

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “LA INMACULADA”

D.S. de Creación N° 004-92-ED R.M. de Licenciamiento N° 324-2020-MINEDU y R.M. N°662-2023-MINEDU
Gestionada, dirigida, conducida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción en Convenio con la Gerencia Regional de Educación de Arequipa RGR.N°1294-2020-GREA

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ECUADOR, COLOMBIA Y PERÚ

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en
Educación

AUTOR:

Calla Hanco Yoneymi Yanina
Condori Pacsi Lizbeth Zulema

ASESOR:

Mag. Cervantes Cruz Fiorela Alana
(<https://orcid.org/0000-0003-1984-0731>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

CAMANÁ – PERÚ

2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LA INMACULADA" - CAMANÁ

D.S. de Creación N° 004-92-ED R.M. de Licenciamiento N° 324-2020-MINEDU Y R.M. N° 662-2023-MINEDU
Gestionada, dirigida, conducida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción en
Convenio con la Gerencia Regional de Educación de Arequipa RGR N° 1294-2020-GRFA

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En Camaná, siendo las 04:30 am. del 17/12/2025, se reunieron los integrantes del jurado evaluador:

Mag. Flor de Maria Yessenia Pastor Montes	Presidente
Mag. Jelly Jhan Sierra Chavez	Secretario
Mag. Shirley Goya Arias Chacondori	Vocal

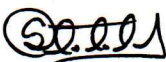
Acreditados, mediante Resolución Jefatural N° 158-2025-JUFC-EESP"LI", procedieron a evaluar la sustentación y respuestas sobre el Trabajo de Investigación denominado, **ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ECUADOR, COLOMBIA Y PERÚ** para optar el grado académico de Bachiller en Educación.

Concluido el acto de sustentación y de respuestas a las preguntas formuladas, el jurado procedió a la deliberación y dictaminó:

N°	EGRESADAS	DICTAMEN
1	CALLA HANCCO YONEYMI YANINA	APROBADA
2	CONDORI PACSI LIZBETH ZULEMA	APROBADA


MAG. FLOR DE MARIA YESSENIA PASTOR MONTES
D.N.I: 30424162
PRESIDENTE


MAG. JELLY JHAN SIERRA CHAVEZ
D.N.I: 41830048
SECRETARIO


MAG. SHIRLEY GOYA ARIAS CHACONDORI
D.N.I: 43862219
VOCAL

ESCALA DE CALIFICACIÓN

CALIFICATIVO	NIVELES	CRITERIO
De 18 a 20	APROBADO SOBRESALIENTE	Cuando es aprobado por los tres miembros del jurado y el promedio del calificativo es de 18 a 20
De 14 a 17	APROBADO	Cuando es aprobado por los tres miembros del jurado y el promedio del calificativo es de 14 a 17
De 0 a 13	DESAPROBADO	Cuando es desaprobado por dos o tres de los miembros del jurado.

NOMBRE DEL TRABAJO

**ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN
EN LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS EN ECUADOR,
COLOMBIA Y PERÚ**

AUTOR

**Calla Hanco Yoneymi Yanina
Condori Pacci Lizbeth Zulema**

RECUENTO DE PALABRAS

11591 Words

RECUENTO DE CARACTERES

67325 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

43 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.2MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 19, 2025 4:28 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

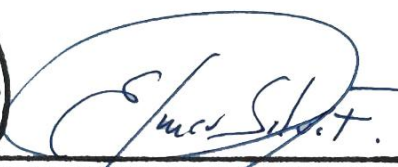
Dec 19, 2025 4:29 PM GMT-5

● **20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref




PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESP LA INMACULADA

Calla Hancco Yoneymi Yanina Condori Pacsi Lizbet...

ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ECUADOR, COLOMBI...

INGLÉS

INGLÉS

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública la Inmaculada

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::16794:542302738

Fecha de entrega

19 dic 2025, 16:28 GMT-5

Fecha de descarga

19 dic 2025, 16:33 GMT-5

Nombre del archivo

TURNITIN.pdf

Tamaño del archivo

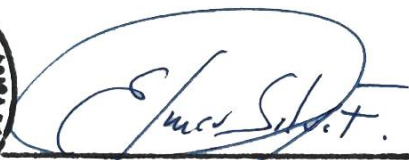
1.2 MB

43 páginas

11.591 palabras

67.325 caracteres




PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESP LA INMACULADA

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

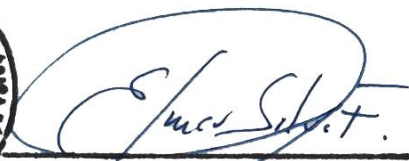
El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltarán en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.




PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESP LA INMACULADA

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito principal identificar y analizar la gamificación para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en los países Ecuador, Colombia y Perú entre los años 2020 y 2024. Para ello, se hizo una búsqueda, revisión y análisis de estudios relevantes sobre el tema de interés logrando identificar 17 investigaciones, de las cuales el 65% se realizaron en Perú y el 23%, en Ecuador y el 12% en Colombia. Dentro de los trabajos seleccionados para elaborar el estado de arte se identificó tesis de maestría, licenciatura, segunda especialidad, bachillerato y artículos en revistas científicas publicados en diferentes plataformas de búsqueda reconocidas y confiables como Google académico, DIALNET y repositorios institucionales de universidades de los países de interés. Se organizó la información de manera ordenada, lógica y estructurada, a través de una matriz bibliográfica. De igual manera se consideró los objetivos generales, teorías y teóricos, metodologías, estrategias didácticas o propuestas y conclusiones generales. De acuerdo al análisis de los trabajos de investigación seleccionados se concluye que la estrategia de gamificación para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés es una herramienta efectiva en la mejora significativa del inglés como lengua extranjera, porque desarrolla habilidades comunicativas (Speaking and Listening), comprensión lectora (Reading), producción escrita (Writing). Además, desarrolla el pensamiento crítico, el trabajo en equipo de forma colaborativa y participativa; sumado a eso, logra motivar de manera intrínseca a través de los juegos serios.

Palabras Clave: Gamificación, enseñanza y aprendizaje, estrategia.

ABSTRACT

The present study's main purpose is to identify and analyze gamification for teaching and learning the English language in the countries of Ecuador, Colombia and Peru between the years 2020 and 2024. For this purpose, a search, review and analysis of relevant studies on the topic of interest was managed to identify 17 investigations, Of which 65% will be held in Peru and 23% in Ecuador and 12% in Colombia. Within the works selected to develop the state of the art, master's thesis, degree, second specialty, bachelor's degree and articles in scientific journals published on different recognized and reliable search platforms such as Google Scholar, DIALNET and institutional repositories of universities in international countries were identified. Information is organized in an orderly, logical and structured manner, through a bibliographic matrix. In the same way, general objectives, theories and theories, methodologies, didactic strategies or general proposals and conclusions are considered. Based on the analysis of selected research work, it is concluded that the gamification strategy for teaching and learning the English language is an effective tool for significant improvement in English as a foreign language, because it develops communicative skills (Speaking and Listening), reading comprehension (Reading), written production (Writing). Furthermore, it develops critical thinking, teamwork in a collaborative and participatory way; Added to this, it manages to motivate intrinsically through serious games.

Keywords: *Gamification, teaching and learning, strategy.*

ÍNDICE

RESUMEN.....	ii
ABSTRACT	iii
ÍNDICE	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
I. INTRODUCCIÓN.....	6
II. METODOLOGÍA	10
III. RESULTADOS	12
3.1 Estudios identificados y revisados.....	12
3.2 Objetivos generales	19
3.3 Teorías y Teóricos	26
3.4 Aspectos metodológicos.....	37
3.5 Estrategias Aplicadas	47
3.6 Conclusiones de las investigaciones.....	57
IV. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN.....	65
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	70
VI. ANEXOS.....	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Relación de investigaciones identificadas y analizadas sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú publicadas en el periodo 2020 al 2024	12
Tabla 2 Presentación de los objetivos generales de los estudios analizados considerando el año de estudios, título, país y autores.....	19
Tabla 3 Teorías y teóricos significativos que sustentan las investigaciones sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú publicadas en el periodo 2020 al 2024	26
Tabla 4 Aspectos metodológicos de las investigaciones	37
Tabla 5 Estrategias y características de su aplicación.....	47
Tabla 6 Conclusiones Generales.....	57

I. INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años, se ha evidenciado la importancia que ha adquirido el inglés como lengua extranjera en el ámbito laboral, debido a que permite acceder a más oportunidades para quienes logran un manejo adecuado del idioma. Sin embargo, el desempeño de los estudiantes en el área de inglés ha implicado un desafío notable para el sistema educativo. Es por ello, que como alternativa efectiva frente a este panorama se plantea la estrategia de gamificación como una solución frente a la necesidad de lograr un aprendizaje significativo y fortalecer su compromiso en su propia formación en el área de inglés

La gamificación incorpora técnicas, instrumentos, elementos adaptables o recursos que incluyen características del diseño de los juegos aplicadas en su proceso formativo para fortalecer conocimientos y habilidades académicas. Además, por su versatilidad pueden desarrollarse y aplicarse ya sea por medios digitales o por medios no digitales por lo que, no depende de una única plataforma o formato. Es decir, se trata de juegos serios que buscan enseñar, practicar, evaluar, informar o desarrollar capacidades específicas ya sea a través de plataformas reales o digitales.

En la gamificación el estudiante tiene que superar retos, alcanzar metas, enfrentar desafíos, para lograr adquirir nuevos conocimientos y ser recompensados de manera instantánea a través de puntos, medallas, tablas de posiciones, etc. lo cual, refuerza positivamente su progreso y aumenta su motivación intrínseca (aprende porque disfruta hacerlo) como la motivación extrínseca (aprende por recompensas o metas). Así también, proporciona retroalimentación constante, logra un aprendizaje significativo, favoreciendo una mayor retención de conocimientos al ser más llamativo, promueve un compromiso propio por el aprendizaje, genera estudiantes autónomos, fomenta la competitividad y a la vez colaboración y trabajo en equipo.

En el marco de la adquisición de conocimientos del idioma inglés, la gamificación se presenta como una estrategia efectiva que integra la diversión con el proceso educativo. Esta estrategia favorece el desarrollo de habilidades comunicativas de forma dinámica y significativa. Debido a los avances en la tecnología, es posible implementar, en la formación de los estudiantes, juegos

digitales, aplicaciones interactivas y plataformas educativas las cuales, promueven y refuerzan la práctica constante del inglés, transformando así las prácticas pedagógicas tradicionales.

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) resalta que la malla curricular nacional identifica la importancia del manejo de espacios virtuales mediante (TIC), como consecuencia a la globalización y al creciente uso de medios digitales para aprender, comunicarse y acceder a información. La adquisición de competencias digitales capacita tanto a docentes como a estudiantes para manejar la información de forma efectiva, al tiempo que potencia sus habilidades y a la vez gestionar sus competencias comunicación, trabajo en equipo en los entornos virtuales. De manera similar, el Ministerio de Educación de Colombia (MEN, 2016) y el Ministerio de Educación de Ecuador (MINEDUC, 2016) destacan la integración de entornos virtuales como herramienta estratégica con el fin de optimizar el proceso educativo subrayando la necesidad de capacitar a los docentes en habilidades pedagógico-digitales, con el fin de garantizar una educación actualizada, flexible, inclusiva y pertinente.

Sin embargo, a pesar de sus beneficios, muchas instituciones educativas aún enfrentan desafíos en la implementación de estrategias gamificadas, ya sea por falta de capacitación docente o de recursos tecnológicos. En este sentido, resulta necesario profundizar en la comprensión del modelo de gamificación como herramienta didáctica, analizando cómo puede integrarse de forma efectiva al desarrollo educativo del inglés como idioma extranjero

Este estado del arte tiene como objetivo analizar la ejecución de estrategias gamificadas en el proceso educativo del idioma inglés, revisando estudios recientes, artículos de revistas científicas que han sido publicados en Perú, Colombia y Ecuador. A través de esta revisión, se pretende ofrecer una visión integral que sirva de fundamento para investigaciones posteriores y para la implementación para prácticas de técnicas gamificadas en distintos contextos educativos. A continuación, presentamos los siguientes objetivos:

Preguntas problemáticas

Pregunta General:

1. ¿Cuál es el estado de las investigaciones publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú?

Preguntas Específicas:

2. ¿Cuáles son los objetivos planteados en las investigaciones publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú?

3. ¿Cuáles son las principales teorías y teóricos que fundamentan las investigaciones publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú?

4. ¿Cuáles son las características metodológicas de las investigaciones publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú?

5. ¿Cuáles son las características de las propuestas aplicadas en las investigaciones publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú?

6. ¿Cuáles fueron las conclusiones a las que llegaron las investigaciones publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú?

7. ¿Qué hallazgos significativos se han identificado en las investigaciones publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú?

OBJETIVOS

General:

1. Presentar estudios publicados entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú.

Específicos:

2. Identificar los objetivos generales de las investigaciones, publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú.
3. Enunciar teorías y teóricos más relevantes que fundamentan las investigaciones, publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú.
4. Analizar los aspectos metodológicos de las investigaciones, publicadas entre 2020 y 2024, sobre sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú.
5. Describir las estrategias aplicadas en las investigaciones, publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú.
6. Analizar las conclusiones generales de las investigaciones publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú.
7. Identificar hallazgos relevantes del análisis de las investigaciones, publicadas entre 2020 y 2024, sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú.

II. METODOLOGÍA

El presente estado del arte requirió una revisión detallada de diferentes documentos relacionados a la gamificación y la enseñanza aprendizaje del idioma inglés. Esto implicó la indagación de información en diferentes motores de búsqueda reconocidas y confiables tales como Google Académico, Dialnet y distintos repositorios institucionales. Los documentos abordados pertenecen a la categoría de tesis de maestría, licenciatura, segunda especialidad, bachillerato y artículos en revistas científicas, aplicados en los 3 niveles educativos: primaria, secundaria y superior, cuyos trabajos fueron publicados entre los años 2020 y 2024.

La información obtenida se evidenció en dos idiomas inglés y español, permitiéndonos conocer realidades de diferentes contextos con respeto a las variables de la investigación. Se realizó la búsqueda en las plataformas a través de las siguientes palabras correspondientes a las dos variables: gamificación, enseñanza - aprendizaje del idioma inglés logrando encontrar información sobre la estrategia de gamificación.

Para llevar a cabo la búsqueda, se establecieron y emplearon criterios de selección y descarte. En cuanto a los criterios de selección se consideraron: trabajos de pregrado, postgrado y artículos científicos realizados en los países de Ecuador, Colombia y Perú correspondientes a los años 2020 - 2024. Con relación a los criterios de descarte, se excluyeron estudios de análisis documental y trabajos que no fueran académicos o científicos. Además, se descartaron investigaciones realizadas fuera de los países seleccionados. Finalmente, se hallaron 17 investigaciones que cumplen con los criterios de inclusión para el análisis respectivo.

En el proceso de investigación académica se utilizó la bitácora de análisis que permitió registrar de manera sistemática información de cada documento para una mejor interpretación y análisis de datos. La matriz de la bitácora se utilizó para registrar, organizar y analizar información tales como: motor de búsqueda, URL, título, palabras clave, autor(es), año de publicación, país, región y provincia, tipo de documento, institución o revista que publica, tema central,

resumen, diseño de investigación, tipo de investigación, objetivo general y específicos, población y muestra de estudio, postura y propósito del autor, conceptos clave, principales teóricos y teorías, definición operacional, conclusiones, recomendaciones y referencias APA. Cabe mencionar que toda la información presentada en este estado del arte es tal cual la información encontrada en la fuente.

III. RESULTADOS

3.1 Estudios identificados y revisados

Tabla 1

Relación de investigaciones identificadas y analizadas sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú publicadas en el periodo 2020 al 2024

N°	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DE ESTUDIO	TÍTULO	AUTORES	PAÍS REGIÓN LOCALIDAD	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO/ LICENCIATURA	ENTIDAD UNIVERSITARIA REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL
1	2024	2024	Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024.	Condo Cordova, Luis Antonio	Perú Lima Lima Norte	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV
2	2024	2024	La gamificación como estrategia didáctica para enseñanza del inglés en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria.	Montenegro Romero Ana Alicia	Colombia Bogotá Bosa	Tesis	Maestría	Universidad de San Buenaventura	GOOGLE ACADÉMICO

3	2024	2024	La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en una IE de la UGEL 2, Trujillo, 2024	Rondo Ruiz Alex Henry Vasquez Davalos Shaily Luz	Perú Trujillo La Esperanza	Tesis	Segunda especialidad	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV
4	2024	2024	Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado	Terán Ñacato María Fernanda Naranjo Vaca Danny Fabricio Maliza Muñoz Washington Fernando Bonilla Tenesaca Josue	Ecuador Guayaquil Guayas	Artículo	Maestría	Uniandes EPISTEME Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación	DIALNET
5	2024	2024	Gamificación y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 2024	Torrealva Castañeda Alexandra Minenna	Perú Trujillo Pataz	Tesis	Segunda especialidad	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV
6	2023	2023	Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023	Bolivia Rebolledo Nayu Mercedes	Perú Lima Lima Norte	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV

7	2023	2023	La gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima, 2023	Cerdan Villanes Hinojosa Vanesa	de	Perú Lima Chaclacayo	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV
8	2023	2023	Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés	Pelagallo Jaña Marcia Alexandra		Ecuador Pichincha Quito	Tesis	Maestría	Universidad Tecnológica Indoamérica	GOOGLE ACADÉMICO
9	2023	2023	Gamification in strengthening the teaching and learning process of the English language at the upper basic level	Pionce-Mendoza Kenya Véliz-Briones Vicente Mendoza-Bravo Karina		Ecuador Manabí Sucre	Artículo		Revista Innova Educación	GOOGLE ACADÉMICO
10	2022	2022	La Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés	Bastidas Vargas Leidy Lorena Surmay Solano Walter Enrique		Colombia Antioquia Cali	Tesis	Maestría	Universidad El Bosque	GOOGLE ACADÉMICO

11	2022	2022	La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022	Quispe Diaz Roxana	Perú Lima Ate	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV
12	2022	2021	Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, Trujillo, 2021	López Rodríguez Roselita Milly	Perú La Libertad Trujillo	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV
13	2022	2021	Uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en un instituto público de Lima	Obregon Zarate Luz Dina	Perú Lima Villa El Salvador	Tesis	Bachiller	Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNE
14	2022	2021	La gamificación en E-Learning en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Arequipa 2021	Sucapuca Janaluca Mirian Viviana	Perú Arequipa Paucarpata	Tesis	Maestría	Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNAS

15	2022	2020	Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz, y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución educativa particular Orleans Goleman, Arequipa 2020	Pinto Lazo Francisco Cristian	Perú Arequipa Cercado	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNAS
16	2020	2020	La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020	López Apaza Cahuide Lucho Quispe Hañari Jesus David	Perú Arequipa Tiabaya	Tesis	Maestría	Universidad Católica de Santa María	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCSM
17	2020	2020	La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria	Vera Benítez Erika Gissella	Ecuador Esmeraldas Esmeraldas	Tesis	Maestría	Pontificia Universidad Católica del Ecuador	GOOGLE ACADÉMICO

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 1

A partir de los datos obtenidos, presentada en la presente Tabla 1, se observa que los documentos analizados relacionados con la gamificación para la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés son 17. Todos estos trabajos fueron elaborados en diferentes países correspondientes a Ecuador, Colombia y Perú difundidos entre del 2020 - 2024. Los trabajos académicos fueron localizados en las siguientes fuentes bibliográficas: DIALNET donde se identificó 1 estudio de investigación académica, Google Académico donde se evidenció 6 trabajos de investigación académica y en cuanto al Repositorio institucional tenemos en la Universidad César Vallejo 7, en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa 2 y en la Universidad Católica de Santa María 1.

Con respecto al tipo de documentos analizados se observan 11 tesis de maestría, 1 de licenciatura, 2 de segunda especialidad, 1 de bachillerato y 2 artículos publicados en revistas científicas. De igual manera, se destaca que los estudios realizados en Ecuador, Colombia y Perú se llevaron a cabo en diferentes regiones. En el caso del país de Perú se encuentran las regiones de Lima (29%), Trujillo (12%), La Libertad (6%), Arequipa (18%); en Ecuador los cantones de Guayaquil (6%), Pichincha (6%) y Esmeraldas (6%); en Colombia tenemos el distrito capital de Bogotá (6%) y el departamento de Antioquia (6%). Estos estudios al realizarse en distintas ciudades de los países mencionados nos brindan una mirada hacia cómo la gamificación fortalece el idioma inglés potenciando conocimientos y habilidades académicas.

En cuanto a las entidades educativas, universidades y revistas científicas que documentan sobre la gamificación como enseñanza aprendizaje del idioma inglés se registra, que la Universidad de César Vallejo presenta 5 tesis de maestría y 2 de segunda especialidad, la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa registra 1 tesis de maestría y 1 licenciatura, Universidad Católica de Santa María cuenta con 1 tesis de maestría, Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle ha publicado 1 tesis de Bachiller Universitario. Asimismo, en Colombia, la Universidad de San Buenaventura ha emitido 1 tesis de maestría, Universidad El Bosque reporta 1 tesis de maestría. En Ecuador, la Universidad Tecnológica Indoamérica registra 1 tesis de maestría, Pontificia Universidad

Católica del Ecuador cuenta con otra tesis de maestría. De igual manera, se ha difundido artículos en revistas científicas en Uniandes EPISTEME Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación y Revista Innova Educación.

Los años en el cual fueron publicados estos estudios se dieron entre 2020 y 2024. Se observó que el año 2024 se ha dado a conocer 5 trabajos de investigación académicas, en el 2023 se desarrollaron 4, en 2022 se evidenció 6 trabajos y 2020 se registró 2. El mayor número de investigaciones publicadas se ha dado en el año 2022 con 6 trabajos siendo registrados 5 en Perú y 1 en Colombia y el menor año de publicación se dio en el 2020 de los cuales fueron realizados en Perú y Ecuador. Cabe mencionar que en el año 2021 no hay evidencias de publicación

Se ha presentado íntegramente en las tablas proporcionadas por los autores originales que son 25 en total, dentro de los cuales 15 son mujeres y 10 son valores. Los autores de Ecuador son 4, de Colombia, 2 y los autores de Perú son 11. De estas investigaciones encontramos que 5 son de autoría compartida y 12 son de autoría individual.

3.2 Objetivos generales

Tabla 2

Presentación de los objetivos generales de los estudios analizados considerando el año de estudios, título, país y autores.

N °	AÑO DE PUBLICACIÓN	TÍTULO	OBJETIVO GENERAL	PAÍS AUTORES
1	2024	Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024	Determinar la influencia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024	Perú Condo Cordova Luis Antonio
2	2024	La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria.	Analizar el impacto de la implementación de la gamificación como estrategia didáctica para el mejoramiento en el aprendizaje de vocabulario en inglés para niños de grado cuarto de primaria del colegio Ciudadela Educativa de Bosa	Colombia Montenegro Romero Ana Alicia
3	2024	La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en una IE de la UGEL 2, Trujillo, 2024	Identificar qué relación existe entre la gamificación como estrategia didáctica y <i>el aprendizaje</i> del idioma inglés en estudiantes de una IE de la UGEL 2, en Trujillo, en el año 2024.	Perú Rondo Ruiz Alex Henry Vasquez Davalos Shaily Luz
4	2024	Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado	Explorar la relación de la gamificación como estrategia didáctica y la <i>enseñanza</i> del idioma inglés en el bachillerato general unificado en la Unidad Educativa Louis Víctor de Broglie	Ecuador Terán Ñacato María Fernanda

				Naranjo Vaca Danny Fabricio Maliza Muñoz Washington Fernando Bonilla Tenesaca Josue
5	2024	Gamificación y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 2024	Establecer la relación entre gamificación y <i>aprendizaje</i> del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024	Perú Torrealva Castañeda Alexandra Minenna
6	2023	Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023	Explicar la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023.	Perú Bolivia Rebolledo Nayu Mercedes
7	2023	La gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima, 2023	Determinar la relación entre la gamificación y el <i>rendimiento académico</i> del idioma inglés en los estudiantes de una Institución Educativa de Lima	Perú Cerdan Villanes de Hinojosa Vanessa
8	2023	Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés	Analizar el proceso de enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa “Jorge Mantilla Ortega” durante el año lectivo 2022-2023.	Ecuador Pelagallo Jaña Marcia Alexandra
9	2023	Gamification in strengthening the teaching and learning process of the English language at the upper basic level	Desarrollar una estrategia metodológica basada en la ludificación para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel de básica superior de la Unidad Educativa Charapotó	Ecuador Pionce-Mendoza Kenya

				Véliz-Briones Vicente Mendoza-Bravo Karina
10	2022	La Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés	Determinar los alcances de la gamificación como estrategia didáctica en el marco de la enseñanza de vocabulario inglés en el grado octavo de la institución Educativa La Paz de Envigado, Antioquia.	Colombia Bastidas Vargas Leidy Lorena Surmay Solano Walter Enrique
11	2022	La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022	Delimitar la relación que existe entre la gamificación y el <i>aprendizaje</i> de inglés en estudiantes de EBR de secundaria- Lima 2022	Perú Quispe Diaz Roxana
12	2022	Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, Trujillo, 2021	Determinar la relación entre el uso de herramientas de gamificación y el <i>rendimiento académico</i> del idioma inglés de los alumnos del nivel básico de un centro de idiomas de Trujillo, 2021	Perú López Rodríguez Roselita Milly
13	2022	Uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en un instituto público de Lima	Conocer el uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en un instituto público de Lima	Perú Obregon Zarate Luz Dina
14	2022	La gamificación en E-Learning en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Arequipa 2021	Indagar si la aplicación de gamificación en E-learning (educación virtual) contribuye a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del tercer año del grupo G de la facultad Ciencias de la Educación.	Perú Sucapuca Janaluca Mirian Viviana

15	2022	Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz, y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución educativa particular Orleans Goleman, Arequipa 2020	Determinar la relación entre el uso de gamificación con las plataformas de aprendizaje como “Kahoot”, “Quizizz” y “Duolingo” y <i>el rendimiento académico</i> en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Orleans Goleman, Arequipa 2020.	Perú Pinto Lazo Francisco Cristian
16	2020	La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020	Evaluar si la técnica de la gamificación por aplicaciones mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa.	Perú López Apaza Cahuide Lucho Quispe Hañari Jesus David
17	2020	La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria	Diseñar una propuesta de gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los niños del 7mo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia.	Ecuador Vera Benítez Erika Gissella

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 2

De acuerdo con el estado del arte, según los trabajos de investigación y los artículos científicos publicados en motores de búsqueda y repositorios que se han recopilado y analizado de acuerdo con las publicaciones académicas que abordan el tema sobre gamificación para la enseñanza y el aprendizaje del área de inglés en Ecuador, Colombia y Perú. Del cual, se evidenció 17 objetivos generales que se presentan a continuación:

INFLUENCIA, IMPACTO Y MEJORA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL IDIOMA INGLÉS

Tenemos un 18% de estudios de investigación que se enfocan en determinar el grado de avance alcanzado durante la aplicación de la gamificación. En este sentido, Condo (2024) procuró establecer sobre cómo la gamificación ha contribuido en el transcurso de aprender inglés. De igual manera, Montenegro (2024) tuvo como propósito primordial profundizar de qué manera la fortalece en la adquisición del vocabulario el uso de los elementos del juego en inglés y finalmente López & Quispe (2020) evaluaron si la gamificación por aplicaciones mejora el aprendizaje del idioma inglés.

Asimismo, el estudio correspondiente de Sucapuca (2022), que representa el 6% del total, tuvo como objetivo evaluar si el uso de recursos gamificados en E-learning en plataformas de educación virtual impacta positivamente en los logros formativos de los estudiantes. Es así, que esta investigación buscó explorar a profundidad la aplicación de la gamificación denominado E-learning para favorecer el desarrollo de competencias del idioma extranjero (inglés) empleando medios digitales con el fin de contribuir con el rendimiento académico.

RELACIÓN ENTRE GAMIFICACIÓN Y OTRAS VARIABLES

Los hallazgos revelan que el 41% del total de las tesis seleccionadas tienen como fin determinar cómo se vincula la gamificación con la estrategia didáctica en el rendimiento académico. De tal manera, Rondo & Vasquez (2024), Torrealva (2024) y Quispe (2022) centran su investigación en identificar su relación con la

implementación de elementos de juego en la adquisición del idioma inglés. Del mismo modo, tenemos a Terán et al. (2024) quien se enfoca en explorar cómo la gamificación se relaciona con la enseñanza del idioma inglés. Además, Cerdan (2023), Lopez (2022) y Pinto (2022) se orientan a conocer la relación entre la aplicación de elementos del juego asociado en la eficacia académica en el dominio del idioma inglés con vistas a demostrar su efectividad en el ámbito pedagógico.

DISEÑO DE GUÍAS PROPUESTAS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Los estudios revisados corresponden a un 12%, entre ellos, Pionce (2023) buscó desarrollar estrategias metodológicas para reforzar el aprendizaje en el proceso de fortalecimiento de destrezas en el ámbito del inglés. De igual forma, Vera (2020) se centró en diseñar una propuesta de gamificación para optimizar la obtención de las habilidades lingüísticas en el proceso de aprender inglés. Esto quiere decir, que para diseñar estas propuestas se consideró la forma en el que se impartió la enseñanza del inglés, se evaluó metodologías, técnicas, dinámicas y materiales para proponer metodologías que contribuyan al desarrollo de competencias del idioma inglés.

Por su parte, los estudios analizados que equivalen a un 17%, destacando como como objetivo principal el estudio de Pelagallo (2023) quien investiga examinar la conexión entre el uso de elementos del juego y el desempeño escolar en la formación del inglés. Del mismo modo, se tiene a Bastidas & Surmay (2022) cuya meta fue determinar los alcances del impacto de los recursos lúdicos en afianzar el vocabulario en el idioma extranjero. Asimismo, tenemos a Obregon (2022) cuyo objetivo permitió conocer sobre el uso de los elementos del juego como estrategia en el proceso formativo del idioma inglés.

IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL INGLÉS

De 17 tesis analizadas tenemos un 6% del total, cuyo propósito fue delimitado por el autor Bolivia (2023), quien pretendió profundizar sobre la importancia del empleo de la estrategia de gamificación durante el proceso formativo orientado al inglés como segunda lengua. El estudio intentó demostrar cómo esta

estrategia analizada influye dentro del proceso del aprendizaje del inglés y a la vez pretendió conocer los beneficios que puede generar en los estudiantes.

3.3 Teorías y Teóricos

Tabla 3

Teorías, enfoques, modelos y autores significativos que sustentan las investigaciones sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú publicadas en el periodo 2020 al 2024

TEORÍA/MODELO/ENFOQUE	AUTORES	AUTORES QUE REFIEREN LAS TEORÍAS/MODELOS/ENFOQUES
Teoría del aprendizaje significativo	David Ausubel	Montenegro (2024), Bolivia (2023), Pelagallo (2023), Sucapuca (2022), Pinto (2022), López & Quispe (2020), Vera (2020), Bastidas & Surmay (2022)
Teoría constructivista del desarrollo cognitivo	Jean Piaget	Rondo & Vasquez (2024), Torrealva (2024), Bolivia (2023), Pionce et al. (2023), Bastidas & Surmay (2022), López (2022), Obregon (2022)
Teoría sociocultural	Lev Vygotsky	Rondo & Vasquez (2024), Terán et al. (2024), Cerdan (2023), Pelagallo (2023), López & Quispe (2020)
Teoría de la autodeterminación	Edward Deci y Richard Ryan	Rondo & Vasquez (2024), Quispe (2022), López (2022), Torrealva (2024)
Teoría del condicionamiento clásico	Iván Pávlov	Pelagallo (2023), Sucapuca (2022), Pinto (2022)
Teoría de la gamificación	Karl Kapp	Rondo & Vasquez (2024), Torrealva (2024)

Teoría de flujo	Mihály Csíkszentmihályi	Montenegro (2024), Quispe (2022)
Teoría de la conectividad	George Siemens	Montenegro (2024), Quispe (2022)
Teoría del conductismo	Frederic Skinner	Cerdan (2023), López & Quispe (2020)
Teoría sobre la motivación intrínseca para el aprendizaje	Dell Hymes	Pelagallo (2023)
Teoría de la competencia comunicativa	Dell Hymes	Pelagallo (2023)
Teoría funcional del lenguaje	Michael Halliday	Pelagallo (2023)
Teoría del aprendizaje experiencial	David Kolb	Pelagallo (2023)
Teoría funcional del lenguaje	Michael Halliday	Pelagallo (2023)
Teoría sociocultural del desarrollo de los procesos psicológicos	Lev Vygotsky	Bastidas & Surmay (2022)

Teoría de la expectativa

Victor Vrom

Quispe (2022)

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 3

Las bases teóricas y los teóricos que han sido considerados de los 17 estudios y artículos científicos del presente estado del arte, en relación con el tema de investigación "La gamificación para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en los países de Ecuador, Colombia y Perú entre los años 2020 y 2024." que nos permiten identificar un cuerpo conceptual sólido que respalda el uso de estrategia de gamificación en contextos educativos. En conjunto, estas bases teóricas ofrecen un marco de referencia que no solo respalda la implementación de la gamificación en los contextos educativos de los tres países estudiados, sino que también permite comprender sus efectos en la enseñanza, en el rendimiento académico, de la participación activa de los estudiantes durante el aprendizaje del idioma.

Teoría de la conectividad

La teoría de la conectividad propuesta por George Siemens, fue utilizada por Condo (2024), el cual manifiesta que la teoría de aprendizaje está adaptada a la era digital, donde los estudiantes generan sus propios conocimientos de forma activa a través de la conexión con redes y comunidades diversas para enriquecer su propio aprendizaje. Los estudiantes de inglés pueden acceder a diferentes contenidos digitales para adquirir conocimientos, fortalecer habilidades lingüísticas de forma activa e independiente.

Teoría de flujo

Mencionada en la investigación de Csíkszentmihályi (1970) esta teoría alude a un estado mental óptimo en que la persona se encuentra completamente en una actividad, perdiendo la noción del tiempo, alcanzando un elevado nivel de concentración y experimentando, al mismo tiempo, un profundo sentido de satisfacción y logro. De esta manera pertinente citar a Montenegro (2024) Quispe (2022), en el que argumenta dichos estados que se caracteriza por un enfoque central en la actividad realizada, generando así sensaciones de satisfacción, productividad y continuidad. En este sentido, ambos autores destacan la búsqueda de experiencias, capaces de preservar al individuo motivado y a la vez

brindando una retroalimentación constante para conservar el ímpetu y el compromiso en el transcurso del proceso.

Teoría del aprendizaje significativo

La teoría del aprendizaje significativo propuesta por David Ausbel, fue empleada en ocho investigaciones Montenegro (2024) Bolivia (2023) Pelagallo (2023) Sucapuca (2022) Pinto (2022) López & Quispe (2020) Vera (2020) Bastidas & Surmay (2022). Esta teoría sostiene que el aprendizaje es un proceso humano fundamental mediante el cual se construyen nuevos conocimientos a partir de la información previamente adquirida, ya sea por descubrimiento o por recepción. Asimismo, plantea un cambio de paradigma en el que el estudiante accede de manera directa a los contenidos, lo que le otorga la capacidad de elaborar su propio conocimiento. En este marco, los recursos digitales e interactivos, en compañía de actividades lúdicas y desafíos que replican la dinámica de los juegos, facilitan la construcción activa del conocimiento y promueven la participación continua del estudiante a lo largo del proceso educativo.

Teoría constructivista del desarrollo cognitivo

Rondo y Vásquez (2024), Torrealva (2024), Bolivia (2023), Pionce et al. (2023), Bastidas y Surmay (2022), López (2022) y Obregón (2022) coinciden en que el juego es específicamente fundamental para el crecimiento intelectual y colectivo de los estudiantes. Señalan que las actividades lúdicas, los aprendices se enfrentan a desafíos que requieren estimular habilidades tales como la concentración, retención y la capacidad de resolver problemas, mientras que al mismo tiempo fortalecen la interacción social y el trabajo colaborativo. En conjunto, estos autores destacan que el juego no sólo motiva, sino que también constituye un recurso clave para promover un aprendizaje integral.

Teoría sociocultural

Según la teoría sociocultural respaldada por Rondo & Vasquez (2024), sostienen que el juego ofrece un entorno seguro en el que los aprendices pueden experimentar, practicar nuevas habilidades, resolver problemas y fortalecer el pensamiento abstracto. De manera complementaria, Terán et al. (2024), Cerdán

(2023), Pelagallo (2023) y López y Quispe (2020) estos autores coinciden en que el juego y las actividades lúdicas actúan como entornos privilegiados para promover dicho aprendizaje, ya que facilita a los estudiantes colaboren, dialoguen, adquieran habilidades superiores dentro de un contexto seguro y estimulador. Asimismo, destacan que, a través de la participación en dinámicas lúdicas guiadas, los estudiantes interiorizan aprendizajes a partir de la guía, el acompañamiento y la interacción con otros, principios esenciales de la teoría sociocultural.

Teoría de la gamificación

En base a lo que indica Rondo & Vasquez (2024) el uso de la gamificación y la variedad de juegos. De acuerdo a Kapp(2012) la gamificación tiene la capacidad de involucrar, motivar y atraer a las personas, transformando actividades rutinarias o poco estimulantes en experiencias más dinámicas y agradables, como también este enfoque se basa en la integración de elementos característicos del juego, como (recompensas, desafíos, retroalimentación, niveles y logros) que permitirá abordar una temática que permitirá comprender cómo la gamificación puede emplearse como una estrategia pedagógica beneficiosa para alcanzar el logro de aprendizaje que sea más fructífero en estudiantes de la Educación Básica Regular (EBR).

Teoría de la autodeterminación

Rondo y Vásquez (2024), Quispe (2022), López (2022) coinciden en resaltar la relevancia de la teoría de la autodeterminación resulta fundamental para comprender cómo se fortalece la motivación en los estudiantes dentro de entornos educativos. Desde esta perspectiva cabe señalar que el aprendizaje mejora cuando se satisfacen las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación social. Torrealva (2024) cabe mencionar que esta teoría se relaciona con dos tipos de motivación que son: intrínseca que se enfocada al interés y satisfacción personal de la actividad y la extrínseca, que está vinculada con recompensas o estímulos externos. En general, estos siguientes autores mencionan en su estudio de qué manera se logra promover las condiciones de los entornos educativos, favoreciendo así la autorrealización

y que promover estas condiciones en entornos educativos favorece la autorregulación, la participación activa y a la vez un aprendizaje más significativo.

Teoría sobre la motivación intrínseca para el aprendizaje

Según Torrealva (2024), menciona que la motivación intrínseca incluye componentes básicos ya la vez estimula el pensamiento crítico del aprendizaje, ya que impulsa al estudiante a enfocarse en una actividad por su interés propio, como también la curiosidad y la satisfacción personal. Cabe recalcar que este tipo de motivación impulsa una participación más autónoma y firme, permitiendo que el estudiante disfrute del proceso sin depender de recompensas externas. Asimismo, Torrealva señala que, cuando las actividades académicas resultan más significativas y retadoras, el estudiante tiene la capacidad de desarrollar su compromiso y persistencia.

Teoría del condicionamiento clásico

Pelagallo (2023), Sucapuca (2022) y Pinto (2022) mencionan que condicionamiento clásico en un aprendizaje mediante un organismo que conlleva a vincular un estímulo en un inicio neutro con otro que genera de manera natural una respuesta. Dichos autores, dan a conocer que, mediante la repetición y la relación entre un estímulo neutro y significativo, genera diversas conductas previstas y que fortalecen la adquisición de conocimientos recientes. Estos autores destacan que, mediante la repetición y la vinculación entre un estímulo neutro y uno significativo, es posible generar conductas previstas que favorecen la adquisición de nuevos conocimientos. Colectivamente, sus aportes evidencian que el condicionamiento clásico sigue siendo una base sólida para detallar cómo se forman y de qué manera fortalece el comportamiento esencial para el aprendizaje.

Teoría de la adquisición de una segunda lengua

según Pelagallo(2023)López & Quispe (2020)), estos autores señalan que la adquisición de una segunda lengua es un proceso mediante el cual un individuo aprende un idioma adicional al que ya domina y que conlleva a

destrezas comunicativas y cognitivas para entender y producir el idioma. Los autores mencionados destacan que esta teoría de adquisición no solo se limita a memorizar reglas gramaticales o vocabulario, sino que implica una interacción constante en la práctica significativa y en situaciones reales de uso. Asimismo, enfatiza la importancia del seguimiento pedagógico para guiar el proceso de comprensión y producción, en síntesis, ambos evidencian que el aprendizaje adicional afirma la interacción de manera directa con el idioma y el apoyo pedagógico que fortalece el desarrollo global de las capacidades lingüísticas.

Teoría del conductismo

Tanto Cerdán (2023) como López & Quispe (2020) cabe manifestar que estos autores coinciden entre sí que la teoría del conductismo es una corriente que forma parte de la psicología la cual se basa en el estudio de cambios visibles observables en la conducta de los seres humanos. Aunque cada uno lo toma desde una perspectiva, para Cerdan manifiesta que estos cambios se producen cuando el estudiante responde a determinados estímulos particulares y reciben refuerzos que fortalecen sus acciones, esto permite definir comportamientos precisos dentro de un contexto educativo.

López y Quispe, complementa que el conductismo se destaca por una razón objetiva y medible, de tal manera que se enfoca en los resultados observables que pueden evaluarse con claridad. En general, nos demuestra que no solo explica la adquisición de conductas, sino que guía la creación de estrategias educativas manifestándose en la repetición, la disciplina y resultados visibles.

Teoría de la competencia comunicativa

Pelagallo (2023) menciona que la teoría de la competencia comunicativa se enfoca en la habilidad de una persona para poder comunicarse de manera más afectiva y propicia en distintos contextos. En cuanto a su enfoque es pragmático ya que no solo considera las reglas gramaticales, sino que los hablantes emplean un lenguaje en situaciones reales que demandan una respuesta adecuada, lo cual lo transforma en un elemento fundamental en la enseñanza de lenguas, es

así que permite desarrollar técnicas educativas y a la vez fortalecedoras que promuevan la comprensión y la producción del lenguaje,

Se centra en el uso práctico del lenguaje y en la capacidad de comunicarse eficazmente en distintos contextos. Su enfoque es especialmente pragmático, pues no solo considera las reglas gramaticales, sino también la manera en que los hablantes emplean el idioma en situaciones reales que requieren una respuesta adecuada. Esto la convierte en un elemento fundamental para la enseñanza de lenguas, ya que permite desarrollar métodos educativos que promuevan la comprensión y la producción del lenguaje, de manera oral y escrita, tomando en cuenta la práctica significativa para los estudiantes.

Teoría funcional del lenguaje

Pelagallo (2023) La teoría funcional del lenguaje señala que el lenguaje existe para comunicarse centrándose en el asunto o contenido, donde el hablante busca influir en el oyente de manera comunicativa real y no solo en aprendizaje de las reglas gramaticales. Por tal razón, implica como la gamificación incorpora en la clase de inglés de manera activa y con resultados valiosos, como también permite diseñar diferentes actividades que promueven la interacción, la práctica comunicativa y que respalde el desarrollo de competencias lingüísticas. En sí esta teoría, brinda motivación a los estudiantes que contextualiza su aprendizaje y la práctica del idioma en situaciones reales.

Teoría de las inteligencias múltiples

Bastidas y Surmay (2022), destacan en su investigación la teoría de Howard Gardner de propiciar que la inteligencia múltiple no es una capacidad, sino que es un conjunto de habilidades independientes que posee una persona en diferentes actividades. Desde esta perspectiva, un individuo posee un perfil intelectual único que integra diferentes tipos de inteligencias, como la lingüística, lógica, espacial, musical y corporal -kinestésica, en las cuales permite interactuar entre sí y se demuestra según las experiencias en el entorno y las oportunidades que brinda para el aprendizaje. De tal sentido, amplía un concepto tradicional de

inteligencia al identificar que los individuos pueden lograr sobresalir en diferentes áreas y que conlleve a un aprendizaje enriquecedor y transformador.

Teoría constructivista del desarrollo cognitivo (Piaget)

Bastidas y Surmay (2022) cabe mencionar que la teoría constructivista, desde su enfoque como corriente pedagógica se manifiesta de una forma específica de entender y describir las maneras como el individuo aprende en forma pasiva mediante la interacción con su entorno, lo cual conlleva que el estudiante construya su propio conocimiento a partir de su madurez mental y de las experiencias previas y obtenidas a lo largo de su vida. Asimismo, es decir que somos incapaces de analizar lo que vivimos en cada momento, porque lo interpretamos a la luz de nuestro entendimiento previo. El aprendizaje no es la simple asimilación de datos e información que nos llegan desde afuera, sino que se interpreta por una dinámica en la que encaje entre informaciones. nueva y nuestras viejas estructuras de ideas constante.

Teoría de la expectativa (Vroom / Atkinson)

En el estudio Bastidas & Surmay (2022) menciona que la teoría expectativa conduce en que la motivación es la base fundamental en la esperanza de obtener objetivos y en la expectativa de atribuir metas. De esta manera este enfoque se determina que las personas se sienten motivadas cuando detectan que sus esfuerzos conducirán a resultados favorables y valiosos, lo que quiere manifestar que la expectativa de éxito implica principalmente en la disposición a actuar.

Teoría del aprendizaje experiencial (Kolb)

Según la investigación de Bastidas y Surmay (2022), la teoría del aprendizaje experiencial se presenta como un proceso dinámico en el que el conocimiento se adquiere mediante la vivencia directa. Desde esta perspectiva, los estudiantes primero se enfrentan a situaciones concretas y luego reflexionan sobre lo vivido para extraer aprendizajes significativos y fortalecedores y que al final se aplican en los aprendizajes de manera práctica. Esta cadena de vivencia, análisis y aplicación favorece un aprendizaje sólido y perdurable, pues vincula la teoría con

la práctica y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y funcionales en situaciones reales.

Teoría sociocultural del desarrollo de los procesos psicológicos (Vygotsky)

Propuesta por Bastidas & Surmay (2022) esta teoría de Vygotsky sostiene que el aprendizaje está condicionado por la interacción con otras personas y por el contexto cultural en el que se desarrolla el individuo. El desarrollo de las habilidades cognitivas se ve influenciado por la comunicación y la mediación presentes en los entornos sociales. El lenguaje, como instrumento fundamental de interacción, permite compartir, interpretar y construir conocimientos de manera conjunta. Asimismo, la participación en actividades colaborativas facilita la comprensión de conceptos complejos y potencia el fortalecimiento de las competencias cognitivas del estudiante.

3.4 Aspectos metodológicos

Tabla 4

Aspectos metodológicos de las investigaciones

N°	TÍTULOS	ENFOQUE	TIPO	DISEÑO	POBLACIÓN	MUESTRA
1	Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi experimental	900 estudiantes 2024-I de Idioma Extranjero I	60 estudiantes 2024-I, en dos secciones: Grupo Experimental: 30 Grupo Control: 30
2	La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria	Mixto	Aplicada	Cuasi experimental	67 estudiantes de grado cuarto de primaria	Grupo Experimental: 33 niños, entre 9, 10, 11, 12 años Grupo Control: 34 niños
3	La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en una IE de la UGEL 2, Trujillo, 2024	Cuantitativa	Básica	Correlacional	500 estudiantes de secundaria	108 estudiantes de primer grado de secundaria
4	Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado	Cuantitativa	Básica	Correlacional	11 docentes y todos los estudiantes de bachillerato	11 docentes y 88 estudiantes del Bachillerato General Unificado (BGU)
5	Gamificación y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 2024	Cuantitativa	Básica	Correlacional	87 estudiantes del programa de Educación Inicial pertenecientes al quinto y	87 estudiantes del programa de Educación Inicial

					séptimo ciclo de un instituto superior	
6	Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023	Cualitativa	Aplicada	Diseño fenomenológico	02 docentes con experiencia en la docencia universitaria 01 coordinadora del centro de idiomas 03 estudiantes del sexto ciclo de pregrado de la facultad de administración y contabilidad	02 docentes con experiencia en la docencia universitaria 01 coordinadora del centro de idiomas 03 estudiantes del sexto ciclo de pregrado de la facultad de administración y contabilidad
7	La gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima, 2023	Cuantitativa	Básica	Correlacional	100 estudiantes de nivel secundario entre 11 a 17 años del CEP	80 estudiantes del nivel secundario
8	Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés	Cuantitativa	Básica	Descriptiva	55 docentes de inglés de Educación General Básica Superior y 1238	10 docentes de inglés y de 105 estudiantes de género masculino y femenino

					estudiantes que corresponden a la educación básica y bachillerato	
9	Gamification in strengthening the teaching and learning process of the English language at the upper basic level	Mixto	Básica	Descriptiva	3 profesores de inglés y 295 estudiantes de básica superior	3 docentes y 167 estudiantes
10	La Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés	Cualitativa	Básica	Descriptiva	39 estudiantes (20 hombres y 19 mujeres)	39 estudiantes (20 hombres y 19 mujeres)
11	La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022	Cuantitativa	Básica	Correlacional	112 estudiantes del 5to de secundaria (5to A, 5to B y 5to C)	88 estudiantes del nivel secundario
12	Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, Trujillo, 2021	Cuantitativa	Básica	Correlacional	110 estudiantes del nivel básico regular 1 de un centro de idiomas	25 estudiantes del nivel básico regular 1 de un centro de idiomas
13	Uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en un instituto público de Lima	Cualitativa	Básica	Descriptiva	Estudiantes de los niveles básico e intermedio	Estudiantes de los niveles básico e intermedio I, III y IV

14	La gamificación en E-Learning en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Arequipa 2021	Cuantitativa	Aplicada	Pre experimental	220 estudiantes del tercer año Especialidad de Lenguaje, Literatura, Filosofía y Psicología	33 estudiantes entre varones y mujeres, del tercer año de la Especialidad de Lenguaje, Literatura, Filosofía y Psicología
15	Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz, y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución educativa particular Orleans Goleman, Arequipa 2020	Cuantitativa	Básica	Correlacional	90 estudiantes de quinto grado de secundaria A, B y C	60 estudiantes de quinto grado A y B de secundaria
16	La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi experimental	Todos los estudiantes de secundaria	33 estudiantes del 1° de secundaria (1°A, 1°B): Grupo Control: 1ero A Grupo experimental: 1ero B
17	La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria	Cuantitativa	Básica	Descriptiva propositiva	1.100 estudiantes matriculados de primaria	62 estudiantes comprendidos entre hombres y mujeres de edades entre (10 y 13 años), los participantes pertenecían a los 7mos año educación básica

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 4

En el aspecto metodológico de los estudios considerados se evidencia que:

A. Enfoque de los estudios:

De acuerdo con el aspecto metodológico, el enfoque cualitativo según Hernández Sampieri & Mendoza (2018) manifiesta primordialmente aspirar a la expansión de los datos y contenidos fortaleciendo la base de conocimientos más existente y facilitando un análisis preciso. Es decir, demuestra comprender y describir los fenómenos desde la perspectiva de las personas que los experimentan. Por lo tanto, se enfoca en significados, experiencias, percepciones y contextos, en lugar de emplear un instrumento de medición predeterminado. En tal sentido, de 17 investigaciones seleccionadas, del presente estado del arte, se identificó 3 que emplean un enfoque cualitativo, correspondientes a un 18% de los estudios considerados, los cuales pertenecen a Bolivia (2023), Bastidas & Surmay (2022) y Obregon (2022).

Mientras que, Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), el enfoque cuantitativo trata de una serie de pasos estructurados rigurosamente de manera organizada para comprobar ciertas hipótesis. Para ello, se basa en la obtención de información y a la vez posibilita contrastar hipótesis, mediante mediciones numéricas y análisis estadísticos, con la única intención de demostrar los patrones de conducta y avalar teorías fundamentales.

Conforme con este concepto, de 17 investigaciones analizadas, se identificó que 12 emplean un enfoque cuantitativo que constituye a un 70%, las cuales son propias de Condo (2024), Rondo & Vasquez (2024), Terán et al. (2024), Torrealva (2024), Cerdan (2023), Pelagallo (2023), Quispe (2022), López (2022), Sucapuca (2022), Pinto (2022), López & Quispe (2020), Vera (2020).

De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) destacan que el enfoque mixto es un conjunto de procedimientos organizados, empíricos basados en la experiencia, en procedimientos rigurosos, reflexivos y evaluativos que permiten asegurar la validez y confiabilidad del estudio en el cual, incluye la recopilación y análisis de datos tanto numéricos, como descriptivos, así como su

combinación y reflexión conjunta que genera una comprensión más profunda del fenómeno investigado. Por tanto, de estudios correspondientes que forman parte de las 17 investigaciones seleccionadas, se identificaron 2 que emplean un enfoque mixto equivalente a un 12% del total, relativo a Montenegro (2024) y Pionce et al. (2023).

B) Tipo de estudios:

Investigaciones Básicas

Las investigaciones básicas tienen como principal objetivo ampliar conocimientos científicos para desarrollar teorías y principios, sin perseguir una aplicación práctica inmediata. Dentro de este aspecto, tenemos 11 trabajos de investigación que pertenece a un 65%, de un total de 17 estudios, propios de los autores: Rondo & Vasquez (2024), Terán et al. (2024), Torrealva (2024), Cerdan (2023), Pelagallo (2023), Pionce et al. (2023), Quispe (2022), López (2022), Obregon (2022), Pinto (2022) y Vera (2020).

Investigaciones Aplicadas

Las investigaciones aplicadas buscan solucionar problemas reales empleando teorías y conocimientos. Dentro de este contexto, tenemos 6 trabajos de investigación, las cuales representa un 35%, de un total de 17 estudios que están integrados por los siguientes autores detallados a continuación: Condo (2024), Montenegro (2024), Bolivia (2023), Bastidas & Surmay (2022), Sucapuca (2022) y López & Quispe (2020).

C) Diseño de Investigación

Descriptiva

Desde la perspectiva de Hernández Sampieri & Mendoza (2018) la investigación descriptiva se orienta a detallar y caracterizar de manera precisa las propiedades, rasgos y comportamientos de un fenómeno, grupo o situación; cuyo objetivo principal es entender y explicar detalladamente cómo ocurre o se presenta un fenómeno en la realidad, sin intentar modificarlo ni explicar sus causas, enfocándose únicamente en observar y registrar sus características tal

como existen de manera natural. Con este tipo de diseño, se evidenció que de 17 trabajos de investigación 4 corresponden a un 23% pertenecientes a los autores: Pelagallo (2023), Pionce et al. (2023), Bastidas & Surmay (2022) y Obregon (2022)

Descriptiva propositiva

De acuerdo con Ñaupas (2018) la investigación descriptiva propositiva implica analizar y caracterizar con precisión una situación o problemática, para luego así elaborar una propuesta de solución o mejora sustentada en los resultados del diagnóstico realizado. Con este diseño de un total de 17 investigaciones se identificó el 6% que equivale a una tesis de investigación propositiva atribuida a Vera (2020).

Correlacional

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) este diseño pretende describir, en un tiempo específico, la relación que existe ya sea entre dos o más variables. Como también, estos estudios correlacionales son aquellos que buscan establecer vínculos entre conceptos, fenómenos, hechos o variables. Para ello, se evalúan dichas variables y se analiza la relación entre ellas mediante procedimientos estadísticos. Entre los 17 estudios considerados, el 41% presenta un diseño correlacional equivalente a 7 estudios de los siguientes autores: Rondo & Vasquez (2024), Terán et al. (2024), Torrealva (2024), Cerdan (2023), Quispe (2022), López (2022) y Pinto (2022).

Diseño Fenomenológico

Según Ñaupas (2018) el diseño fenomenológico es un enfoque cualitativo orientado a comprender y describir, de las experiencias humanas, su esencia tal como son vividas y percibidas por los propios sujetos. En tal sentido, este diseño busca asimilar el significado profundo que las personas atribuyen a un fenómeno, manifestando que sus experiencias sean subjetivas. Es así como, se evidenció que de un conjunto de 17 estudios analizados se encuentra 1 que representa el 6% del autor Pinto (2022).

Pre-experimental

Este diseño aplica una intervención únicamente a un grupo de participantes, no es imprescindible tener un grupo de control. Su propósito es percibir el posible efecto de una intervención y no permite relaciones causales con precisión. Es así que, con respecto a este diseño, tenemos que dentro del conjunto total de 17 investigaciones analizadas el 6% que equivale a una investigación pre-experimental atribuida al autor Sucapuca (2022).

Cuasi-experimental

Este diseño se basa en analizar el efecto de una intervención sobre un grupo de individuos sin asignación aleatoria permitiendo evaluar los efectos del tratamiento. Con este diseño se da a conocer que de un total de 17 estudios tenemos que el 18% corresponde al tipo específico de diseño de investigación cuasi-experimental integrados por 3 los autores: Condo (2024), Montenegro (2024) y Bastidas & Surmay (2022).

D. Población y muestra

Como indica Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) la población hace referencia al conjunto total de personas, elementos o casos que comparten determinadas características específicas sobre las cuales el investigador desea obtener datos y generalizar sus conclusiones. En cambio, la muestra, por su parte, constituye una fracción representativa de esa población que se elige para su estudio y que debe permitir obtener resultados confiables y extrapolables al grupo completo.

Investigaciones que incluyen a estudiantes de educación primaria como participantes del estudio.

Se identificaron 2 trabajos de investigación, equivalentes al 12%, correspondientes a Vera (2020) y Montenegro (2024), quienes consideraron en su grupo de investigación a estudiantes correspondientes al nivel primario. Asimismo, en cuanto a las muestras utilizadas, detallamos que Vera (2020) incorporó a 62 estudiantes pertenecientes a los 7mos años, mientras que

Montenegro (2024) llevó a cabo su estudio con un grupo de condición experimental compuesta por 33 niños y un grupo de control conformado por 34 niños, ambos grupos con edades de entre 9 a 12 años.

Investigaciones que incluyen estudiantes de educación secundaria como participantes del estudio:

Son 8 trabajos de investigación que equivalen al 47% del total, cuyos investigadores consideraron como grupo muestral y sujetos de estudio a estudiantes del nivel secundario de la educación básica regular. Estos estudios corresponden a los autores: Rondo & Vasquez (2024), Cerdan (2023), Pelagallo (2023), Pionce et al. (2023), Bastidas & Surmay (2022), Quispe (2022), Pinto (2022) y López & Quispe (2020),

En cuanto a las muestras utilizadas, Rondo & Vásquez (2024) contaron con la muestra de 108 estudiantes de primer grado. Seguidamente, Cerdán (2023) trabajó con 80 estudiantes, en tanto que Pelagallo (2023) consideró a 10 docentes de inglés y 105 estudiantes, tanto femeninos como masculinos. Por otro lado, Pionce et al. (2023) analizaron la muestra de 3 docentes y 167 estudiantes, mientras que Bastidas & Surmay (2022) estudiaron a 39 estudiantes que conforman el grado 802. Del mismo modo, Quispe (2022) con 88 estudiantes del nivel secundario y Pinto (2022) investigó a 60 estudiantes de quinto grado A y B. Finalmente, López & Quispe (2020) realizaron su investigación con la muestra de 33 estudiantes del primer grado de secundaria.

investigaciones que incluyen a estudiantes de nivel superior como participantes del estudio:

Son 7 estudios de investigación que equivale al 41% de la totalidad, los cuales establecieron como población seleccionada a estudiantes de nivel superior de los diferentes países mencionados, correspondientes a los autores de los estudios los cuales detallamos a continuación: Condo (2024), Terán et al. (2024), Torrealva (2024), Bolivia (2023), López (2022), Obregon (2022), Sucapuca (2022).

En cuanto a las muestras utilizadas, Condo (2024) ha investigado con la muestra de 60 estudiantes 2024-I, de los cuales 30 conformaron el grupo bajo la

condición experimental y 30 en el cual constituyó el grupo control. Por su parte, Terán et al. (2024) trabajaron con 11 docentes y 88 estudiantes de Bachillerato, mientras que Torrealva (2024) analizó a 87 estudiantes del programa de Educación Inicial. Asimismo, Bolivia (2023) incluyó en su estudio, a 2 docentes universitarios, 1 coordinadora y 3 estudiantes del sexto ciclo pertenecientes a la Facultad de Administración y Contabilidad. Igualmente, López (2022) examinó a 25 estudiantes del nivel básico 1 de un centro especializado en la enseñanza de idiomas, y Obregón (2022) consideró a estudiantes de los niveles básico e intermedio I, III y IV. Finalmente, Sucapuca (2022) realizó un estudio con 33 estudiantes, varones y mujeres, del tercer año de la especialidad.

3.5 Estrategias Aplicadas

Tabla 5

Estrategias y características de su aplicación

N°	TÍTULO	AUTOR		NOMBRE DE LA PROPUESTA/ ESTRATEGIA	CARACTERÍSTICA DE LA ESTRATEGÍAS
		AÑO			
		PAÍS			
1	Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024	Condo Cordova Luis Antonio	2024	Programa de gamificación	La estrategia tuvo por objetivo potenciar las cuatro habilidades (Speaking, Listening, Reading and Writing) del idioma inglés usando herramientas de gamificación en los estudiantes de una institución superior de Lima. La muestra estuvo compuesta por 60 estudiantes, organizados en dos grupos de 30 integrantes cada uno; uno de ellos se asignó como grupo control y el otro como grupo experimental. Se aplicó 15 sesiones con una duración de 45 minutos cada una. Además, se realizó un Pretest y un posttest que previamente fue sometido al proceso de confiabilidad y validez a juicio de tres expertos. Este test pone a prueba las habilidades de Listening, Speaking, Reading y Writing para obtener información acerca del aprendizaje del inglés. Las aplicaciones que se utilizaron fueron Duolingo, Language reactor, Wordwall, kahoot, Mentimeter, Liveworksheets, Padlet, Jamboard; para lo cual, se utilizó laptop o celular con las páginas web o app por parte de los estudiantes y proyector multimedia, lista de cotejo por parte del docente. Los resultados obtenidos indicaron que el uso de la gamificación influye significativamente en las dimensiones de Listening, Speaking, Reading y Writing en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024.

2	La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria.	Montenegro Romero Ana Alicia 2024 Colombia	Estrategia Didáctica Basada en Gamificación para el aprendizaje de Inglés (EDGAI)	La estrategia que se aplicó tuvo por objetivo alentar al estudiante, para que sea protagonista de su aprendizaje. Este estudio estuvo conformado por un grupo experimental de 33 niños, entre 9, 10, 11, 12 años entre los que se cuentan 14 niños y 19 niñas para conformar el grupo de participantes y 34 niños para un grupo de control. El presente estudio tuvo una duración de 4 semanas, donde se empleó una prueba diagnóstica para determinar la situación académica de inicio a los 2 grupos, participantes y de control, luego se aplicó 3 sesiones y una evaluación final después de aplicar EDGAI a los grupos de participantes en su totalidad, también se registró el comportamiento mediante observación estructurada más evaluaciones cuantitativas de rendimiento y encuestas de opinión. Para este trabajo de investigación se aplicó con el permiso de IEAC para realizar el instrumento y también se comunicó a los padres de familia para poder pedir el consentimiento informado. Los materiales utilizados fueron fichas de trabajo, computadoras, además se utilizó la aplicación WordWall. Se llevó a cabo la evaluación final a los dos grupos (participantes y de control) después de aplicar EDGAI al grupo de participantes. La evaluación se centró en los temas de saludos, comandos y verbos de emociones. Como resultado, el grupo de participantes obtuvo un promedio de 42, mientras que el grupo de control genérico obtuvo un promedio de 35. El grupo de participantes alcanzó un promedio más alto que el grupo de control.
8	Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés	Pelagallo Jaña Marcia Alexandra 2023 Ecuador	English play	La propuesta tiene como objetivo diseñar una guía de recursos didácticos que facilite la enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega durante el año lectivo 2022-2023. Como participantes se encuentran 10 docentes de Educación General Básica Superior de género masculino y femenino que imparten la asignatura de inglés y de 105 estudiantes de género masculino y femenino correspondientes al subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Fiscal Jorge Mantilla Ortega. Esta propuesta se desarrolla a través de una guía digital que se puede utilizar durante las horas

				de clase o después de ellas. En cuanto a valoración de la propuesta se pide la valoración mediante criterios de aceptación y aprobación de la propuesta a cargo de expertos con una larga experiencia en el campo. En cuanto al análisis de factibilidad esta propuesta es de libre y fácil acceso; los insumos que se necesita son correo de Gmail y conexión a internet. Además, la elaboración de la guía de recursos interactivos gamificados será evaluado a través de los usuarios beneficiarios por medio de una rúbrica que permita verificar la satisfacción y funcionalidad. Finalmente, la propuesta dará a conocer a los docentes sobre los recursos interactivos gamificados como: Quizizz, Kahoot, Liveworsheet, Wordwall, EducaPlayy aplicados en actividades concatenados con temas y subtemas acorde a currículo nacional y módulos de inglés para desarrollar las habilidades lingüísticas como Listening, Speaking, Writting y Reading.
9	Gamification in strengthening the teaching and learning process of the English language at the upper basic level	Pionce-Mendoza Kenya Véliz-Briones Vicente Mendoza-Bravo Karina 2023 Ecuador	Propuesta de estrategia metodológica desde la ludificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en básica superior	Esta propuesta tuvo por objetivo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés mediante una estrategia metodológica basada en la ludificación. Estuvo conformado por 3 profesores y 167 estudiantes de la Unidad Educativa Charapotó. La propuesta se aplicó en tres días según el plan de capacitación planificado. También, se emplearon técnicas como la observación, encuesta, entrevista y análisis bibliográfico, según las dimensiones de recursos de enseñanza, rol del estudiante y rol del docente. Se clasifica en 4 fases que aborda el proceso a realizar en la aplicación de la propuesta: como primera fase tenemos diseño y planificación basada en objetivos de aprendizaje, presentada por cinco juegos y actividades innovadoras que son el Escape Room en inglés, Kahoot!, Role-playing games ,Scavenger Hunt, en segunda fase, socialización y capacitación, que la socialización es fundamental para que los docentes comprendan la importancia y los beneficios de esta estrategia en el cual se aplicó un plan de capacitación como primer día introducción, segundo día desarrollo y tercer día retroalimentación y cierre. En la tercera fase, implementación que está compuesta por la introducción de la estrategia, implementación de los juegos y actividades y retroalimentación y ajustes. y cuarta

				fase tenemos evaluación de diagnóstico que permitirá medir el logro de los objetivos definidos, presentada por indicadores de evaluación para evaluar los juegos de gamificación mencionando también el monitoreo de progreso que permitirá asegurarse que los estudiantes estén aprendiendo, como también la evaluación de los resultados donde se aplicará a los docentes y estudiantes donde se aplicará un test de satisfacción a docentes y estudiantes para identificar la eficacia de la ludificación. Se aplicó juegos de gamificación como Escape Room en inglés, ¡Kahoot!, Role-playing games, Scavenger Hunt, Storytelling.
13	Uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en un instituto público de Lima	Obregon Zarate Luz Dina 2022 Perú	Gamificación	La estrategia tuvo por objetivo involucrar a los estudiantes en el aprendizaje del vocabulario, gramática, pronunciación, fluidez, Etc., del idioma inglés en la experiencia seguida en el Instituto Público Pedagógico Manuel Gonzales Prada, VES, Lima. Los participantes fueron estudiantes de los niveles básico e intermedio I, III y IV del Instituto Pedagógico Manuel Gonzales Prada. Se aplicó sesiones gamificadas sincrónicas y asincrónicas con una duración de 2 horas con 15 minutos respetivamente. Las aplicaciones que se utilizaron fueron Kahoot, Edmodo, Classcraft, Quizizz, ClassDojo, Duolingo, Wordwall para desarrollar las 4 habilidades de Listening, Speaking, Reading y Writing. Los materiales que utilizaron son computadoras, internet y diversos dispositivos, así como radios, televisores y proyectores, en concreto. Los resultados mostraron que el uso de la gamificación puede tener efectos positivos en el aprendizaje de idiomas.
14	La gamificación en E-Learning en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Arequipa 2021	Sucapuca Janaluca Mirian Viviana 2022 Perú	Gamificación en E-learning	La estrategia tuvo como objetivo en esta presente investigación puede determinar si la gamificación en e-learning mejora el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la facultad de Ciencias de la Educación 2021. Los participantes fueron 33 Estudiantes entre varones y mujeres que el cursan el tercer año de la Especialidad de Lenguaje, Literatura, Filosofía y Psicología. Se realizó un pre-test para medir el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del grupo G de la Facultad de Ciencias de la Educación 2021 (grupo experimental) antes de la aplicación de las

				sesiones gamificadas. Las sesiones se aplicaron con una duración 1 hora con 25 minutos y finalmente se empleó un Post-test para medir el nivel de rendimiento académico de los estudiantes. Las aplicaciones que se utilizaron fueron Kahoot, Baamboozle, Quizlet, Blooket y Quizizz y los recursos y materiales utilizados fueron PPT, Audio, Videos, Book, Meet. En cuanto a los resultados se obtuvo que la gamificación en E-learning mejoró notablemente el rendimiento académico en inglés, la comprensión auditiva aumentó en un 24.24%, comprensión lectora en un 42.42%, expresión oral 36.36 % y expresión escrita en un 24.24%.
16	La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020	López Apaza Cahuide Lucho Quispe Hañari Jesus David 2020 Perú	Estrategia de gamificación	Esta estrategia tuvo por objetivo aplicar la técnica de la gamificación por aplicaciones para mejorar el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa. Los participantes de la presente investigación estuvieron conformados por 33 estudiantes del 1° de secundaria (1°A, 1°B). Por lo cual, se determinó que el aula de control sea el primer grado “A” y el aula experimental sea el primer grado “B”. La estrategia de gamificación se aplicó a lo largo de 20 sesiones de 60 minutos cada una por un periodo de 5 meses. Cada sesión se realizó una vez por semana desarrollándose a si una habilidad por sesión. Se seleccionó rigurosamente 10 aplicaciones las cuales son Duolingo, Voscreen, Edmodo, LyricsTraining, ¡Kahoot!, ClassDojo, Edpuzzle, LingoDeer, Quizizz, y Socrative debido a que contribuyen al desarrollo de las cuatro habilidades del idioma inglés, Así mismo, se utilizó un pre-test y pos-test para conocer el nivel del idioma inglés de cada participante y un cuestionario de encuesta. Los materiales utilizados fueron contenidos básicos del currículo de secundaria, juegos de gamificación en diferentes Apps. Los resultados del post-test demuestran que hubo mejora en un 5,88 punto en una escala vigesimal en el dominio del idioma inglés; además, el 70,17 % de los estudiantes estuvieron satisfechos de trabajar con la estrategia de gamificación por aplicaciones.

17	La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria	Vera Benítez Erika Gissella	Survivors and capsule new life	2020	Ecuador	La propuesta tiene como objetivo mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 7mo año, mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica. Esta propuesta está dirigida para los 62 estudiantes entre hombres y mujeres con edades de entre 10 y 13 años en un tiempo de duración de dos semanas, concretamente 10 días por lo que se puede desarrollar como un plan vacacional también. Está planificada primero con Distress message (Mensaje de Auxilio) donde se anunciarán la entrega de paquetes en la hora de inglés. Estos paquetes contienen un pergamino, una carta de superpower, las misiones, un diccionario de inglés – español y manual con los tópicos a abordar. Para cumplir los retos los estudiantes formarán grupos de 4 participantes en donde cada uno tendrá una responsabilidad. Se aplicará instrumentos de recolección de información como una prueba y una encuesta para conocer el nivel del dominio de inglés de los estudiantes y la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés. Además, se desarrollará 8 sesiones con 8 misiones y retos a resolver, se aplicará una prueba diagnóstica de salida para conocer el aprendizaje adquirido, entrevistas grupales para conocer el nivel de satisfacción y entusiasmo. Asimismo, se aplicará una entrevista personal a cada uno de los docentes con el fin de valorar la experiencia. Se utilizarán materiales como vocabulario, contenidos básicos del currículo de primaria, insignias o recompensas visuales, y herramientas educativas digitales adaptables.
----	--	-----------------------------	--------------------------------	------	---------	--

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 5

De 17 trabajos de investigación, únicamente 8, que representan al 47% del total, proponen estrategias y propuestas de gamificación para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. Estas estrategias analizadas pertenecen a los países de Colombia y Perú, siendo 1 de Colombia y 4 de Perú, que equivale al 29% del total; mientras que, las propuestas identificadas han sido 3, correspondiente al país de Ecuador, que equivalen al 18% del total.

Las estrategias educativas son procedimientos, recursos, métodos o acciones planificadas que se emplean con el único propósito de brindar apoyo en el proceso formativo de los estudiantes, favoreciendo así el desarrollo de conocimientos de una forma más sencilla; atendiendo diferentes estilos de aprendizaje, para lograr en ellos un aprendizaje significativo. En este sentido, tenemos a continuación autores como Condo (2024), Montenegro (2024), Obregón (2022), Sucapuca (2022) y López & Quispe (2020) los cuales aplicaron la estrategia de gamificación que mencionamos a continuación:

Programa de gamificación

Esta estrategia fue elaborada en Perú por **Condo (2024)** con el propósito de fortalecer de manera integral las habilidades del inglés como lengua extranjera. Para lo cual, el autor incorporó diversas herramientas de gamificación, entendidas como recursos digitales que emplean dinámicas de juego para incrementar la motivación y la participación del estudiante. En este marco, se diseñaron y ejecutaron 15 sesiones orientadas a desarrollar competencias. Cuyo tiempo de duración fue de 45 minutos en donde se utilizaron aplicaciones educativas como Duolingo, Language Reactor, Wordwall, Kahoot, Mentimeter, Liveworksheets, Jamboard y Padlet las cuales, facilitaron la obtención de conocimiento de una forma más dinámica. Además, brindó una retroalimentación adecuada inmediata y efectiva.

Estrategia didáctica basada en gamificación para el aprendizaje de inglés (edgai)

Esta estrategia se realizó en Colombia por el autor **Montenegro (2024)** con el fin de que los estudiantes asuman su rol protagónico y activo en su propio aprendizaje. Para lo cual, desarrolló un programa en donde se aplicó la estrategia de gamificación en un periodo de tres meses, donde utilizando únicamente la aplicación Wordwall, un recurso educativo, que hizo las actividades planificadas más dinámicas e interactivas, llena de retos a superar, lo cual fomenta la motivación y predisposición en los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo y participativo.

Estrategia de gamificación

Obregon (2022) aplicó esta estrategia como parte de su proyecto de investigación en Perú. Este estudio se enfocó en potenciar dentro del proceso formativo el vocabulario, la gramática, la pronunciación y fluidez, fomentando una participación activa en el aprendizaje del inglés. Para lo cual, se utilizó las herramientas educativas digitales como Kahoot, Edmodo, Classcraft, Quizizz, ClassDojo, Duolingo, Wordwall, aplicaciones digitales que se emplearon de forma sincrónica y asincrónica, lo que permitió una interacción en tiempo real a distancia de docente y estudiante y un espacio personal para el estudiante en donde pueda practicar de una manera autónoma, reforzando sus saberes previos fuera del horario de clases. Cabe resaltar que cada sesión tuvo una duración de 2 horas y 15 minutos, tiempo en donde se desarrollaron actividades dinámicas que se concretó en un aprendizaje significativo.

Gamificación en E-learning

E-Learning, una estrategia de gamificación que fue aplicada en Perú por Sucapuca (2022) con el objetivo de analizar sobre el impacto que generó el empleo de E-Learning en el rendimiento académico de los estudiantes en entornos virtuales. Para ello, realizó sesiones de una hora donde se empleó herramientas digitales tales como: Kahoot, Baamboozle, Quizlet, Blooket y Quizizz. Estas plataformas digitales permitieron la participación activa y

motivación en los estudiantes consolidando sus conocimientos en el aprendizaje del idioma inglés a través de efectuar dinámicas gamificadas.

Estrategia de gamificación.

La estrategia presentada a continuación se llevó a cabo en Perú por el autor López & Quispe (2020). Esta estrategia tuvo como fin mejorar el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera a través del uso de la gamificación. En este sentido se empleó 20 sesiones que tuvieron una duración de 60 minutos a lo largo de 5 meses. Para ello, se emplearon 10 aplicaciones educativas, entre las que se incluyen ¡Kahoot!, LyricsTraining, Voscreen, Edmodo, Duolingo, ClassDojo, Edpuzzle, Socrative, LingoDeer y Quizizz; herramientas que permitieron incorporar elementos interactivos y lúdicos en el proceso de aprendizaje, favoreciendo el desarrollo integral de las habilidades del idioma inglés y promoviendo una mayor motivación, participación activa y consolidación de los contenidos en los estudiantes.

Las propuestas se refieren a esquemas, planes o modelos concebidos para su eventual utilización. No significa que hayan sido ejecutadas ampliamente ni que dispongan de resultados evaluados; son ideas que se formulan, diseñan o plantean como posibles alternativas de acción. En este sentido, se hallaron propuestas en los artículos científicos recopilados de los autores del país de Ecuador como Pelagallo (2023), Pionce et al. (2023) y Vera (2020), propuestas que detallamos a continuación:

English play

Pelagallo (2023) que tiene como fin elaborar un manual educativo que facilite y optimice, en el proceso educativo, la enseñanza del área de inglés mediante la implementación de estrategias de gamificación. El cual busca servir como un instrumento de apoyo para los docentes, brindándoles información valiosa sobre plataformas interactivas, que pueden incorporarse al proceso formativo. Los instrumentos que se incluyen en la guía son Quizizz, Kahoot, Liveworksheet, Wordwall y EducaPlay aplicaciones gamificadas que permiten la creación de

cuestionarios, juegos de repaso y refuerzo para fomentar en los estudiantes motivación y la consolidación de sus conocimientos.

Estrategia metodológica desde la ludificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés

La propuesta fue elaborada por Pionce et al. (2023) el cual, tuvo como objetivo aplicar la estrategia de gamificación para optimizar la enseñanza y aprendizaje en el curso de inglés. Esta propuesta se desarrollará a lo largo de 3 días donde se utilizarán las aplicaciones Escape Room, Role-playing games, Scavenger Hunt y Kahoot, para promover en los estudiantes que se involucren de manera más significativa en su aprendizaje desarrollando asu vez habilidades comunicativas en el are de inglés

Survivors and capsule new life Survivors and capsule new life.

La propuesta desarrollada por Vera (2020) se propone utilizar la estrategia de gamificación para mejorar el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en estudiantes de 10 a 13 años. Para ello, se planificaron 8 sesiones en un plazo de 10 días donde se llevarán a cabo 8 misiones a resolver de manera grupal. Cada integrante del grupo tendrá una responsabilidad. En cuanto a los materiales utilizarán diccionario de inglés, recompensas, herramientas educativas digitales adaptables para promover la motivación, el trabajo en equipo, la autonomía y un aprendizaje significativo.

3.6 Conclusiones de las investigaciones

Tabla 6

Conclusiones Generales

N°	TÍTULO DE LAS INVESTIGACIONES	AUTORES AÑO DE ESTUDIO	CONCLUSIÓN GENERAL
1	Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024	Condo Cordova Luis Antonio 2024	El uso de la gamificación influye significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024. Por cuanto los resultados del postest muestran que los rangos promedios sobre los puntajes de aprendizaje del inglés fueron notoriamente mayores en el G.E (RP = 44,27) comparándolo con el G.C (16,73). La prueba de U de Mann-Whitney fue de p de 0,000 ($p < 0,05$), denotando que sí hubo diferencias relevantes entre el G.C y G.E, rechazándose la hipótesis nula.
2	La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria	Montenegro Romero Ana Alicia 2024	Se dio respuesta al problema planteado al cumplir el objetivo principal del proyecto. Al realizar las actividades planteadas con gamificación, observar el comportamiento y rendimiento de los estudiantes y analizar el impacto de la intervención se pudo inferir que ÉSTE generó un aporte positivo y notorio al mejoramiento del aprendizaje del vocabulario en inglés. Dado que el problema proponía averiguar cómo mejorar el aprendizaje del vocabulario de los estudiantes. Esto se logró mediante: el diseño de una estrategia apropiada; en este caso EDGAI (explicado en la conclusión en el segundo párrafo) y mediante su aplicación al grupo participante (explicado en la conclusión en el tercer párrafo); es decir, mediante una estrategia basada en gamificación y su asertiva aplicación, que fue confirmado mediante el análisis de impacto, que resulto muy positivo (explicado en la conclusión en el cuarto párrafo).
3	La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés	Rondo Ruiz Alex Henry	La relación entre la gamificación como estrategia didáctica y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de una IE de la UGEL 2, de la ciudad de Trujillo, es directa por ser positiva y estadísticamente significativa al mostrar como valores $Rho=0.502$ con $p=0.000$, rechazando la hipótesis nula.

	en una IE de la UGEL 2, Trujillo, 2024	Vasquez Davalos Shaily Luz 2024	
4	Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado	Terán Ñacato María Fernanda Naranjo Vaca Danny Fabricio Maliza Muñoz Washington Fernando Bonilla Tenesaca Josue 2024	En el estudio se corroboró que la gamificación representa una estrategia didáctica prometedora para la enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado, transformando el proceso de adquisición de conocimientos en una vivencia atractiva y significativa. Con la presente investigación se determina sólo a través de una formación docente sólida y un enfoque estratégico en la integración de la gamificación, se podrán materializar los beneficios de esta metodología en el desarrollo de habilidades lingüísticas, la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes.
5	Gamificación y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 2024	Torrealva Castañeda Alexandra Minenna 2024	Como objetivo inicial, se evidenció, que gamificación y aprendizaje del idioma inglés se correlacionaron positiva y perfectamente, constatándose y resaltando que mientras el uso de gamificación sea mayor al momento de aprender inglés, los participantes alcanzarán significancia en este. La vinculación con los hallazgos más predominantes fueron la transformación a través de una nueva mirada para enseñar inglés, divirtiendo y enganchando a los estudiantes a través de recompensas, desafíos y competencias usando el juego como tal. Como inconveniente principal encontramos que la ubicación geográfica y el clima pueden afectar la conectividad al momento de usar gamificación online.
6	Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023	Bolivia Rebolledo Nayu Mercedes 2023	La gamificación a través de los juegos lúdicos virtuales incrementa los conocimientos de los estudiantes, generando retroalimentación oportuna, además, de fomentar las relaciones entre pares y en equipos.

7	La gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima, 2023	Cerdan Villanes de Hinojosa Vanesa 2023	Se obtuvo un valor sig. para la hipótesis general. = ,597, mayor a 0.05, y de acuerdo a la regla de decisión se rechaza la hipótesis de investigación, se acepta la hipótesis nula y se confirma que no existe una relación directa o muy fuerte entre la lúdica y el rendimiento académico de los estudiantes. Estudiantes de secundaria de una institución educativa limeña.
8	Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés	Pelagallo Jaña Marcia Alexandra 2023	En relación con el objetivo general que menciona: Analizar el proceso de enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega durante el año lectivo 2022-2023. Se puede concluir que: La situación académica en el proceso de enseñanza del idioma inglés un 60% de docentes que imparten en el nivel de básica superior es aún tradicional y memorística al igual que 46% de los estudiantes coincide con los datos obtenidos, por otra parte, en cuanto a la aplicación de gamificación fue uno de los ámbitos que tuvo gran aceptación por docentes y estudiantes, pues la mayoría de ellos consideran al juego virtual como una alternativa favorable que genera interés en el alumnado, además que estos elementos son los mejores aliados de los docentes en la actualidad, ya que permiten incentivar el aprendizaje de la asignatura de Inglés.
9	Gamification in strengthening the teaching and learning process of the English language at the upper basic level	Pionce-Mendoza Kenya Véliz-Briones Vicente Mendoza-Bravo Karina 2023	La importancia de implementar la ludificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, radica en que sirve como una estrategia altamente efectiva que no solo mejora, sino que también fortalece toda la experiencia educativa. Al incorporar elementos de diversión y motivación, la ludificación crea un entorno que fomenta la participación activa de los estudiantes y fomenta su participación activa en el proceso de aprendizaje. Se estructuró una estrategia metodológica desde la ludificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en básica superior que permitirán obtener mejores resultados en el área, facilitar la labor docente y motivar a los estudiantes en el aula.
10	La Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés	Bastidas Vargas Leidy Lorena	Las concepciones finales del estudio se emiten partiendo del objetivo general de investigación, en consideración al análisis de los resultados arrojados por los instrumentos de recolección de datos aplicados y la puesta en marcha de la propuesta didáctica, estructurada bajo los principios de la didáctica y la innovación

		Surmay Solano Walter Enrique 2022	educativa. Para ello, se articuló desde la teoría diferentes aproximaciones y precisiones investigativas, que facilitaron el determinar los alcances de la gamificación como estrategia didáctica en el marco de la enseñanza de vocabulario en inglés en el grado octavo de la Institución Educativa La Paz desde la consecución e interrelación de los objetivos específicos de investigación, evaluados a la luz del marco conceptual que sustenta la propuesta de trabajo.
11	La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022	Quispe Diaz Roxana 2022	La gamificación no se relaciona significativamente con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en estudiantes de quinto de secundaria de la institución educativa Juan Andrés Vivanco Amorín, Ate 2022.
12	Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, Trujillo, 2021	López Rodríguez Roselita Milly 2021	Se determinó que las herramientas de gamificación tienen una relación muy alta con el rendimiento académico con una correlación de Spearman ($Rho=0,945$).
13	Uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en un instituto público de Lima	Obregon Zarate Luz Dina 2021	Este estudio explica los efectos de la gamificación y la tendencia a usar juegos para estudiantes de un Instituto Público en Lima que aprenden inglés como lengua extranjera. Según las necesidades de los estudiantes, los elementos de gamificación aumentan la motivación de los estudiantes y les ayudan a aprender y lograr las competencias. Asimismo, reduce los niveles de ansiedad de los estudiantes de inglés como lengua extranjera y puede ser considerada como una estrategia funcional para que los estudiantes mejoren su aprendizaje en un ambiente favorable.
14	La gamificación en E-Learning en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Arequipa 2021	Sucapuca Janaluca Mirian Viviana 2021	Se ha comprobado claramente que la aplicación de la gamificación en E-learning mejoró el rendimiento académico en el área inglés, lo cual muestra la T de student que se aplicó señalando una diferencia de un 11.824, en los estudiantes de tercer año de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa en el año 2021.

15	Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz, y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución educativa particular Orleans Goleman, Arequipa 2020	Pinto Lazo Francisco Cristian 2020	Existe una vinculo favorable y visible de forma estadística entre el uso de gamificación con las plataformas de aprendizaje como “Kahoot”, “Quizizz” y “Duolingo” con el rendimiento de los estudiantes a nivel académico en el área estudiada, es decir, el uso de gamificación de estas plataformas posibilita la optimización del aprendizaje de inglés, siendo la plataforma Kahoot la de mayor incidencia, seguido por la plataforma Duolingo y finalmente Quizizz.
16	La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020	López Apaza Cahuide Lucho Quispe Hañari Jesus David 2020	Los estudiantes lograron mejores resultados de aprendizaje, luego de aplicar la técnica de la gamificación debido a su carácter lúdico motivador lo que facilita el aprendizaje de una forma divertida.
17	La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria	Vera Benítez Erika Gissella 2020	El diseño de la presente propuesta con el uso de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar el dominio y aprendizaje del idioma inglés ha representado un grato desafío con expectativas prometedoras.

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 6

De las 17 publicaciones académicas, reunidas en el presente estado del arte, ya sea tesis y artículos que fueron divulgados en repositorios institucionales, como también en motores de búsqueda con el tema en general sobre la gamificación para la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés publicados en países de Ecuador, Colombia y Perú, se pueden destacar las conclusiones generales de acuerdo con su correspondencia:

CONCLUSIONES DE LOS ESTUDIOS ORIENTADOS A IDENTIFICAR LA INFLUENCIA, IMPACTO Y MEJORA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL IDIOMA INGLÉS

La conclusión presentada por Condo (2024) estableció que la gamificación tiene un impacto significativo en el aprendizaje del inglés en estudiantes de educación superior. De igual forma, Montenegro (2024) constató que la estrategia produjo un impacto positivo en el mejoramiento del aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de primaria. Del mismo modo, López & Quispe (2020) indicaron que la gamificación influyó de manera significativa en el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria. Asimismo, el estudio correspondiente de Sucapuca (2022), ha comprobado que la implementación de la gamificación en entornos de E-learning contribuyó a potenciar el desempeño académico en inglés, reflejándose en la prueba t de Student aplicada a los estudiantes de tercer año de la Facultad de Educación. Cabe señalar que, estos resultados evidencian que esta estrategia pedagógica de gamificación permite mayor aprendizaje en comparación con los métodos tradicionales.

CONCLUSIONES DE INVESTIGACIONES ORIENTADAS A ESTUDIO DE LA RELACIÓN ENTRE GAMIFICACIÓN Y OTRAS VARIABLES

Rondo & Vasquez (2024) y Torrealva (2024) evidenciaron la conexión positiva y significativa entre la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje. Por el contrario, Quispe (2022) concluyó que el uso de la gamificación no implica una relación significativa con el aprendizaje del inglés. No obstante, Terán et al. (2024) comprobó que la gamificación es favorable para la enseñanza del idioma inglés ya que desarrolla habilidades lingüísticas y transforma el proceso de la

adquisición de conocimientos en una experiencia atractiva, motivadora y significativa. En contraste, Cerdan (2023) comprobó que no hay una relación directa ni significativa entre las habilidades lúdicas y el rendimiento académico de los estudiantes. En cambio, López (2022) y Pinto (2022) delimitaron que la gamificación permitió alcanzar un mayor aprendizaje, mejorando los resultados académicos con un estilo lúdico y motivador que hace el proceso educativo más entretenido.

Estos resultados sugieren que la gamificación en contextos educativos, generan aprendizaje, especialmente cuando se implementa de manera planificada y organizada, haciendo uso de plataformas digitales. Asimismo, es un soporte que optimiza la obtención de conocimientos profundos y duraderos, sin embargo, no siempre es inmediato ni evidente, ya sea por factores como recursos limitados, diseño de las actividades, grupo de estudiantes, tiempo de aplicación, diferentes estilos de aprendizaje, nivel de conocimiento de los estudiantes, gustos y motivaciones lo que resalta la necesidad de investigar factores adicionales que puedan influir en su optimización.

CONCLUSIONES VINCULADAS CON EL DISEÑO DE GUÍAS, PROPUESTAS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

El estudio de Pionce (2023) y Vera (2020) determinaron que la gamificación tiene una relación muy alta con el rendimiento académico del idioma inglés, permitiendo obtener mejores resultados. De igual forma, Vera (2020) concluyó que la incorporación de la gamificación como estrategia pedagógica potencia el aprendizaje del idioma inglés. Del mismo modo, Pelagallo (2023) sostiene sobre la importancia de implementar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, ya que mejora y fortalece la experiencia educativa. A su vez, Bastidas & Surmay (2022) pudieron establecer los efectos de la gamificación como estrategia pedagógica en el contexto de la enseñanza del vocabulario en inglés. Además, Obregon (2022) señaló que la estrategia incrementa la motivación de los estudiantes, facilita el aprendizaje y contribuye al logro de competencias.

IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

Bolivia (2023) mencionó que, mediante la aplicación de la estrategia de gamificación, no solo incrementa los conocimientos de los estudiantes en el área de inglés, sino que también, brinda una retroalimentación constante, el cual permite identificar fortalezas y áreas de mejora de manera inmediata. Asimismo, fomenta la colaboración entre compañeros y equipos de trabajo, generando así una participación activa y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas esenciales para el desempeño académico.

IV. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN

CONCLUSIONES

PRIMERA: Este estado de arte abarca 17 estudios sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en los países de Ecuador, Colombia y Perú publicados en el periodo 2020 al 2024. Los trabajos analizados constan de 11 tesis de maestría, 1 de licenciatura, 2 de segunda especialidad, 1 de bachillerato y 2 artículos publicados en revistas científicas. Estos trabajos de investigación fueron indagados a través de diferentes motores de búsqueda como: Google Académico, DIALNET y repositorios institucionales nacionales e internacionales. Del 100% tenemos que, el 65% corresponde a Perú el 23% equivale a Ecuador y 12% perteneciente Colombia. Estos estudios fueron recopilados de acuerdo con el tema que trataron, sobre gamificación en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés que promuevan el desarrollo de las habilidades lingüísticas con el fin de favorecer un aprendizaje eficiente y significativo en los estudiantes.

SEGUNDA: Los objetivos del presente estudio se centraron en conocer la relación entre la gamificación y la enseñanza aprendizaje del idioma inglés. En un 24% se enfocaron en determinar la influencia de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, mientras que un 18% tienen como objetivo principal identificar, explorar o establecer la relación existe entre la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, el 12% de los trabajos realizados se presentan como objetivo principal delimitar la relación que existe entre la gamificación y el aprendizaje o rendimiento académico de inglés en estudiantes de EBR de secundaria. Por otro lado, en los estudios prima que la gamificación como una estrategia fundamental que desarrolla las habilidades utilizando las plataformas educativas de aprendizaje como “Kahoot”, “Quizizz” y “Duolingo”, “Wordwall”

“Liveworksheets”, “Padlet, Jamboard Language reactor”, “Mentimeter”, Edmodo, Classcraft, ClassDojo, Baamboozle, Quizlet, Blooket y Voscreen, Edmodo, LyricsTraining, ClassDojo, Edpuzzle, LingoDeer, y Socrative evidenciando su impacto positivo en el proceso educativo y el rendimiento académico. Esta estrategia de gamificación ha evidenciado la combinación innovadora de la tecnología y las estrategias didácticas para promover el aprendizaje del idioma inglés.

TERCERA: Las teorías que fundamentan las investigaciones son 18, las cuales respaldan respectivamente las 17 investigaciones analizadas, que en porcentaje sería un 100% del marco teórico identificado, un 47% considera la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel mientras 41% hace mención a la teoría constructivista del desarrollo cognitivo de Jean Piaget y la teoría sociocultural de Lev Vygotsky sustentan el 29% de los estudios, 24% ha considerado la teoría de la autodeterminación de Edward Deci y Richard Ryan; 18% se refiere a la teoría del condicionamiento clásico de Iván Pávlov; 12% consideraron la teoría de la gamificación de Karl Kapp. Otro 12% se basa en la teoría de flujo de Mihály Csíkszentmihályi, el 12 % de la teoría de la conectividad de George Siemens, 12% alude a la teoría del conductismo de Frederic Skinner, así mismo el 6% basaron en la teoría sobre la motivación intrínseca para el aprendizaje de Malone y Leper, un 6% de la teoría de la adquisición de la segunda lengua de Dell Hymes, otro 6% de teoría del competencia comunicativa de Dell Hymes, el 6% de la teoría funcional del lenguaje de Michael Halliday, que un 6% teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb, el 6% de la teoría funcional del lenguaje de Michael Halliday, el 6% de teoría sociocultural del desarrollo de los procesos psicológicos de Lev Vygotsky, un 6% considera a la teoría de la expectativa de Victor Vrom.

CUARTA: Respecto al análisis metodológico de las 17 investigaciones revisadas se evidenció un claro predominio del enfoque cuantitativo (70%), un enfoque que permite medir los datos de manera más objetiva, a comparación del enfoque cualitativo (18%) y mixto (12%) que reflejan un menor porcentaje. Además, el tipo de investigación básica (65%), orientada a la generación de conocimientos teóricos es la más utilizada frente a las aplicadas (35%), enfocadas a resolver problemas concretos educativos. Asimismo, el diseño que predomina es el diseño correlacional (41%), que busca la descripción y análisis de relaciones entre variables seguidos del descriptivo (23%) y el cuasi-experimental (18%) y los diseños fenomenológico, pre-experimental y descriptivo propositivo (6% cada uno). De igual manera, la mayor presencia en cuanto a la población se encuentra en el nivel secundario (47%), seguidas del nivel superior (41%) y en menor medida del primario (12%). En conjunto, estos resultados muestran una preferencia investigativa de carácter cuantitativo y descriptivo orientada al ámbito educativo a través de análisis de datos que buscan comprender los fenómenos para fortalecer la práctica pedagógica.

QUINTA: Se obtuvieron 17 investigaciones realizadas en Colombia, Ecuador y Perú entre 2020 y 2024 se observa que la mayoría de las estrategias para impartir la gamificación combinan el uso de la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. En el caso de Colombia solo el 6% (1) tuvo estrategia. Los cuales obtuvieron resultados significativos en su aplicación. En Ecuador el 18% (3) que tuvo propuesta. Por otro lado, en Perú 23% (4) de investigaciones aplicaron estrategias.

SEXTA: Se concluye que un 23 % de estos estudios coinciden que la gamificación influye significativamente y de forma positiva en el aprendizaje del idioma inglés. El 18 % evidencia que el uso de la gamificación promueve la efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la comprensión (Skills), la práctica comunicativa y la interacción en entornos educativos, tanto virtuales

como presenciales. Así mismo, del 24% que de las tesis que analizan el impacto de la gamificación sobre el rendimiento académico se obtiene que el 18% influye de manera positiva entre gamificación y rendimiento, mientras que el 6% señala lo contrario, sugiriendo que el éxito depende del contexto educativo, la motivación y la metodología docente. De igual forma, el 12% que analizan la relación entre la gamificación y aprendizaje concluyen que su eficacia varía según el diseño de las actividades en las plataformas digitales y el modo en el que se involucran los docentes. Así mismo, un 6% de los estudios resalta la importancia de la gamificación como medio para fortalecer el trabajo colaborativo, otro 6% evidencia su aceptación positiva entre docentes y estudiantes como recurso innovador, y un último 6% subraya su capacidad para reducir la ansiedad y mejorar la motivación, creando así entornos de aprendizaje más dinámicos y participativos. Estos resultados se evidencian por medio de las evaluaciones del pre test y post test aplicadas a los estudiantes, los cuales demuestran que la aplicación de gamificación mejora significativamente en la enseñanza - aprendizaje del inglés como lengua extranjera, contribuyendo al desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas (Listening, Speaking, Reading, Writing), aunque su impacto depende de una planificación didáctica adecuada y del compromiso docente en su aplicación.

SÉPTIMA: Los trabajos analizados en el presente estado de arte han demostrado en su mayoría que la estrategia de gamificación ha generado resultados positivos en cuanto a la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú. Esta estrategia innovadora es muy versátil debido a que gracias al uso de los elementos del juego, retos y recompensas genera motivación intrínseca y extrínseca; fortalece las habilidades lingüísticas del idioma inglés según las necesidades ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, de forma más dinámica e interactiva transformando el aula en un espacio más agradable y entretenida enfocado a la acción. Además, brinda una retroalimentación

inmediata, orientando en lo que están haciendo bien y qué aspectos se necesita mejorar. En conjunto, estas evidencias respaldan la gamificación como una herramienta pedagógica eficaz para mejorar el aprendizaje del inglés en contextos educativos latinoamericanos.

REFLEXIÓN

A lo largo del presente estado del arte, se ha recopilado información sobre la gamificación para la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Ecuador, Colombia y Perú. Esta estrategia pedagógica innovadora ha despertado interés por la experiencia atractiva, interactiva y eficaz que genera en el aprendizaje en contextos digitales y no digitales a través de superar retos, desafíos, alcanzar metas, el cual refleja positivamente el desarrollo integral de los estudiantes, permitiendo que alcancen resultados satisfactorios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Integrar la tecnología en el ámbito educativo ha brindado una experiencia enriquecedora; ya que, a través de las plataformas de gamificación como Kahoot", "Quizizz" y "Duolingo", "Wordwall" "Liveworksheets", "Padlet, Jamboard Language reactor", "Mentimeter", Edmodo, Classcraft, ClassDojo, Baamboozle, Quizlet, Blooket y Voscreen, Edmodo, LyricsTraining, ClassDojo, Edpuzzle, LingoDeer, y Socrative ha permitido en los estudiantes un aprendizaje significativo, divertido, lleno de retos y una retroalimentación inmediata; la cual, ha generado de manera positiva habilidades comunicativas en el área de inglés. Por lo que es de suma importancia implementar recursos tecnológicos en las aulas y brindar capacitaciones a los docentes, que los preparen para aplicar adecuadamente las herramientas digitales. Es importante adaptarse a la era digital actual que no solo moderniza el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también permite ofrecer experiencias más dinámicas e interactivas, adaptadas a las necesidades educativas actuales de los estudiantes.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bastidas, I. L., & Surmay, W. E. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés* [tesis maestría, Universidad el Bosque]. Repositorio institucional UB. <https://hdl.handle.net/20.500.12495/9704>
- Bolivia, N. M. (2024). *Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, lima, 2023* [tesis maestría, Universidad César Vallejo] . Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/153940>
- Cerdan, V. (2023). *La gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa de lima, 2023* [tesis maestría ,Universidad César Vallejo UCV]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/121332>
- Condo, L. A. (2024). *Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de una institución superior de lima , 2024* [tesis maestría ,Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/152244>
- López, C. L., & Quispe, J. D. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la institución educativa francisco mostajo de tiabaya, arequipa 2020* [tesis maestría, Universidad Católica de santa maría UCSM]. Repositorio institucional de UCSM. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/10431>
- López, R. M. (2022). *Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, trujillo, 2021* [tesis maestría ,Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79217>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de Educación General Básica y Bachillerato*. Editorial Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. MINEDU. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Serie lineamientos curriculares: Idiomas Extranjeros*. MEN Colombia. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_7.pdf

Montenegro, A. A. (2024). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria* [tesis de maestría, Universidad de San Buenaventura]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/10819/13682>

Obregon, L. D. (2022). *Uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en un instituto público de lima* [tesis Bachiller Universitario, Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio institucional UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/7946>

Pelagallo, M. A. (2023). *Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés* [tesis maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio Institucional UTI. <https://hdl.handle.net/20.500.14809/5636>

Pinto, F. C. (2022). *Uso de gamificación con las plataformas kahoot, quizizz, y duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la institución educativa particular orleans goleman, Arequipa 2020* [tesis licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa UNSA]. Repositorio institucional UNSA. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/15215>

Pionce-Mendoza, K., Véliz-Briones, V., & Mendoza-Bravo, K. (2023). *Gamification in strengthening the teaching and learning process of the english language at the upper basic level*. *Revista Innova Educación*, 5(4). <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.05v.005>

- Quispe, R. (2022). *La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de lima 2022* [tesis maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/147406>
- Rondo, A. H., & Vasquez, S. L. (2024). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en una I.E de la ugel 2, trujillo, 2024* [tesis segunda especialidad, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/162881>
- Sucapuca, M. V. (2022). *La gamificación en e-learning en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación, arequipa 2021* [tesis maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa UNSA]. Repositorio institucional UNSA. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/4866010>
- Terán , M. F., Naranjo, D. F., Maliza, W. F., & Bonilla, T. J. (s.f.). *Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado*. Uniandes EPISTEME Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación, 11(2, 2024), 189-202. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i2.3489>
- Torrealva, A. M. (2024). *Gamificación y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en patatz, 2024*. Repositorio Institucional UCV [tesis segunda especialidad, Universidad César Vallejo UCV]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/153940>
- Vera, E. G. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria* [tesis maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio institucional de PUCE. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/39212>

VI. ANEXOS

	DENOMINACIÓN DEL ESTADO DEL ARTE:			LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS																			
	DELIMITACIÓN TEMPORAL:			OBJETO DE ESTUDIO + ÁMBITO DE APLICACIÓN + DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA																			
	RESPONSABLES:			Aprendizaje del inglés, gamificación																			
				Laila Harcco, Yoneymi Yallina & Londoni Paez, Lizbeth Zulema																			
	ESTUDIOS IDENTIFICADOS Y REVISADOS																						
	URL	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DEL ESTUDIO	AUTORES	CITACIÓN DE AUTORES (APA 7ma. EDICIÓN Autor (Año))	TÍTULO	PALABRAS CLAVE	PAÍS/ REGIÓN LOCALIZACIÓN	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO ACADÉMICO	ENTIDAD UNIVERSITARIA/ REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL	OBJETIVO GENERAL	TEÓRICOS (CONCEPTOS CLAVES)	TEÓRICOS	ENFOQUE	TIPO	DISEÑO	POBLACIÓN	MUESTRA			
FUENTE 1	https://hdl.handle.net/20.500.12692/152244	2024	2024	Condo Cordova Luis Antonio	Condo (2024)	Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024	Aprendizaje, inglés, gamificación.	Perú Lima Lima Norte	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Determinar la influencia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024	Teoría de la conectividad (pág. 8)	George Siemens	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi experimental	900 estudiantes 2024-I de Idioma Extranjero I de una institución superior limeña	60 estudiantes 2024-I, en dos secciones: Grupo Experimental: 30 Grupo Control: 30			
FUENTE 2	https://hdl.handle.net/10819/13682	2024	2024	Montenegro Romero Ana Alicia	Montenegro (2024)	La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria	gamificación, aprendizaje, enseñanza, vocabulario del inglés, estrategia.	Colombia Bogotá Bosa	Tesis	Maestría	Universidad de San Buenaventura	GOOGLE ACADÉMICO	Analizar el impacto de la implementación de la gamificación como estrategia didáctica para el mejoramiento en el aprendizaje de vocabulario en inglés para niños de grado cuarto de primaria del colegio Ciudadela Educativa de Bosa	Teoría del flujo (pág.26) Teoría del aprendizaje significativo (pág. 30)	Mihály Csikszentmihályi David Ausubel	Mixto	Aplicada	Cuasi-experimental	67 estudiantes de grado cuarto de primaria del colegio Ciudadela Educativa de Bosa.	Grupo Experimental: 33 niños, entre 9, 10, 11, 12 años Grupo Control: 34 niños			
FUENTE 3	https://hdl.handle.net/20.500.12692/162881	2024	2024	Rondo Ruiz Alex Henry Vasquez Davalos Shailly Luz	Rondo & Vasquez (2024)	La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en una IE de la UGEL 2, Trujillo, 2024	Inglés, aprendizaje, estrategia.	Perú Trujillo La Esperanza	Tesis	Segunda especialidad	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Identificar qué relación existe entre la gamificación como estrategia didáctica y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una IE de la UGEL 2, en Trujillo, en el año 2024.	Teoría constructivista del desarrollo cognitivo (pág.5) Teoría Sociocultural (pág.5) Teoría de gamificación (pág. 6) Teoría de la autodeterminación (pág. 7)	Jean Piaget Lev Vygotsky Karl Kapp Edward Deci y Richard Ryan	Cuantitativa	Básica	Correlacional	500 estudiantes de secundaria pertenecientes a una institución educativa de una UGEL de la ciudad de Trujillo	108 estudiantes de primer grado de secundaria			
FUENTE 4	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9545881	2024	2024	Terán Ñacato María Fernanda Naranjo Vaca Danny Fabricio Maliza Muñoz Washington Fernando Bonilla Tenesaca Josue	Terán et al. (2024)	Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado	Inglés; gamificación; enseñanza; recursos; estrategia.	Ecuador Guayaquil Guayas	Artículo		Uniandes EPISTEME Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación	DIALNET	Explorar la relación de la gamificación como estrategia didáctica y la enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado en la Unidad Educativa Louis Victor de Broglie.	Teoría Sociocultural (pág. 5)	David Ausubel	Cuantitativa	Básica	Correlacional	11 docentes y todos los estudiantes del BGU de la Unidad Educativa Louis Victor de Broglie.	11 docentes y 88 estudiantes del Bachillerato General Unificado (BGU)			

ESTRATEGIAS APLICADAS		CONCLUSIÓN GENERAL
NOMBRE DE LA PROPUESTA/ ESTRATEGIA	CARACTERÍSTICAS DE LAS PROPUESTAS/ ESTRATEGÍAS/	
Programa de gamificación	La estrategia tuvo por objetivo potenciar las cuatro habilidades (Speaking, Listening, Reading and Writing) del idioma inglés usando herramientas de gamificación en los estudiantes de una institución superior de Lima. La muestra estuvo compuesta por 60 estudiantes, organizados en dos grupos de 30 integrantes cada uno; uno de ellos se asignó como grupo control y el otro como grupo experimental. Se aplicó 15 sesiones con una duración de 45 minutos cada una. Además, se realizó un Pretest y un postest que previamente fue sometido al proceso de confiabilidad y validez a juicio de tres expertos. Este test pone a prueba las habilidades de Listening, Speaking, Reading y Writing para obtener información acerca del aprendizaje del inglés. Las aplicaciones que se utilizaron fueron Duolingo, Language reactor, Wordwall, kahoot, Mentimeter, Liveworksheets, Padlet, Jamboard; para lo cual, se utilizó laptop o celular con las páginas web o app por parte de los estudiantes y proyector multimedia, lista de cotejo por parte del docente. Los resultados obtenidos indicaron que el uso de la gamificación influye significativamente en las dimensiones de Listening, Speaking, Reading y Writing en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024.	El uso de la gamificación influye significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de una institución superior de Lima, 2024. Por cuanto los resultados del postest muestran que los rangos promedios sobre los puntajes de aprendizaje del inglés fueron notoriamente mayores en el G.E (RP = 44,27) comparándolo con el G.C (16,73). La prueba de U de Mann-Whitney fue de p de 0,000 (p < 0,05), denotando que sí hubo diferencias relevantes entre el G.C y G.E, rechazándose la hipótesis nula.
Estrategia Didáctica Basada en Gamificación para el aprendizaje de Ingles (EDGAI)	La estrategia que se aplicó tuvo por objetivo alentar al estudiante, para que sea protagonista de su aprendizaje. Este estudio estuvo conformado por un grupo experimental de 33 niños, entre 9, 10, 11, 12 años entre los que se cuentan 14 niños y 19 niñas para conformar el grupo de participantes y 34 niños para un grupo de control. El presente estudio tuvo una duración de 4 semanas, donde se empleó una prueba diagnóstica para determinar la situación académica de inicio a los 2 grupos, participantes y de control, luego se aplicó 3 sesiones y una evaluación final después de aplicar EDGAI a los grupos de participantes en su totalidad, también se registró el comportamiento mediante observación estructurada más evaluaciones cuantitativas de rendimiento y encuestas de opinión. Para este trabajo de investigación se aplicó con el permiso de IEAC para realizar el instrumento y también se comunicó a los padres de familia para poder pedir el consentimiento informado. Los materiales utilizados fueron fichas de trabajo, computadoras, además se utilizó la aplicación WordWall. Se llevó a cabo la evaluación final a los dos grupos (participantes y de control) después de aplicar EDGAI al grupo de participantes. La evaluación se centró en los temas de saludos, comandos y verbos de emociones. Como resultado, el grupo de participantes obtuvo un promedio de 42, mientras que el grupo de control genérico obtuvo un promedio de 35. El grupo de participantes alcanzó un promedio más alto que el grupo de control.	Se dio respuesta al problema planteado al cumplir el objetivo principal del proyecto. Al realizar las actividades planteadas con gamificación, observar el comportamiento y rendimiento de los estudiantes y analizar el impacto de la intervención se pudo inferir que ÉSTE generó un aporte positivo y notorio al mejoramiento del aprendizaje del vocabulario en inglés. Dado que el problema proponía averiguar cómo mejorar el aprendizaje del vocabulario de los estudiantes. Esto se logró mediante: el diseño de una estrategia apropiada; en este caso EDGAI (explicado en la conclusión en el segundo párrafo) y mediante su aplicación al grupo participante (explicado en la conclusión en el tercer párrafo); es decir, mediante una estrategia basada en gamificación y su asertiva aplicación, que fue confirmado mediante el análisis de impacto, que resulto muy positivo (explicado en la conclusión en el cuarto párrafo).
		La relación entre la gamificación como estrategia didáctica y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de una IE de la UGEL 2, de la ciudad de Trujillo, es directa por ser positiva y estadísticamente significativa al mostrar como valores Rho=0.502 con p=0.000, rechazando la hipótesis nula.
		En el estudio se corroboró que la gamificación representa una estrategia didáctica prometedora para la enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado, transformando el proceso de adquisición de conocimientos en una vivencia atractiva y significativa. Con la presente investigación se determina sólo a través de una formación docente sólida y un enfoque estratégico en la integración de la gamificación, se podrán materializar los beneficios de esta metodología en el desarrollo de habilidades lingüísticas, la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

FUENTE 5	https://hdl.handle.net/20.500.12692/153940	2024	2024	Torrevalva Castañeda Alexandra Minemna	Torrevalva (2024)	Gamificación y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 2024	Gamificación, aprendizaje, inglés, educación superior	Perú Trujillo Pataz	Tesis	Segunda especialidad	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Establecer la relación entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024	Teoría Constructivista del Desarrollo Cognitivo (pág. 8)	Jean Piaget Malone y Leper Edward Deci y Richard Ryan	Cuantitativa	Básica	Correlacional	87 estudiantes del programa de Educación Inicial pertenecientes al quinto y séptimo ciclo de un instituto superior.
FUENTE 6	https://hdl.handle.net/20.500.12692/125782	2023	2023	Bolivia Rebolledo Nayu Mercedes	Bolivia (2023)	Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023	Juegos, aprendizaje, lengua extranjera	Perú Lima Lima Norte	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Explicar la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023.	Teoría del Condicionamiento Clásico (pág. 3) Teoría constructivista (pág. 8) Teoría del aprendizaje significativo (pág. 9)	Iván Pavlov Jean Piaget David Ausubel	Cualitativa	Aplicada	Diseño Fenomenológico	02 docentes con experiencia en la docencia universitaria 01 coordinadora del centro de idiomas 03 estudiantes del sexto ciclo de pregrado de la facultad de
FUENTE 7	https://hdl.handle.net/20.500.12692/121332	2023	2023	Cerdan Villanes de Hinojosa Vanesa	Cerdan (2023)	La gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima, 2023	Gamificación, estudiantes, rendimiento académico, trabajo colaborativo, logro.	Perú Lima Chacabayo	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Determinar la relación entre la gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en los estudiantes de una institución Educativa de Lima.	Teoría del condicionamiento clásico (Pág. 3) Teoría del condicionamiento operante (Pág. 3) Teoría del conductismo (Pág. 13) Teoría sociocultural (Pág. 13)	Iván Pávlov Frederic Skinner Frederic Skinner Lev Vygotsky	Cuantitativa	Básica	Correlacional	100 estudiantes de nivel secundario entre 11 a 17 años del CEP. Nuestra Señora del Rosario de Fátima de Chacabayo.
FUENTE 8	https://hdl.handle.net/20.500.14809/5636	2023	2023	Pelagallo Jafra Marcia Alexandra	Pelagallo (2023)	Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés	Aprendizaje, enseñanza, gamificación, idioma inglés	Ecuador Pichincha Quito	Tesis	Maestría	Universidad Tecnológica Indoamérica	GOOGLE ACADÉMICO	Analizar el proceso de enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa "Jorge Mantilla Ortega" durante el año lectivo 2022-2023.	Teoría del condicionamiento clásico (Pág. 15) Teorías de adquisición de segunda lengua (Pág. 16) Teoría del aprendizaje significativo (Pág. 17) Teoría de la Competencia Comunicativa (Pág. 17) Teoría Funcional del Lenguaje (Pág. 17) Teoría Sociocultural (Pág. 18) Teoría del aprendizaje experiencial (Pág. 18)	Iván Pávlov Stephen Krashen David Ausubel Dell Hymes Michael Halliday Lev Vygotsky David Kolb	Cuantitativa	Básica	Descriptiva	55 docentes de inglés de Educación General Básica Superior y 1238 estudiantes que corresponden a la educación básica y bachillerato
FUENTE 9	https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.05v.005	2023	2023	Pionce-Mendoza Kenya Véliz-Briones Vicente Mendoza-Bravo Karina	Pionce et al. (2023)	Gamification in strengthening the teaching and learning process of the English language at the upper basic level	aprendizaje, enseñanza, inglés, juegos, ludificación	Ecuador Manabí Sucre	Artículo	-	Revista Innova Educación	GOOGLE ACADÉMICO	Desarrollar una estrategia metodológica basada en la ludificación para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel de básica superior de la Unidad Educativa Charapotó	Teoría de desarrollo cognitivo (pág. 16)	Jean Piaget	Mixto	Básica	Descriptiva	3 profesores de inglés y 295 estudiantes de básica superior

FUENTE 10	https://hdl.handle.net/20.500.12495/9704	2022	2022	Bastidas Vargas Leidy Lorena Sarmay Solano Walter Enrique	Bastidas & Sarmay (2022)	La Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés	Gamificación, Enseñanza, Inglés, Didáctica	Colombia Antioquia Cali	Tesis	Maestría	Universidad El Bosque	GOOGLE ACADEMICO	Determinar los alcances de la gamificación como estrategia didáctica en el marco de la enseñanza de vocabulario inglés en el grado octavo de la institución Educativa La Paz de Enviado, Antioquia.	Teoría del desarrollo cognitivo (pág.17) Teoría sociocultural del desarrollo de los procesos psicológicos (pág. 17) Teoría de las inteligencias múltiples (pág. 17) Teoría del aprendizaje significativo (pág. 17)	Jean Piaget Lev Vygotsky Howard Gardner David Ausubel	Cualitativa	Aplicada	Descriptiva	39 estudiantes (20 hombres y 19 mujeres) que conforman el grado 802 de la I.E. La Paz de Enviado – Antioquia
FUENTE 11	https://hdl.handle.net/20.500.12692/147406	2022	2022	Quispe Diaz Roxana	Quispe (2022)	La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022	Gamificación, aprendizaje del idioma inglés, correlacional, no experimental.	Perú Lima Ate	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Delimitar la relación que existe entre la gamificación y el aprendizaje de inglés en estudiantes de EBR de secundaria- Lima 2022	Teoría de la autodeterminación (Pág 18) La teoría de la expectativa (Pág 19) La teoría del flujo (Pág 19)	Edward Deci y Richard Ryan Victor Vroom Mihály Csikszentmihályi	Cuantitativa	Básica	Correlacional	112 estudiantes del Sto de secundaria (Sto A, Sto B y Sto C)
FUENTE 12	https://hdl.handle.net/20.500.12692/79217	2022	2021	López Rodríguez Roselita Milly	López (2022)	Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, Trujillo, 2021	Herramientas de gamificación, rendimiento académico, idioma inglés.	Perú La Libertad Trujillo	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Determinar la relación entre el uso de herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés de los alumnos del nivel básico de un centro de idiomas de Trujillo, 2021	Teoría de la autodeterminación (pág. 2) Teoría constructivista (pág. 5)	Edward Deci y Richard Ryan Jean Piaget	Cuantitativa	Básica	Correlacional	110 estudiantes del nivel básico regular 1 de un centro de idiomas de Trujillo
FUENTE 13	https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/7946	2022	2021	Obregon Zarate Luz Dina	Obregon (2022)	Uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en un instituto público de Lima	No presenta	Perú Lima Villa El Salvador	Tesis	Bachiller Universitario	Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNE	Conocer el uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en un instituto público de Lima.	Teoría constructivista (pág. 24)	Jean Piaget	Cualitativa	Básica	Descriptiva	Estudiantes de los niveles básico e intermedio del Instituto Pedagógico Manuel Gonzales Prada.
FUENTE 14	https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/4866010	2022	2021	Sucapuca Janaluca Mirian Viviana	Sucapuca (2022)	La gamificación en E-Learning en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Arequipa 2021	Gamificación, e-learning, rendimiento académico	Perú Arequipa Paucaartpa	Tesis	Maestría	Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNSA	Indagar si la aplicación de gamificación en E-learning (educación virtual) contribuye a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del tercer año del grupo G de la facultad Ciencias de la Educación.	Teoría del aprendizaje significativo (pág. 13)	David Ausubel	Cuantitativa	Aplicada	pre-experimental	220 estudiantes del tercer año Especialidad de Lenguaje, Literatura, Filosofía y Psicología
FUENTE 15	http://hdl.handle.net/20.500.12773/15215	2022	2020	Pinto Lazo Francisco Cristian	Pinto (2022)	Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz, y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución educativa particular Orleans Goleman, Arequipa 2020	Gamificación, Kahoot, Quizizz, Duolingo, Rendimiento Académico, Área de Inglés.	Perú Arequipa Cercado	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNSA	Determinar la relación entre el uso de gamificación con las plataformas de aprendizaje como "Kahoot", "Quizizz" y "Duolingo" y el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Orleans Goleman, Arequipa 2020.	Teoría del aprendizaje significativo (pág.18)	David Ausubel	Cuantitativa	Básico	Correlacional	90 estudiantes de quinto grado de secundaria A, B y C de la I.E.P Orleans Goleman
FUENTE 16	https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/10431	2020	2020	López Apaza Caluide Lucho Quispe Hañari Jesus David	López & Quispe (2020)	La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020	Gamificación, didáctica del inglés, enseñanza de idioma extranjero, enseñanza del inglés, aprendizaje del inglés.	Perú Arequipa Tiabaya	Tesis	Maestría	Universidad Católica de Santa María	REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE UCSM	Evaluar si la técnica de la gamificación por aplicaciones mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa.	Teoría de flujo (pág. 29) Teoría del conductismo (pág. 23) Teoría de adquisición de una segunda lengua (pág. 42) Teoría sociocultural (pág. 84) Teoría del aprendizaje significativo (pág. 84)	Ferran Teixes Frederic Skinner Stephen Krashen Lev Vygotsky David Ausubel	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi-experimental	Todos los estudiantes de secundaria de la I. E. Francisco Mostajo de Tiabaya.
FUENTE 17	https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/39212	2020	2020	Vera Benítez Erika Gissella	Vera (2020)	La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria	Gamificación, aprendizaje de inglés, innovación educativa	Ecuador Esmeraldas Esmeraldas	Tesis	Maestría	Pontificia Universidad Católica del Ecuador	GOOGLE ACADEMICO	Diseñar una propuesta de gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los niños del 7mo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal "Ramón Bedoya Navia.	Teoría del aprendizaje significativo (pág. 16)	David Ausubel	Cuantitativa	Básica	Descriptiva propositiva	1.100 estudiantes matriculados de primaria

39 estudiantes (20 hombres y 19 mujeres) que conforman el grado 802 de la I.E. La Paz de Envigado – Antioquia			Las concepciones finales del estudio se emiten partiendo del objetivo general de investigación, en consideración al análisis de los resultados arrojados por los instrumentos de recolección de datos aplicados y la puesta en marcha de la propuesta didáctica, estructurada bajo los principios de la didáctica y la innovación educativa. Para ello, se articuló desde la teoría diferentes aproximaciones y precisiones investigativas, que facilitaron el determinar los alcances de la gamificación como estrategia didáctica en el marco de la enseñanza de vocabulario en inglés en el grado octavo de la Institución Educativa La Paz desde la consecución e interrelación de los objetivos.	
88 estudiantes del nivel secundario			La gamificación no se relaciona significativamente con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en estudiantes de quinto de secundaria de la institución educativa Juan Andrés Vivanco Amorín, Ate 2022.	
25 estudiantes del nivel básico regular 1 de un centro de idiomas de Trujillo			Se determinó que las herramientas de gamificación tienen una relación muy alta con el rendimiento académico con una correlación de Spearman ($Rho=0,945$).	
Estudiantes de los niveles básico e intermedio I, II y IV del Instituto Pedagógico Manuel Gonzales Prada.	Gamificación	La estrategia tuvo por objetivo involucrar a los estudiantes en el aprendizaje del vocabulario, gramática, pronunciación, fluidez, etc., del idioma inglés en la experiencia seguida en el Instituto Público Pedagógico Manuel Gonzales Prada, VES, Lima. Los participantes fueron estudiantes de los niveles básico e intermedio I, III y IV del Instituto Pedagógico Manuel Gonzales Prada. Se aplicó sesiones gamificadas sincrónicas y asincrónicas con una duración de 2 horas con 15 minutos respectivamente. Las aplicaciones que se utilizaron fueron Kahoot, Edmodo, Classcraft, Quizizz, ClassDojo, Duolingo, Wordwall para desarrollar las 4 habilidades de Listening, Speaking, Reading y Writing. Los materiales que utilizaron son computadoras, internet y diversos dispositivos, así como radios, televisores y proyectores, en concreto. Los resultados mostraron que el uso de la gamificación puede tener efectos positivos en el aprendizaje de idiomas.	Este estudio explica los efectos de la gamificación y la tendencia a usar juegos para estudiantes de un Instituto Público en Lima que aprenden inglés como lengua extranjera. Según las necesidades de los estudiantes, los elementos de gamificación aumentan la motivación de los estudiantes y les ayudan a aprender y lograr las competencias. Asimismo, reduce los niveles de ansiedad de los estudiantes de inglés como lengua extranjera y puede ser considerada como una estrategia funcional para que los estudiantes mejoren su aprendizaje en un ambiente favorable.	
33 Estudiantes entre varones y mujeres, del tercer año de la Especialidad de Lenguaje, Literatura, Filosofía y Psicología.	Gamificación en E-learning	La estrategia tuvo como objetivo en esta presente investigación puede determinar si la gamificación en e-learning mejora el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la facultad de Ciencias de la Educación 2021. Los participantes fueron 33 Estudiantes entre varones y mujeres que el cursan el tercer año de la Especialidad de Lenguaje, Literatura, Filosofía y Psicología. Se realizó un pre-test para medir el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del grupo G de la Facultad de Ciencias de la Educación 2021 (grupo experimental) antes de la aplicación de las sesiones gamificadas. Las sesiones se aplicaron con una duración 1 hora con 25 minutos y finalmente se empleó un Post-test para medir el nivel de rendimiento académico de los estudiantes. Las aplicaciones que se utilizaron fueron Kahoot, Baamboozle, Quizlet, Blookit y Quizizz y los recursos y materiales utilizados fueron PPT, Audio, Videos, Book, Meet. En cuanto a los resultados se obtuvo que la gamificación en E-learning mejoró notablemente el rendimiento académico en inglés, la comprensión auditiva aumentó en un 24.24%, comprensión lectora en un 42.42%, expresión oral 36.36 % y expresión escrita en un 24.24%.	Se ha comprobado claramente que la aplicación de la gamificación en E-learning mejoró el rendimiento académico en el área inglés, lo cual muestra la T de student que se aplicó señalando una diferencia de un 11.824, en los estudiantes de tercer año de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa en el año 2021.	
60 estudiantes de quinto grado A y B de secundaria			Existe un vínculo favorable y visible de forma estadística entre el uso de gamificación con las plataformas de aprendizaje como "Kahoot", "Quizizz" y "Duolingo" con el rendimiento de los estudiantes a nivel académico en el área estudiada, es decir, el uso de gamificación de estas plataformas posibilita la optimización del aprendizaje de inglés, siendo la plataforma Kahoot la de mayor incidencia, seguido por la plataforma Duolingo y finalmente Quizizz.	
33 estudiantes del 1° de secundaria (17A, 17B): Grupo Control: 1ero A Gripo experimental: 1ero B	Estrategia de gamificación	Esta estrategia tuvo por objetivo aplicar la técnica de la gamificación por aplicaciones para mejorar el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa. Los participantes de la presente investigación estuvieron conformados por 33 estudiantes del 1° de secundaria (17A, 17B). Por lo cual, se determinó que el aula de control sea el primer grado "A" y el aula experimental sea el primer grado "B". La estrategia de gamificación se aplicó a lo largo de 20 sesiones de 60 minutos cada una por un periodo de 5 meses. Cada sesión se realizó una vez por semana desarrollándose a sí una habilidad por sesión. Se seleccionó rigurosamente 10 aplicaciones las cuales son Duolingo, Vocreen, Edmodo, LyricsTraining, iKahoot!, ClassDojo, Edpuzzle, LingoDeer, Quizizz, y Socrative debido a que contribuyen al desarrollo de las cuatro habilidades del idioma inglés. Así mismo, se utilizó un pre-test y pos-test para conocer el nivel del idioma inglés de cada participante y un cuestionario de encuesta. Los materiales utilizados fueron contenidos básicos del currículo de secundaria, juegos de gamificación en diferentes Apps. Los resultados del post-test demuestran que hubo mejora en un 5,88 punto en una escala vigesimal en el dominio del idioma inglés; además, el 70,17 % de los estudiantes estuvieron satisfechos de trabajar con la estrategia de gamificación por aplicaciones.	Los estudiantes lograron mejores resultados de aprendizaje, luego de aplicar la técnica de la gamificación debido a su carácter lúdico motivador lo que facilita el aprendizaje de una forma divertida.	
62 estudiantes comprendidos entre hombres y mujeres de edades entre (10 y 13 años), los participantes pertenecían a los 7mos año educación básica	Survivors and capsule new life	La propuesta tiene como objetivo mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 7mo año, mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica. Esta propuesta está dirigida para los 62 estudiantes entre hombres y mujeres con edades de entre 10 y 13 años en un tiempo de duración de dos semanas, concretamente 10 días por lo que se puede desarrollar como un plan vacacional también. Está planificada primero con Distress message (Mensaje de Auxilio) donde se anunciarán la entrega de paquetes en la hora de inglés. Estos paquetes contienen un pergamino, una carta de superpower, las misiones, un diccionario de inglés – español y manual con los tópicos a abordar. Para cumplir los retos los estudiantes formarán grupos de 4 participantes en donde cada uno tendrá una responsabilidad. Se aplicará instrumentos de recolección de información como una prueba y una encuesta para conocer el nivel del dominio de inglés de los estudiantes y la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés. Además, se desarrollará 8 sesiones con 8 misiones y retos a resolver, se aplicará una prueba diagnóstica de salida para conocer el aprendizaje adquirido, entrevistas grupales para conocer el nivel de satisfacción y entusiasmo. Asimismo se aplicará una entrevista personal a cada uno de los docentes con el fin de valorar la experiencia. Se utilizarán materiales como vocabulario, contenidos básicos del currículo de primaria, insignias o recompensas visuales, y herramientas educativas digitales adaptables.	El diseño de la presente propuesta con el uso de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar el dominio y aprendizaje del idioma inglés ha representado un grato desafío con expectativas prometedoras.	

87 estudiantes del programa de Educación Inicial			Como objetivo inicial, se evidenció, que gamificación y aprendizaje del idioma inglés se correlacionaron positiva y perfectamente, constatándose y resaltando que mientras el uso de gamificación sea mayor al momento de aprender inglés, los participantes alcanzarán significancia en este. La vinculación con los hallazgos más predominantes fueron la transformación a través de una nueva mirada para enseñar inglés, divirtiendo y enganchando a los estudiantes a través de recompensas, desafíos y competencias usando el juego como tal. Como inconveniente principal encontramos que la ubicación geográfica y el clima pueden afectar la conectividad al momento de usar gamificación online.
02 docentes con experiencia en la docencia universitaria 01 coordinadora del centro de idiomas 03 estudiantes del sexto ciclo de pregrado de la facultad de administración y contabilidad			La gamificación a través de los juegos lúdicos virtuales incrementa los conocimientos de los estudiantes, generando retroalimentación oportuna, además, de fomentar las relaciones entre pares y en equipos.
80 estudiantes del nivel secundario			Se obtuvo un valor sig. para la hipótesis general. = ,597, mayor a 0.05, y de acuerdo a la regla de decisión se rechaza la hipótesis de investigación, se acepta la hipótesis nula y se confirma que no existe una relación directa o muy fuerte entre la lúdica y el rendimiento académico de los estudiantes. Estudiantes de secundaria de una institución educativa limeña.
10 docentes de inglés y de 105 estudiantes de género masculino y femenino correspondientes al subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Fiscal Jorge Mantilla Ortega.	English play	La propuesta tiene como objetivo diseñar una guía de recursos didácticos que facilite la enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega durante el año lectivo 2022-2023. Como participantes se encuentran 10 docentes de Educación General Básica Superior de género masculino y femenino que imparten la asignatura de inglés y de 105 estudiantes de género masculino y femenino correspondientes al subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Fiscal Jorge Mantilla Ortega. Esta propuesta se desarrolla a través de una guía digital que se puede utilizar durante las horas de clase o después de ellas. En cuanto a valoración de la propuesta se pide la valoración mediante criterios de aceptación y aprobación de la propuesta a cargo de expertos con una larga experiencia en el campo. En cuanto al análisis de factibilidad esta propuesta es de libre y fácil acceso; los insumos que se necesita son correo de Gmail y conexión a internet. Además, la elaboración de la guía de recursos interactivos gamificados será evaluado a través de los usuarios beneficiarios por medio de una rúbrica que permita verificar la satisfacción y funcionalidad. Finalmente, la propuesta dará a conocer a los docentes sobre los recursos interactivos gamificados como: Quizizz, Kahoot, Liveworsheet, Wordwall, EducaPlayy aplicados en actividades concatenados con temas y subtemas acorde a currículo nacional y módulos de inglés para desarrollar las habilidades lingüísticas como Listening, Speaking, Writting y Reading.	En relación con el objetivo general que menciona: Analizar el proceso de enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega durante el año lectivo 2022-2023. Se puede concluir que: La situación académica en el proceso de enseñanza del idioma inglés un 60% de docentes que imparten en el nivel de básica superior es aún tradicional y memorística al igual que 46% de los estudiantes coincide con los datos obtenidos, por otra parte, en cuanto a la aplicación de gamificación fue uno de los ámbitos que tuvo gran aceptación por docentes y estudiantes, pues la mayoría de ellos consideran al juego virtual como una alternativa favorable que genera interés en el alumnado, además que estos elementos son los mejores aliados de los docentes en la actualidad, ya que permiten incentivar el aprendizaje de la asignatura de Inglés.
3 docentes y 167 estudiantes de la Unidad Educativa Charapotó	Propuesta de estrategia metodológica desde la ludificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en básica superior	Esta propuesta tuvo por objetivo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés mediante una estrategia metodológica basada en la ludificación. Estuvo conformado por 3 profesores y 167 estudiantes de la Unidad Educativa Charapotó. La propuesta se aplicó en tres días según el plan de capacitación planificado. También, se emplearon técnicas como la observación, encuesta, entrevista y análisis bibliográfico, según las dimensiones de recursos de enseñanza, rol del estudiante y rol del docente. Se clasifica en 4 fases que aborda el proceso a realizar en la aplicación de la propuesta: como primera fase tenemos diseño y planificación basada en objetivos de aprendizaje, presentada por cinco juegos y actividades innovadoras que son el Escape Room en inglés, Kahoot!, Role-playing games ,Scavenger Hunt, en segunda fase, socialización y capacitación, que la socialización es fundamental para que los docentes comprendan la importancia y los beneficios de esta estrategia en el cual se aplicó un plan de capacitación como primer día introducción, segundo día desarrollo y tercer día retroalimentación y cierre. En la tercera fase, implementación que está compuesta por la introducción de la estrategia, implementación de los juegos y actividades y retroalimentación y ajustes. y cuarta fase tenemos evaluación de diagnóstico que permitirá medir el logro de los objetivos definidos, presentada por indicadores de evaluación para evaluar los juegos de gamificación mencionando también el monitoreo de progreso que permitirá asegurarse que los estudiantes estén aprendiendo, como también la evaluación de los resultados donde se aplicará a los docentes y estudiantes donde se aplicará un test de satisfacción a docentes y estudiantes para identificar la eficacia de la	La importancia de implementar la ludificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, radica en que sirve como una estrategia altamente efectiva que no solo mejora, sino que también fortalece toda la experiencia educativa. Al incorporar elementos de diversión y motivación, la ludificación crea un entorno que fomenta la participación activa de los estudiantes y fomenta su participación activa en el proceso de aprendizaje. Se estructuró una estrategia metodológica desde la ludificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en básica superior que permitirán obtener mejores resultados en el área, facilitar la labor docente y motivar a los estudiantes en el aula.