

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i4.1796>

## Gamificación como estrategia de motivación en el aprendizaje del idioma inglés

*Gamification as a motivational strategy in learning the English language*

**Valeria Elizabeth Nieto Nogales**

[valeria.nietonogales1191@upse.edu.ec](mailto:valeria.nietonogales1191@upse.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0007-2580-7395>

Universidad Estatal de la Península de Santa Elena

Santa Elena – Ecuador

**Patricio Medina-Chicaiza**

[rmedina3276@upse.edu.ec](mailto:rmedina3276@upse.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-2736-8214>

Universidad Estatal de la Península de Santa Elena

Santa Elena – Ecuador

*Artículo recibido: 18 noviembre 2025 -Aceptado para publicación: 28 diciembre 2025*

*Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.*

### RESUMEN


La investigación tiene como objetivo analizar la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica innovadora para mejorar la enseñanza del inglés como lengua extranjera mediante actividades lúdicas e interactivas como *Escape Rooms* y *Kahoot*. Este estudio aborda la problemática de la baja motivación de los estudiantes de séptimo grado en el aprendizaje del inglés en la Escuela Fiscal Concentración Deportiva de Pichincha, ubicada en Quito, Ecuador. Se aplicó una metodología mixta, combinando el enfoque cuantitativo y cualitativo, a través de la aplicación de encuestas de motivación, pruebas para medir el rendimiento, entrevistas y grupos focales, previo y posterior a las actividades aplicadas en un trimestre sobre la gamificación. Los datos se analizaron bajo el software de estadística, identificando los cambios motivacionales y los logros académicos. De igual manera, se analizaron las percepciones que tenían los docentes y estudiantes sobre las estrategias empleadas. Los resultados revelaron que al implementar la técnica de la gamificación se puede incrementar de manera significativa en los estudiantes la motivación y la participación, permitiendo lograr un aprendizaje efectivo del inglés. La aceptación de los docentes también fue positiva. Sin embargo, se señalaron desafíos relacionados con la planificación y gestión de las actividades. Este enfoque innovador demuestra, con base en evidencias, que la gamificación puede constituir una herramienta transformadora para promover el aprendizaje significativo en entornos educativos digitales, contribuye a formar estudiantes más motivados y competentes en el dominio del inglés.

*Palabras clave:* motivación, gamificación, innovación, aprendizaje

## ABSTRACT

The objective of this research is to analyze the effectiveness of gamification as an innovative pedagogical tool to improve the teaching of English as a foreign language through playful and interactive activities such as *Escape Rooms* and *Kahoot*. This study addresses the issue of low motivation among seventh-grade students in learning English at the Escuela Fiscal Concentración Deportiva de Pichincha, located in Quito, Ecuador. A mixed methodology was applied, combining quantitative and qualitative approaches through the use of motivation surveys, performance tests, interviews, and focus groups, both before and after the gamified activities implemented over one academic term. The data were analyzed using statistical software to identify motivational changes and academic achievements. Likewise, the perceptions of teachers and students regarding the strategies employed were examined. The results revealed that implementing gamification techniques can significantly increase students' motivation and participation, enabling more effective English learning. Teachers also showed positive acceptance; however, challenges related to planning and managing the activities were noted. This innovative approach demonstrates, based on evidence, that gamification can serve as a transformative tool to promote meaningful learning in digital educational environments, contributing to the development of more motivated and competent students in English language acquisition.

*Keywords:* motivation, gamification, innovation, learning

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

## INTRODUCCIÓN

Con los nuevos retos que dentro del mundo digital enfrenta la educación, con respecto a la necesidad de generar un aprendizaje más dinámico y orientado en los estudiantes, han emergido nuevas estrategias, una de ellas es la gamificación, considerada como el empleo de un conjunto de juegos diseñados en entornos que no están destinados a actividades lúdicas. Esta estrategia ha cobrado gran reconocimiento en la enseñanza de idiomas, en especial con el inglés, debido que logra captar la atención de los estudiantes, manteniendo elevados sus niveles de motivación (Acosta et al., 2020).

La gamificación es una estrategia innovadora, que permite incorporar el empleo de dinámicas y técnicas con la finalidad de impulsar y educar de forma divertida a los estudiantes. En los últimos años, el campo educativo y corporativo ha empleado esta herramienta, para capacitar a los docentes y estudiantes, debido a que permite fortalecer la participación activa de los estudiantes, brindándoles la facilidad de interactuar a través de juegos, desafíos y recompensas, lo que aumenta la motivación y el compromiso del proceso de aprendizaje, haciéndolo más efectivo y divertido (López et al., 2022).

De acuerdo con lo señalado por Deci y Ryan (1985) la gamificación está fundamentada en la teoría de la autodeterminación, en el que se considera que la motivación personal se origina cuando las personas sienten competencia, independencia y relación. Al incluir los mecanismos lúdicos como criterios que permiten el desarrollo de estas tres dimensiones: recompensa, retos y niveles. Es un proceso psicológico que genera, controla y fundamenta las actividades que realiza una persona a partir de los objetivos y necesidades establecidas.

La motivación implica en la generación de energía por parte del individuo, provocando la atracción sobre un objeto que requiere que el individuo acciones, y permitiendo que desarrolle un esfuerzo para poder alcanzarlo. El impulso está constituido por deseos, requerimientos, expectativas, incomodidades. Comprende el logro del aprendizaje, convirtiéndose en un motor que lo impulsa (Herrera Soria, 2014).

El problema que genera el estudio es la ausencia de estrategias que pueda motivar a los estudiantes para aprender una lengua extranjera, particularmente el inglés. Por ellos se ha planteado resolver los problemas relacionados con la ausencia motivacional, empleando la gamificación como estrategia innovadora y adecuada para la enseñanza del inglés, explorando los resultados al ser implementado en el aula de clases (Soto, 2023).

El objetivo de la investigación es analizar la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica innovadora para la mejorar de la enseñanza del inglés como lengua extranjera mediante actividades lúdicas e interactivas como *Escape Rooms* y *Kahoot*. De este modo, se pretende poder contribuir en la formación integral de los estudiantes, a través del empleo

de técnicas más dinámicas y enfocadas en los estudiantes, dentro del entorno de la educación digital.

### **Estructura de la gamificación en las herramientas utilizadas**

La gamificación empleada en la investigación, estuvo conformada por las siguientes herramientas: *Escape Rooms* y *Kahoot*, las cuales fueron seleccionadas debido a que las mismas facilitan que se integren las actividades lúdicas con el proceso de enseñanza del inglés, para hacerlo más atractivo para los estudiantes.

La primera herramienta educativa es *Escape Rooms*, en el que se brinda una experiencia en el aprendizaje, fundamentada en la resolución de incógnitas y retos sobre el idioma, lo que permite el trabajo en equipo y el pensamiento crítico de los estudiantes. Cada reto se ha diseñado para la práctica de ciertos aspectos propios del idioma como la gramática, vocabulario, comprensión lectora, lo que permite que el aprendizaje sea contextualizado y motivacional.

La siguiente herramienta es *Kahoot*, la cual es una plataforma que facilita la creación de cuestionarios interactivos aplicadas en tiempo real para los estudiantes, los cuales deberán responder las interrogantes de manera competitiva; de esta forma, se genera un entorno participativo, entretenido y dinámico, permitiendo que se mantenga la atención y se refuercen la comprensión y retención de la información.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

El diseño del presente estudio estuvo fundamentado en un estudio de caso que se aplicó en la Escuela Fiscal Concentración Deportiva de Pichincha, con estudiantes de 7mo año de Educación General Básica. El diseño facilitó el desarrollo de un análisis crítico sobre las estrategias gamificadas como *Escape Rooms* y *Kahoot* y su efectividad en la motivación y el aprendizaje del idioma inglés realizado en un contexto real.

Este estudio se realizó dentro de un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo), ya que permitió obtener datos de la dimensión que mide el rendimiento y motivación en los estudiantes, así como las percepciones y experiencias de los docentes; la combinación de estos enfoques permiten validar y profundizar el análisis en estudios educativos relacionados con las metodologías de innovación y es fundamental para obtener una perspectiva holística en los estudios investigativos (Solórzano et al., 2025).

El estudio se orientó bajo un alcance descriptivo y evaluativo centrado principalmente en el análisis de la gamificación y su impacto en la motivación y el aprendizaje del idioma. La población estuvo integrada por 93 estudiantes y 4 docentes pertenecientes a la asignatura de Lengua Extranjera, en el que se pretendía determinar la presencia de un efecto, y las características y percepciones fundamentales que se relacionan con el fenómeno estudiado, permitiendo una interpretación completa de su impacto. Los estudios con alcance descriptivo son imprescindibles

para generar evidencia aplicada que sustente innovaciones pedagógicas efectivas (Acosta et al., 2020).

Para alcanzar el objetivo de la investigación, se incluyeron técnicas como la aplicación de encuestas para medir niveles de motivación de los estudiantes, la realización de pruebas de rendimiento para evaluar habilidades lingüísticas, antes y después de la implementación de actividades gamificadas, y entrevistas para recoger experiencias y percepciones docentes.

Se implementó un cuestionario estructurado dirigido a los estudiantes, con 10 preguntas relacionadas con el uso de la gamificación, con lo cual se midió la motivación, se empleó una evaluación sencilla de opción múltiple relacionada con conocimientos del idioma para evaluar el rendimiento académico. De igual manera, se realizó un cuestionario con 7 preguntas dirigida a docentes. Los datos obtenidos se procesaron y analizaron con la herramienta estadística de Excel para su organización en tablas. Para el análisis de las entrevistas se transcribieron literalmente las respuestas para realizar el análisis interpretativo que facilitó la comprensión sobre el uso de las estrategias de gamificación en la enseñanza del inglés. Ambos registros permitieron obtener una visión más detallada para evaluar la efectividad de las estrategias de gamificación en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Las estrategias que se diseñaron y aplicaron basadas en la gamificación, se fundamentaron en el empleo de herramientas como *Escape Rooms* y *Kahoot*, en el aula de séptimo grado, las cuales fueron abordadas con el fin de analizar la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica innovadora para la mejorar de la enseñanza del inglés como lengua extranjera mediante actividades lúdicas e interactivas como *Escape Rooms* y *Kahoot*.

Para el desarrollo del *Escape Room* se ejecutaron una serie de actividades, relacionadas con el uso del vocabulario a través de palabras que detallen la familia, la escuela y la casa, aplicando retos, pistas y relaciones con estas imágenes; se empleó el verbo *to be* en sus formas y usos, completando oraciones; se construyeron frases y códigos empleando el tiempo presente simple y los adverbios de frecuencia; se solicitó que ordenaran oraciones empleando artículos y pronombres; se realizaron lecturas breves procurando dejar pistas escondidas, lo que mejoró la comprensión lectora; también se realizaron juegos de rol empleando expresiones funcionales como “*I like*”. Durante el desarrollo de esta actividad se fue orientando al grupo para que pudiera cumplir las misiones, permitiendo el trabajo en equipo, la aplicación del razonamiento lógico y la contextualización del idioma.

Con respecto a *Kahoot*, se aplicó para reforzar y evaluar de manera formativa los mismos temas que fueron abordados en las actividades de *Escape Room*. Para ello, se diseñaron cuestionarios en tiempo real con preguntas de selección simple; se solicitó completar oraciones, reconocer errores gramaticales e identificar imágenes, permitiendo medir el nivel de comprensión

del vocabulario de forma inmediata, así como las estructuras verbales y expresiones simples. Esta herramienta se aplicó de forma individual y grupal, pudiendo mantener constantemente la atención y la participación de los estudiantes.

El desarrollo de estas herramientas facilitó el diseño de diversas actividades lúdicas, logrando la integración del contenido léxico, gramatical y de comprensión, permitiendo que los estudiantes practiquen el inglés con motivación y cumpliendo con los objetivos establecidos en el Currículo Nacional.

En cuanto al desempeño académico, se pudo observar luego de la incorporación de las estrategias gamificadas, que hubo una mejora significativa, en las calificaciones de inglés, lograron aumentar del 62% al 85% en el dominio de estructuras básicas gramaticales y la comprensión de textos. El empleo de estas herramientas fortaleció la motivación y el desempeño de los requerimientos básicos del idioma a través del desarrollo de un aprendizaje efectivo.

### Encuesta aplicada a los estudiantes

**Tabla 1**

*Nivel de motivación*

<b>Motivación:</b>	
<b>Descripción</b>	<b>Nivel de motivación (%)</b>
Antes de la gamificación	45%
Después de la gamificación	78%

En la tabla 1, se muestra que el nivel de motivación con respecto al aprendizaje de inglés varió antes y después de la implementación de las actividades de gamificación, demostrando que antes de la aplicación de las actividades era de un 45% y luego de la incorporación de las actividades de gamificación planificadas, el nivel de motivación se incrementó en un 78% en los estudiantes, evidenciando que las estrategias de gamificación permitieron despertar el interés en los estudiantes, logrando que se involucren de manera activa en el proceso de aprendizaje.

**Tabla 2**

*Rendimiento académico en inglés*

<b>Rendimiento Académico en Inglés</b>	
<b>Descripción</b>	<b>Puntaje Promedio (%)</b>
Antes de la gamificación	62%
Después de la gamificación	85%

En la tabla 2, se presentan los puntajes promedio que se obtuvieron en las actividades de evaluación antes y después de las estrategias de gamificación, en el que se pudo observar que antes de las actividades el rendimiento académico obtuvo un promedio del 62% y posteriormente el promedio se incrementó en un 85% luego de aplicar las actividades gamificadas, lo que permitió evidenciar que las estrategias empleadas logró incrementar la motivación y comprensión del inglés, demostrando ser una metodología eficaz en el aprendizaje de esta asignatura.

### **Entrevista aplicada a los docentes**

Con respecto a la entrevista aplicadas a los docentes, en cuanto al uso de la gamificación en el desarrollo de las prácticas educativas en la enseñanza del inglés, expresaron que conocen la existencia de algunas herramientas como, *Quizizz, Kahoot, Padleht*, así como audios y videos; sin embargo, señalaron también que no cuentan con una capacitación adecuada para aplicar estas estrategias de gamificación, lo que puede generar dificultades en el empleo de estas herramientas. En el que se pudo evidenciar respuestas como la siguiente:

*“Sí conozco estas plataformas, he escuchado que pueden motivar bastante a los estudiantes, pero en realidad no he recibido ninguna formación que me ayude a diseñar actividades de gamificación completas. A veces, solo utilizo de manera básica algunas plataformas, pero en realidad me gustaría saber cómo puedo integrarlas en el desarrollo del contenido de inglés.”*

De igual manera, algunos docentes expresaron que reconocen haber empleado algunas actividades lúdicas en el desarrollo de las actividades académicas para la enseñanza del inglés, como crucigramas y cuestionarios, pero aún tienen debilidades para aplicar la gamificación debido a que no tienen un conocimiento muy claro en el mismo.

*“Si, he podido incluir algunas actividades dinámicas, por ejemplo, les elaboro un cuestionario para que llenen crucigramas en inglés, pero no me siento muy experto en gamificaciones”*

De esta forma, se resalta el interés que tienen los docentes de conocer para emplear nuevas herramientas (*Escape Rooms y Kahoot*) y poder incrementar la motivación en los estudiantes. Asimismo, cuando se les consultó si considera que la gamificación puede mejorar la motivación en los estudiantes, la respuesta general fue la siguiente:

*“La gamificación puede permitir que la motivación de los estudiantes se incremente, logrando que el proceso de aprendizaje del inglés sea más dinámico y atractivo, por eso es importante que nos capacitemos en estas nuevas herramientas”*

La mayoría de los docentes consultados está dispuesto a implementar estas estrategias en el desarrollo de sus clases.

Finalmente, todos los docentes consultados, coinciden con la siguiente respuesta:

*“La motivación puede incidir de manera significativa en el proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes”*



Es así como se considera que cuando los estudiantes están motivados presentan una actitud más activa en su aprendizaje, y si no hay motivación mantienen una actitud más pasiva y su desempeño académico es bajo.

## DISCUSIÓN

La discusión de los resultados obtenidos permitió que se desarrolle un análisis crítico sobre la relación entre las actividades gamificadas que se implementaron en el aula y lo que refleja la literatura existente sobre innovación en la educación y motivación en el aprendizaje de idiomas. Contrastando con las investigaciones anteriores realizadas por Molina García y Gentry Jones (2021), pudieron demostrar que la gamificación mejora no solo la motivación sino también el rendimiento en la enseñanza del inglés, de esta forma, se pudo demostrar los avances positivos en estos aspectos. La motivación de mayor incidencia en los estudiantes es similar a lo encontrado en otras investigaciones, en donde se destacan las actividades lúdicas como herramientas para captar y mantener en los estudiantes el interés para poder aprender efectivamente.

Por otro lado, estos resultados están en consonancia con lo planteado por Deterding et al. (2011), quienes destacan que cuando se incluyen en la gamificación factores como recompensas, puntuaciones, competencias, se puede generar un entorno motivacional en los estudiantes, fortaleciendo su participación activa. Asimismo, la preferencia que los estudiantes expresaron por las plataformas tecnológicas como Kahoot y Duolingo pueden reforzar la necesidad de incluirlas en los procesos de aprendizaje, haciéndolos más dinámicos y acordes a su realidad.

Por supuesto, también se encontraron algunas debilidades en los resultados de las entrevistas aplicadas a los docentes, uno de ellos está relacionada con las debilidades que presentan los mismos, en cuanto al conocimiento de las nuevas herramientas de gamificación, debido principalmente a la falta de experiencia que algunos docentes tienen para implementar nuevas estrategias en la enseñanza del inglés, un problema que ya se ha mencionado en otras investigaciones. La necesidad de brindar una formación especializada para que los docentes provechen al máximo estas estrategias es una necesidad primordial. De igual manera, a pesar de que los avances en las habilidades lingüísticas fueron positivos, aún persiste la necesidad de realizar otros estudios que permitan confirmar si los beneficios encontrados se mantienen con el tiempo y logran permanecer en los estudiantes, sugerido de igual manera en el planteamiento de Herrera Soria y Guevara (2021), quienes realizaron un análisis que relacionó la motivación con la adquisición de competencias.

Finalmente, los resultados del estudio logran comprobar las evidencias presentes en la literatura abordada, en lo que se refiere a que la gamificación es una estrategia efectiva, que permite incrementar los niveles de motivación, mejorando los resultados del aprendizaje del inglés, se destaca también que es importante implementar una planificación adecuada y que los docentes se mantengan en una constante formación profesional para poder superar las



limitaciones para su correcta implementación; asimismo, se incita a continuar investigando sobre las prácticas novedosas para que la aplicación de esta estrategia se mantenga de manera efectiva en los distintos contextos educativos.

## CONCLUSIONES

El estudio pudo evidenciar que la implementación de estrategias gamificadas, empleando herramientas como *Escape Room* y *Kahoot* en el desarrollo de las clases de inglés, puede contribuir de manera significativa a aumentar la motivación y el interés de los estudiantes de séptimo grado para aprender el idioma inglés. Los resultados demuestran que los estudiantes presentaron una notable mejora en la participación, su actitud fue más activa y mejoraron su rendimiento académico, lo que permite asegurar que la gamificación es una estrategia efectiva para generar un aprendizaje más participativo y con mayor motivación.

En este sentido, las gestiones, planificaciones y acciones formativas de los docentes, deben orientarse en aplicar nuevos métodos de aprendizaje, lo que destaca la necesidad de que se incluyan programas que faciliten la capacitación a los docentes sobre el diseño y aplicación de estrategias gamificadas en las clases de inglés.

La gamificación puede convertirse en una estrategia valiosa para abordar los problemas relacionados con la motivación y el aprendizaje del inglés. Los cambios positivos de los estudiantes sobre la actitud, percepción y rendimiento académico, así como la aceptación de los docentes, demostraron que pueden transformar el entorno educativo, facilitando la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y motivacionales.

## REFERENCIAS

- Acosta, J., Torres, M., Alvarez, M., & Paba, M. (2020). Gamificación en el ámbito educativo: un análisis bibliométrico. *Revista de investigaciones*, 1(15).
- Anzules, J. T., Marcillo, M. S., Acebo, E. Y. J., & Calderón, T. M. P. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(8), 368-383.
- Armenta Mendivelso, G. Impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje del inglés en estudiantes de segundo grado de primaria de la Fundación Colegio Bilingüe de Valledupar.
- Benítez, V., & Gissella, E. (2021). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en estudiantes de primaria* (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Maestría Innovación en Educación).
- Cajamarca, L. P. R., Herrera, D. G. G., Vizcaíno, C. F. G., & Álvarez, J. C. E. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391.
- Cañal de León, P. (2005). La innovación educativa. Ediciones Akal.
- Castellanos Camargo, M. A., Sánchez Rodríguez, C. N., & Bautista Hernandez, A. (2025). La gamificación como estrategia motivacional en la adquisición del inglés como segunda lengua en niños y niñas de grado transición.
- Cedeño Rengifo, J. O., Camacho Vélez, A. B., & Espinoza Castro, P. N. (2024). Innovaciones en el aprendizaje del Inglés como idioma extranjero basado en Juegos digitales. *Roca: Revista Científico-Educacional de la Provincia de Granma*, 20(3).
- Cedeño, M. A. P., Vélez, K. G. C., Vélez, K. M. C., Lara, D. L. L., & García, N. D. M. (2022). Estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí.
- Chaparro Camacho, X. C. Innovación educativa en el aula rural a través del uso de plataformas interactivas para potenciar la motivación y el aprendizaje del inglés en séptimo grado.
- Cronquist, C. (2017). Políticas educativas y aprendizaje del inglés en América Latina. *Revista Latinoamericana de Educación*, 2(4), 45-60.
- Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina*. El Diálogo Interamericano.
- Deci, E., & Ryan, R. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". ACM Press.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and

- Gómez, L., & Rodríguez, M. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Revista de Investigación Educativa*, 8(35), 1399–1410. [https://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-9642023000301399&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-9642023000301399&script=sci_arttext)
- Guerrero-Salinas, L. F. (2021). La Gamificación y Aprendizaje Basado en Retos Como Estrategia Para la Enseñanza del Inglés en el Grado Noveno de la Institución Educativa Pedro Antonio Molina.
- Hurtado Gómez, S. G., & Jaimes Suárez, R. J. (2023). La importancia de la gamificación como estrategia didáctica para despertar la motivación en el aprendizaje del inglés.
- Herrera Soria, J., & Zamora Guevara, N. (2014). ¿ Sabemos realmente qué es la motivación?. *Revista Científico Médico*, 18(1), 126-128.
- López, A., Meroño, L., Cánovas, M., García, A., & Martinez, L. (2022). Uso de estrategias gamificadas en la educación superior: relación entre la motivación intrínseca y las variables contextuales. *MDPI*, 14(17). doi: <https://doi.org/10.3390/su141711014>
- López, D. F., Parra, M. G., Velarde, A. L., & Vielma, C. N. (2025). Gamificación y vocabulario en inglés: innovación lúdica para transformar el aprendizaje. *Revista Ñeque*, 8(21), 405-416.
- Lozano-Menterrubio, N., Cuartielles, R., Carrillo-Pérez, N., & Montagut, M. (2024). Escape rooms como metodología educativa para combatir la desinformación en alumnos de primaria y secundaria: el caso de Learn to Escape. *Revista Latina de Comunicación Social*, 82, (01-21). doi: <https://doi.org/10.4185/rlds-2024-2243>
- Martínez, J. L. S. (2025). Gamificación como Estrategia Innovadora para la Enseñanza de Gramática en Inglés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 3120-3135.
- Mendoza, E. M., Núñez-Bayas, N. J., Cacoango-Yucta, W. I., & Rumbaut-Rangel, D. (2024). Estrategias de gamificación y su impacto en el aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes de segundo bachillerato. *MQRInvestigar*, 8(4), 7412-7439.
- Menta, J. L. U., Gualán, M. R. A., Gualán, F. F. A., Solorzano, S. E. M., Solórzano, L. M. E. S., & Rivera, J. M. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica: Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 74.
- Monroy, J., Currea, L., & Cruz, C. E. C. (2024). El Papel de la Gamificación en el Compromiso y la Motivación en el Aprendizaje del Inglés. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 4(2), 01-15.
- Ñacato, M. F. T., Vaca, D. F. N., Muñoz, W. F. M., & Tenesaca, J. B. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. *Revista Uniandes Episteme*, 11(2), 189-202.

- Padilla, Y. Y. C. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830.
- Paladines, L. J. G., & Mediavilla, C. M. Á. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349.
- Pérez, M. J. S., Peña, M. C. A., Silva, Y. C., & Vásquez, V. J. C. (2025). La gamificación como estrategia educativa para mejorar la motivación en el aprendizaje del idioma
- Revilla Aguilera, M. (2024). Gamificación y aprendizaje de la lengua inglesa: el impacto de los juegos en el rendimiento y la motivación en Educación Primaria.
- Robles, M. L. B., Martínez, D. A. S., Viteri, A. F. D., Panchi, L. A. C., & Viana, V. N. T. (2025). IA, Gamificación y Aprendizaje Activo en la Enseñanza del Inglés: en busca de un aprendizaje motivador y eficaz. *Revista Social Fronteriza*, 5(2).
- Pionce-Mendoza, K., Véliz-Briones, V., & Mendoza-Bravo, K. (2023). La ludificación en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel de básica superior. *Revista Innova Educación*, 5(4), 83-104.
- Silva, M. G., & Bracho, A. J. L. (2023). Gamificación como didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés: una reflexión teórica. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.
- Solórzano Álava, W., Luna Báez, A., Amén Mora, P., Rincón Zambrano, R., & Álvarez Franco, L. (2025). Metodologías innovadoras y aplicación de medios didácticos: enfoque basado en la investigación-acción. *Revista Científica Multidisciplinaria Universidad Estatal del Sur de Manabí*, 9(2). doi: <https://doi.org/10.47230/unsum-ciencias.v9.n2.2025.77-89>
- Soto, S., Espinosa Cevallos, L. F., & Rojas Encalada, M. A. (2023). Estudios sobre motivación y enseñanza-aprendizaje de inglés en Ecuador. *Revista InveCom*, (núm.), [páginas]. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10892449>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2013). Gamification by Design. O'Reilly Media.