



Gamificación y vocabulario en inglés: innovación lúdica para transformar el aprendizaje

Gamification and English Vocabulary: Playful Innovation to Transform Learning

Gamificação e vocabulário inglês: inovação lúdica para transformar a aprendizagem

ARTÍCULO ORIGINAL



Daysi Fierro López¹
dfierro@unach.edu.ec

Adriana Lara Velarde¹
alara@unach.edu.ec

María Guamán Parra²
gabrielafreire02@hotmail.com

César Narváez Vielma¹
cesar.narvaez@unach.edu.ec

¹Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba, Ecuador

²Unidad de Educación Especializada Dr. Camilo Gallegos Domínguez. Ambato, Ecuador

Escanea en tu dispositivo móvil
o revisa este artículo en:

<https://doi.org/10.33996/revistaneque.v8i21.197>

Artículo recibido: 18 de marzo 2025 / Arbitrado: 23 de abril 2025 / Publicado: 5 de mayo 2025

RESUMEN

El inglés, idioma global de creciente estudio, requiere un manejo léxico fluido. De allí la necesidad de su obligatoriedad curricular, la cual puede enseñarse con métodos innovadores y divertidos como la gamificación. El objetivo del estudio es evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia para el desarrollo del vocabulario en inglés en estudiantes de noveno año. Se aplicó un enfoque cuantitativo basado en pruebas antes y después de una intervención de una semana utilizando la plataforma Wordwall, es de tipo descriptivo y diseño cuasiexperimental. Se realizó una intervención durante una semana con la participación de 25 estudiantes. Los resultados mostraron mejoras significativas en cuatro áreas: asociación de palabras con sus significados (30 %), completar espacios en blanco (35 %), opción múltiple (28 %) y uso del vocabulario en contexto (22 %). Además, se evidenció un notable aumento en la motivación y participación estudiantil. Se concluye que la gamificación no solo fortalece la adquisición de vocabulario, sino que también promueve un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y motivador.

Palabras clave: Aprendizaje; Gamificación; Lúdica; Metodología; Motivación

ABSTRACT

English, a global language of increasing study, requires fluent vocabulary. Hence the need for mandatory English language instruction in the curriculum, which can be taught using innovative and fun methods such as gamification. The objective of this study is to evaluate the effectiveness of gamification as a strategy for developing English vocabulary in ninth-grade students. A quantitative approach was applied, based on pre- and post-testing of a one-week intervention using the Wordwall platform. It is descriptive and has a quasi-experimental design. The intervention was conducted for one week with the participation of 25 students. The results showed significant improvements in four areas: word association with meanings (30%), fill-in-the-blank (35%), multiple-choice (28%), and vocabulary use in context (22%). In addition, a notable increase in student motivation and engagement was evident. It is concluded that gamification not only strengthens vocabulary acquisition but also promotes a dynamic, participatory, and motivating learning environment.

Key words: Learning; Gamification; Playful; Methodology; Motivation

RESUMO

O inglês, uma língua global de estudo crescente, exige vocabulário fluente. Daí a necessidade de que ela seja parte obrigatória do currículo, podendo ser ensinada por meio de métodos inovadores e divertidos, como a gamificação. O objetivo do estudo é avaliar a eficácia da gamificação como estratégia para o desenvolvimento do vocabulário de inglês em alunos do nono ano. Foi aplicada uma abordagem quantitativa baseada em evidências antes e depois de uma intervenção de uma semana usando a plataforma Wordwall, é um delineamento descritivo e quase experimental. Foi realizada uma intervenção durante uma semana com a participação de 25 alunos. Os resultados mostraram melhorias significativas em quatro áreas: associação de palavras com seus significados (30%), preenchimento de lacunas (35%), múltipla escolha (28%) e uso de vocabulário em contexto (22%). Além disso, foi evidente um aumento notável na motivação e participação dos alunos. Conclui-se que a gamificação não só fortalece a aquisição de vocabulário, mas também promove um ambiente de aprendizagem dinâmico, participativo e motivador.

Palavras-chave: Aprendizagem; Gamificação; Brincalhão; Metodologia; Motivação

INTRODUCCIÓN

Las constantes transformaciones en el ámbito educativo motivan a los docentes a implementar modificaciones metodológicas y didácticas que respondan a las necesidades sociales actuales y a las nuevas tendencias emergentes. En este contexto, los educadores enfocan sus esfuerzos en optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la exploración y aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras dentro del aula (Caraballo, 2023).

En este sentido, convertir la educación en una actividad lúdica y motivadora que entusiasme al estudiante a construir su propio aprendizaje es un desafío para la comunidad educativa, sin embargo, la gamificación es una técnica nueva que en el ámbito educativo mejora el aprendizaje significativo en cualquier campo del conocimiento Mallitasig y Freire (2020).

Particularmente, el aprendizaje del vocabulario desempeña un papel crucial en la adquisición de una lengua extranjera, constituyéndose en una de las competencias esenciales para lograr una comunicación efectiva (Salimei y Zangeneh, 2022). No obstante, su enseñanza en contextos escolares presenta desafíos significativos, como ocurre con los estudiantes de la Unidad Educativa Hispanoamérica, en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo. Estos estudiantes enfrentan dificultades para retener y utilizar vocabulario en inglés, lo que limita su participación activa en el proceso de aprendizaje. Esta problemática resalta la importancia de implementar estrategias innovadoras que fomenten la motivación y el interés del alumnado.

Cabe destacar que, el aprendizaje del vocabulario en inglés no solo facilita una comunicación efectiva, sino que también se constituye un componente esencial en la adquisición de una lengua extranjera, y el desarrollo de competencias lingüísticas integrales (Salimei y Zangeneh, 2022). Sin embargo, la enseñanza del vocabulario enfrenta retos significativos en contextos escolares tradicionales, donde la falta de motivación y estrategias innovadoras limita la retención y uso activo de nuevas palabras (Calle, 2024). En este sentido, la gamificación emerge como una metodología pedagógica que incorpora elementos y dinámicas propias del juego para fomentar la participación, el interés y la motivación de los estudiantes, contribuyendo a un aprendizaje más significativo y duradero (Thiagarajah et al., 2022; Panmei y Waluyo, 2022).

En este marco, la gamificación se plantea como una estrategia pedagógica innovadora que integra dinámicas de juego en entornos educativos para optimizar los resultados del aprendizaje. Esta metodología busca aumentar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes mediante el uso de puntos, recompensas, niveles y desafíos que hacen que el aprendizaje sea más interactivo y entretenido (Thiagarajah et al., 2022). Según Pérez (2021), la gamificación consiste en la aplicación de elementos propios del diseño de juegos, como recompensas, puntos, niveles y desafíos, en contextos no lúdicos, con el fin de mejorar la motivación y el compromiso de los participantes. Por su parte, Lomba, et al. (2021) complementa esta visión al afirmar que esta metodología proporciona una motivación intrínseca en el alumno que facilita la formación de personas autónomas y resolutivas ante los problemas que les planteará su entorno en un futuro a medio y corto plazo.

Diversas investigaciones han demostrado los beneficios de la gamificación en el aprendizaje de idiomas. Por ejemplo, Panmei y Waluyo (2022), han demostrado que la inclusión de elementos lúdicos en el aprendizaje de idiomas, a través de plataformas como Quizizz, favorece significativamente la retención del vocabulario y estimula el aprendizaje autónomo. De manera similar, Sailer et al. (2021) destacan que componentes característicos de la gamificación, como los sistemas de recompensas y la progresión por niveles, impactan positivamente en la motivación intrínseca y el rendimiento académico. Este enfoque se ve reforzado por los hallazgos de Ali y Abdalgane (2022), quienes utilizaron la herramienta digital Kahoot para dinamizar la adquisición del vocabulario, transformando el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y estimulante.

Paralelamente, Rodríguez, et al. (2020) llevaron a cabo una investigación con el objetivo determinar el impacto de la gamificación como estrategia metodológica empleada para motivar el aprendizaje del idioma inglés, permitiendo describir, analizar e interpretar la fortaleza que presentó la aplicación de esta didáctica en los grupos seleccionados. Los resultados evidenciaron que, los estudiantes se motivaron a adquirir conocimientos nuevos del inglés mismos que lo utilizan en su vida cotidiana, didáctica de gran importancia para varios autores, quienes afirman la efectividad del uso de estrategias motivacionales en el aula que mejoran el nivel de suficiencia del inglés, sin embargo, hay que analizar las desventajas que este puede provocar.

Asimismo, Caraballo, (2023), realizó un análisis exhaustivo de literatura científica sobre la gamificación en la enseñanza y aprendizaje del inglés, con el fin de analizar y evaluar su efectividad como estrategia educativa, identificar las mejores prácticas y proporcionar recomendaciones para su

implementación exitosa en el aula. Entre los hallazgos más relevantes se destaca que la gamificación puede transformar el proceso de enseñanza del inglés, convirtiéndolo en una experiencia divertida y atractiva para los estudiantes mediante el uso de juegos, desafíos, recompensas y competencias, además de fomentar la participación activa, la colaboración y el aprendizaje autónomo. Aunado a ello, se analizó los beneficios de la gamificación en el aprendizaje del inglés, entre los que se incluyen el aumento de la motivación, la participación activa, el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas, y la promoción de un enfoque más activo y participativo en el proceso de aprendizaje.

La importancia de este estudio radica en la necesidad de atender las dificultades que enfrentan los estudiantes de la Unidad Educativa Hispanoamérica para retener y utilizar el vocabulario en inglés, esta situación está que limita su desarrollo comunicativo y su participación activa en el aula. Por esta razón, dado que la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje en contextos similares, resulta pertinente evaluar su impacto en este contexto específico, contribuyendo así a la generación de conocimiento aplicado y a la mejora de prácticas pedagógicas en la enseñanza del inglés

En atención a lo planteado, la investigación tiene como propósito evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia para el desarrollo del vocabulario en inglés en estudiantes de noveno año paralelo “A” de la Unidad Educativa Hispanoamérica, en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el período académico 2024-2025. Se espera que esta investigación sea de interés no solo para la institución educativa donde se aplicó, sino también para docentes y profesionales vinculados a la enseñanza del inglés como lengua extranjera, tanto dentro como fuera del contexto ecuatoriano.

MÉTODO

La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Hispanoamérica, una institución pública ubicada en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, Ecuador. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, fue de tipo descriptivo, ya que examinó la relación entre la variable independiente (gamificación) y la variable dependiente (desarrollo del vocabulario en inglés), con el fin de identificar patrones de mejora tras la intervención. El diseño del estudio fue cuasi-experimental, con el objetivo de evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo del

vocabulario en inglés en estudiantes de noveno año. Se emplearon técnicas de recolección de datos como pretest y posttest, administrados antes y después de una intervención pedagógica basada en actividades gamificadas.

Para la recolección de la información, se aplicaron pruebas de evaluación antes (pretest) y después (posttest) de la intervención, permitiendo medir el impacto de las actividades gamificadas en el desempeño de los estudiantes. La intervención se realizó en una semana, durante la cual se realizaron dos sesiones diarias de 40 minutos cada una. En estas sesiones se implementaron actividades interactivas diseñadas con la plataforma Wordwall y otras herramientas digitales, que incluyeron juegos de roles, competencias léxicas y ejercicios colaborativos, fomentando tanto el aprendizaje individual como el trabajo en equipo.

El estudio se desarrolló en el marco de la asignatura de inglés como lengua extranjera y tuvo como participantes a 25 estudiantes de noveno año, con edades comprendidas entre los 14 y 15 años. El grupo presentó distintos niveles de competencia lingüística, lo que permitió observar cómo la gamificación influye en el aprendizaje del vocabulario desde diversas realidades de aprendizaje.

La elección de este contexto respondió a la necesidad de aplicar estrategias didácticas más dinámicas, motivadoras y centradas en el estudiante, en respuesta al bajo nivel de motivación detectado frente a los métodos tradicionales de enseñanza. En este sentido, la gamificación se propuso como una metodología capaz de revitalizar el proceso educativo y de generar un entorno participativo, interactivo y significativo.

Finalmente, los datos recolectados fueron analizados estadísticamente y presentados a través de gráficos para determinar la efectividad de la estrategia aplicada.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado se presentan y analizan los resultados obtenidos tras la implementación de la intervención gamificada orientada al desarrollo del vocabulario en inglés. Se inició con la descripción del proceso seguido durante la intervención. Seguidamente, se presentan los datos cuantitativos obtenidos, ilustrados mediante gráficos comparativos que evidencian las diferencias en las puntuaciones antes y después de la intervención.

Etapas para el desarrollo de la intervención

En la primera fase, se aplicó una prueba diagnóstica (pretest) con el propósito de establecer una línea base sobre el conocimiento del vocabulario en inglés de los estudiantes. Seguidamente, se presentan los datos cuantitativos obtenidos, ilustrados mediante gráficos comparativos:

Durante una semana con una duración de 40 minutos por sesión, dos veces por semana, se implementaron una serie de actividades gamificadas que incluyeron representaciones de roles (role-playing), competencias de vocabulario mediante herramientas interactivas, plataformas digitales como Wordwall y juegos en línea. Cada sesión fue diseñada para introducir nuevo vocabulario de manera contextualizada, promoviendo la participación activa del estudiantado.

Al concluir la intervención, se aplicó una prueba final (postest) para evaluar el aprendizaje del vocabulario revisado y practicado durante las horas de clase. Finalmente, se llevó a cabo una sesión de retroalimentación en la que los estudiantes compartieron sus experiencias y se analizaron los resultados obtenidos en los cuestionarios. Posteriormente, se procedió al análisis de los datos con el fin de determinar la efectividad de la gamificación en el desempeño académico de los estudiantes. Esta propuesta no solo buscó mejorar el conocimiento del vocabulario, sino también fomentar la colaboración y la motivación dentro de un entorno de aprendizaje dinámico y lúdico.

A través de esta experiencia, se buscó no solo mejorar el desempeño en vocabulario, sino también fomentar el interés general por el aprendizaje del idioma inglés, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas mediante dinámicas colaborativas.

Para evaluar la efectividad de la gamificación en la enseñanza del vocabulario en inglés, se emplearon instrumentos cuantitativos diseñados específicamente para medir el progreso léxico de los estudiantes. El principal instrumento fue una prueba diagnóstica (pretest), aplicada antes de la intervención, y una prueba final (postest), administrada después de la misma.

El pretest se estructuró con diversos tipos de ejercicios: asociación de palabras con sus significados, completar espacios en blanco, preguntas de opción múltiple y uso de vocabulario en contexto. Estos ítems permitieron medir el nivel de conocimiento previo de los estudiantes en relación con el vocabulario trabajado.

Durante la intervención se aplicaron juegos interactivos y actividades grupales que fomentaron la colaboración, la competencia sana y la participación. Al finalizar el proceso, se utilizó un postest con el mismo formato y nivel de dificultad que el pretest, lo que permitió una comparación directa y objetiva de los resultados. Esta comparación fue clave para validar la influencia positiva de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario.

La gamificación no solo contribuyó al aprendizaje del vocabulario en inglés, sino que también transformó las actividades en experiencias más interactivas y entretenidas, lo cual favoreció el involucramiento activo de los estudiantes. Esta estrategia permitió que el aprendizaje del vocabulario dejara de percibirse como una tarea de simple memorización para convertirse en una herramienta aplicable en situaciones comunicativas reales. La interacción mediante dinámicas lúdicas generó un ambiente en el que el vocabulario se abordó de forma más amena y significativa.

Este enfoque lúdico y participativo encuentra respaldo en diversas investigaciones que destacan el valor pedagógico de la gamificación y los videojuegos en el aprendizaje. Según Gee (2003), los videojuegos y la gamificación, facilitan un aprendizaje profundo al involucrar a los estudiantes en experiencias significativas que promueven la construcción del conocimiento. Asimismo, Deterding et al. (2011) sostienen que la gamificación no solo incrementa la motivación, sino que también proporciona un contexto en el que los estudiantes pueden reflexionar sobre sus propios procesos de aprendizaje. Esto implica que el conocimiento del vocabulario no se limita a la memorización aislada, sino que se construye activamente mediante el uso y la interacción en contextos diversos.

A continuación, en la Figura 1, se presentan los resultados del análisis cuantitativo a través de gráficos comparativos que muestran las puntuaciones obtenidas en el pretest y el postest en las diferentes actividades de evaluación aplicadas:

Parte 1: Asociación de palabras con sus significados

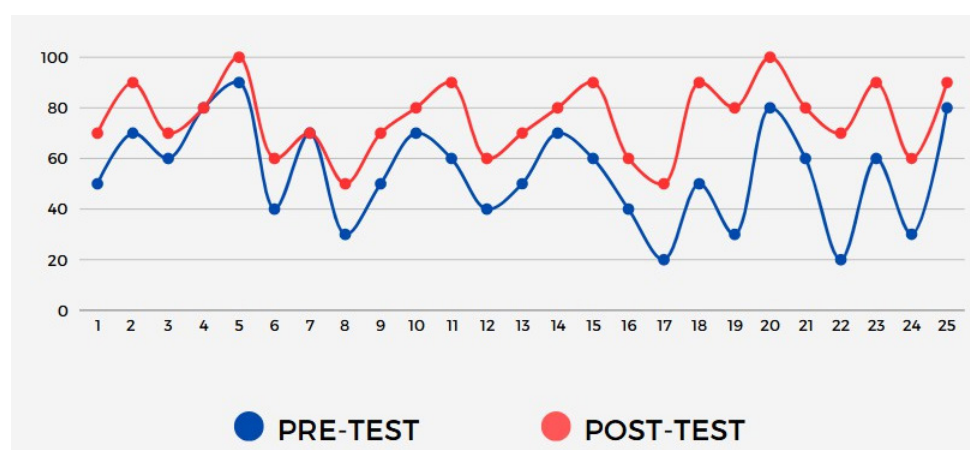


Figura 1. Asociación de palabras con sus significados. Nota: Resultados alcanzados en el pre y post test

La Figura 1, muestra una comparación entre las puntuaciones obtenidas por los estudiantes en el ejercicio de asociación de palabras con sus significados, aplicado antes (pretest) y después (postest) de la intervención gamificada. Se observa que las puntuaciones iniciales variaron considerablemente, con varios estudiantes alcanzando resultados bajos a moderados de conocimiento. Sin embargo, tras el postest se evidencia una tendencia general al alza en las puntuaciones, lo que indica una mejora significativa en la adquisición y comprensión del vocabulario trabajado. A continuación, la Figura 2, muestra los resultados para completar de oraciones.

Parte 2: Completar oraciones con palabras faltantes

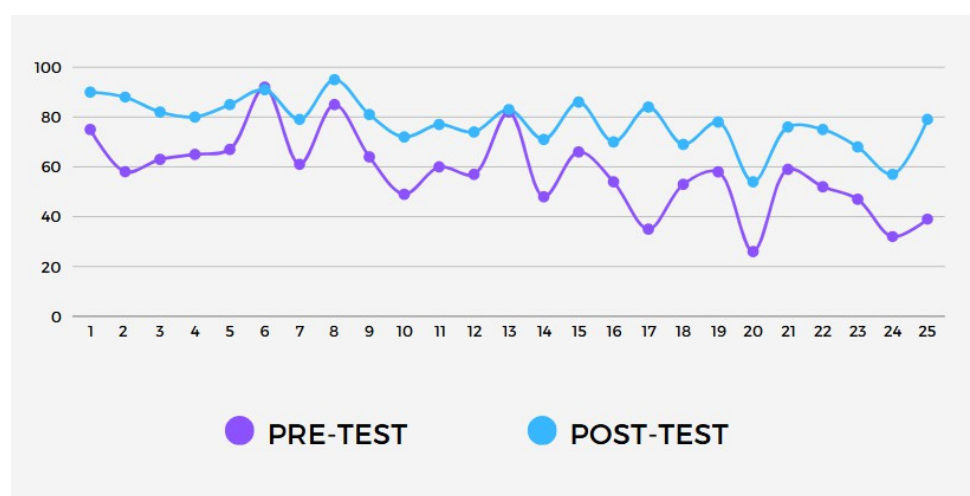


Figura 2. Completar oraciones con palabras faltantes. Nota: Resultados alcanzados en el pre y post test

Los resultados que presenta en la Figura 2, del ejercicio de rellenar los espacios en blanco, comparando los datos del pretest y el postest. En el pretest, las puntuaciones presentan una alta variabilidad y varios estudiantes se ubicaron por debajo del 50%. En el postest, se evidencia una mejora general, con una tendencia ascendente en las calificaciones.

Parte 3: Selección múltiple

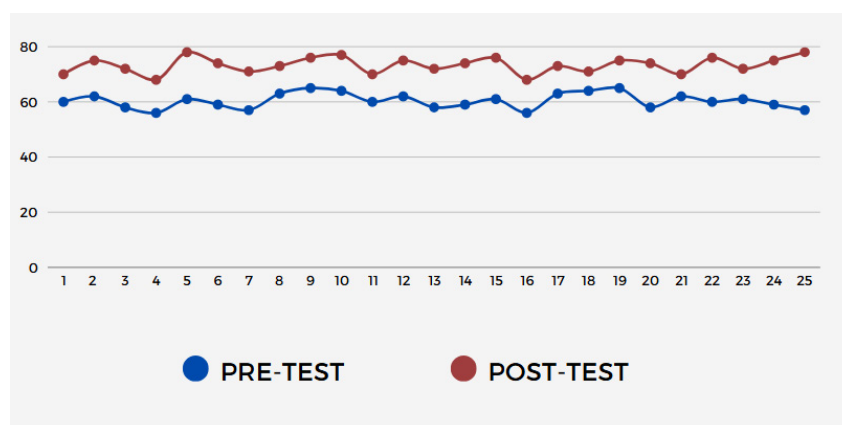


Figura 3. Selección múltiple. Nota: Resultados alcanzados en el pre y post test

Los resultados de la Figura 3, presentan la comparación entre las puntuaciones obtenidas por los estudiantes en un ejercicio de selección múltiple antes y después de la intervención gamificada. En el pretest, se observa una variabilidad en los resultados, con varios estudiantes ubicados en rangos bajos. No obstante, en el postest se evidencia una mejora sostenida y más homogénea en las puntuaciones, lo que refleja un avance significativo en el aprendizaje del vocabulario. A continuación, desarrollamos el uso del vocabulario en contexto Figura 4.

Parte 4: Uso del vocabulario en contexto

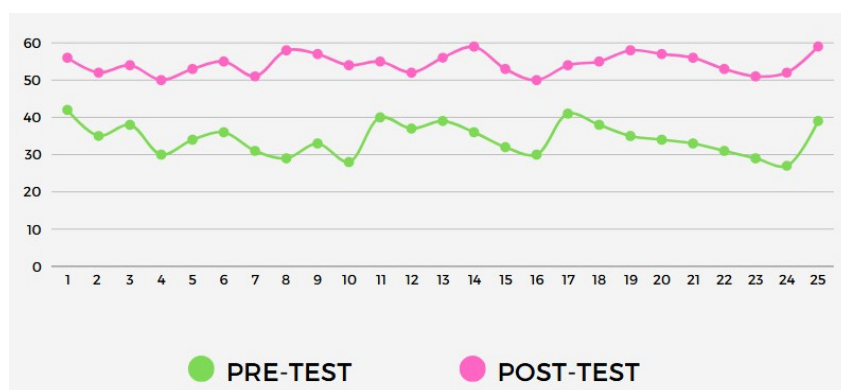


Figura 4. Uso del vocabulario en contexto. Nota: Resultados alcanzados en el pre y post test

En esta sección la Figura 4, evaluó la capacidad de los estudiantes para aplicar el vocabulario en situaciones contextuales. Las puntuaciones del pretest fueron generalmente bajas (rango de 30 a 50), lo que evidenció dificultades iniciales. Tras la intervención, las puntuaciones mostraron un incremento leve pero constante. Este resultado sugiere que las experiencias contextualizadas promovieron una mejora en la aplicación del vocabulario.

Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio, confirma que la que la gamificación es una estrategia eficaz para potenciar la adquisición de vocabulario en inglés, lo que coincide con investigaciones previas que evidencian mejoras significativas en la retención léxica y proporciona motivación a los estudiantes. (Calle, 2024; Rodríguez, et al. 2020).

También, se evidenció una tendencia ascendente en las puntuaciones del postest lo que refleja que las actividades gamificadas facilitaron un aprendizaje más activo y comprometido, como lo indica Gee (2003) y Deterding et al. (2011) quienes destacan que los elementos de juego incrementan la motivación, lo cual favorece la retención de nuevo vocabulario mediante experiencias interactivas, también destacan que las dinámicas lúdicas transforman el aprendizaje en un proceso más significativo y estimulante.

Además, se evidencia una mejora sostenida, con una tendencia ascendente en las calificaciones el aumento notable en los resultados en ejercicios como la selección múltiple, lo que sugiere que la gamificación no solo favorece la memorización, sino que estimula el pensamiento crítico y la toma de decisiones, aspectos claves para un aprendizaje profundo y funcional. (Gee, 2003). Esto se alinea con los hallazgos que resaltan la utilidad de las estrategias didácticas interactivas como guías para el rendimiento académico (Hattie, 2009; Black y Wiliam, 1998).

. También los hallazgos sugieren que las experiencias contextualizadas promovieron una mejora en la aplicación práctica del vocabulario aprendido. En este sentido, Tharp y Gallimore (1988) señalan que el aprendizaje en contexto fortalece la comprensión y el uso funcional del lenguaje, mientras que Beck (2002) destaca que el empleo del vocabulario en contextos significativos favorece tanto la retención como una comprensión más profunda. Aunque la mejora observada fue más discreta en comparación con otras actividades, representa un avance importante que debe ser consolidado mediante la implementación de estrategias continuas y contextualizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En conjunto, los resultados obtenidos a través de estas evaluaciones demuestran que la gamificación constituye una herramienta valiosa para la enseñanza del vocabulario en inglés. Su implementación no solo potenció el rendimiento académico, sino que también incrementó la motivación estudiantil y el compromiso con el aprendizaje. Coincidiendo con Gee (2003), quien señala que la gamificación crea experiencias inmersivas que promueven una comprensión más profunda y un aprendizaje activo. La evidencia recopilada respalda la eficacia de esta metodología para enriquecer el proceso educativo en el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

CONCLUSIONES

El análisis comparativo entre las puntuaciones del pretest y el posttest demostró que la implementación de actividades gamificadas tuvo un impacto significativo y medible en el aprendizaje del vocabulario en inglés. En promedio, los estudiantes mejoraron sus resultados en más de 20 puntos porcentuales tras la intervención gamificada. Por ejemplo, en el ejercicio de asociación de palabras con sus significados, las calificaciones pasaron de una media de 55,8 en el pretest a 76,3 en el posttest. De igual manera, en el ejercicio de completar espacios en blanco, los estudiantes mejoraron de 45,7 a 70,2 puntos. Estos resultados reflejan un incremento claro en la retención y aplicación del vocabulario.

En cuanto a las actividades de opción múltiple, se observó una mejora promedio de 17,1 puntos, mientras que, en el uso de vocabulario en contexto, aunque el incremento fue más moderado (de 39,5 a 50,8), se evidenció una evolución positiva en la capacidad de los estudiantes para aplicar el léxico de manera contextualizada. Estos datos no solo validan la eficacia de la estrategia utilizada, sino que respaldan su utilidad como recurso pedagógico en contextos reales de enseñanza.

Más allá del rendimiento académico, se evidenció un aumento sustancial en la motivación y participación estudiantil, factores clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. Los estudiantes demostraron mayor compromiso y disposición al trabajo colaborativo, lo que también repercutió en un mejor clima de aula.

En conjunto, la gamificación es una metodología eficaz, motivadora y sostenible para la enseñanza del vocabulario en inglés como lengua extranjera. Su aplicación no solo mejora el

rendimiento académico, sino que transforma la percepción del alumnado hacia el aprendizaje, promoviendo una experiencia más significativa, participativa y centrada en el estudiante. Por lo tanto, se recomienda su incorporación sistemática en los procesos de enseñanza de lenguas en contextos escolares ecuatorianos y similares.

REFERENCIAS

- Ali, R. y Abdalgane, M. (2022). The impact of gamification Kahoot app in teaching English for academic purposes. *World Journal of English Language*, 12(1), 1–11. <https://www.sciedupress.com/journal/index.php/wjel/article/view/22689/14055>
- Black, P., y Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74. <https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
- Calle, L. (2024). El uso de la gamificación para fomentar el vocabulario en estudiantes de 8º de primaria en una institución educativa privada. *Revista Invecom*, 10(2), 112-130. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10641924>
- Caraballo, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 1–21. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00021-1](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00021-1)
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge. <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/17478>
- Pérez, I. (2021). Del aprendizaje basado en juegos a la gamificación en educación física. https://www.researchgate.net/publication/356587304_Del_aprendizaje_basado_en_juegos_a_la_gamificacion_en_educacion_fisica
- Lomba, A., Jaber, J. y Sánchez, D. (2021). Gamificación en el aula. 10.20420/1663.2021.462
- Mallitasig, A. y Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878892>
- Panmei, B., y Waluyo, B. (2022). The pedagogical use of gamification in English vocabulary training and learning in higher education. *Education Sciences*, 13(1), 24. <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/1/24>
- Rodríguez, L., Garcia, D., Guevara, C., y Erazo, J. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610753>
- Sailer, M., Mayr, S., y Mandl, H. (2021). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Salimei, A., y Zangeneh, H. (2022). The effect of gamification on vocabulary learning (learning English as a second language) among the fifth-grade elementary school students. *Technology of Education Journal (TEJ)*, 16(4), 723–734. <https://doi.org/10.22061/tej.2022.8550.2686>
- Tharp, R., y Gallimore, R. (1988). *Impulsando la vida: Enseñanza, aprendizaje y escolarización en el contexto social*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139173698>
- Thiagarajah, K., Ng, M., Jeyaraja, S., Gunasehgaran, V., y Maniam, M. (2022). Effectiveness of gamification tool in teaching vocabulary. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(9), 1046–1063. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v12-i9/14632>