

La gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo, avances teóricos, metodológicos y tendencias en la investigación: una revisión sistemática 2018-2023

Gamification in learning environments for teaching bilingualism, theoretical and methodological advances and research trends: a systematic review 2018-2023

Recibido: 15 de junio de 2023

Aprobado: 17 de noviembre de 2023

Forma de citar: L. C. Reyes-Afanador, M. A. Cubillos-Leal, Z. C. Nieto-Sánchez, J. A. Cristancho, L. T. UsecheCogollo", La gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo, avances teóricos, metodológicos y tendencias en la investigación: una revisión sistemática 2018-2023", *Mundo Fesc*, vol. 14, no. S1, pp. 26-45, 2023

Lisbeth Carolina Reyes Afanador 

Magíster en Educación: Administración Educativa
lisbeth.reyes@uniminuto.edu.co
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Cúcuta, Colombia

Lucy Thamara Useche Cogollo 

Doctora en Educación
Lucy.useche@uniminuto.edu
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Cúcuta, Colombia

Micke Anderson Cubillos Leal 

Magíster en Gerencia Educativa
mike.cubillos@uniminuto.edu.co
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Cúcuta, Colombia

Zulmary Carolina Nieto Sánchez 

Doctora en Educación
zulmary.nieto@uniminuto.edu
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Cúcuta, Colombia

José Alberto Cristancho 

Doctora en Educación
Corporación Universitaria Minuto de Dios
jose.cristancho@uniminuto.edu
Cúcuta, Colombia

***Autor para correspondencia:**
lisbeth.reyes@uniminuto.edu.co



Gamification in learning environments for teaching bilingualism, theoretical and methodological advances and research trends: a systematic review 2018-2023

Resumen

La gamificación ha sido estudiada y utilizada en los últimos años para la enseñanza en diversos contextos educativos primaria, secundaria, incluso a nivel universitario y empresarial. El propósito de este artículo se orienta a una revisión sistemática basada en investigaciones elaboradas dentro del período 2018-2023, con la finalidad de establecer los avances teóricos, metodológicos y las tendencias o contribuciones en cuanto la gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo. Se puede evidenciar las últimas tendencias en las teorías que se usan en la gamificación, así mismo, las metodologías más implementadas por los autores, las cuales contribuyen en brindar nuevas oportunidades en la implementación de la gamificación en los modelos y métodos de enseñanza aprendizaje, permitiendo un fortalecimiento institucional al incorporar la lúdica y la tecnología como medio de enseñanza de una segunda lengua.

**Palabras clave: Gamificación,
Metodologías, Tendencias o
contribuciones, Teorías**

Gamification in learning environments for teaching bilingualism, theoretical and methodological advances and research trends: a systematic review 2018-2023

Abstract

Gamification has been studied and used in recent years for teaching in various educational contexts at the primary, secondary, university and business levels. The purpose of this review is oriented to a systematic review based on researches elaborated within the period 2018-2023, with the aim of establishing the theoretical, methodological advances and trends or contributions regarding gamification in learning environments for teaching bilingualism. The latest trends in the theories used in gamification can be evidenced, as well as the most implemented methodologies by the authors, which contribute to provide new opportunities in the implementation of gamification in the models and methods of teaching and learning, allowing an institutional strengthening by incorporating playfulness and technology as a means of teaching a second language.

**Keywords: Gamification, Methodologies,
Trends or contributions, Theories**

Introducción

La gamificación ha sido estudiada y utilizada en los últimos años para la enseñanza en diversos contextos educativos primaria, secundaria, incluso a nivel universitario y empresarial. Este estudio se enfoca en el uso de la Gamificación en educación primaria. En la actualidad, la gamificación ha sido utilizada como una estrategia útil en los entornos educativos, en especial para la educación básica, donde se ha constituido en una herramienta cada vez más popular, ya que los niños aprenden jugando, esto implica el uso de elementos de juegos en el contexto educativo para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, entendiéndose que es una estrategia potenciadora importante incluso para la adquisición de un idioma [1]. Por tanto, la gamificación también puede ser utilizada en ambientes de aprendizajes para la enseñanza del bilingüismo en educación primaria.

La gamificación según Deterding en [2] tiene sus orígenes sobre el 2008 y su adopción en 2010, este se encuentra diseñado con las estructuras del juego como un elemento en el contexto, pero no se plantea como un juego en su totalidad, debido a la transformación de las estructuras para hacerlo útiles en el proceso de aprendizaje. Esto puede entenderse como un concepto de gamificación, para implementar el juego como estrategia para la mejora del aprendizaje, se puede observar las implementaciones que se realizan hacia las matemáticas, sociales, programación. Estos conceptos son implementados en múltiples áreas del saber, por ejemplo, en [3] lo plantea como estudio teniendo en cuenta la teoría de la autodeterminación para cubrir las necesidades psicológicas básicas, de preferencia por aprender cosas nuevas, por medio de un estudio que realiza. De la misma manera en [4] se plantean las aplicaciones, desafíos y oportunidades de la implementación de la gamificación en la educación.

Por otro lado, se puede observar en [5] como la gamificación basada en desafíos obtiene efectos positivos en el aprendizaje por encima de los métodos tradicionales de enseñanza de la estadística, de la misma manera estos procedimientos son realizados en la enseñanza de la programación [6], [7], [8], [9], fortaleciendo los procesos de aprendizaje de los estudiantes en las áreas donde se implementó la gamificación. Al revisar algunos autores, se aprecia que la gamificación es usada como una estrategia didáctica que potencia el proceso de enseñanza aprendizaje. [10] La gamificación implica el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación. Esto puede incluir la aplicación de formas mecánicas de juego, tales como: obtención de puntos, avance por niveles, alcance de los desafíos, búsquedas de recompensas, narrativas, entre otros, todo esto con el fin de aumentar el compromiso la participación, y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje mediante el uso de un juego para aprender.

En este sentido, se tiene que la gamificación educativa puede usarse como estrategia

para la enseñanza de lenguas extranjeras. Así mismo, la gamificación siendo una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos a los procesos formativos con el fin de obtener mejores resultados, al involucrar los intereses y expectativas de los educandos. Briceño [11] afirma que, para el éxito de la gamificación, es importante considerar la motivación como elemento principal, para que la adquisición del idioma sea no traumática. En efecto, [12], [13], [14] señalan que el hecho de aprender mediante disfrute y diversión puede ser un medio para introducir a los estudiantes en un estado de flow, y no se trata de disminuir la importancia de los procesos formativos, sino sólo de usar una mejor didáctica, con el fin de mejorar la favorabilidad de los resultados. Ellos finalmente indicaron que la gamificación dio resultados en el fortalecimiento de la comprensión e interpretación textual de los estudiantes del grado 6° D de la Institución Etnoeducativa Nueva Colonia del Distrito de Turbo Antioquia.

Otros investigadores, como Chávez en [15] señalan que la Gamificación puede servir como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en la enseñanza del inglés y esto lo comprobó con los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre. En la implementación de la gamificación para la enseñanza del bilingüismo con buenas prácticas y resultados, que se ha presentado, para los diferentes niveles de aprendizaje, se pueden observar diversos trabajos, el manejo y la eficiencia de la implementación, los cuales pueden ser seguidos y aplicados según el nivel académico, es por ello que podemos encontrar trabajos para el nivel de primaria como [16], [17], [18], [19], [20], [21], [22], trabajos de secundaria como [22], [23], [24], [25], [26], [27] y trabajos de educación superior como el de [28] quien recoge en su revisión la implementación de la gamificación en diferentes países, realizando una comparación de la muestra implementada en cada análisis por diferentes países, al igual que el trabajo publicado en [29].

De la misma manera se presentan trabajos que interactúan de manera semipresencial, como en [30] donde la investigación centrada en los entornos mixtos, más exactamente el uso de Blended Learning o aprendizaje mixto, por medio de la implementación del software SofIAX (Sistema Interactivo para el Aprendizaje en el Aula Extendida) como herramienta didáctica para la implementación del modelo mixto, el cual fue implementado en el estado de Oaxaca durante el 2017 en bachillerato. En este sentido, el propósito de esta revisión se orienta a una revisión sistemática basada en investigaciones elaboradas para el período 2018-2023, con la finalidad de establecer los avances teóricos, metodológicos y las tendencias o contribuciones en cuanto la gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo en el contexto mundial. La revisión se llevó a cabo en 55 documentos bajo formatos de tesis de grado o artículos. La pregunta de investigación planteada fue: ¿Cuáles son las teorías, metodologías, tendencias o contribuciones relativas a la gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo en el contexto mundial en el período 2018-2023?

El constante crecimiento en la gamificación y de manera particular en la enseñanza del bilingüismo, la lleva a enfocarse en la implementación de estrategias y herramientas que se enfoquen en la participación en el aprendizaje de cada individuo. Es por ello,

que se hace relevante el crear diseños de juegos y actividades atractivas y relevantes en el aprendizaje, esto se permite mejorar las competencias lingüísticas y el estilo de aprendizaje, con la implementación de diferentes contextos educativos, explorando las buenas prácticas de aulas tradicionales, los entornos virtuales, al igual que los diferentes modelos híbridos de aprendizaje implementados en la actualidad.

De la misma manera se tiene en cuenta el impacto de la gamificación en los diferentes enfoques y de manera particular en los procesos enseñanza aprendizaje del bilingüismo y de manera especial la enseñanza de la gamificación centrando los procesos en las investigaciones realizadas por diferentes autores en la construcción de modelos de aprendizaje basados en la motivación y la actitud que tomen los estudiantes frente al aprendizaje. En general, se puede decir que la gamificación es una estrategia pedagógica que utiliza elementos de los juegos para mejorar la experiencia de aprendizaje del bilingüismo, pero no constituye una teoría educativa en sí misma, sino que se basa en ellas para proporcionar una mejor experiencia de aprendizaje a los estudiantes.

Materiales y métodos

Se realiza un proceso de revisión sistemática de la literatura a los fines de esclarecer tres dimensiones de interés respecto a la Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo; estas dimensiones son: Enfoques teóricos, metodologías utilizadas y tendencias o contribuciones. Se realiza un estudio cualitativo, con diseño documental en un proceso de revisión sistemática de la literatura. La técnica de análisis para la revisión documental es el análisis de contenido, el cual permite realizar el análisis y la interpretación de fuentes documentales, e identificación de los códigos utilizados por el emisor del discurso, su contenido manifiesto, el contexto en el que surge y se desarrolla el mensaje, para descubrir y evidenciar sus contenidos latentes. El proceso es hermenéutico dialéctico, hasta lograr revelar los desafíos que se plantean como objetivos y que se constituyen en la contribución de este estudio.

Criterios de Inclusión y de exclusión

1) Inclusión

- *Artículos de Investigación – aplicados en Educación*
- *Trabajos de Grado de Maestría y Tesis Doctorales*

2) Exclusión:

- *Revisiones sistemáticas de literatura*
- *Educación inicial y universitaria*

3) Bases de datos

- *Por suscripción: Scopus, WoS, sciencedirect*
- *Acceso abierto: Google académico, Scielo, Dialnet, Redalyc*

Criterios de búsqueda

En este punto se establecen los criterios y términos de búsqueda electrónica según se muestra en la tabla I, y con base en los intereses de los objetivos específicos. Al respecto, se establece en los términos de búsqueda, palabras clave en español y en inglés.

Tabla I Criterios y términos de búsqueda

Criterio de búsqueda	Término de búsqueda electrónica*
Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo + Teoría Enfoque teórico	*Teoría de Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo . *Enfoque teórico Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo.
Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo + Metodología Método Enfoque metodológico Enfoque metódico Variable Factores Determinantes	*Metodología Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo. *Método Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo Enfoque metodológico Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo. *Enfoque metódico Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo. *Factores Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo Determinantes Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo.
Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo + Educación Primaria Intervención educativa Tendencias actuales Contribuciones	*Intervención educativa Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo. *Tendencias actuales Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo buscarlas sobre plataformas y app etc. *Contribuciones Gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo

Formato

El propósito de esta revisión sistemática es acopiar información, sintetizar e integrar trabajos publicados sobre la gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo, identificando: avances teóricos, metodológicos y tendencias en la investigación.

Se identificaron estudios entre los años 2018 al 2023 relacionados con las variables de investigación del tema, a través de búsquedas sistemáticas en 3 bases de datos: google académico, Dialnet, Redalyc, Science Direct y otros repositorios universitarios y de revistas especializadas.

Se extrajeron datos siguiendo los criterios de inclusión y exclusión, obteniéndose los primeros documentos de los estudios explorados por título, autor, año, enfoque teórico, metodologías usadas y contribuciones o tendencias, de los cuales se incluyeron documentos que cumplieron con los criterios de inclusión, de estos datos se seleccionaron artículos científicos, proyectos de grado de postgrados. La evidencia inicial indica que existen aportes teóricos, metodológicos y tendencias en la gamificación que mejora el aprendizaje del bilingüismo y que agilizan la educación y enseñanza del bilingüismo.

En esta revisión se acopió información se realiza mediante tablas, para sintetizar e integrar los trabajos publicados sobre la gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo, y así poder identificar: avances teóricos, metodológicos y tendencias en la investigación.

Interpretación de resultados obtenidos gráficamente

Se puede observar la relevancia de las palabras claves desagregadas por año, en la Fig 1 se presenta como punto central la gamificación y por sus gamas de colores, teniendo en cuenta la existencia de dicha palabra a lo largo de la bibliografía por años según la consulta realizada y el material obtenido. Esta imagen permite visualizar la relevancia de los términos en una consulta con un campo de acción más amplia de las palabras claves consultadas, al igual que los años de consulta y la trazabilidad existente entre la relación de las palabras. La facilidad de la lectura de las palabras en los cluster y la cantidad de palabras, esto permite hacer una idea de la mejor relación de palabras claves para la construcción de un artículo que sea mayormente consultado y posteriormente citado.

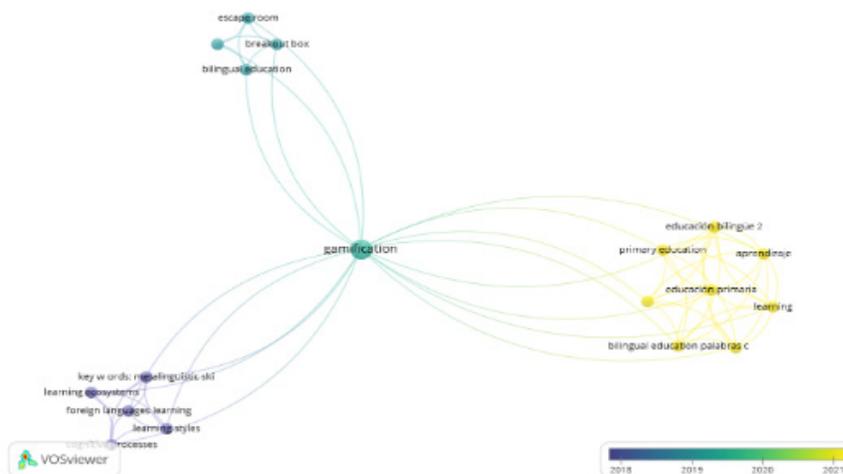


Figura 1. Mapa de co-ocurrencia de las palabras claves por año.

Teorías Asociadas a la Gamificación

En los aspectos teóricos la gamificación se fundamenta en algunos principios de la psicología del aprendizaje, trabajo colaborativo, trabajo en equipo, la motivación y el

diseño instruccional, En consecuencia, se manejan teorías como Teoría del Andamiaje de Lev Vygostky [31], la cual sostiene que el aprendizaje efectivo ocurre cuando el aprendiz recibe apoyo o andamiaje de un instructor o compañeros más competentes. En la gamificación, los elementos de ayuda como tutoriales, pistas y retroalimentación guiada pueden actuar como andamiaje. Así mismo, hace uso de otras teorías como: Teoría del Aprendizaje Cooperativo de David Johnson y Roger Johnson [11], [32] quienes indican que la competición en la enseñanza, además, identificada mediante 3 estilos de aprendizaje: individualista, cooperativo y competitivo. La Teoría del Input Comprensible de Stephen Krashen [33], la cual sugiere que el aprendizaje de un idioma ocurre cuando los estudiantes están expuestos a input lingüístico que comprenden y ligeramente superior a su actual nivel de competencia lingüística. En general, la incorporación de aspectos lúdicos en el proceso enseñanza aprendizaje, según Piaget [34] La gamificación un elemento esencial en la vida de los estudiantes en edad infantil, siendo la gamificación una estrategia pedagógica positiva para la enseñanza especialmente en contextos donde se dificulta la comunicación directa y esta mediada por tecnologías, como en el caso de la post pandemia. Algunas teorías para el uso de la gamificación son las holísticas que tienden a integrar o considerar varios elementos aprovechables para el proceso enseñanza – aprendizaje, siendo las TIC herramientas de apoyo que ayudan a gamificar los procesos de aprendizaje de una segunda lengua extranjera.

En [35] se puede evidenciar una estrategia que permite generar autonomía, eficacia y alta comprensión para resolver problemas o situaciones en los diferentes espacios virtuales y ficticios de los videojuegos. Un estudio realizado por la revista científica Dominio de la Ciencia presentado en [36], confirmó que la gamificación es una estrategia que potencia el aprendizaje del inglés usando el juego para captar el interés del estudiante. La gamificación genera autonomía, eficacia y alta comprensión para resolver problemas en los estudiantes por ende es esencial para opacar los miedos y fortaleciendo el aprendizaje.

En [2], [37] la gamificación es utilizada para comprometer y fidelizar al estudiante en los procesos educativos. La gamificación está hecha para profesores “jugones”, de manera que se presenta una perspectiva diferente respecto del objeto de estudio. En esta línea de pensamiento, los docentes afirmaron la importancia de ser agentes auto-motivadores que realizan actividades en las que se activen motivaciones cognitivas confirmando la primera instancia propuesta en [38], donde expresan que la gamificación está hecha para profesores jugones, creativos, atrevidos, innovadores que quieren de la enseñanza y el aprendizaje un nuevo reto.

Según [39] la “gamificación es hacer vivir experiencias de juego en un entorno no lúdico. La gamificación se mide por el disfrute del jugador durante el proceso”, esto contribuye a la literatura en dos grandes ideas fundamentales, por un lado, la experiencia en el juego y por otro, los entornos no-lúdicos, el éxito de la gamificación se mide por el disfrute que tiene cada jugador en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, en [40] la gamificación hace de un entorno no lúdico en una experiencia de juego y aprendizaje. La creación de

una página web donde se puede utilizar la gamificación, realizando una transformación de las experiencias de juego haciéndola más accesible a las características del equipo de los usuarios. La utilización del método de total Physical response el cual puede ser gamificado en una página web aprovechando todos los beneficios existentes.

En [17] la gamificación es vista como es un método innovador para la enseñanza de lenguas, teniendo en cuenta lo afirmado en [41], que la gamificación es la narrativa, la cual es intrínseca al lenguaje transmedia, lo que conlleva a la construcción de un entorno digital, rico en elementos interconectados que van dando forma a dicha narrativa, la cual resulta accesible en todo momento al estar disponible en la red o redes sociales vinculadas a la experiencia. La gamificación es una metodología innovadora para enseñar idiomas, ya que, desarrolla factores personales como el compromiso, la motivación y la responsabilidad que influyen para aprender destrezas lingüísticas [41]. En pocas palabras la gamificación influye para aprender otros idiomas de manera eficiente, siempre y cuando se realice una buena implementación. Además, [42] presenta las TIC como factores indiscutibles para mejorar la productividad en diferentes sectores de la sociedad. Las Tic son una ayuda para gamificar los procesos de aprendizaje en la lengua extranjera facilitando y aumentando el acceso a las aplicaciones gamificadas. Analizar los efectos de la implementación de plataformas tecnológicas de enseñanza del inglés en la evolución del aprendizaje del inglés como segunda extranjera.

Por otro lado [43] presenta una propuesta basada en un análisis holístico y comprensivo observando particularmente el micro-currículo sugerido para la integración de metodología Aprendizaje integrado de contenidos e idiomas con sus siglas CLIL (Content and Language Integrated Learning), adicional esto, se presenta el trabajo por proyectos apoyados en la gamificación con el fin de suministrar datos o evidencias que den cuenta de la validez de lo realizado. Se plantea la gamificación como un recurso importante en el desarrollo de este proyecto para las ciencias naturales y el inglés, entre otras áreas del saber adicional a los diversos niveles educativos desde transición hasta la educación superior.

El principio del aprendizaje de la gamificación es el aprendizaje colaborativo, la motivación y el diseño instruccional, el cual es apoyado por grandes teorías como la de Vigotsky, el aprendizaje colaborativo de Johnson y Johnson. Con las teorías asociadas a la gamificación se puede observar grandes beneficios como la motivación y el interés teniendo en cuenta que los juegos hacen parte del proceso de aprendizaje, dando paso a un aprendizaje más efectivo, al igual que el desarrollo de habilidades para desarrollar la resolución de problemas, el pensamiento crítico, al igual que la mejora en la creatividad para la optimizar los procesos de aprendizaje.

Metodologías Asociadas a la Gamificación en la enseñanza del bilingüismo

La gamificación para la enseñanza de otra lengua, actualmente, está respaldada por investigaciones en campos como la psicología educativa, el diseño de instrucción. En consecuencia, utiliza sus métodos para apoyar los procesos instruccionales mediados por la gamificación. En este sentido, el propósito de los métodos no es crear juegos

para causar diversión en los estudiantes, sino que es basarse en los mecanismos de la gamificación como las insignias, niveles y puntos, para motivar y captar la atención de los educandos, potencializando la asimilación de conocimientos mediante experiencias reales, atractivas y emocionantes que permitan a los niños desarrollar el aprendizaje significativo. [10] Es así que la gamificación es vista como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Agregando al anterior, en [44] apoyado con [41] señalan que la gamificación implica la creación de una narrativa que se integra de forma natural en el lenguaje transmedia. Conllevando a la configuración de un entorno digital enriquecido con elementos interconectados que dan vida a esta narrativa. Esta experiencia narrativa se encuentra siempre accesible, ya que está disponible en internet o en las redes sociales asociadas a la experiencia de aprendizaje. En primera instancia, se obtiene información de [45] donde destacan cómo la gamificación fortalece el bilingüismo en los estudiantes; los resultados mostraron un efecto positivo en el aprendizaje de idioma extranjero al comprometer a los estudiantes de décimo grado en el proceso, lo que condujo a un aumento discernible. Bajo un estudio de caso comparativo mixto se pudo trazar una línea comparativa entre el antes y el después de aplicar ciertas estrategias que permiten identificar un déficit de aprendizaje de inglés en diferentes instituciones y que luego de implementar las estrategias de gamificación se pudo percibir que esta reorientación pedagógica, también se incrementa la participación para aprender un nuevo idioma entre los estudiantes.

Al examinar la práctica pedagógica se pudo determinar que, durante su aplicación, la gamificación demostró ser práctica, accesible y flexible, lo que facilita la integración de actividades del mundo real de los alumnos y su alineación con los intereses de los adolescentes. Además, se demuestra que existe un potencial en el bilingüismo en los estudiantes, lo que permite incrementar el aprendizaje del idioma inglés en las instituciones públicas como en las instituciones privadas, facilitando la integración de actividades que reflejan situaciones reales en la vida de los alumnos y se adaptaron a los intereses de los adolescentes.

En un punto focal, la gamificación debe ser coherente al punto de asegurar la mejora de las prácticas pedagógicas, lo que finalmente fortalece los procesos de bilingüismo. Estas transformaciones deben ser acordes a las edades de los estudiantes y adaptarse a sus necesidades. Por otra parte, y en consideración con los aspectos metodológicos, se examina la metodología utilizada en los estudios seleccionados durante la revisión realizada en [46] donde se enfoca en determinar el impacto de la gamificación como metodología empleada para motivar el aprendizaje del idioma inglés, permitiendo describir, analizar e interpretar los resultados de la implementación. Esta metodología es de carácter explicativo, con diseño cuasi-experimental, llevado a cabo mediante la plataforma Edutainment Mobytyt [47]. Esta plataforma es una herramienta digital multimedia que facilita la realización de actividades didácticas mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Los estudiantes se sintieron incentivados en adquirir nuevos conocimientos de inglés, los cuales luego aplicaron en su vida diaria.

A través del juego fueron aplicadas las estrategias de estudios, las cuales permitieron motivar el aprendizaje del idioma inglés, manifestando mayor interés además de estimular y desarrollar competencias lingüísticas [48], [49], [50]; determinan que la gamificación dentro del aula es importante para los estudiantes, ya que les permite desarrollar un aprendizaje por medio de estimulaciones adecuados en el proceso de enseñanza por medio de juegos didácticos.

Los estudiantes se sintieron motivados para adquirir nuevos conocimientos de inglés y posteriormente aplicarlos en su vida cotidiana, una dinámica de gran relevancia según [20], [24], [51]. Estos autores sostienen la efectividad del uso de estrategias motivacionales en el aula para mejorar el dominio del inglés. Sin embargo, es importante analizar también las posibles desventajas que este enfoque pueda ocasionar.

En lo que respecta al estudio realizado en [52] cuyo enfoque fue aplicar una estrategia didáctica apoyada en gamificación para fortalecer la competencia comunicativa del inglés con estudiantes de décimo grado, bajo una perspectiva cualitativa, quienes abordaron un estudio de caso como diseño metodológico, lo cual permitió identificar el nivel de competencia comunicativa a través de las dimensiones planteadas por el MCER (Marco Común Europeo de Referencia), lo que permitió diseñar ciertas estrategias de gamificación tomando en cuenta dinámicas, mecánicas y juegos. En [1] se plantea un enfoque de la gamificación: por medio del cual se logra la apropiación y el enriquecimiento de vocabulario del idioma inglés en estudiantes. Además de un enfoque metodológico cualitativo con investigación - acción descriptiva. Esto permite realizar una investigación enlazada en la acción buscando gamificar las diferentes estrategias ya utilizadas en clase.

El enfoque de la gamificación presentado por [10] plantea el diseño de una experiencia de en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la implementación de la gamificación, a través de una propuesta de innovación puesta en marcha. Este presenta un enfoque metodológico centrado en el modelo de investigación de perfil cualitativo, bajo métodos empíricos como la recolección de información a través de la observación del proceso educativo. También plantea una estrategia de innovación, ya que normalmente se utilizaba la metodología de la evaluación en esta institución.

Por otro lado, el enfoque de gamificación que se presenta en [11] permite influir en el fortalecimiento de la comprensión e interpretación textual de los estudiantes. El enfoque metodológico presentado aborda la investigación desde el enfoque cualitativo e investigación basada en diseño (IBD). También plantea una fase diagnóstica en la cual identifica dificultades en el proceso de análisis y comprensión textual, esto le permite obtener información más detallada para la construcción de las actividades y del recurso digital.

También [12] presenta un enfoque que fortalece la estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras en entornos virtuales de aprendizaje con un enfoque metodológico de naturaleza no experimental, con un diseño transversal. Estableciendo esto como estrategia de aprendizaje los entornos virtuales se pueden trabajar de manera efectiva

con la gamificación. Con un enfoque metodológico cualitativo presentado en [15] la gamificación es vista como una estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del reading en los estudiantes del curso de inglés. Su principal logro es la identificación de las estrategias para fomentar el reading en la comunidad que se acoge a esta metodología de enseñanza.

Por otro lado, [44] implementa técnicas para la mejorar el desempeño académico de los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de lengua y literatura con la gamificación, mediante la elaboración del desarrollo de la aplicación lúdica educativa con herramientas multimedia, este proceso se presenta con un enfoque cualitativo por medio de herramientas que son tenidas en cuenta para el mejoramiento del desempeño académico. También se puede visualizar en [45] un enfoque cualitativo que motiva al estudiante hacia el aprendizaje optimiza la eficacia y los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje y permitir a los alumnos establecer una relación con los contenidos de forma lúdica. Utiliza la gamificación como estrategia mediadora para la enseñanza y aprendizaje con el fin de establecer una relación con los contenidos de manera lúdica. Analizando los enfoques mixtos encontramos a [35] quien implementa las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), a través de la aplicación Be the 1 challenge como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del inglés. Este proceso se caracteriza por utilizar evidencias de datos numéricos, verbales, textuales, visuales y simbólicos para entender problemas de las ciencias. Se utiliza las TIC como estrategia para gamificar y fortalecer el aprendizaje del inglés. De la misma manera [37] con el enfoque metodológico mixto, presenta un aumento en la participación y la interacción en el aula, la motivación hacia el aprendizaje y la diversión en las experiencias educativas. Construyendo la gamificación como motivador haciendo de las experiencias educativas algo divertido.

Un encuentro relacionado hacia la complejidad del aprendizaje lo tiene las matemáticas es por ello que [39] presenta un modelo basado en Algoritmo Basado en Números ABN donde implementa la gamificación para adaptarse a las necesidades educativas especiales de algunos de los alumnos y alumnas. En este caso la gamificación debe adaptarse a las necesidades específicas de cada estudiante. Con un enfoque cualitativo [53] presenta una implementación de la gamificación que le permite implementarla para la adquisición del vocabulario en inglés. La gamificación como estrategia importante en el aprendizaje de vocabulario del idioma extranjero ingles después de pandemia.

De manera general la gamificación se puede observar desde enfoques cualitativos, de estudio de casos y mixtos, pero centrando su proceso de enseñanza hacia el aprendizaje del inglés, si bien, la gamificación se puede observar en otras áreas, la principal motivación presentada en este análisis está enfocado hacia el inglés, es necesario saber que se está potenciando el fortalecimiento del bilingüismo por medio de la motivación, con estos procesos se tiene en cuenta la mejora de la comprensión e interpretación textual, también con la implementación de la gamificación, le permite a los estudiantes mejorar

las habilidades de comunicación como también el desempeño académico.

Tendencias y Contribuciones de la Gamificación en la enseñanza del bilingüismo

Para la gamificación, en la actualidad es imprescindible el apoyo de las tecnologías y nuevos sistemas como la inteligencia artificial, la cual últimamente se usa para personalizar la experiencia del usuario en función de sus preferencias, habilidades y comportamientos. Así mismo, se tiende a usar la realidad aumentada, para proporcionar experiencias de inmersión. Se toma en cuenta la teoría de Werbach y Hunter citada en [54], quienes señalan y proponen elementos fundamentales para la elaboración de juegos y dinámicas para motivar y comprometer a las personas en diferentes contextos, incluyendo el ámbito educativo y laboral. Ofrecen un modelo conceptual destinado a emplear los aspectos esenciales de los juegos, tales como la estructura, la interacción y la historia, para incrementar la implicación y el desempeño de individuos en actividades que no están asociadas con el juego, con el propósito de elevar la implicación y los logros en diferentes aspectos cotidianos.

Estos estudios se dirigen hacia la comprensión de las motivaciones que llevan a los jugadores a comprometerse, tanto intrínsecas como extrínsecas, para posteriormente emplear esos conocimientos en la creación de sistemas que promuevan comportamientos favorables en diferentes situaciones. Teniendo en cuenta los beneficios y las etapas de gamificación para determinar si esta puede fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés. Se pretendía evaluar la habilidad de escucha de los estudiantes, demostrando que, al interpretar un audio, son capaces de captar las ideas principales, a pesar de haber tenido múltiples oportunidades para escuchar la información. Este hecho se debe a que la estrategia educativa tuvo que ajustarse al entorno virtual, lo que resultó en que los estudiantes recibieran la información en momentos diferentes debido a problemas de conectividad.

El diseño del videojuego logró motivar el interés de aprendizaje en los estudiantes donde se pudo mejorar la retentiva visual y la narrativa planteada de forma divertida e innovadora, en donde se pudo poner en práctica las cuatro habilidades del idioma inglés como lo son: Listening, Speaking, Reading y Writing. Se pudo observar que los estudiantes demostraron un alto nivel de entusiasmo al participar en las actividades, con el objetivo de progresar de una etapa a otra en el juego. Además, se encontró que los incentivos, como los premios y las insignias, les proporcionaron una motivación adicional.

La mayor parte de los estudiantes que tomaron parte en el juego se identificaron como jugadores "socializadores" [55], es decir, que disfrutaban interactuando en línea con sus compañeros y profesores. A través de la enseñanza aplicada, los estudiantes mejoraron sus habilidades comunicativas en inglés, demostrando progreso dentro de la escala de referencia en la que estaban ubicados, es decir que pasaron de un nivel bajo en inglés a un nivel medio, favoreciendo su crecimiento y fortalecimiento en el idioma.

En [1], [56-57] el autor pretende gamificar las siguientes estrategias utilizadas en clase,

Enseñanza de la Habilidad Speaking, Reading, Listening y Writing, enfocando las estrategias en aprendizajes previos, aprendizaje-enseñanza, aprendizaje significativo, aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo y ambientación de aula Juegos educativos. En este sentido el autor centra la gamificación en las estrategias para acelera el aprendizaje realizando más amenas las clases bilingües.

Conclusiones

Se concluye que las teorías asociadas a la gamificación partiendo de la teoría del andamiaje de Lev Vygostky, Piaget y el aprendizaje cooperativo o colaborativo ofrecen un marco sólido para la implementación de estrategias de enseñanza innovadoras y efectivas en el contexto del bilingüismo, fomentando un aprendizaje significativo, promoviendo la autonomía y la colaboración en los estudiantes. Los diversos enfoques metodológicos que son utilizados en las investigaciones, como el cualitativo, los estudios de caso, el enfoque mixto, al igual que las implementaciones efectuadas, por medio de b-learning, procesos virtuales, herramientas tecnológicas, entre otras estrategias que son utilizadas para el uso de la gamificación en los diferentes niveles educativos con el fin de cumplir los objetivos de aprendizajes según los currículos establecidos.

Las tendencias y contribuciones en la implementación de la gamificación en el aprendizaje del bilingüismo, brinda la oportunidad de fortalecer los procesos educativos a través de herramientas con la ejecución de videojuegos, el uso de apps como Be the 1 Challenge o de las aulas virtuales con entornos didácticos, creando experiencias de aprendizaje dinámicas, divertidas y personalizadas que estimulan la interacción y el aprendizaje del idioma inglés de forma natural.

La gamificación una herramienta tan sólida y efectiva en la educación, de manera particular en la educación primaria, se puede avalar que el impacto positivo en la motivación que logra evidenciar cada autor citado. De igual manera se resaltan los beneficios que trae la gamificación por la implementación tecnológica y la didáctica del juego en el aprendizaje y mejorar la comprensión e interpretación de textual de lo impartido, al igual que la mejora de las habilidades comunicativas de cada estudiante.

Agradecimientos

Los autores agradecen a la Corporación Universitaria Minuto de Dios con sede en Cúcuta por su apoyo para la construcción de este artículo, facilitando las Bases de Datos por suscripción disponibles para docentes y estudiantes y por las herramientas informáticas utilizadas.

Referencias

- [1] A. M. Acevedo Vilorio and L. F. Pérez Herazo, "La gamificación como estrategia pedagógica para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de una escuela multigrado", 2023. [En línea]. Disponible en: <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/a03c32aa-c8be-4355-82ad-d86a11ce1125/content>
- [2] S. Deterding, R. Khaled, L. E. Nacke, and D. Dixon, *Gamification: Toward a Definition*. ACM Press, 2011
- [3] M. Rowicka and S. Postek, "Who likes to learn new things? How Gamification User Types and Satisfaction but not the frustration of basic psychological needs explain the preference for learning new things", *Acta Psychol (Amst)*, vol. 236, p. 103925, Jun. 2023. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103925>
- [4] S. Sandrone and C. Carlson, "Gamification and game-based education in neurology and neuroscience: Applications, challenges, and opportunities", *Brain Disord*, vol. 1, p. 100008, Mar. 2021. <https://doi.org/10.1016/j.dscb.2021.100008>
- [5] N.-Z. Legaki, N. Xi, J. Hamari, K. Karpouzis, and V. Assimakopoulos, "The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education", *Int J Hum Comput Stud*, vol. 144, p. 102496, Dec. 2020. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>
- [6] Z. Zhan, L. He, Y. Tong, X. Liang, S. Guo, and X. Lan, "The effectiveness of gamification in programming education: Evidence from a meta-analysis", *Computers and Education: Artificial Intelligence*, vol. 3, p. 100096, 2022. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100096>
- [7] J. Díaz-Ramírez, "Gamification in engineering education – An empirical assessment on learning and game performance", *Heliyon*, vol. 6, no. 9, p. e04972, Sep. 2020. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04972>
- [8] R. Blanco, M. Trinidad, M. J. Suárez-Cabal, A. Calderón, M. Ruiz, and J. Tuya, "Can gamification help in software testing education? Findings from an empirical study", *Journal of Systems and Software*, vol. 200, p. 111647, Jun. 2023. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2023.111647>
- [9] C. Lozada-Ávila & S. Betancur-Gómez, "La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática", *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, vol. 16, no. 31, 97-124, 2017

- [10] C. K. Aguilera Meza, C. P. Santos Loor, B. A. Pinargote Párraga, and J. R. Erazo Delgado, "Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del primer grado de educación básica la gamificación como estrategia didáctica motivadora", 2020
- [11] C. E. Briceño Núñez, "La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras," *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, vol. 9, no. 1, pp. 11–22, Jan. 2022. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.8>
- [12] M. M. Bohórquez, "La gamificación en el fortalecimiento de la comprensión e interpretación textual de los estudiantes del grado 6° de la Institución Etnoeducativa Nueva Colonia del Distrito de Turbo Antioquia", 2021
- [13] R. S. Contreras Espinosa, "Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación", *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 2016
- [14] C. Perrotta, G. Featherstone, H. Aston, and E. Houghton, *The NFER Research Programme Game-based learning: latest evidence and future directions*. 2013. [Online]. Available: www.nfer.ac.uk
- [15] J. L. Chávez, "Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre", 2019. [En línea]. Disponible en: <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/28004/jorge.chavez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [16] I. Vesga Aldana, M. Herrera Montero, and M. Horta Guette, "Estrategia pedagógica mediada por un recurso de gamificación para el fortalecimiento del componente gramatical del inglés en estudiantes de quinto grado". 2021
- [17] Y. M. Bettin Arrieta, R. E. Campo Fuentes, I. S. Montes Reyes, and M. F. Montiel Aruachán, "Estrategia de enseñanza aprendizaje mediada por las TIC basada en Gamificación para el fortalecimiento del vocabulario en el área de Inglés de los estudiantes de quinto de primaria la Institución Educativa Marceliano Polo en Cereté - Córdoba", 2021
- [18] J. C. Bariego Castaño, "La gamificación en la lengua extranjera en Educación Primaria", 2019
- [19] N. Y. Becerra Pino, M. Á. Cuéllar Vargas, M. M. Mendoza Guzmán, and N. E. Quintana Carrascal, "La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias lingüísticas del idioma inglés para estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Liceo Colombo Andino de la ciudad de Sogamoso, Boyacá",

2022, [En línea]. Disponible en: https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16340/TGF_Nuvia%20Becerra_Miguel%20Cuellar_Maria%20Mendoza_Nacira%20Quintana.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- [20] D. F. Castellanos Carrillo, "Uso de la herramienta genially para la enseñanza de comprensión lectora inferencial en el área de inglés para niños del grado tercero: caso de gamificación", 2020
- [21] A. Maestro San José, "La salud en el aula de Primaria desde la gamificación y la lengua inglesa", 2022. [En línea]. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/56831>
- [22] J. Alonso Rodríguez, "Propuesta de gamificación para una unidad de sección bilingüe en la lengua inglesa", 2021
- [23] P. Bernardo Jambrina, A. I. Gomez Vallecillo, and D. Vergara Rodriguez, "Gamificación en aulas bilingües de secundaria: una experiencia educativa", 2021
- [24] D. J. Benítez Hinestroza, W. de J. Franco Castaño, P. A. López Cardona, and M. L. Serna Palacio, "El uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés, en estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Esteban Ochoa mediante el cuerpo humano por medio de la plataforma Educaplay", 2021
- [25] K. P. Muñoz Ortiz and L. D. Palacios Mena, "Diseño de un objeto virtual de aprendizaje mediado por la gamificación para el fortalecimiento del vocabulario en inglés de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Rural Cuturú de Cauca, Antioquia", 2023
- [26] M. A. Cruz Penagos, J. A. Dueñas Toloza, and H. P. Salcedo Sanabria, "Fortalecimiento de la habilidad del habla del Inglés a través de la gamificación en los estudiantes de grado sexto en la I.E.D. el Triunfo de El Colegio Cundinamarca, Colombia". 2021. [En línea]. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.57799/11227/1943>
- [27] J. E. Rojas Newball, "La gamificación como estrategia pedagógica innovadora en el proceso de aprendizaje de vocabulario y tiempos verbales en inglés para los estudiantes del grado undécimo", 2020. [En línea]. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39644/TFG-G3969.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [28] B. Chaves Yuste, "Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas", 2019
- [29] M. A. Palma Cedeño, K. G. Cevallos Vélez, K. M. Cevallos Vélez, D. L. Loor Lara, and N. D. Martillo García, "Estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma

inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí”, *Revista Cognosis*, vol. 7, no. 1, pp. 27–38, Mar. 2022, doi: 10.33936/cognosis.v7i1.3646

- [30] M. de la L. Palacios Villavicencio and C. Campos Mijangos, “Sofiax: software interactivo con el enfoque de gamificación para implementarse en entornos de aprendizaje mixto (blended learning),” 2018. [En línea]. Disponible en: <http://repositorio.utm.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/253/1/2018-MMI-CCM.pdf>
- [31] Unir.net, “Teorías del andamiaje de Bruner y Vigotsky: características y aplicación,” <https://www.unir.net/educacion/revista/andamiaje-bruner-vigotsky/>
- [32] D. W. Johnson, R. T. Johnson, and E. J. Holubec, *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós, 1999
- [33] H. C. Dulay and M. K. Burt, “Natural sequences in child second language acquisition”, *Lang Learn*, vol. 24, no. 1, pp. 37–53, 1974. <https://doi.org/10.1111/j.1467-1770.1974.tb00234.x>
- [34] L. A. Pérez Cuaces, “Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia,” 2022. [En línea]. Disponible en: <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v20n3/1815-7696-men-20-03-867.pdf>
- [35] L. M. Espitia Sáez and L. M. Ramírez Moreno, “Implementación de la aplicación Be the 1 challenge como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes de 7° grado de la Institución Educativa Mercedes Ábrego”, 2022
- [36] P. F. Molina-García, A. R. Molina-García, and J. Gentry-Jones, “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés,” vol. 7, no. 1, pp. 722–730, 2021. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- [37] J. Gil-Quintana and E. Prieto Jurado, “La realidad de la gamificación en educación primaria,” *Perfiles Educativos*, vol. 42, no. 168, pp. 107–123, Mar. 2020. DOI: <https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2020.168.59173>
- [38] J. García Retamero-Redondo, “De profesor tradicional a profesor innovador,” *Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza*, vol. 11, 2010. [En línea]. Disponible en: <https://bit.ly/2IJAAdB>
- [39] P. Gómez Adorna, “La gamificación como herramienta de aprendizaje en educación infantil,” 2020
- [40] L. M. Zorro Pinto and D. M. Lesmes Medellín, “Publicación: Facilitación de los procesos de enseñanza del inglés en el nivel preescolar, bajo el método de Total Physical Response ‘TPR’ y la lúdica”, 2020

- [41] M. Casado Ramos, "La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria", 2016
- [42] W. F. Ospina Buitrago, "Fortalecimiento del inglés como lengua extranjera, apelando a las tic, con estudiantes de educación básica secundaria y media de la Institución Educativa Fonquetá del Municipio de Chía", 2019
- [43] T. Peñaranda Calderón, "Estrategia Didáctica Gamificada, Para la Articulación Curricular Entre las Áreas de Inglés y Ciencias Naturales, en el Marco del Proyecto Municipal de Bilingüismo, Orientada a Lograr Aprendizajes Significativos en Estudiantes de Séptimo Grado", 2022
- [44] E. De Gracia, A. Pinto, and A. Sáez, "La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje", 2021
- [45] R. A. Ríos Moreno, Y. A. Díaz Rojas, and E. D. Guzmán Lozano, "Análisis comparativo de gamificación para fortalecer la educación bilingüe en estudiantes de décimo grado de un colegio público y un colegio privado", 2022. [En línea]. Disponible en: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/48658/2022RUDYRIOS1.pdf>
- [46] L. P. Rodríguez-Cajamarca, D. G. Garcia-Herrera, C. F. Guevara-Vizcaíno, and J. C. Erazo-Álvarez, "Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés", *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, vol. 5, no. 1, p. 370, Jun. 2020. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>.
- [47] Mobbyt plataform, "Educational video games", [En línea]. Disponible en: <https://mobbyt.com/auth/index>
- [48] S. Sempere Pla, "Proyecto de gamificación basado en el escape room aplicado a un aula bilingüe de educación primaria con enfoque AICLE", 2019. [En línea]. Disponible en: www.conlicencia.com
- [49] D. Cordero Badilla, "El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE", *Revista de Lenguas Modernas*, vol. 28, 2018. [En línea]. Disponible en: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34777/34329>
- [50] M. Carolina and M. Bonilla, "La gamificación y el aprendizaje basado en retos como estrategia didáctica para fortalecer la competencia lectora en inglés", 2021
- [51] E. P. Rodríguez Quenoran, "La gamificación mediada por un LMS como una estrategia para incentivar la motivación en el aprendizaje del inglés, en el nivel 1 del programa virtual English Dot Works del SENA". 2022. [En línea]. Disponible en:

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15140>

- [52] N. J. Perez Cipaguata and H. A. Torres Alvarez, "Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma ingles con los estudiantes de grado decimo de la IED Betulia Tena Cundinamarca", 2021
- [53] J. G. Riera-Astudillo, D. G. García-Herrera, and S. E. Mena-Clerque, "Gamificación como estrategia de enseñanza del Inglés en la modalidad virtual", *EPISTEME KOINONIA*, vol. 4, no. 8, p. 147, Jul. 2021. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1350>
- [54] L. Alejaldre Biel and A. M. García Jiménez, "Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español", 2015. [En línea]. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- [55] J. Valencia Cifuentes, D. Martínez Botero D. y S. Giovanna Valencia, "DESARROLLO DE UNA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA ENTORNOS EDUCATIVOS Proyecto de Grado", 2020
- [56] A.F. Contreras Colmenares and I. Jiménez Villamarin, "Uso de la tecnología en el desarrollo de competencias de lectura y de escritura", *Revista Perspectivas*, vol. 5, no. 2, 2020
- [57] N. Adoumieh Cocinas, "La didáctica de la lengua mediada por las TIC Storyjumper como propuesta innovadora en la creación de ceuntos", *Revista Perspectivas*, vol. 6, no. 1, 2021