante la utilización de juegos y

dinámicas. De acuerdo a Marín-Santiago (2013), la gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez, esta requiere que el alumnado esté activo e incluido en el proceso, y no solo el docente como unilateral si no que el alumno participe y se motive en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Aplicación de la Gamificación

Sin embargo, a pesar de conocer esta técnica, no se la implementa muy a menudo. Menos de la mitad de estudiantes argumentaron que sus docentes usualmente implementan la gamificación en las clases. Por su parte, los docentes expresan que tienen varias maneras de desarrollar las actividades con una planificación adecuada. Acorde a Figueroa (2015), afirma que gamificar en la enseñanza de una lengua extranjera ayuda a que progrese el aprendizaje de la competencia lectora, oral y escrita, al mismo tiempo que motiva la participación y la interacción.

Utilidad de la gamificación

La mitad de los estudiantes opinaron que las clases que contienen juegos son distintas a las demás. Así mismo la mayoría de estudiantes afirmaron que el uso de la gamificación es útil para aprender inglés y capta el interés de los estudiantes. Por su parte los docentes coincidieron en que la gamificación ayuda en el aprendizaje de los alumnos, por cuanto esta técnica les permite aprender sin ningún tipo de estrés y exigencia. De la misma forma, esta técnica capta inmediatamente la atención de los estudiantes, motivándolos a conseguir sus objetivos. Al utilizar la gamificación en clase, el cambio que se ve en los estudiantes es muy significativo, ya que todos se motivan y quieren participar.

La gamificación nos brinda varios beneficios en los procesos educativos, permite que los alumnos tengan una retroalimentación eficaz, fortalecer el trabajo en equipo, el mejoramiento de sus habilidades y promueve altamente la participación y motivación en los alumnos. (Vargas, H, García, M, y Piattini 2015).

Materiales para la Gamificación

Según los estudiantes, sus docentes utilizan materiales físicos para ejecutar la gamificación y según los docentes, utilizan diferentes materiales. Se recomienda además aplicar esta técnica frecuentemente en las clases para que el conocimiento fluya. De acuerdo a Kay (2009), al

participar en juegos y al verse en competencia con otros, el alumno centra su atención y se concentra más en lo que se hace, generando un mejor ambiente en el aula.

Tipos de actividades

En cuanto a juegos no digitales, más de la mitad de los estudiantes les gustaría que sus docentes utilicen en clase el Bingo, seguido de tingo tango y pictionary. Por otro lado, en referencia a juegos digitales o virtuales, la mitad de los estudiantes les gustaría que sus docentes utilicen Memory Games, seguido de Preguntados. Acorde a Hernández Afonso, A. (2020). La gamificación utiliza elementos del juego para atraer a los estudiantes, aumentar su motivación y su interés, y de la misma manera puede aplicada en cualquier asignatura para que los estudiantes participen de una manera activa.

Conclusiones

Gamificar no significa implementar el juego en el aula sin un propósito, sino, usar el juego con el fin de lograr un objetivo en el proceso de enseñanza -aprendizaje mejorando la motivación de los estudiantes.

Tras diagnosticar la aplicación de esta técnica con los estudiantes de pregrado en la asignatura de inglés, se concluye que tanto estudiantes como docentes coincidieron en que les gustaría utilizar la técnica de la gamificación con más frecuencia en las clases.

La gamificación tiene un gran impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje, en este caso del idioma inglés. Es de suma importancia, pues promueve altamente la participación, motivación y enganche de los estudiantes para aprender el idioma inglés.

Referencias

1. Alonso, A., & Alonso, A. (2014). El enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés para la formación de los estudiantes de la carrera de Cultura Física en Guantánamo. <https://efdeportes.com/efd202/el-enfoque-comunicativo-en-la-ensenanza-del-ingles.htm>
2. Cabrera Montero, L. F. (2019). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del

Carmen en Villavicencio,(Meta).[http://iberorepositorio.metabiblioteca.org/bitstream/handle/001/929/Gamificaci%
c3%b3n%20como%20estrategia%20did%
c3%a1ctica%20para%20la%20ens
e%c3%blanza%20e2%80%93%20aprendizaje%20del%20ingl%
c3%a9s%20en%20el%20grado%20transici%
c3%b3n%20del%20colegio%20Nuestra%20Se%
c3%blora%20del%20Carmen%20en%20Villavicencio%2c%20%28Meta%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://iberorepositorio.metabiblioteca.org/bitstream/handle/001/929/Gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20did%c3%a1ctica%20para%20la%20ense%c3%blanza%20e2%80%93%20aprendizaje%20del%20ingl%c3%a9s%20en%20el%20grado%20transici%c3%b3n%20del%20colegio%20Nuestra%20Se%c3%blora%20del%20Carmen%20en%20Villavicencio%2c%20%28Meta%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

3. Batlle Rodríguez, J., & González Argüello, M. V. (2017). Análisis de secuencias didácticas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras: La importancia de la narrativa en la gamificación. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6640>
4. Beníte, V., & Gissella, E. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Maestría Innovación en Educación). [https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2375/1/VERA%20BEN%
c3%8dT
EZ%20ERIKA%20GISSELLA.pdf](https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2375/1/VERA%20BEN%c3%8dT EZ%20ERIKA%20GISSELLA.pdf)
5. Biava, M. L. & Segura, A. L. (2010). ¿Por qué es importante saber el idioma inglés? Disponible en: [http://www.cepjuanxxiii.edu.ar/wp-content/uploads/2010/07/Por-que-es-
importante-saber-ingles.pdf](http://www.cepjuanxxiii.edu.ar/wp-content/uploads/2010/07/Por-que-es-importante-saber-ingles.pdf)
6. Chaves-Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430. [file:///Users/macbookpro/Downloads/Dialnet-
LaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-7643607.pdf](file:///Users/macbookpro/Downloads/Dialnet-LaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-7643607.pdf)
7. Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). English Language Learning in Latin America. The Dialogue; Leadership for the Americas, September, 1–81. [http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/5911/EnglisLanguageLearn
ing in Latin America.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/5911/EnglisLanguageLearning%20in%20Latin%20America.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
8. Del Ecuador, A. C. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Quito: Tribunal Constitucional del Ecuador. Registro oficial Nro, 449, 79-93. [https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Constitucion-de-la-
Republica.pdf](https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Constitucion-de-la-Republica.pdf)

9. De Zubiría, J. (2006). Los modelos pedagógicos. Hacia una pedagogía dialogante (2ª ed.). Bogota: Magisterio.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=wyYnHpDT17AC&oi=fnd&pg=PA3&dq=De+Zubir%C3%ADa,+J.+\(2006\).+Los+modelos+pedag%C3%B3gicos.+Hacia+una+pedagog%C3%ADa+dialogante+\(2%C2%AA+ed.\).+Bogota:+Magisterio.&ots=ndZB52vK9c&sig=XHnMv95gXQKVUjUurx1XXuHklGU#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=wyYnHpDT17AC&oi=fnd&pg=PA3&dq=De+Zubir%C3%ADa,+J.+(2006).+Los+modelos+pedag%C3%B3gicos.+Hacia+una+pedagog%C3%ADa+dialogante+(2%C2%AA+ed.).+Bogota:+Magisterio.&ots=ndZB52vK9c&sig=XHnMv95gXQKVUjUurx1XXuHklGU#v=onepage&q&f=false)
10. Fernandez- Solo de Zaldivar, I. (2015). Centro de Comunicacion y Pedagógica [Communication and Pedagogical Center]. Obtenido de <http://www.centrocp.com/>
11. Folgueiras Bertomeu, P. (2016). La entrevista.
<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>
12. Garaigordobil, M. (2004). Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños. *Psicothema*, Vol. 16, no 3, p. 430.
<https://www.redalyc.org/pdf/727/72716315.pdf>
13. Gentry-jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés Gamification as a didactic strategy for learning the English language Gamificação como estratégia didática para o aprendizado da língua inglesa. 7, 722–730.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1672/3255>
14. González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. <https://riubu.ubu.es/handle/10259/4674>
15. González, Carina Soledad. (2014). Estrategias Gamificación aplicadas a la Educación y a la Salud.
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11866/2/PG%20985%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
16. González, C. V. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (71), 67-83.
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1453>
17. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1453>
18. González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.
19. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/168343/Gonz%c3%a1lez+Alonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

20. Guerra Obando, E. V. (2021). Gamificación del proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de video juegos 3D para el perfeccionamiento de las destrezas del idioma inglés en los estudiantes de Décimo año de Básica de la Unidad Educativa Valle del Chota (Master's thesis).
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11866/2/PG%20985%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
21. Gutiérrez, N., Herrera, S. y Pérez, Y. (2017). Las TIC en la enseñanza del inglés en educación básica. Revista Electrónica sobre tecnología, educación y sociedad, 4(7).
<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/655>
22. Hervada Rubio, M. C. (2020). La gamificación como recurso motivador en el aprendizaje de una lengua extranjera. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42994>
23. Hernández, F. (2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. Obtenido de Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas:
<http://encuentrojournal.org/textos/11.15.pdf>
24. Hernández Afonso, A. (2020). ¿Cómo influye el uso de los juegos en el aprendizaje del inglés en niños/as de Educación Primaria?.
25. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/19960/%C2%BFComo%20influye%20el%20uso%20de%20los%20juegos%20en%20el%20aprendizaje%20del%20ingles%20en%20ninosas%20de%20Educacion%20Primaria.pdf?sequence=1>
26. Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>
27. Ivanovna, I. (2013). Four Pillars of Gamification. Middle-East Journal of Scientific Research, 13, 149-152. <file:///Users/macbookpro/Downloads/17-Texto%20del%20art%C3%ADculo-64-1-10-20200717.pdf>
28. Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: John Wiley & Sons.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=Kapp,+K.+M.+\(2012\).+The+gamification+of+learning+and+instruction:+Game-based+methods+and+strategies+for+training+and+education.+San+Francisco,+CA:+John](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=Kapp,+K.+M.+(2012).+The+gamification+of+learning+and+instruction:+Game-based+methods+and+strategies+for+training+and+education.+San+Francisco,+CA:+John)

+Wiley+%26+Sons.&ots=JyMg473F5I&sig=KPOZjgk0r7APx7dV84_je90M0Ec#v=one
page&q=Kapp%2C%20K.%20M.%20(2012).%20The%20gamification%20of%20learnin
g%20and%20instruction%3A%20Game-
based%20methods%20and%20strategies%20for%20training%20and%20education.%20S
an%20Francisco%2C%20CA%3A%20John%20Wiley%20%26%20Sons.&f=false

29. Larrañaga, A. (2012). El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje (Master's thesis). <https://reunir.unir.net/handle/123456789/614>
30. Llorens, F., Largo, F., Gallego Duran, J. C., Campañ Rosique, P., Satorre Cuerda, R., & Molina Carmona, R. (Marzo de 2016). Gamification of the learning process: lessons learned [Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas]. Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje, 4(1), 227 - 234. doi:10.1109 / RITA.2016.2619138 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610753>
31. Lozada, H. R., Rodríguez, M. K. P., Daza, E. P. S., & Salazar, F. S. B. (2018). Los Métodos de Enseñanza del Inglés en la Preparación Idiomática Requerida por la Universidad del Siglo XXI. Revista Científica Hallazgos21, 3.
32. <file:///Users/macbookpro/Downloads/admin,+Art%C3%ADculo+Hayd%C3%A9e.pdf>
33. Luis Gabriel Peña Ortiz (2018) Desarrollo de la competencia léxica en el aprendizaje de inglés con la estrategia didáctica de videojuego basada en el aprendizaje autónomo. Universidad cooperativa de Colombia. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/6515/1/2019_Compentencia_Lexica_Videojuego.pdf
34. Marczewski, A. (2013). Gamification: A simple introduction. Surrey, UK: Andrzej Marczewski (self-published via kdp.amazon.co.jp). <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09588221.2021.1933540>
35. Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. Digital Education Review, (27). <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/download/13433/pdf>
36. Martínez, E. (2008). El juego como escuela de vida. Revista miscelánea de investigación, 7, 22. <http://iberorepositorio.metabiblioteca.org/bitstream/handle/001/929/Gamificaci%20c3%b3n%20como%20estrategia%20did%20c3%a1ctica%20para%20la%20ense%20c3%b1anza%20e2%80%9>

- [3%20aprendizaje%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20el%20grado%20transici%C3%B3n%20del%20colegio%20Nuestra%20Se%C3%B1ora%20del%20Carmen%20en%20Villavicencio%20c%20%28Meta%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.crai.ucompensar.edu.co/bitstream/handle/compensar/2189/Aprende%20y%20ense%C3%B1a%20jugando%20una%20herramienta%20de%20innov%20Camilo%20Arturo%20Contre.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
37. Morales Castillo, M. P., Suárez Lasso, K. S., & Vargas Pinilla, K. V. (2020). Aprende y enseña jugando, una herramienta de innovación que enriquece la expresión escrita del inglés como lengua extranjera. [https://repositoriocrai.ucompensar.edu.co/bitstream/handle/compensar/2189/Aprende%20y%20ense%C3%B1a%20jugando%20una%20herramienta%20de%20innov Camilo%20Arturo%20Contre.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositoriocrai.ucompensar.edu.co/bitstream/handle/compensar/2189/Aprende%20y%20ense%C3%B1a%20jugando%20una%20herramienta%20de%20innov%20Camilo%20Arturo%20Contre.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
38. Ochoa Egoavil, J. C. (2019). El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una universidad privada de Lima. [https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2441/Juan%20Ochoa Trabajo%20de%20Investigacion Maestria 2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2441/Juan%20Ochoa%20Trabajo%20de%20Investigacion%20Maestria%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
39. Pérez Gallardo, E., & Gértudix Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. Contextos educativos: revista de educación.
40. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/217217>
41. Puspita, N., & Sabiqoh, N. (2017). Teaching vocabulary by using crossword puzzle. English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris, 10(2), 308-325.
42. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/ENGEDU/article/view/1753/1460>
43. Ramírez, J. L. (2014). Gamificar una propuesta docente. XXI Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática, 1-2. <http://iberorepositorio.metabiblioteca.org/bitstream/handle/001/929/Gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20e2%80%93%20aprendizaje%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20el%20grado%20transici%C3%B3n%20del%20colegio%20Nuestra%20Se%C3%B1ora%20del%20Carmen%20en%20Villavicencio%20c%20%28Meta%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
44. Reyes, M. P. (2015). La encuesta. Obtenido de <http://files.sld.cu/bmn/files/2015/01/laencuesta.pdf>.

45. https://web.archive.org/web/20180424060624id_/http://files.sld.cu/bmn/files/2015/01/la-encuesta.pdf
46. Rivera García, C. G., Espinosa Manfugás, J. M., & Valdés Bencomo, Y. D. (2017). La investigación científica en las universidades ecuatorianas.: Prioridad del sistema educativo vigente. *Revista Cubana de Educación Superior*, 36(2), 113-125. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v36n2/rces11217.pdf>
47. Rozo Cabra, M. J. (2016). Videojuegos: una alternativa innovadora para el aprendizaje del inglés. 1–144. <https://repositorio.utb.edu.co/handle/20.500.12585/1202>
48. Ruiz-Melero, M. J., & Bermejo, R. (2021). NUEVOS RETOS PARA LA ENSEÑANZA BASADA EN COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR. *Amazônica-Revista de Psicopedagogia, Psicologia escolar e Educação*, 13(1, jan-jun), 228-449. <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/8319/5931>
49. Rubio Alcalá, F., & Martínez Lirola, M. (2012). ¿Qué pasa en España con el inglés? Análisis de los factores que inciden en el éxito del aprendizaje. *Plurilingualism. Promoting Co-Operation between Communities, People and Nations*, 143–149. 68 <https://web.archive.org/web/20141214083125/http://193.145.233.67/dspace/bitstream/10045/26276/1/2012ArtTESOLconFdo.pdf>
50. Scrivener, J. (2011). *Learning teaching: the essential guide to english language education*. <file:///Users/macbookpro/Downloads/DialnetLosMetodosDeEnsenanzaEnElAprendizajeDelIdiomaIngle-6118741.pdf>
51. Sprachcaffe. (2017) ¿Por qué estudiar inglés? España. Disponible en: <http://www.sprachcaffe.com/espanol/porque-estudiar-ingles.htm>
52. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/viewFile/707/787>