

Gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria

Gamification as a teaching strategy for learning English among primary school students

Areli Dimas de la Cruz¹ y Edgar Escobar Gutiérrez²

¹Universidad Contemporánea de las Américas, 2023226dvi@unicla.edu.mx, <https://orcid.org/0009-0008-3509-5376>, México.

²Universidad Contemporánea de las Américas, edgar.e.g@unicla.edu.mx, <https://orcid.org/0009-0002-4237-6092>, México.

Información del Artículo

Trazabilidad:

Recibido 15-05-2025

Revisado 16-05-2025

Aceptado 07-06-2025

Palabras Clave:

Aprendizaje
Concentración
Inglés
Juegos
Motivación

RESUMEN

El aprendizaje del inglés enfrenta diversos desafíos, entre ellos, la falta de concentración, baja participación de los estudiantes en el aula y bajo compromiso para la entrega de trabajos. En la búsqueda de alternativas para combatir dichas problemáticas se busca evaluar si el juego en contextos educativos, puede ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los alumnos. En este sentido, se evaluaron las diferencias entre aplicar o no la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en un grupo de estudiantes de primaria por medio de una encuesta en la escala de Likert. El análisis de datos se hizo mediante tablas de frecuencia relativa, que miden el comportamiento de cada uno de sus indicadores. Para medir la asociación de los factores que influyen en el rendimiento y habilidades lingüística del inglés se usó la herramienta de las tablas de contingencias usando el estadístico chi-cuadrado, usando el programa estadístico SPSS. Derivado del análisis de datos este estudio concluye en la percepción de mejora en el rendimiento de los estudiantes derivado de la estrategia de gamificación por lo que se sugiere masificar su uso y extrapolar esta experiencia positiva a otras instituciones escolares.

ABSTRACT

English learning faces various challenges, including lack of concentration, low student participation in the classroom, and low commitment to submitting work. In the search for alternatives to combat these problems we seek to evaluate whether games in educational contexts can be an effective strategy to increase student motivation, participation, and engagement. In this sense, the differences between applying or not applying gamification as a teaching strategy in English learning were evaluated a group of elementary students through a survey on the Likert scale. Data analysis was performed using relative frequency tables, which measure the behavior of each of the indicators. To measure the association of factors influencing English language performance and skills, contingency tables were used using the chi-square statistic, using the SPSS statistics program. Based on the data analysis of this study, it is concluded that students perceived an improvement in performance as a result of the gamification strategy. Therefore, it is suggested that its use be widespread and that this positive experience be extrapolated to other educational institutions.

Keywords:

Learning
Concentration
English
Games
Motivation

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del inglés enfrenta diversos desafíos, entre ellos, la falta de concentración, baja participación de los estudiantes en el aula, dado que los estudiantes se distraen fácilmente durante las clases (Schmidt, 2020., Cholili, & Hamim, 2024), lo que trae como consecuencia que no todos culminen las actividades asignadas.

En la búsqueda de alternativas para combatir la problemática de baja concentración y buscando la entrega de trabajos en su totalidad, es decir el bajo interés en la asignatura por parte de este grupo de alumnos pueden estar relacionados con el uso de metodologías tradicionales que no logran captar la atención de los estudiantes ni fomentar un aprendizaje significativo. Diversos estudios han demostrado que la gamificación,

entendida como la incorporación de elementos de juego en contextos educativos, ha demostrado ser una estrategia efectiva (Wang, 2023, Wulantari et al., 2023).

El juego didáctico consiste en una estrategia de enseñanza-aprendizaje por medio de la diversión con la finalidad de que los estudiantes aprendan algo específico de manera lúdica. Esta estrategia estimula el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas en tiempo real, ya que para un infante es más sencillo fijar experiencias divertidas y entretenidas. Entre los beneficios de los juegos didácticos se encuentran: promueven la observación, contribuyen a la concentración y la atención para aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los alumnos (Rahmani 2020, Hysen & Mirvan, 2023).

Las ventajas con las que cuenta el juego para ser llevado al escenario educativo se basan en los procesos cognitivos que son los mecanismos implicados en el procesamiento de la información que llega al cerebro a través de los sentidos (Li et al., 2022), donde la memoria juega un papel trascendental en el aprendizaje, puesto que es la facultad que permite aprender (Arif, 2025) y que resulta básica dentro del aprendizaje de cualquier idioma, que se basan en la memorización del vocabulario.

El uso de juegos en la didáctica se vincula con el enfoque constructivista en el momento en que el alumno interactúa con sus compañeros trabajando en equipo, en proyectos, participa en evaluación entre pares, se fomenta su autonomía, además del aprendizaje cooperativo (Yang, 2023), el uso de la gamificación procura alcanzar enseñanzas explícitas, activación de los conocimientos previos, modelaje cognitivo y metacognición, como parte de los principios de esta estrategia didáctica, que trae consigo ventajas como el afrontar retos, progresión de niveles, y retroalimentación de su progreso, logrando el aprendizaje significativo de los estudiantes (Mubarok et al., 2022, Rubio 2024).

Dado lo anterior, la presente investigación tiene como objetivo evaluar cuáles son los efectos de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de cuarto grado de la Escuela Primaria Lic. Gustavo Cárdenas Monroy durante el ciclo escolar 2024-2025, para determinar si es la gamificación una estrategia didáctica útil para impulsar el aprendizaje de la lengua extranjera y extrapolar esta experiencia en otros cursos e instituciones educativas.

MATERIALES Y MÉTODOS

Paradigma (científico)

La investigación se basa en el paradigma positivista que de acuerdo con Torrez (2024) destaca el principio de verificación, el que establece que el conocimiento se construye a partir de las experiencias verificables, las cuales para poder ser tomadas como verdaderas, deben ser medibles y observables. Para los filósofos positivistas en los datos empíricos, obtenidos en la experimentación, es donde se genera el conocimiento.

Enfoque

Dado la investigación se enmarca en el paradigma positivista, la misma se lleva a cabo través del enfoque cuantitativo, para ello el proceso investigativo se llevará a cabo desde un enfoque cuantitativo, caracterizado por el uso de técnicas variadas con preguntas cerradas para la recopilación de datos. Para la recolección de la información se aplicaron las técnicas de la encuesta para conocer el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje y del inglés.

Tipo de investigación

La investigación fue de tipo experimental por que se tomó una muestra para aplicar las encuestas y así conocer y analizar su opinión acerca de usar gamificación en las clases de inglés, así mismo fue correlacional dado que se cuantificaron las relaciones entre conceptos u variables, que proporcionan un marco para la recolección y análisis de datos así como para la interpretación de los mismos, mediante la aplicación del método lógico deductivo que con base en los resultados de las encuestas y análisis de los datos permitieron describir los resultados.

Proceso de investigación

Variables y conceptualización

La variable independiente fue la gamificación de la cual se busca conocer si se ha mantenido un nivel de participación constante durante todo el juego, si el estudiante se ha centrado más en aprender y disfrutar que en ganar, ha sido respetuoso con los turnos de juego de mis compañeros, se ha logrado la participación de todos y si se ha promovido el interés por aprender inglés. Mientras que la variable dependiente fue el aprendizaje del inglés para conocer el impacto de la estrategia de gamificación expresado en habilidad de comunicación en inglés, aceptación del método, motivación y respeto.

Población y muestra

De acuerdo con la información oficial la institución tiene 284 estudiantes por lo que aplicando la fórmula de N muestral el número de estudiantes a considerar como tamaño de la muestra es 27 que corresponde a estudiantes de cuarto grado, lo cual permitirá tener resultados con un 95 % de confianza y 5 % de error.

Selección de la muestra

Se realizaron encuestas previas a un grupo piloto de igual cantidad de alumnos que se encuentra dentro de la misma escuela, pero que presentan menores problemas en su desempeño en clase. Es decir, en la escuela existen dos grupos de cuarto grado, la muestra la comprenden el grupo B y el pilotaje se realizó con el grupo A.

Criterios de inclusión

Alumnos de la escuela primaria Lic. Gustavo Cárdenas Monroy, que reciben clases de inglés por la investigadora y que presentaron mayor dificultad para concentrarse durante el ciclo escolar 2024-2025 y que reportaron menor culminación de las actividades por clase durante el ciclo escolar 2024-2025.

Criterios de exclusión

Alumnos de escuelas primarias distintas a la escuela primaria Lic. Gustavo Cárdenas Monroy, grupo de alumnos que presentan mediana o baja dificultad para concentrarse durante el ciclo escolar 2024-2025, grupo de alumnos que presentan completa o casi completa culminación de las actividades por clase durante el ciclo escolar 2024-2025.

Recolección de datos

Se aplicaron encuestas posteriores a la aplicación de la gamificación, para conocer la percepción de los alumnos respecto a emplear la gamificación en las clases de inglés, las cuales se describen en la tabla 1, para cada una de las variables evaluadas.

Tabla 1: Encuestas aplicadas para la recolección de datos

Preguntas	Variables	
	Gamificación	Aprendizaje
1	He mantenido un nivel de participación constante durante todo el juego	He hablado más en inglés que en español
2	Me he centrado más en aprender y disfrutar que en ganar	Me he sentido más cómodo (a) de mí mismo al hablar en inglés
3	he sido respetuoso con los turnos de juego de mis compañeros	Me motivan a participar en clase
4	Todos mis compañeros han podido participar más de una vez	Es importante para mí aprender inglés
5	A través de los juegos me he interesado más por aprender inglés	He escuchado atentamente a mis compañeros y he respetado el turno de palabra

Técnicas e instrumentos

El Instrumento aplicado fue una encuesta en la escala de Likert de 5 valores, totalmente en desacuerdo (1); en desacuerdo (2); ni de acuerdo ni en desacuerdo (3); de acuerdo (4) y totalmente de acuerdo (5).

Herramienta tecnológica de análisis de información

Para el análisis de la información se usó el programa SPSS, el cual es un programa desarrollado por IBM que proporciona un conjunto integral de procedimientos de gestión de datos, estadísticos y gráficos ampliamente probados en un paquete fácil de usar, el cual posee la ventaja adicional de usar lenguajes de programación como Python y R que permiten a los usuarios aprovechar recursos de código abierto e integrarlos a la perfección en SPSS.

Interpretación de los resultados

El comportamiento de las variables gamificación y aprendizaje fue evaluada a través de una serie de indicadores, cuya descripción fue comparada mediante tablas de frecuencia relativa, que miden el comportamiento de cada uno de los mismos. Para medir la asociación de los factores que influyen en el rendimiento y habilidades lingüística del inglés se usó la herramienta de las tablas de contingencias, la cual es una herramienta utilizada en la rama de la estadística, y consiste en crear al menos dos filas y dos

columnas para representar datos categóricos en términos de conteos de frecuencia, los cuales fueron presentados previamente.

Estas permiten medir la interacción entre dos variables para conocer una serie de información “oculta” de gran utilidad para comprender con mayor claridad los resultados de una investigación, para el análisis estadístico, se usó el parámetro Chi-cuadrado de Pearson, dado que este permite medir el grado de correlación entre las variables que usan el chi-cuadrado, el valor p y el grado de libertad y cuyos resultados se expresan en la tabla con un valor de $P < 0,05$.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis de datos se hizo mediante tablas de frecuencia relativa que miden el comportamiento de cada uno de sus indicadores, donde se observó que en la Figura 1, la participación, la concentración para aprender, el respeto a sus compañeros, el trabajo colaborativo, la frecuencia del uso de juegos educativos, la expresión oral en inglés, la aceptación del uso de las estrategias y la motivación, tuvieron una mayor frecuencia para la categoría de acuerdo (DA) de la escala de Likert, mientras la importancia del inglés como segunda lengua y la atención a clases presentaron la mayor frecuencia para la categoría de totalmente acuerdo (TA) de la escala de Likert.

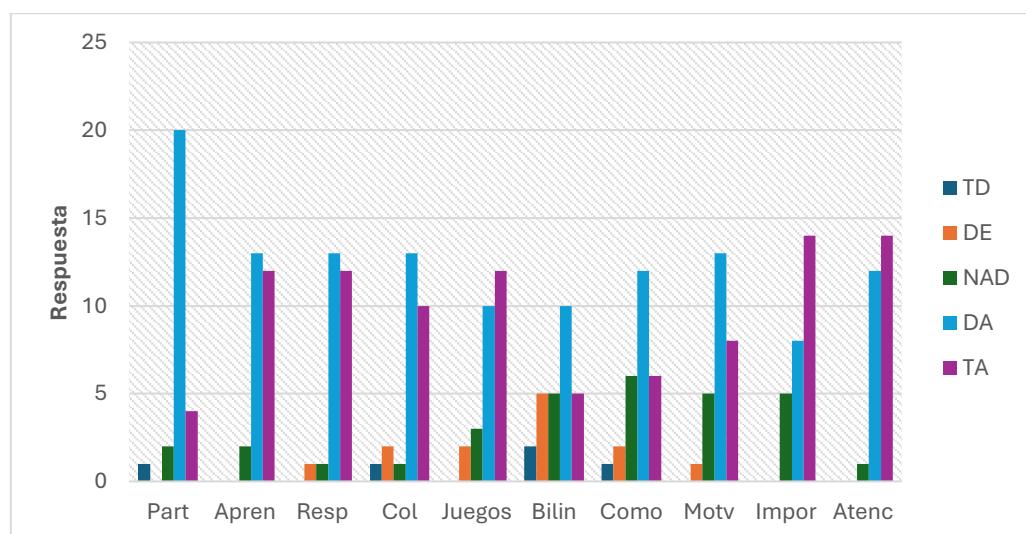


Fig. 1: Frecuencia de respuesta de indicadores usados para evaluar la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria.

Part (participación), Apren (concentración para aprender). Resp (respeto, Col (Colaboración), Juegos (frecuencia de juegos), Bilin (expresión escrita y oral), Como, (comodidad), Motv (motivación), Impor (importancia), Aten (atención) Apren (aprendizaje).

Asociación de los factores que influyen en el aprendizaje y dominio de competencias lingüística de inglés mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria.

Para medir la asociación de los factores que influyen en el aprendizaje y dominio de competencias lingüística de inglés mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria se usó la herramienta de las tablas de contingencias, la cual es una herramienta utilizada en la rama de la estadística, que consiste en crear al menos dos filas y dos columnas para representar datos categóricos en términos de conteos de frecuencia, los cuales fueron presentados previamente.

Estas permiten medir la interacción entre dos variables para conocer una serie de información “oculta” de gran utilidad para comprender con mayor claridad los resultados de una investigación, para el análisis estadístico se usó el parámetro Chi-cuadrado de Pearson, el cual representa el grado de correlación entre las variables que usan el chi-cuadrado, el valor p y el grado de libertad y cuyos resultados se expresan en la tabla 2 con un valor de $P < 0,05$.

Tabla 2: Prueba de chi cuadrado de Pearson ($P<0,05$) para medir la asociación de los factores que influyen en el aprendizaje y dominio de competencias lingüística de inglés mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria.

	Part	Resp	Col	Juegos	Como	Motv	Impor	Atenc
Apren	0,2414	0,2590	‘0,2590	0,2414	0,3505	0,2414	0,0409	0,409
Ling	0,2650	0,1247	0,3538	0,2650	0,1247	0,2650	0,3528	0,3539

Part (participación), Apren (concentración para aprender), Resp (respeto, Col (Colaboración), Juegos (frecuencia de juegos), Bilin (expresión escrita y oral), Como, (comodidad), Motv (motivación), Impor (importancia), Aten (atención) y Apren (aprendizaje).

La prueba de correlación entre las variables que describen el nivel del aprendizaje del inglés y las competencias lingüísticas del mismo, mostraron una asociación no significativa con las variables participación (Part), respeto (respt), trabajo colaborativo (Col), frecuencia en el uso de juegos educativos (juegos), aceptación del uso de la herramienta (Como), y motivación para el aprendizaje del inglés (Motv) mientras que la importancia que le dan los alumnos al inglés como segundo idioma (Import) y la atención que prestan en clases (Aten), presentaron una asociación significativa para explicar el aprendizaje del inglés mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria.

En la tabla 3, se observa que la importancia que le dan los alumnos al inglés como segundo idioma (Import) presenta una asociación significativa para explicar el aprendizaje del inglés, observando que de los 27 encuestados, 24 están de acuerdo y totalmente de acuerdo en que la gamificación ha logrado darle mayor importancia al estudio del inglés, lo que se reflejó en rendimientos académicos entre alto y muy alto.

Tabla 3: Clasificación cruzada para la relación entre la valoración para el estudio del inglés el nivel aprendizaje empleando la Gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria.

Valoración/aprendizaje	TD	DE	NAD	DA	TA	TOTAL
Muy Bajo	0	0	0	0	0	0
Bajo	0	0	0	0	0	0
Moderado	0	0	0	1	2	3
Alto	0	0	3	5	5	13
Muy alto	0	0	2	2	7	11
Total	0	0	5	8	14	27

Mientras que en la tabla 4, se observa que la atención que prestan los alumnos en las clases también presenta una asociación significativa para explicar el aprendizaje del inglés, observando que de los 27 encuestados, 24 están de acuerdo y totalmente de acuerdo en que la gamificación logra que los alumnos tengan una mayor concentración y por lo tanto presten más atención en las clases de inglés, lo que se reflejó en rendimientos académicos entre alto y muy alto.

Tabla 4: Clasificación cruzada para la relación entre el nivel de atención y el nivel aprendizaje del inglés empleando la Gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria.

Atención/aprendizaje	TD	DE	NAD	DA	TA	TOTAL
Muy Bajo	0	0	0	0	0	0
Bajo	0	0	0	0	0	0
Moderado	0	0	0	2	1	3
Alto	0	0	1	7	6	14
Muy alto	0	0	0	8	2	10
Total	0	0	1	17	9	27

Los hallazgos muestran que a pesar de que la participación (Part), respeto (respt), trabajo colaborativo (Col), frecuencia en el uso de juegos educativos (juegos), aceptación del uso de la herramienta (Como), y

motivación para el aprendizaje del inglés (Motv), mostraron una asociación no significativa con las variables y presentaron una asociación significativa para explicar el aprendizaje del inglés mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria, la tendencia fue a que la mayoría de las respuesta estuvo en la categoría de acuerdo (DA) lo que muestra la influencia positiva de la gamificación en fortalecer la participación, el trabajo colaborativo y la motivación, Estos resultados coinciden con los señalado por Alonso (2021) e Infante (2023) quienes afirman que entre las ventajas más relevantes de la gamificación están: la motivación, dado que las actividades lúdicas y los juegos son atractivos y motivadores para los estudiantes, lo que contribuye a su interés y atención durante la lección.

En este mismo orden de ideas Barros-Pozo y Medina-Chicaiza (2021) señalan que este tipo de estrategia permiten la motivación de los estudiantes durante su proceso de formación; además de que se involucran de forma directa con la actividad que están realizando lo que facilita la comprensión de los procesos y fenómenos que suceden, logrando un aprendizaje significativo, lo que es ratificado por Pérez y Gertrudix (2021) quienes destacan que entre las ventajas de la gamificación educativa se encuentra que esta impulsa además de la adquisición de competencias el desarrollo de habilidades que impulsan el progreso de destrezas y competencias; la interacción social y el intercambio comunicativo.

En ese sentido se observó un nivel de participación constante durante todo el juego, un mayor respeto hacia sus pares y una mayor motivación a participar en clase, lo que demuestra que la formación en competencias blandas como los valores, la motivación el interés los elementos transversales del uso del juego educativo (Ojeda-Lara y Zaldívar-Acosta, 2023; Valderrama et al., 2024), pueden ser aplicada para mejorar las herramientas gamificadas aplicadas al aprendizaje del inglés.

Pero lo más relevante de la investigación es la importancia que le dan los alumnos al inglés como segundo idioma (Import) y la atención que prestan en clases (Aten), dado que estas variables presentaron una asociación significativa para explicar el aprendizaje del inglés mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria, lo que se vio plasmado es que la mayoría de los alumnos afirman que es importante para ellos aprender inglés, dado que a través de los juegos se han interesado más por aprender su aprendizaje, han estado más centrados en aprender y lo han demostrado en el desarrollo de competencias lingüísticas, dado que entre los beneficios de los juegos didácticos se encuentran: promueven la observación, contribuyen a la concentración y la atención, incrementan interés en materias desconocidas o de poco agrado (Bravo, 2022).

Castillo-Mora et al. (2022), afirman que uno de los éxitos alcanzados con el juego educativo tal como se observó en la presente investigación, es que, durante el proceso de aprendizaje los estudiantes están conscientes de que están progresando con el concepto que se está enseñando, lo cual motiva a los mismos para trabajar con mayor interés por lograr el dominio de las competencias de la asignatura, lo que hace que se concentren y valoren más las destrezas y habilidades que desarrollan.

A pesar de las ventajas de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria autores como Sánchez (2020) y Guisvert y Lima (2022), señalan algunas barreras para su implementación como es el escaso acceso a las herramientas tecnológicas tanto para los alumnos como para los profesores y las pocas destrezas en competencias tecnológicas que poseen algunos, no obstante, de esto sus ventajas son valiosas y promueven logros importantes para optimizar el aprendizaje de los estudiantes en cualquier área del conocimiento, así como las brechas digitales, aspectos que no fueron considerados en la presente investigación.

CONCLUSIÓN

Los principales hallazgos demuestran que las mejoras en el rendimiento se logran por la promoción del interés y de la motivación hacia la realización de los trabajos académicos debido al uso de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria, los cuales son explicados fundamentalmente por una asociación positiva entre el rendimiento en inglés y la valoración que le dan los estudiantes a este idioma, así como una mayor concentración en clases.

La clave para el mejoramiento del aprendizaje del inglés mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria, estuvo en el compromiso y motivación de los estudiantes, lo cual se reflejó en un mayor nivel de competencias lingüísticas y mejor rendimiento lo que fue constatado en el incremento significativo en las manifestaciones de competencias orales y escrita en inglés en una percepción de los logros académicos.

Dado el éxito de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés en alumnos de educación primaria en el caso particular de la Escuela Primaria Lic. Gustavo Cárdenas Monroy, se debe masificar su uso y extrapolar esta experiencia positiva a otras instituciones escolares para lo cual se deben superar las limitaciones que son de tipo técnico y las actitudinales dentro de las que se encuentra el acceso restringido a la tecnología debido a la dificultad o a la mala conexión a internet que impide acceder a la

tecnología. También está la ausencia de destrezas tecnológicas de los alumnos a pesar de haber nacido y crecido en la era digital, traducida en la resistencia de estos al empleo de las herramientas digitales ocasionada por la tecnofobia, falta de interés y ausencia de habilidades y destrezas, las cuales son categorías que deben ser abordadas en futuras investigaciones.

REFERENCIAS

- Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Arif, U. Q. (2025). The Influence of Gamification on English Vocabulary Retention in Online Learning Platforms. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 1044-1053. <http://dx.doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1468>
- Barros-Pozo, D. S., & Medina-Chicaiza, R. P. (2021). Gamificación: Reflexiones teóricas desde el enfoque empresarial. Religión. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(27), 197-210. <https://doi.org/10.46652/rgn.v6i27.766>
- Bravo Esteves, R. I. (2022). Los juegos didácticos como medio de creatividad en educación inicial. Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/64747>
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(1), 43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8331458>
- Cholili, A. H., & Hamim, H. (2024). Attentional distraction in app-based language learning with mobile phones: a literature review. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(2), 478-493. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO/article/view/32406>
- Guisvert Espinoza, R. N., & Lima Cucho, L. I. (2022). La gamificación en el aprendizaje de la matemática en la Educación Básica Regular. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1698-1713. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.447>
- Hysen, K., & Mirvan, X. (2023). Student motivation and learning: The impact of collaborative learning in English as foreign language classes. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 11(2), 301-309. <http://dx.doi.org/10.23947/2334-8496-2023-11-2-301-309>
- Infante, A. A. (2023). La gamificación como una herramienta necesaria en el aprendizaje de los estudiantes. *Espíritu Emprendedor TES*, 7(4), 74-91. <https://doi.org/10.33970/eetes.v7.n4.2023.360>
- Li, X., Xia, Q., Chu, S. K. W., & Yang, Y. (2022). Using gamification to facilitate students' self-regulation in e-learning: A case study on students' L2 English learning. *Sustainability*, 14(12), 7008. <https://doi.org/10.3390/su14127008>
- Mubarok, H., Sofiana, N., Kristina, D., & Rochsantiningsih, D. (2022). Meaningful learning model through contextual teaching and learning; the implementation in English Subject. *Edulingua: Jurnal Linguistik Terapan dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 9(1), 23-34. <http://dx.doi.org/10.34001/edulingua.v9i1.3159>
- Ojeda-Lara, O. G., & Zaldívar-Acosta, M. D. S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 5-11. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>
- Pérez Gallardo, E., & Gértrudix 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*, (28), 203-227. <http://doi.org/10.18172/con.4741>
- Rahmani, E. F. (2020). The benefits of gamification in the English learning context. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 7(1), 32-47. <http://dx.doi.org/10.15408/ijee.v7i1.17054>
- Rubio, A. D. J. (2024). Project for the Global Integration of Meaningful Learning of English in Early Childhood Education. In *Leading and Managing Change for School Improvement* (pp. 146-172). IGI Global. <http://dx.doi.org/10.4018/978-1-7998-3940-8.ch007>
- Sánchez, M. M. (2022). Aprendizaje en las matemáticas. La gamificación como nueva herramienta pedagógica. *Revista Científica*, 1(4), 53-70. <https://revistacientifica.edu.pe/index.php/revistacientifica/article/view/25>
- Schmidt, S. J. (2020). Distracted learning: Big problem and golden opportunity. *Journal of Food Science Education*, 19(4), 278-291. <http://dx.doi.org/10.1111/1541-4329.12206>
- Valderrama, S. R., Sánchez, L. E. R., Rodas, G. C. A., & Guerra, J. I. G. (2024). Efectos de la gamificación en el desarrollo de habilidades blandas como la creatividad y la comunicación en estudiantes universitarios. *Salud, Ciencia y Tecnología*, (4), 871. <https://doi.org/10.56294/saludcyt2024871>
- Wang, Y. C. (2023). Gamification in a news English course. *Education sciences*, 13(1), 90. <http://dx.doi.org/10.3390/educsci13010090>

- Wulantari, N. P., Rachman, A., Sari, M. N., Uktolseja, L. J., & Roff'i, A. (2023). The Role Of Gamification In English Language Teaching: A Literature. Journal on Education, 6(01), 2847-2856.
https://www.researchgate.net/publication/377468277_The_Role_Of_Gamification_In_English_Language_Teaching_A_Literature_Review
- Yang, X. (2023). A historical review of collaborative learning and cooperative learning. TechTrends, 67(4), 718-728. <http://dx.doi.org/10.1007/s11528-022-00823-9>