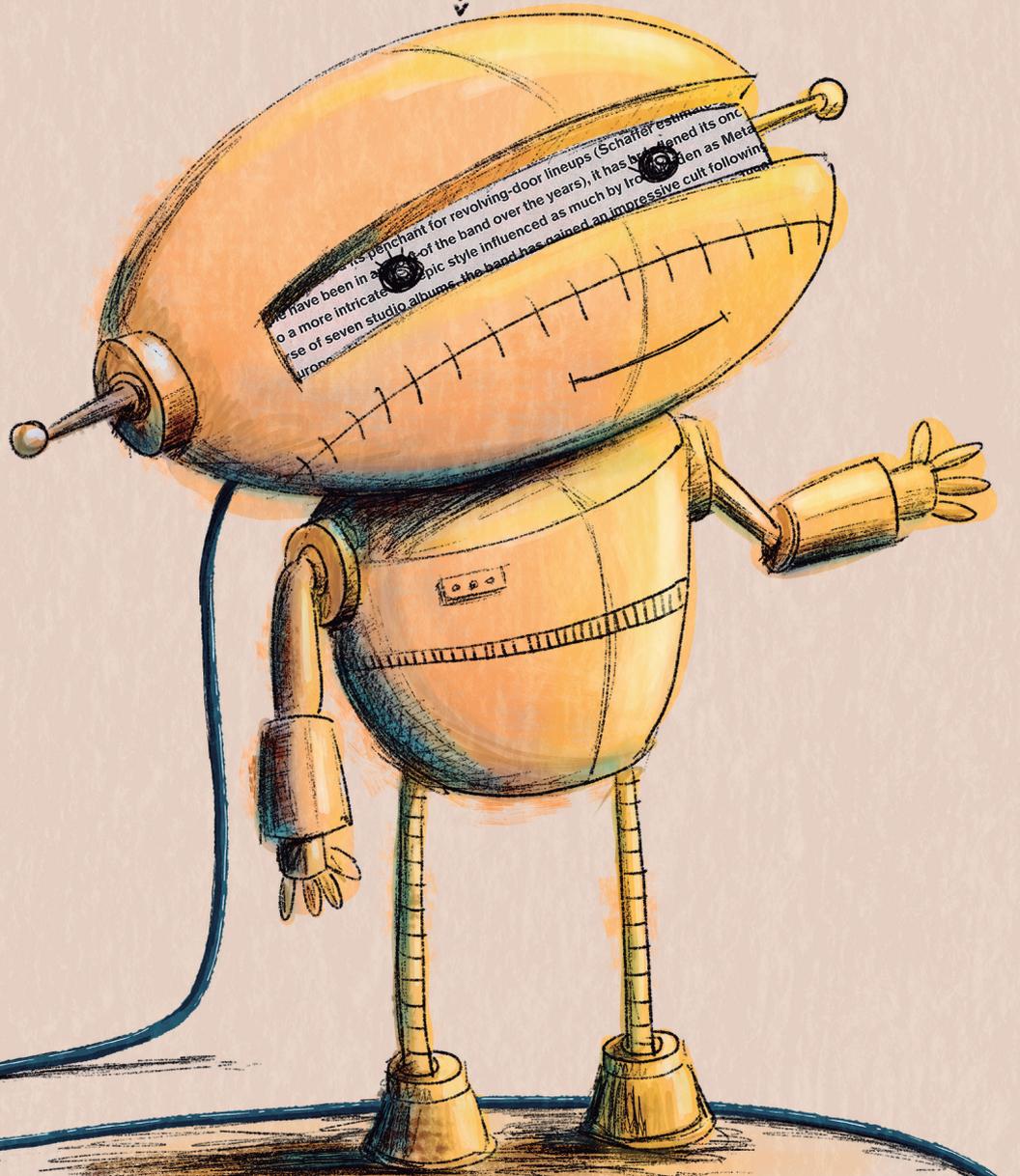


never have
a problem
finding
the anger t



...is penchant for revolving-door lineups (Schaffter estimates
...of the band over the years), it has been named its onc
...been in a...pic style influenced as much by Iron Maiden as Meta
...se of seven studio albums, the band has gained an impressive cult following

Gamificación como Estrategia Didáctica para Mejorar la Competencia del Inglés¹

Gamification as a Teaching Strategy to Improve English Competence

Autores:

Yohan David Agudelo Escalante²

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0922-2614>

Karem Juliet Sierra Prada³

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3266-4093>

Jhan Pablo Agudelo Escalante⁴

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4778-3845>

Recibido: 18/09/2024

Aprobado: 25/09/2024

DOI: 10.53995/rsp.v17i1.1717

Resumen

La presente investigación diseñó y evaluó una implementación de la gamificación como estrategia para el proceso de aprendizaje del inglés. En ella se utilizaron herramientas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en el ámbito educativo, como Kahoot!, Educaplay, Quizizz, LyricsTraining y Genially, en el Instituto Bilingüe Londres (Cúcuta, Norte de Santander, Colombia). El objetivo fue mejorar la competencia léxica del inglés con el uso de la estrategia didáctica basada en gamificación y el aprendizaje basado en

¹ Artículo de Investigación

² Licenciado en Lenguas Extranjeras Inglés-Francés, Universidad de Pamplona; Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación, Universidad de Santander. yohandavid.13@gmail.com

³ Licenciada en Lenguas Extranjeras Inglés-Francés, Universidad de Pamplona; Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación, Universidad de Santander. karemsierra08@gmail.com

⁴ Ingeniero Biotecnológico, Universidad Francisco de Paula Santander, Cúcuta, Colombia; Candidato a Magíster de la Universidad CESUMA y CEUPE - European Business School, México-España. jhanpabloae@ufps.edu.co

Este es un artículo en acceso abierto, distribuido según los términos de la licencia Creative Commons BY-NC-SA 4.0 Internacional

retos. Se aplicó un análisis cuantitativo con un método descriptivo. Como resultado, se concluye que es una estrategia didáctica y pedagógica innovadora, ya que obtuvo buenos resultados: aumentó habilidades y empleó acciones específicas a nivel de competencias léxicas, logrando captar la atención. Esto es muestra de la importancia de que las instituciones, a nivel nacional, consideren efectuar una reorientación de las técnicas de enseñanza en el idioma inglés, debido a que la formación debe ser guiada por la pedagogía y la innovación hacia el futuro.

Palabras clave: gamificación, Edmodo, competencia léxica, estrategia didáctica.

Abstract

This research designed, implemented and evaluated gamification as a strategy for the English learning process, using information and communications technology (ICT) in the educational field

such as Kahoot!, Educaplay, Quizizz, LyricsTraining and Genially at the London Bilingual Institute (Cúcuta, Norte de Santander, Colombia). The objective was to improve lexical competence in English with the use of a teaching strategy based on gamification and challenge-based learning. A quantitative analysis was applied using a descriptive method. As a result, it is concluded that it is an innovative didactic and pedagogical strategy, since good results were obtained, where it increased skills and used specific actions in the lexical competences, managing to capture attention, making it clear how essential it is for institutions at the national level to consider a reorientation of the English language teaching techniques, because training must be guided by pedagogy and innovation towards the future.

Keywords: gamification, Edmodo, lexical competence, didactic strategy.

Introducción

Cada vez resulta más crucial desarrollar estrategias innovadoras para facilitar el proceso educativo y mejorar su calidad actualizando los contenidos, de modo que satisfagan los requerimientos actuales de los estudiantes. Las estrategias son entendidas como acciones que los docentes planifican para que los estudiantes alcancen las metas establecidas y pongan en práctica las estructuras de aprendizaje. En este sentido, la pedagogía es una disciplina organizada, formalizada y controlada, que se utiliza en la vida cotidiana, y es necesario plantearse constantemente los procedimientos y técnicas para mejorar su práctica, cuya selección detallada y cuyo diseño minucioso son responsabilidad del docente. El proceso educativo, por su parte, puede definirse como la planificación de la práctica pedagógica por medio de decisiones diversas que se toman consciente y deliberadamente, reflexionando sobre qué técnicas y actividades pueden aplicarse para alcanzar los objetivos, como lo indica Vilema Cangahuamin (2023).

En tal sentido, la gamificación es una técnica idónea para incentivar el aprendizaje de una segunda lengua de gran relevancia, como lo es el idioma inglés. Así pues, es aconsejable aplicar tanto la tecnología como nuevas técnicas de aprendizaje que faciliten el acceso y el entendimiento de los diferentes contenidos virtuales que

se quiera impartir a los estudiantes, teniendo en cuenta que existen antecedentes que demuestran que estos ambientes son aprovechados para dinamizar la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje y han alcanzado excelentes resultados. Por tal motivo, se estima que son un instrumento adecuado para perseguir los resultados esperados en esta intervención.

Por su parte, Pérez Villalobos *et al.* (2021) exponen como herramienta efectiva en la labor docente el desarrollo de ambientes de aprendizaje utilizando la técnica de la gamificación, con la aplicación de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), pues los resultados obtenidos en su investigación muestran que los estudiantes a los que se les aplicó el trabajo investigativo presentaron avances en su rendimiento académico.

Así mismo, López y Quispe (2020) evidencian que el uso de la gamificación como estrategia didáctica, por medio del uso de aplicaciones, es un mecanismo eficaz para la delimitación de la comprensión de los fenómenos, pues prioriza los procedimientos que dan valor a las intenciones, expectativas, motivaciones, costumbres y creencias de los individuos, lo que es necesario para desarrollar la comprensión lectora del inglés en los estudiantes. Como resultado, se observa que la aplicación de los instrumentos de pretest y postest incrementa el aprendizaje de los estudiantes a nivel léxico.

Estos hallazgos fortalecen la concepción del control del pronóstico referido a la gamificación como estrategia didáctica y al aprendizaje basado en retos, con la finalidad de lograr el mejoramiento de la comprensión léxica del inglés como lengua extranjera de los estudiantes de bachillerato, principalmente de grado undécimo, del Instituto Bilingüe Londres (Cúcuta, Norte de Santander, Colombia).

El diseño pedagógico del escenario de gamificación se realizó en la plataforma Edmodo, basado en las herramientas de gamificación Edmodo, Quizizz, Educaplay, iKahoot!, Genially y LyricsTraining, en las cuales se diseñaron los distintos retos y acertijos necesarios para la ejecución de la estrategia pedagógica, instrumentos elementales para el desarrollo de la investigación.

En la presente investigación se realizó un diagnóstico inicial, un diseño, una implementación y una evaluación de la estrategia didáctica basada en gamificación y en el aprendizaje basado en retos. Es importante mencionar que, en correspondencia con el control del pronóstico previsto para la problemática de indagación, se hallaron falencias en el 68 % de los estudiantes con respecto a la competencia léxica en inglés como lengua extranjera y al uso de la gamificación. También se evidenció que los docentes no siempre promueven las condiciones para que la comprensión léxica sea efectiva y no utilizan estrategias para que los estudiantes comprendan que la asignatura es de gran importancia en su futuro, específicamente en lo relacionado con la competencia léxica. Estas evidencias confirman los hallazgos de estudios nacionales e internacionales que sitúan la infraestructura, el clima y la planta docente como factores de mayor incidencia negativa en las innovaciones por medio de las TIC.

Metodología

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo con método descriptivo, debido a las estrategias didácticas que se plantearon a través del proceso de gamificación, con la finalidad de mejorar la comprensión léxica del inglés como lengua extranjera en el Instituto Bilingüe Londres. El enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio, es decir que lleva un orden y es riguroso en cada proceso (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018), por lo que se construye un marco o una perspectiva teórica. Este enfoque facilitó la recolección de la información por la versatilidad de los instrumentos.

Es importante destacar que la investigación se desarrolló bajo un diseño experimental, por lo que buscó manipular, de manera intencional, las variables independientes del objeto a observar, midiendo diferentes efectos que estas causan en las variables dependientes; así mismo, se utilizó un diseño cuasiexperimental, ya que el sujeto se establece previamente, como se observa en la Tabla 1.

Tabla 1
Variables utilizadas en el desarrollo del diseño experimental

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones		Instrumentos de recolección e información
Variable dependiente: competencia léxica del inglés	Vocabulario	Indicadores	Prueba diagnóstica - prueba final
	Nivel de competencia léxica		Rúbricas de evaluación
Variable independiente: Estrategia didáctica basada en gamificación, retos y Edmodo	Nivel de conocimiento de la gamificación	Bajo Mediano Alto	Encuesta de caracterización sociotecnológica
	Uso de estrategia didáctica en el proceso de enseñanza	Identifica estrategias lúdicas y pedagógicas	
	Edmodo	Facilita el uso	Encuesta de satisfacción
	Aprendizaje basado en retos	Demuestra la practicidad	
	Comprende los retos		

Población

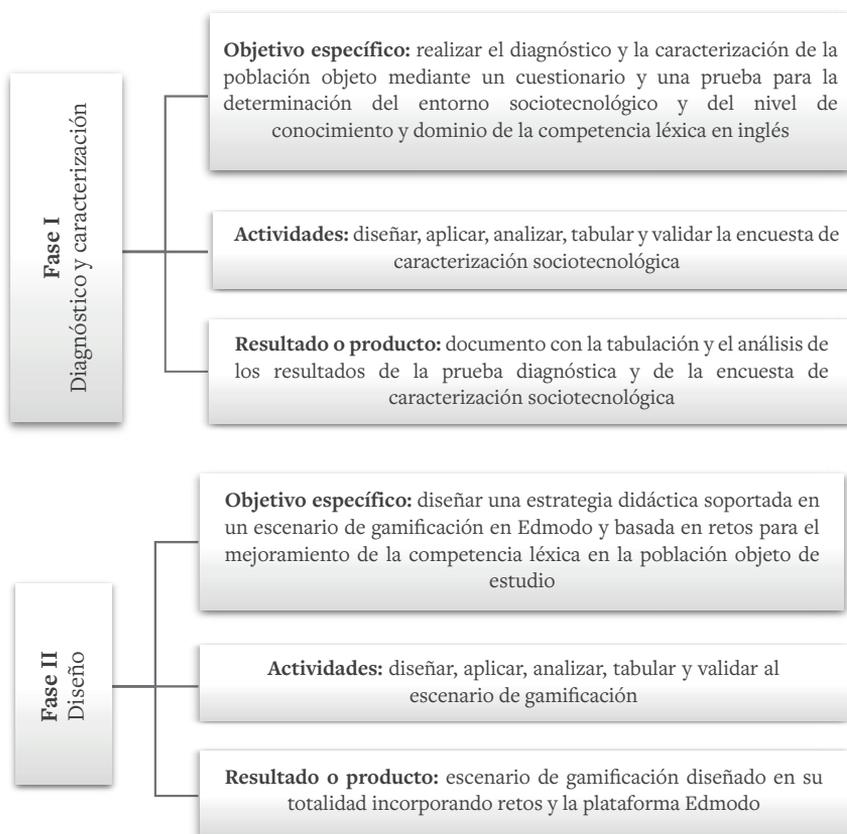
La población estuvo conformada por estudiantes del Instituto Bilingüe Londres. La muestra utilizada es no probabilística y se ha elegido debido a que, con este tipo de muestreo, el investigador es quien define los parámetros que deben cumplir las personas que participan en la investigación. Esta es definida por Arias (2012) como “un procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra” (p. 85).

La población fue de 22 estudiantes, entre 15 y 17 años. 12 de ellos pertenecen al género masculino y 10 al género femenino. La totalidad de la población pertenece a los niveles socioeconómicos 2, 3 y 4.

Desarrollo de las Fases de Aplicación de la Prueba

Figura 1

Metodología de cada una de las fases aplicadas



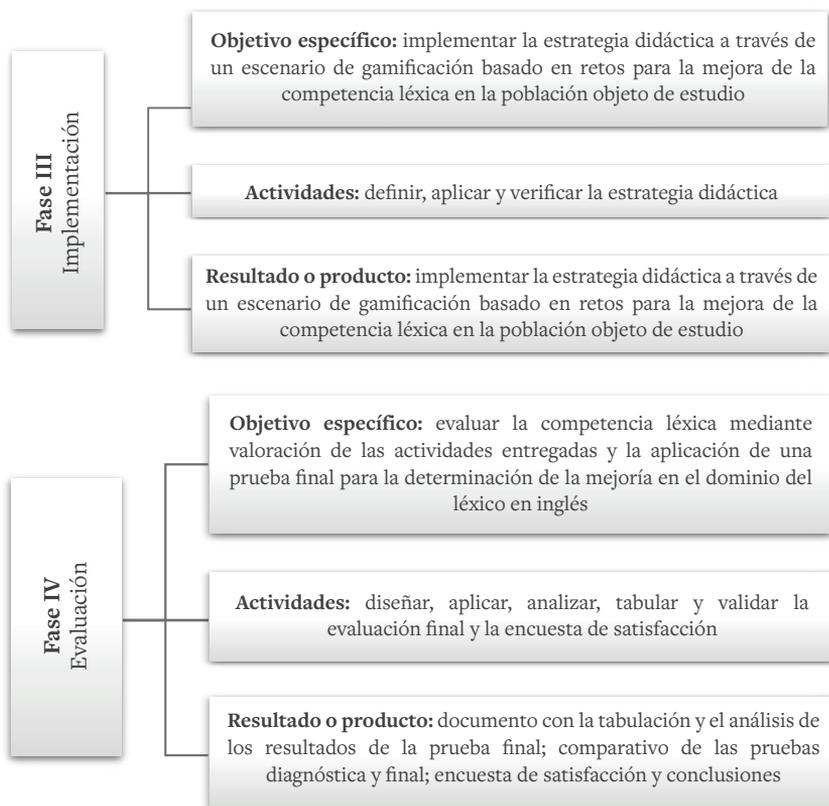
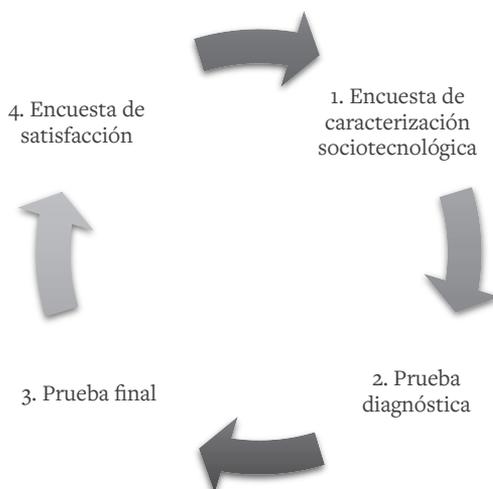


Figura 2

Instrumentos utilizados para la recolección de la información



Análisis Cuantitativo

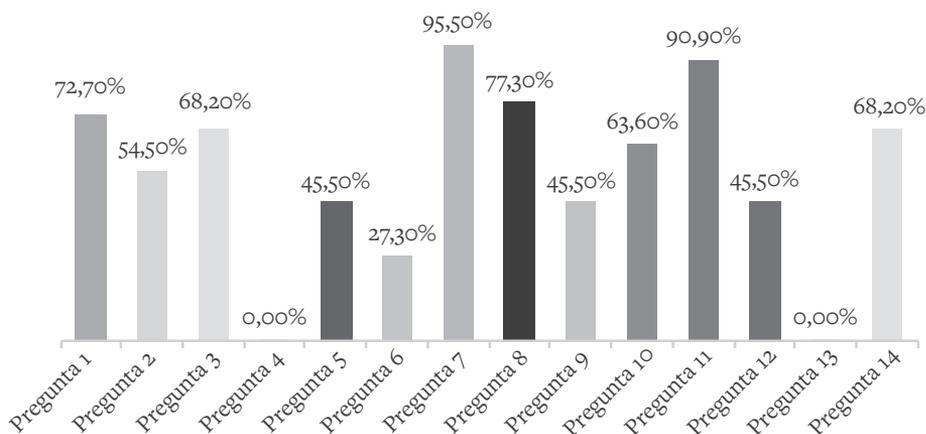
Para los análisis cuantitativos se registró la información de cada uno de los participantes, de manera virtual, de acuerdo con la aplicación de las TIC, para lo cual se diseñó una tabla en Microsoft Excel con los datos obtenidos, de acuerdo con cada una de las variables, dependientes e independientes. Una vez aplicados los instrumentos, se procedió a organizar y tabular y se realizó un análisis de los datos por medio de una estadística descriptiva.

Resultados y Discusiones

Lo primero que se aplicó fue la prueba diagnóstica, con la finalidad de identificar el nivel de conocimiento previo que tenían los estudiantes. Los resultados se detallan en la Figura 3, en la cual se presentan los comparativos de las respuestas correctas a cada una de las preguntas.

Figura 3

Resumen de respuestas correctas de los estudiantes



En la Figura 3 se puede ver que los participantes obtuvieron, en promedio, un alto puntaje en sus respuestas a las preguntas establecidas para esta prueba y un bajo número de preguntas contestadas de manera incorrecta. En el transcurso de la aplicación de la propuesta pedagógica de gamificación a través del entorno tecnológico diseñado, la mayoría de los estudiantes alcanzó un promedio alto, por encima del 80 %, y una muy baja cantidad de estudiantes obtuvo un promedio de 68 %, por debajo del promedio, lo cual concuerda con la postura de Zambrano-Álava *et al.* (2020), quienes afirman que este tipo de recursos brinda un aprendizaje autorregulado a los estudiantes.

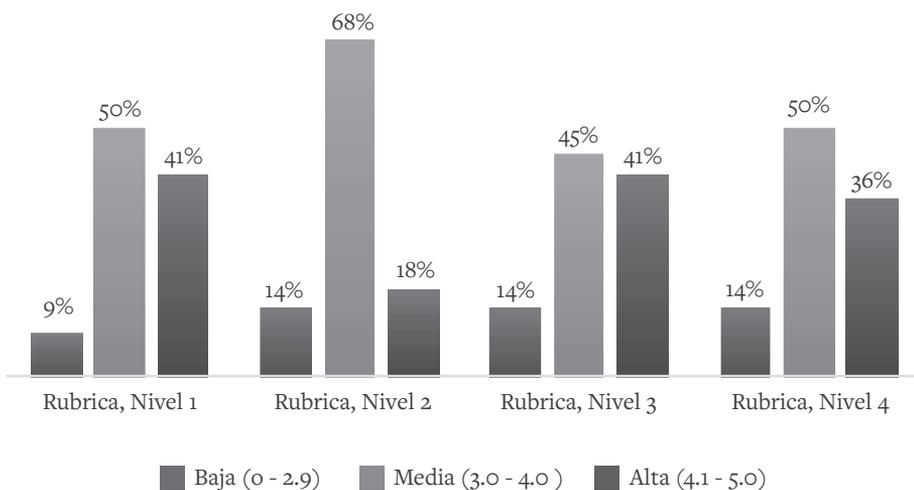
Tomando en consideración las respuestas de los estudiantes y basándose en el análisis de datos, se puede inferir que el 68 % de los estudiantes presenta falencias en la aptitud intralingüística, pues hay un registro no apropiado del vocabulario adquirido y de las reglas gramaticales, lo que genera una modificación del contenido del mensaje que se quiere comunicar. Es por esta razón que, como lo indican Ricoy y Álvarez-Pérez (2016), se deben aplicar elementos didácticos y lúdicos con la finalidad de hacer el proceso de aprendizaje fácil y dinámico, incentivando a los estudiantes al estudio de la asignatura.

Por otra parte, el 27.3 % de los estudiantes demuestra que posee una baja comprensión y poco conocimiento de la competencia lexical, la cual involucra los diferentes elementos que pueden presentarse en las estructuras de las oraciones, sean afirmativas, negativas o interrogativas, tales como elementos lingüísticos, semánticos y pragmáticos.

Luego se diseñó e implementó la estrategia gamificada, en la cual se aplicó una rúbrica por cada nivel, con el objetivo de identificar el grado de conocimiento de los estudiantes al realizar el análisis general de los datos obtenidos en dichas rúbricas de evaluación. Para ello se elaboró una tabla comparativa con los resultados de cada rúbrica y, además, una figura para representarlos gráficamente y, de esta manera, poder observar de manera más clara los resultados.

Figura 4

Resumen de las rúbricas de evaluación por cada nivel



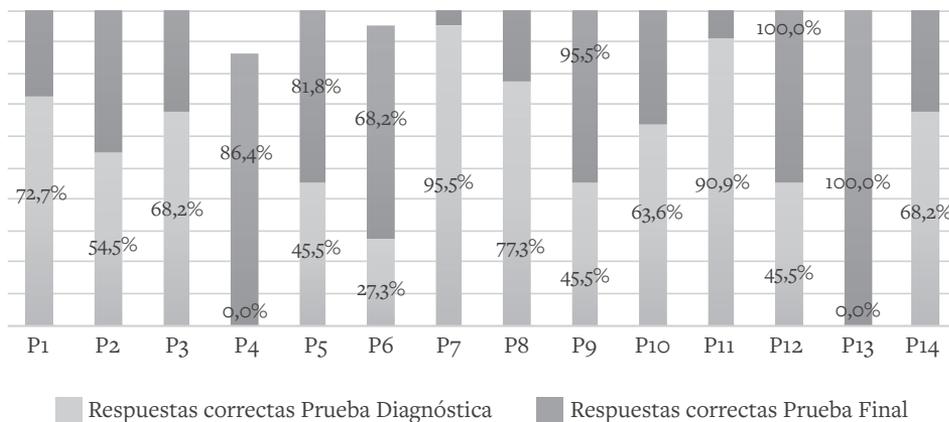
En la Figura 4 se observan los resultados de las cuatro rúbricas de evaluación obtenidos por los participantes. Se puede apreciar que los estudiantes obtuvieron, en un 53 %, un desempeño medio y, en un 34 %, un desempeño alto. Datos que nos representa los factores diferenciales en los procesos de comprensión de los estudiantes en las rúbricas por cada nivel.

En cada nivel, el desempeño con mayor porcentaje fue el medio, es decir que los alumnos presentaron algunos errores en sus respuestas las interrogantes, en lo cual pudieron haber influido el contexto y la presión, dado el tiempo limitado para cumplir con cada uno de los retos. Se debe tener en cuenta, también, que la incidencia de las innovaciones con TIC depende de factores tanto internos (humanos) como externos (técnicos). Con la aplicación de esta estrategia didáctica se confirmó lo referido por López y Quispe (2020), quienes aseveran que la gamificación es una estrategia de gran importancia para el proceso educativo, debido a que con ella se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y, de la misma forma, la dimensión humana y la infraestructura son factores facilitadores de las innovaciones en los centros estudiados, jugando un papel clave en este tipo de innovaciones.

Luego se aplicó la prueba final, con el objetivo de evaluar si el conocimiento de los estudiantes había mejorado con la aplicación de la estrategia de gamificación. Seguidamente, se consideró de gran relevancia presentar el análisis comparativo derivado de los hallazgos obtenidos tanto en la prueba diagnóstica como en la prueba final, con el fin de identificar los cambios en el aprendizaje de los estudiantes, es decir, establecer un antes y un después de la implementación de las estrategias de gamificación, como se evidencia en la Figura 5.

Figura 5

Análisis general - comparativo de prueba diagnóstica vs. prueba final



Los resultados mostrados en la Figura 5 no evidencian una mayor apropiación en temas como léxico adverbial, léxico de adjetivos posesivos, comparativos, estructura de cantidad, estructura de comparativos, identificación de verbos regulares e irregulares y léxico de posesivos. En estos temas, el porcentaje promedio de respuestas acertadas fue de 53.9 %.

Sobre esto, Cáceres Cagpata (2021) y Rico y Álvarez-Pérez (2016) indican que, en el caso de no existir un aprendizaje eficaz en un grupo de clase, es necesario aplicar estrategias didácticas que llamen la atención de los estudiantes, como el uso

de TIC que ayuden al mejoramiento de sus conocimientos de forma significativa. Con esto, se observa que los alumnos mejoraron en temas como el vocabulario de futuro cercano, lo que evidencia que existe una alta comprensión en cuanto a la estructura y que el conocimiento de los estudiantes mejoró luego de la aplicación de la estrategia gamificada, en consonancia con lo afirmado por Castro Mozo (2016), quien señala que la gamificación es una herramienta eficaz para lograr la eficiencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Luego de realizar el proceso de implementación y aplicar la prueba final, se evidenció un panorama distinto y positivo. A pesar de que esta última prueba tenía un mayor grado de dificultad, hubo un avance significativo en la obtención de conocimiento, ya que, en promedio, el porcentaje de respuesta correctas fue de 92.2 %, lo que muestra un progreso en los estudiantes. Así pues, la aplicación de la investigación hizo un aporte positivo en el área de la comprensión léxica del inglés como lengua extranjera. Es importante señalar que estos resultados concuerdan con lo demostrado por Mallitasig y Freire (2020), en cuyo trabajo se presenta un aumento en las estrategias de aprendizaje de los estudiantes, lo que permite deducir que la gamificación influye positivamente en el proceso de enseñanza, siendo una herramienta tecnológica que combina los juegos y la adquisición de conocimientos como una experiencia innovadora y exitosa.

Con el desarrollo de la investigación se pudo evidenciar la situación problemática del Instituto Bilingüe Londres, donde existía un bajo nivel de conocimiento en los estudiantes de bachillerato / undécimo grado con respecto a la comprensión léxica del inglés como lengua extranjera. Dicha situación se confirmó al realizar entrevistas a docentes y directivos, encuestas a estudiantes y observación de aula para obtener información que muestre la realidad que viven las instituciones educativas con respecto a la incorporación de las TIC en sus procesos de bilingüismo (Cocoma y Orjuela, 2017).

Por otra parte, los errores lingüísticos cometidos durante las pruebas encajan en dos grandes categorías: locales y globales. Los errores globales cometidos en las estructuras lingüísticas no permiten que haya una buena comprensión y llegan a entorpecer el sentido de las oraciones. Los errores locales, por otra parte, son causados por el uso erróneo de complementos gramaticales en las oraciones y hacen que estas tengan una estructura extraña al momento de analizarlas (Guevara Vizcaíno, 2018).

También se observó que la gran mayoría de los errores identificados en el diagnóstico se debe al desconocimiento de las reglas de restricción, tal como indican Hernández Guilcapi (2021), Lopez Apaza (2021) y Ricoy y Álvarez-Pérez (2016), quienes manifiestan que el no tener claras las reglas provoca problemas serios de comprensión léxica y didáctica. Así pues, estos errores se presentan debido a que los estudiantes no saben identificar algunas normas gramaticales, lo que acusa falencias didácticas de aula. A partir de dichas falencias, se debe analizar el impacto de la implementación de las herramientas tecnológicas en el proceso, teniendo en cuenta que estas permiten que el aprendizaje sea más interactivo y acercan a los estudiantes al contexto real de la lengua extranjera, como afirman Cocoma y Orjuela (2017).

Luego de aplicar la estrategia gamificada en la asignatura de inglés, se realizó la prueba final con el objetivo de evaluar si los conocimientos de los estudiantes habían mejorado luego de la aplicación de la gamificación, evidenciándose que hubo una mejora en la competencia léxica de los estudiantes tras el refuerzo de los temas y la implementación de los juegos dentro del proceso de enseñanza. Esta prueba permitió observar que, con la aplicación de la propuesta pedagógica de gamificación a través del entorno tecnológico diseñado, la gran mayoría de los estudiantes alcanzó un promedio alto, como se esperaba según lo señalado por Cordero y Núñez (2018).

Tomando en consideración lo anterior, se puede decir que, luego de la aplicación y del análisis de los errores de tipo verbal, gramatical y semántico cometidos por los estudiantes, estos conocen más sobre las reglas de restricción y gramaticales y la interferencia lexical. De acuerdo con los resultados, ahora poseen una comprensión del sentido lexical, sintáctico u ortográfico más amplia, reconociendo, así, el vocabulario adecuado para determinadas estructuras de expresión escrita u oral. Por ende, los resultados de la investigación demuestran la eficacia de la gamificación en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Conclusiones

Se logró identificar que la vinculación de la didáctica de la gamificación en los procesos de aprendizaje en todos los niveles ha ayudado a aumentar la captación de contenidos que deben ser analizados, estudiados, interpretados y aprendidos por los estudiantes en su preparación académica, siempre que sean impartidos por los docentes mediante las metodologías y estrategias adecuadas. Esta investigación logró evidenciar cómo los estudiantes del Instituto Bilingüe Londres mejoraron el proceso de aprendizaje con la aplicación de la gamificación, ya que antes presentaban dificultades en el desarrollo de la competencia léxica del idioma inglés, situación que fue abordada mediante la técnica de gamificación en entornos aplicados con las TIC.

La estrategia consistió en el desarrollo de diferentes escenarios de retos como estructura de la enseñanza, mediante juegos que debían ser desarrollados por los estudiantes, y se observó que la técnica seleccionada ha sido pertinente a la necesidad que presentaban los participantes, ya que han mejorado notoriamente su competencia léxica, lo que se evidencia en la resolución de los ejercicios planteados en cada uno de los retos.

La aplicación de la gamificación como técnica didáctica ha surtido un efecto positivo en el mejoramiento de las competencias, según los resultados obtenidos, antes y después de la aplicación de la estrategia, en el desarrollo de actividades evaluadas. Un ejemplo de ello es el manejo del léxico adverbial, el cual era dominado por un 75 % de los estudiantes antes de aplicar la técnica y los retos; luego de su aplicación, se observó que el 100 % de los estudiantes dominaba y daba respuesta a las interrogantes que se le presentaban en cuanto a léxico adverbial, es decir que los estudiantes que ya poseían el conocimiento lo fortalecieron, y los que no, lo captaron y aplicaron de forma correcta.

Referencias

- Cáceres Cagpata, A. A. (2021). *Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés. Una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de educación básica* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Nacional PUCE. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/20149>
- Campo Arias, H. F. (2020). *La gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje en Ciencias Naturales Química, incorporando tecnologías de la información y la comunicación - TIC* [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Digital Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6468>
- Castro Mozo, J. J. (2016). *Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica* [Tesis de maestría, Tecnológico de Monterrey - Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Repositorio Universidad Autónoma de Bucaramanga. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/3184>
- Cocoma, L. A. y Orjuela, M. A. (2017). *Las TICS como recurso pedagógico para la enseñanza del inglés* [Tesis de especialización, Universidad del Tolima]. RIUT. <https://repository.ut.edu.co/handle/001/1978>
- Cordero, D. y Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, (28), 269-291.
- Correa Salazar, E. J. (2020). *La técnica de gamificación en la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, en los estudiantes del Segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Nueva Esperanza” de la parroquia La Península, cantón Ambato, provincia de Tungurahua* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato].
- Guevara Vizcaíno, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes* [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande].
- Hernández Guilcapi, A. G. (2021). *Aprendizaje basado en retos: Breakout EDU para desarrollar las destrezas lingüísticas: reading y writing en el idioma inglés de los estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui” en el año lectivo 2019-2020* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo].
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- López Apaza, C. L. y Quispe Hañari, J. D. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio Institucional - Universidad Católica de Santa María. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/10431>
- Lopez Apaza, C. L. (2021). *Aplicación de la plataforma Edmodo para el desarrollo de las habilidades del idioma inglés en estudiantes del cuarto grado de la institución educativa secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional UNSA. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/13236>

- Mallitasig Sangucho, A. J. y Freire Aillón, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164-181. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Pérez Villalobos, W. Z., Quintero Céspedes, S. y Sertuche Puentes, A. (2021). *Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9* [Tesis de especialización, Universidad Santo Tomás]. Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación. <http://hdl.handle.net/11634/37688>
- Ricoy, M.-C. y Álvarez-Pérez, S. (2016). La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21(69), 385-409.
- Vilema Cangahuamin, B. A. (2023). *Gamificación como estrategia didáctica innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales* [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24928>
- Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M. A., Luque-Alcívar, K. E. y Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369.