


Incidencia de la aplicación de gamificación en la enseñanza del idioma inglés en tiempos COVID-19


Incidence in the application of gamification in the teaching of the English language in times of COVID-19

Incidência na aplicação da gamificação no ensino da língua inglesa em tempos de COVID-19

Loor Aldás, Marjorie; Hidalgo López, Michael



 **Marjorie Loor Aldás** bleesy2077@hotmail.com
Universidad de Guayaquil, Ecuador

 **Michael Hidalgo López**
michael.hidalgol@ug.edu.com
Universidad de Guayaquil, Ecuador

Revista de Investigación en Ciencias de la Educación
HORIZONTES
Centro de Estudios Transdisciplinarios, Bolivia
ISSN-e: 2616-7964
Periodicidad: Trimestral
vol. 7, núm. 29, 2023
editor@revistahorizontes.org

Recepción: 23 Octubre 2022
Aprobación: 16 Noviembre 2022
Publicación: 06 Abril 2023

URL: <http://portal.amelica.org/amei/journal/466/4664365010/>

DOI: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.584>

Resumen: El COVID-19 se convirtió en un fenómeno mundial que afectó a los países en muchas áreas, entre ellas la educación. Lo que marcó el inicio de metodologías educativas en línea siendo una de las estrategias de mayor auge la gamificación. Este estudio está centrado en la optimización de las habilidades en el idioma inglés de 62 estudiantes de la Universidad de Guayaquil con los que se trabajaron con gamificación para mejorar sus habilidades en este idioma. En este sentido, el propósito de esta investigación estuvo orientado a determinar la incidencia de la aplicación de Gamificación en la enseñanza del idioma inglés durante la pandemia. Se trabajó bajo un enfoque mixto, como técnica se usó la encuesta como pretest y posttest combinado con la aplicación de estrategias lúdicas. Se concluye que la aplicación de la Gamificación alcanzó un alto nivel de incidencia significativa en la enseñanza del idioma inglés durante la pandemia.

Palabras clave: Innovación educativa, Pandemia, Enseñanza del inglés, Estrategias lúdicas, Gamificación.

Abstract: COVID-19 became a worldwide phenomenon that affected countries in many areas, including education. Which marked the beginning of online educational methodologies being one of the most booming strategies the gamification. This study is focused on the optimization of the English language skills of 62 students of the University of Guayaquil with whom gamification was used to improve their English language skills. In this sense, the purpose of this research was oriented to determine the incidence of the application of Gamification in English language teaching during the pandemic. We worked under a mixed approach, using the survey as a pretest and posttest combined with the application of playful strategies. It is concluded that the application of Gamification achieved a high level of significant impact on English language teaching during the pandemic.

Keywords: Educational innovation, Pandemic, English language teaching, Gamification.

Resumo: O COVID-19 tornou-se um fenômeno global que afetou os países em muitas áreas, incluindo a educação. Isso marcou o início das metodologias educacionais online, sendo a gamificação uma das estratégias mais em alta. Este estudo está focado em otimizar as habilidades na língua inglesa de 62 alunos da Universidade de Guayaquil com quem a gamificação foi usada para melhorar suas habilidades neste idioma. Nesse sentido, o objetivo desta pesquisa foi determinar a incidência da aplicação da Gamificação no ensino da língua inglesa durante a pandemia. Trabalhamos sob uma abordagem mista, o instrumento foi a pesquisa como pré-teste e pós-teste combinado com a aplicação de estratégias lúdicas. Conclui-se que a aplicação da Gamificação atingiu um alto índice de incidência significativa no ensino da língua inglesa durante a pandemia.

Palavras-chave: Inovação educacional, Pandemia, Ensino de inglês, Estratégias lúdicas, Gamificação.

INTRODUCCIÓN

A partir del 2020, el planeta sufrió una situación excepcional a causa del COVID-19. La pandemia obligó a la población a confinarse durante prácticamente dos años. Este evento trajo como consecuencia enormes dificultades en todos los ámbitos de la sociedad. En el ámbito educativo se cerraron escuelas, colegios y universidades, como medida preventiva. Ante tal situación, muchas instituciones educativas de todos los niveles buscaron alternativas que permitieran al cuerpo docente y estudiantil desde la seguridad de sus hogares menores afectaciones al derecho de recibir educación.

Ante esta situación de la pandemia, cada país en base a su contexto planteó alguna recomendación desde la UNESCO (2020) para permitir y asegurar a los estudiantes su derecho a la educación superior. Ecuador no fue la excepción y dio inicio al rediseño de los procesos de enseñanza y aprendizaje, siendo los recursos tecnológicos la herramienta más óptima que permitiendo así la continuidad en la educación superior a fin de garantizar un escenario que brindó la seguridad sanitaria necesaria a docentes y estudiantes. Es importante además destacar que el uso de plataformas educativas fue la propuesta de la UNESCO (2020) para poder lograr los objetivos de aprendizaje durante la pandemia de COVID-19.

Windak et al., (2020) confirman que la pandemia cambió la perspectiva de la educación y por ende se vieron afectados estudiantes y docentes en aspectos relevantes como la calidad de educación ofrecida vía virtual y el desafío que está requirió para todos. Por ello, se puede deducir que se experimentó el mismo efecto en materias que corresponden a idioma inglés. Imposibilitando ofrecer las estrategias apropiadas que permitan a los estudiantes continuar desarrollando sus habilidades lingüísticas.

En torno al desarrollo de estas habilidades se observó que los estudiantes estaban presentando dificultad específicamente en el área de inglés, específicamente en habilidades productivas como speaking, writing y listening por lo que se planteó en su momento el desarrollo de estrategias basadas en gamificación que permitieran mejorar las habilidades lingüísticas de este idioma en los estudiantes del curso Inglés 4, modalidad semestral, malla no vigente y

maña vigente 2018 del período C1 2021. En este sentido, el presente estudio tuvo como propósito determinar la incidencia de la aplicación de Gamificación en la enseñanza del idioma inglés en tiempos COVID-19. La aplicación de estas estrategias permitió encontrar la solución adecuada a los estudiantes, quienes mostraban dificultades en sus destrezas lingüísticas en el idioma inglés. Este estudio se justifica porque beneficia a estudiantes y docentes, ya que, constituye un apoyo en sus labores académicas bajo la modalidad virtual.

El COVID-19 y su afectación en la Educación Superior en el Ecuador fue un fenómeno que afectó varias áreas inmersas en el sector educativo, razón por la cual estudiosos de las diversas áreas educativas aportaron alternativas desde sus propias necesidades y contextos. En torno a esto, la UNESCO (2020) realizó un estudio en el que expone la afectación que provocó la pandemia COVID-19 en los estudiantes, docentes y trabajadores de educación superior en América Latina y el Caribe. El resultado de esta investigación evidenció el impacto desfavorable en los estudiantes universitarios como consecuencia de la suspensión de la educación presencial y expuso además una serie de recomendaciones y medidas estratégicas a escala institucional. Entre las medidas recomendadas se destacan las siguientes: 1. Continuidad pedagógica a distancia; 2. Reabrir con las medidas de bio-seguridad recomendadas por OMS; 3. Reestructurar y rediseñar la metodología de la enseñanza y aprendizaje acompañada de medidas pedagógicas para evaluar formativamente y generar mecanismos compensatorios de apoyo al aprendizaje de los estudiantes y 4. Buscar las estrategias para garantizar el funcionamiento efectivo de los sistemas de información y una apropiada utilización de plataformas de aprendizaje en línea que permitan a los estudiantes y docentes interactuar en el desarrollo de actividades.

Por otra parte, Treiblmaier y Putz (2020) destaca que la aplicación de elementos del juego en un entorno controlado para incrementar la motivación intrínseca de los individuos. El resultado de esta motivación deriva que sus actitudes y comportamientos sean positivos con la aplicación de las estrategias lúdicas y la gamificación.

Estudios realizados por Putz et al., (2020) indican que la gamificación es una de las mejores estrategias lúdicas para desarrollar en los estudiantes la capacidad de retención de conocimiento y memoria a largo plazo, notándose en los resultados el incremento constante del rendimiento académico de los estudiantes. Por otro lado, investigaciones realizadas por Kim y Lee (2015) revelaron que la efectividad de la gamificación puede variar en función de la edad y género de los estudiantes. Sin embargo, su estudio demuestra que la cantidad de palabras de vocabulario aprendidas a través de la gamificación fue mucho mayor a las aplicadas utilizando la forma tradicional.

En este mismo orden de ideas, Trejo-González (2020) indica que la práctica e implementación de la gamificación en actividades interactivas online con los estudiantes implica mayor esfuerzo creativo del docente. Las actividades y evaluaciones digitales necesitan ser diversificadas lo que conlleva a tiempo de investigación y diseño de las mismas.

METODOLOGÍA

El presente estudio se realizó bajo un enfoque de método mixto entendido por Teddlie y Tashakkori (2009); Creswell y Creswell (2018) como aquellas investigaciones que implican la recopilación de datos tanto cuantitativos como cualitativos e integran las dos formas de datos con tipos de preguntas, métodos de investigación, recopilación de datos y procedimientos de análisis y/o inferencias. La investigación se centra en el análisis del rendimiento académico en habilidades lingüísticas de 62 estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Guayaquil. En los cursos Inglés 4, modalidad semestral, malla no vigente C1 2021, donde están matriculados 30 y 32 que corresponden a la malla curricular vigente 2018. A los cuales se les aplicó una prueba de diagnóstico, en la que se detectó un alto número de estudiantes con bajo rendimiento, en algunas habilidades lingüísticas de la materia de inglés. Durante las dos primeras semanas se aplicó un plan de refuerzo sobre temas en los que se evidencia la debilidad en la respuesta escrita y oral de las actividades asignadas en la hora clase. Este plan demostró que dichos porcentajes de estudiantes presentaban dificultades de aprendizaje del idioma inglés en habilidades productivas como speaking, writing y listening.

El diseño de investigación seleccionado fue un análisis descriptivo de acuerdo a lo planteado por Jhonson y Christensen (2014) quienes consideran que la descripción es uno de los principales objetivos de la investigación educativa. Por cuanto implica la observación de un fenómeno y registro de lo que se ve. Por otra parte, la descripción puede basarse en el uso de instrumentos de medición cuantitativa, como pruebas estandarizadas o informar sobre actitudes y opiniones sobre ciertos temas. En torno a los instrumentos utilizados para esta investigación se administraron dos pruebas: una prueba diagnóstica y otra final para determinar si las estrategias de gamificación permiten mejorar las habilidades lingüísticas en los estudiantes de la muestra seleccionada. Estas pruebas se realizaron en formato de encuesta, asumiéndolas de acuerdo a lo planteado por De Rada (2001) manifiesta que el propósito este tipo de instrumentos es obtener de manera sistemática y ordenada la información sobre las variables que intervienen en una investigación o muestra determinada a través de declaraciones verbales.

Esta encuesta fue diseñada tomando como referencia el escenario de la pandemia, dificultades de aprendizaje en las habilidades productivas y de comprensión, y la incidencia de la aplicación de la gamificación como herramienta lúdica pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La misma estuvo estructurado en dos partes la primera con un set de cuatro preguntas con una escala tipo Likert de 6 puntos (0-6) donde 6 corresponde a la nota máxima y el 0 la mínima y el segundo un set de 5 ítems con escala tipo Likert para observar el nivel de desacuerdo y el grado de dificultad de los indicadores y variables de este estudio: lectura, escucha, habla, escritura y motivación. Los ítems considerados en la encuesta fueron adaptados del cuestionario utilizado por Denholm et al., (2015) que permitió recopilar los niveles de motivación. Mientras para determinar la frecuencia de participación y la incidencia que reflejó el desempeño de las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo se utilizó una adaptación del cuestionario diseñado por Badilla y Núñez (2018).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación se presentaron en dos partes, la primera responde a la revisión documental sobre las particularidades de la gamificación como estrategia didáctica y la segunda al proceso de aplicación de este tipo de estrategias considerando el antes, durante y después. En torno a la gamificación en entornos educativos Parra-González y Segura-Robles (2019) reconoce que es un recurso innovador con resultados positivos en todos los niveles educativos, debido a que es una estrategia que traslada la dinámica de juego a la clase para mejorar habilidades y destrezas lo que propicia mayor comprensión de los contenidos programáticos y mejora el rendimiento académico de los estudiantes. Según Biel y García (2016) para la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo es necesario conocer sus elementos, ya que, estos son los que hacen que el juego logre verdaderamente sus objetivos de aprendizaje:

En primer lugar se tiene las dinámicas, estas representan la piedra angular de cualquier sistema de gamificación constituyen los procesos básicos que conducen la acción hacia la generación de implicación en el jugador; las dinámicas es lo más abstracto en estos procesos están conformadas por las restricciones (limitaciones o disyuntivas forzadas), las emociones, la curiosidad, la competitividad, la frustración, la felicidad, la narrativa la progresión, la interacción social que genera sentimiento de camaradería, estatus y altruismo. En segundo lugar, están las mecánicas que son los procesos básicos que hacen progresar la acción y que llevan al jugador a involucrarse en el juego. Las mecánicas de juegos más destacadas son: los retos, la suerte, la competición, la cooperación, el feedback, la obtención de recursos, las recompensas, las transacciones, los turnos, el estado ganador. Y en tercer lugar están los componentes que son los recursos con los que se cuentan y las herramientas que se utilizan para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación, tales como logros, avatares, niveles, colecciones, Insignias, tiempos, rankins, puntos, tutoriales y tipos de jugadores.

Otro aspecto importante a tener en cuenta que resalta el autor, es el tipo de gamificación que se quiere desarrollar en el aula de clases. Por un lado, está la gamificación superficial o de contenido que es la que se utiliza en períodos cortos y de forma puntual en la actividad docente, un tema o una clase en particular y por otro lado, se encuentra la gamificación estructural o profunda implementada en una programación completa, es decir, está presente en toda la estructura de un curso. Para cualquiera de los dos tipos de gamificación que el docente requiera o desee implementar son muy variadas y diversas las estrategias, plataformas y otras herramientas digitales que disponibles en la web, son muy útiles tanto en cursos presenciales como virtuales, en donde el docente tiene que diseñar recursos y actividades acordes a los objetivos de su plan de estudio y a las necesidades de los estudiantes. Entre los recursos tecnológicos más destacados por su versatilidad se encuentran los siguientes:

VoiceThread. Que, según Wood et al., (2013) es un recurso tecnológico utilizado para promover el debate por cuanto permite a los estudiantes grabar sus voces y compartir sus opiniones, ideas o comentarios con otras personas que están conectados al internet. Esta aplicación ofrece muchas ventajas a los estudiantes como la oportunidad de crear sus propias presentaciones insertando dibujos, imágenes, audios y videos.

Flilpgrid. El cual es un recurso aplicado en este estudio que aporta mejoramiento de la producción oral y a la evaluación de las competencias lingüísticas. Miskam y Saidalvi (2019) explican que este recurso ofrece a los estudiantes la posibilidad de grabar videos cortos y auténticos, por una duración máxima de cinco minutos. Además, también pueden responder los videos de sus compañeros compartidos en la misma sección o página.

Voki. Es el tercer recurso utilizado en clases, el mismo estimula la creatividad e imaginación de los estudiantes porque les da la oportunidad de crear sus propios personajes o avatar que puede hablar de acuerdo al texto que se agrega. Ching y Badilla (2021) mencionan que Voki presenta contenidos académicos multimedia de cualquier índole, en especial texto y voz. La herramienta resulta atractiva para los estudiantes pues la información es presentada por un avatar personalizado de acuerdo al gusto del estudiante .

Educaplay. Es otra de las actividades en línea que permitió diseñar actividades educativas tales como la creación de crucigramas, adivinanzas y sopa de letras donde deben pulsar sobre la respuesta correcta, emparejar, dictados, crear test, ordenar letras, palabras o frases, completar espacios, escuchar diálogos entre dos o más personajes y asumir el rol de uno de ellos, entre otras. Siendo muy eficiente al momento de personalizar las actividades de acuerdo a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Estas pueden ser reproducidas desde cualquier navegador dando la facilidad de desarrollar actividades de manera rápida y sencilla como lo afirma Pérez (2014).

Quizlet. Que a juicio de Sanosi (2018) es una aplicación de estudio móvil que permite a los estudiantes aprender con el uso de herramientas de aprendizaje y juegos. La aplicación de esta herramienta fue de gran eficacia para mejorar el aprendizaje del vocabulario. El mismo que fue aprendido en un experimento colaborativo en el que los estudiantes se vieron obligados a compartir información e intercambiar respuestas a los cuestionarios elaborados con propósitos específicos y ajustados a la necesidad de ellos.

En torno a la aplicación de estrategias de gamificación al inicio de la investigación se aplicó el pretest o prueba de diagnóstico, que evidenció debilidad en algunas habilidades lingüísticas de la materia de inglés, los instrumentos utilizados permitieron medir entre otras cosas el nivel de los estudiantes en relación a la lectura, escucha, habla, escritura y motivación en proceso de aprendizaje del idioma inglés. Los resultados del pretest propiciaron la implementación de actividades de gamificación que serían adaptadas en base a los contenidos del syllabus considerado para ese grupo.

La implementación de la gamificación con las plataformas mencionadas dentro del aula fue la herramienta digital seleccionada para la intervención requerida ante las dificultades presentadas en los estudiantes de inglés de cuarto semestre de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, del C1 2021. Cumpliendo la normativa aplicada a nivel nacional en tiempo de pandemia de impartir el proceso de educación en modalidad virtual. Dentro del diseño de las actividades de gamificación se involucran factores importantes como el desafío, la recompensa, y la retroalimentación; los cuales motivaron la participación activa de los estudiantes en cada actividad dado el hecho que tienen la oportunidad de obtener puntos extras, reconocimiento, y la oportunidad de tener una retroalimentación inmediata a la respuesta fallida y el compromiso individual de

mejorar sus habilidades logrando así alcanzar un aprendizaje significativo en cada actividad.

La misma prueba fue aplicada al finalizar el semestre, la cual reveló un considerable mejoramiento de las habilidades mencionadas. Los resultados de ambas pruebas se presentan en la Figura 1.

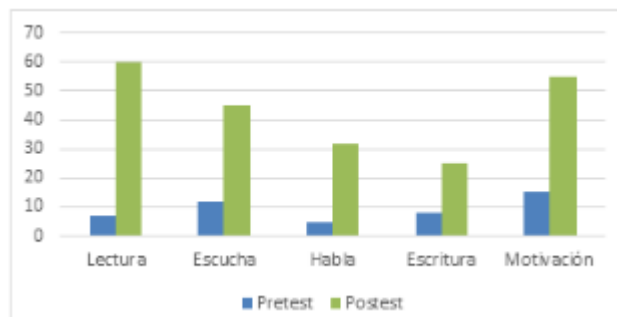


Figura 1

Habilidades en inglés que se fortalecen con el uso de dinámicas del juego durante las lecciones

El análisis del enunciado sobre las habilidades de inglés que se fortalecen con el uso de dinámicas de gamificación durante las lecciones, refleja que 53 de los 60 encuestados concluyen que la habilidad comprensiva de la lectura se ha fortalecido más que las otras habilidades. 45 manifiestan mejoría en la destreza de la escucha frente a 12 que tenían la habilidad en el diagnóstico. 32 estudiantes mejoraron en la habilidad del habla, 17 la de escritura y 40 se sienten más motivados. Luego del análisis de la información obtenida en la aplicación de ambas pruebas se evidencia que las estrategias de gamificación aplicadas permitieron dar respuesta a deficiencias encontradas en los estudiantes en las habilidades lingüísticas del idioma inglés en cuanto a lectura, escucha, habla, escritura y motivación.

Discusión

Luego de la aplicación de las actividades de gamificación se evidenció que los estudiantes muestran mayor interés por las actividades lúdicas que por las actividades tradicionales. Por lo que se demuestra que este tipo de estrategias incrementa la motivación para aprender un idioma extranjero, coincidiendo con Jiménez (2016); González et al., (2019) quienes mencionan que en los últimos años en el campo de la educación de segundas lenguas, o bien, de lenguas extranjeras se han generado propuestas para el uso de juegos digitales en el salón de clase.

Asimismo, se detectó que los estudiantes de la muestra al realizar actividades lúdicas en ejercicios de lectura, vocabulario, gramática y otros incrementaron su compromiso, cumplimiento y puntualidad en sus tareas. Indudablemente, la gamificación se puede considerar como una técnica con alto impacto de motivación y participación activa en el proceso de aprendizaje. Este precepto tiene concordancia con los autores Badilla y Núñez (2018); Biel y García (2016); Wood et al., (2013) quienes mencionan en sus investigaciones que la gamificación es una técnica que promueve a los docentes las oportunidades para incorporar en el aula de clase aprendizajes activos dentro de sus sesiones, puesto

que propicia la motivación de los estudiantes y el compromiso hacia lo que aprenden a la vez que optimiza su aprendizaje.

Además, este estudio reveló que factores de la gamificación como el desafío, la recompensa, y la retroalimentación son muy atractivos para los estudiantes en sus actividades por cuanto tienen la oportunidad de alcanzar un aprendizaje significativo y mejorar su aprendizaje y habilidades lingüísticas del idioma inglés. La retroalimentación dentro de la construcción del aprendizaje significativo tiene un rol fundamental, concordando con los investigadores educativos Stott y Neustaedter (2013); Biel y García (2016) quienes mencionan que la gamificación comprende cuatro conceptos fundamentales sobre la importancia y beneficios de la gamificación, tales como, libertad para fallar, rápido feedback (retroalimentación), progreso, e historia. Donde los estudiantes ven gratificados sus esfuerzos y persistencia en cada actividad.

Finalmente, este estudio permitió develar que las habilidades que obtuvieron un mayor grado de fortalecimiento a través de la aplicación de actividades lúdicas fueron la lectura, vocabulario, escucha, habla, y en la última posición está la escritura. Esta premisa coincide con estudios de varios autores entre los que se destaca Kaya (2010) quien afirma que "..., la evaluación de los aprendizajes, las habilidades de pensamiento crítico y la capacidad para la resolución de problemas se hará gradualmente al observarlos mientras juegan" (p. 2). Por otra parte, está la afirmación de Oradee (2012) quien indica que "las habilidades de expresión oral necesitan una serie de actividades de aprendizaje comunicativas, como el completar espacios vacíos, los juegos, los rompecabezas, la resolución de problemas, las actuaciones, entre otras".

Igualmente, es necesario que el docente utilice actividades que incentiven el aprendizaje de la escritura, el cual concuerda con los trabajos de Saborit et al., (2014) quienes mencionan que el objetivo de la escritura en inglés, no solo dentro de la clase sino también fuera de la misma. Razón por la cual, esta habilidad requiere de mayor tiempo, esfuerzo para poder desarrollar eficientemente e indudablemente con mucha práctica.

CONCLUSIONES

Se concluye que se incrementó en los estudiantes el nivel de interés por las actividades lúdicas frente a las actividades tradicionales. Ventaja que a la vez permitió también incrementar el compromiso, puntualidad y cumplimiento en tareas asignadas durante el período académico. Ya que, las habilidades comprensivas como la lectura alcanzaron un mayor porcentaje de mejoramiento, seguidos por las destrezas de la escucha, el habla y al final la escritura. Lo que permitió concluir que la aplicación de la Gamificación alcanzó un alto nivel de incidencia en la enseñanza del idioma inglés durante la pandemia, logrando inclusive mejorar los niveles de aprendizaje que se obtuvo cuando los estudiantes estaban en la modalidad presencial. A partir de este estudio se recomienda, para dar mayores provechos a este tipo de actividades, trabajar sesiones para cada una de las competencias por separado que permitan al estudiante desarrolle cada una de las habilidades a fin que pueda alcanzar el mismo nivel de destreza en todas las habilidades lingüísticas del idioma inglés.

REFERENCIAS

- Badilla, D., y Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas* (28) 269-29). <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rml/article/view/34777>
- Biel, L., y García, A. (2016). Gamificar el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of International Education. 9-83 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8518500>
- Ching, R., y Badilla, D. (2021). El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 1(1), 149–172. <https://doi.org/10.51660/ripic.v1i1.30>
- Creswell, J., y Creswell, J. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods Approaches* (Vol. Fifth edition). Sage publications. https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332/objava_105202/fajlovi/Creswell.pdf
- De Rada, V. (2001). *Diseño y elaboración de cuestionarios para la investigación comercial*. Esic Editorial. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=69946>
- Denholm, J., Dunwell, I., y de Freitas, S. (2015). The development and assessment of a team-based management game. In *Gamification in Education and Business* (págs. 370-383). https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_18
- Jhonson, B., y Christensen, L. (2014). *Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches*. Sage. https://www.researchgate.net/publication/264274753_Educational_Research_Quantitative_Qualitative_and_Mixed_Approaches_Fifth_Edition
- Jiménez, F. (2016). Sobre el enfoque lúdico en los procesos de enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas*, 10(209), 54-56. <https://doi.org/10.26378/rnlael1020264>
- Kaya, T. (2010). A “stealth assessment” turns to video games to measure thinking skills. *Chronicle of Higher Education*, 51(12). <https://www.chronicle.com/article/a-stealth-assessment-turns-to-video-games-to-measure-thinking-skills/>
- Kim, J., y Lee, W. (2015). Dynamical model for gamification of learning (DMGL). *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 74(19) 8483-8493. <https://doi.org/10.1007/s11042-013-1612-8>
- Miskam, N., y Saidalvi, A. (2019). The use of Flipgrid for teaching oral presentation skills to engineering students. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8, 536-541. <https://www.ijrte.org/wp-content/uploads/papers/v8i1C2/A10880581C219.pdf>
- Oradee, T. (2012). Developing speaking skills using three communicative activities (discussion, problem-solving, and role-playing). *International Journal of Social Science and Humanity*, 6(2), 533. <https://doi.org/10.7763/IJSSH.2012.V2.164>
- Parra-González, M., y Segura-Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de educación* (386), 113-131. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2019-386-429>
- Pérez, N. (2014). Influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er año de secundaria de una institución educativa particular de Lima. Tesis de Maestría. Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/5589>

- Putz, L. M., Hofbauer, F., y Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *En Computers in Human Behavior* 110, 106392. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>
- Saborit, H., Texidor Pellón, R., y Portuondo. (2014). Sugerencias para desarrollar la escritura en las clases de inglés. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 13(4), 610-611. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180432137012>
- Sanosi, A. B. (2018). The effect of Quizlet on vocabulary acquisition. *Asian Journal of Education and e-learning*, 6(4), 71-77. <https://doi.org/10.24203/ajeel.v6i4.5446>
- Stott, A., y Neustaedter, C. (2013). Analysis of gamification in education. *School of Interactive Arts and Technology. Simon Fraser University*. 8. 1-8. <https://doi.org/10.24203/ajeel.v6i4.5446>
- Teddlie, C., y Tashakkori, A. (2009). *Foundations of mixed methods research: Integrating quantitative and qualitative approaches in the social and behavioral sciences*. Sage. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/foundations-of-mixed-methods-research/book252072>
- Treiblmaier, H., y Putz, L. M. (2020). Gamification as a moderator for the impact of intrinsic motivation Findings from a multigroup field experiment. , 71, 101655. *En Learning and Motivation* 71. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2020.101655>
- Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 15. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- UNESCO (2020). COVID-19 y educación superior: de los efectos inmediatos al día después. *Revista Latinoamericana de Educación Comparada*. Autor. <https://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2020/05/COVID-19-ES-130520.pdf>
- Windak, A., Hummers, E., Frese, T., y Klemenc Ketis, Z. (2020). Academic general practice/family medicine in times of COVID-19–Perspective of WONCA Europe. *European Journal of General Practice*, 26(1), 187-188. <https://doi.org/10.1080/13814788.2020.1855136>
- Wood, K. D., Stover, K., y Kissel, B. (2013). Using digital VoiceThread to promote 21st century learning. *Middle School Journal*, 44, 58-64. <http://dx.doi.org/10.1080/00940771.2013.11461865>