



**UPSE**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**“INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN PARA  
APRENDER VOCABULARIO EN INGLÉS DE SÉPTIMO GRADO”**

**AUTOR**

**Lic. Villarroel Floreano Luis Michael**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD EXAMEN DE  
CARÁCTER COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TUTOR**

**Lic. Bosquez Barcenas Víctor Alejandro, PhD.**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2026**

**UPSE**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

---

**Lic. William González Panchana, PhD.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Lic. Víctor Bosquez Barcenas, PhD.  
TUTOR**

---

**Lic. Mario Hernández Nodarse, PhD.  
ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. Yuri Wladimir Ruiz Rabasco, PhD.  
ESPECIALISTA 2**

---

**Abg. María Rivera González, Mgtr.  
SECRETARIA GENERAL  
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN**

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por LUIS MICHAEL VLLARROEL FLOREANO, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

---

Lic. Víctor Bosquez Barcenas, PhD.  
C.I. 0201819570

**TUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **LUIS MICHAEL VILLARROEL FLOREANO**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, Influencia de la gamificación en la motivación para aprender vocabulario en inglés de séptimo grado, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 15 días del mes de enero de año 2026

---

**LUIS MICHAEL VILLARROEL FLOREANO**  
C.I. 2450342684

**AUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, LUIS MICHAEL VILLARROEL FLOREANO**

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 15 días del mes de enero de año 2026

---

**LUIS MICHAEL VILLARROEL FLOREANO**  
C.I. 2450342684  
**AUTOR**



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **Influencia de la gamificación en la motivación para aprender vocabulario en inglés de séptimo grado**, presentado por el estudiante, Luis Michael Villarroel Floreano, fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **5%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
*magister*

**ENSAYO COMPLEXIVO-VILLARROEL  
FLOREANO LUIS MICHAEL**

**5%**  
Textos sospechosos

- 5% Similitudes
- 0% similitudes entre comillas
- 0% entre las fuentes mencionadas
- 1% Idiomas no reconocidos
- 0% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: ENSAYO COMPLEXIVO-VILLARROEL FLOREANO LUIS MICHAEL.docx  
ID del documento: df4379ee0b20555e6e519443461286d8f5d5a8c6  
Tamaño del documento original: 4,52 MB

Depositante: Víctor Alejandro Bosquez Barcenes  
Fecha de depósito: 5/11/2025  
Tipo de carga: interface  
fecha de fin de análisis: 5/11/2025

Número de palabras: 7214  
Número de caracteres: 47.929

Lic. Víctor Bosquez Barcenes, PhD.

C.I. 0201819570

**TUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco primeramente a Dios por cuanto él me ha guiado en todos los momentos de mi vida tanto profesional como ser humano, agradezco también a nuestra querida Universidad Estatal Península de Santa Elena por cuanto nos ha dado la oportunidad de realizar esta maestría, a nuestros queridos docentes que impartieron su cátedra en estos diez módulos, a mi tutor de la maestría Lic. Víctor Bósquez Barcenas PhD. que me ha dado la guía necesaria para poder resolver las dificultades suscitadas, a nuestros compañeros maestrantes, a mi compañera Tania Catuto Pilay que ha sido un apoyo fundamental durante este proceso, también agradezco a la Unidad Educativa Virgen Del Cisne la cual ha sido consecuente en darme el tiempo para la investigación de este trabajo.

*Luis Michael Villarroel Floreano*

**DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi hijo Joseph Villarroel, quien es mi mayor inspiración y la razón por la que cada día busco ser mejor. A mi esposa Tania Catuto, por su amor, paciencia y por acompañarme en cada desafío con una fe inquebrantable. A mi madre Marjorie Floreano, cuyo apoyo y enseñanzas han guiado cada paso de mi vida. Y a mis compañeros de trabajo, que siempre están pendientes de mí, brindándome palabras de aliento y motivación cuando más las necesito. A todos ustedes, gracias por su fuerza, por su cariño y por ser parte fundamental de este logro.

*Luis Michael Villarroel Floreano*

## ÍNDICE GENERAL

### Contenido

TÍTULO DEL TRABAJO .....	I
TRIBUNAL DE GRADO.....	II
CERTIFICACIÓN .....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	IV
AUTORIZACIÓN .....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
DEDICATORIA .....	VIII
ÍNDICE GENERAL .....	IX
Resumen.....	X
Abstract.....	XI
TEMA .....	12
LINEA DE INVESTIGACIÓN .....	12
INTRODUCCIÓN .....	12
SITUACIÓN PROBLÉMICA .....	14
DESARROLLO .....	16
ESTADO DEL ARTE.....	19
METODOLOGÍA.....	21
PROPUESTA DE SOLUCIÓN .....	22
RESULTADOS OBTENIDOS .....	27
CONCLUSIONES .....	31
RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34

## Resumen

El ensayo analiza cómo la gamificación influye en la motivación de los estudiantes de séptimo grado para aprender vocabulario en inglés. Su propósito es comprender de qué manera las dinámicas de juego, apoyadas en recursos tecnológicos como proyectores y plataformas digitales (especialmente Kahoot), pueden mejorar el interés, la participación y el aprendizaje significativo. Se emplea una metodología cualitativa-descriptiva basada en observaciones y entrevistas, enfocada en las percepciones y experiencias de los estudiantes durante sesiones gamificadas. Los resultados evidencian mayor motivación, participación activa y una mejor retención del vocabulario al relacionar imágenes, desafíos y recompensas simbólicas. Además, se observa un efecto positivo en la confianza y el trabajo colaborativo. Se concluye que la gamificación, cuando es planificada de forma adecuada, es una estrategia efectiva para transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia dinámica, emocionalmente significativa e inclusiva.

**Palabras clave:** Gamificación, motivación, vocabulario

### **Abstract**

This essay analyzes how gamification influences seventh-grade students' motivation to learn English vocabulary. Its purpose is to understand how game-based dynamics, supported by technological tools such as projectors and digital platforms (particularly Kahoot), can enhance interest, participation, and meaningful learning. A qualitative-descriptive methodology was applied through classroom observations and interviews, focusing on students' perceptions and experiences during gamified sessions. The results show increased motivation, active participation, and better vocabulary retention through visual challenges, interactive tasks, and symbolic rewards. Additionally, students demonstrated greater confidence and improved collaborative skills. The study concludes that, when properly planned, gamification is an effective strategy to transform traditional learning into a dynamic, emotionally engaging, and inclusive educational experience.

**Keywords:** Gamification, motivation, vocabulary

## **TEMA**

Influencia de la gamificación en la motivación para aprender vocabulario en inglés de séptimo grado.

## **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

La siguiente línea de investigación es: Procesos de enseñanza y aprendizaje.

## **INTRODUCCIÓN**

Recientemente la educación ha estado experimentando cambios muy importantes, no solo motivada hacia la forma de cómo evolucionan los aspectos culturales y sociales, es decir, también contempla el continuo progreso tecnológico que avanza sin cesar. La manera de como empleamos la tecnología digital ha modificado la manera en cómo hallamos y adquirimos el conocimiento, lo que ha dado un cambio con respecto a las enseñanzas tradicionales. Por ende, el uso de la gamificación se ha ido consolidando como una posible estrategia educativa y a su vez innovadora que vincula los elementos del juego con el aprendizaje académico.

Hoy en día la educación es vista como un proceso aburrido y repetitivo, la gamificación cambia esto al integrar juegos de una manera lúdica para que los estudiantes adquieran conocimientos de una manera más atractiva y motivadora. Por medio de este enfoque se puede lograr una mejora en el rendimiento académico, además, fomentar el interés y la participación activa en las durante las horas de clases.

Al utilizar herramientas atractivas y originales mediante los juegos se ha podido observar un impacto positivo en la motivación, la participación y una mayor retentiva de lo aprendido en clases. Kashif et al. (2025) menciona que, al momento de usar dinámicas relacionadas con la gamificación, los contenidos vistos en clase dejan de ser monótonos y comienzan a verse más atractivos para los educando lo cual resulta emocionalmente significativo, esto a su vez aporta a fortalecer la concentración en gran medida. Por otro lado, específicamente en el área del inglés, el enfoque utilizado ha logrado obtener resultados positivos, por ejemplo, Osadhi (2024) se dio cuenta de que aplicar mecánicas de juego en el aula estas captan la atención de los estudiantes y al mismo tiempo potencia su aprendizaje de vocabulario en lugar de usar métodos tradicionales como memorización y repetición.

El uso de la gamificación no se enfoca solamente en el aprendizaje, también nos brinda un ambiente inclusivo y de confianza. Estudios actuales dan a conocer que los entornos gamificados favorecen a aquellos estudiantes que tienen sus propios estilos de aprendizaje, además, los estudiantes con necesidades específicas son beneficiados. Belhaj et al. (2025) destacan que al momento de incorporar dinámicas sencillas y atractivas para el estudiante hacen que el la seguridad y motivación aumenten en el aula. De la misma manera, Arif (2025) afirma que al momento de usar ciertas recompensas de logro como puntos, podios o incluso insignias hacen que los estudiantes se motiven a aprender y alcanzar un objetivo el cual es destacar.

A pesar de sus beneficios, no siempre la implementación de la gamificación es favorable. Según Almeida et al. (2023) argumenta que si las actividades gamificadas no son planeadas y a su vez no tienen un buen diseño las repercusiones pueden ser el detonante de ansiedad, esto debido a que los estudiantes al tratar de conseguir un puesto alto o el primer lugar, lo cual les provocara estrés y a otros estudiantes distracción en el aula. Una correcta planificación permitirá que todas estas actividades se desarrollen con éxito, además, recordar que esto no se trata de solo juegos sino como una estrategia pedagógica.

Tomando en cuenta todo lo antes mencionado, lo que busca este ensayo es analizar como a través de la implementación de la gamificación se puede motivar a los estudiantes de séptimo grado a ver el aprendizaje del vocabulario inglés como algo más divertido y menos tradicional. Todo esto apoyado con el uso de un proyector y plataformas digitales como Kahoot, además, comprender cómo estas actividades gamificadas logran enriquecer el aprendizaje cognitivo, sino que también despiertan emociones que hacen que los estudiantes tengan un rol más protagónico en clase en lugar de ser solo un receptor de conocimiento.

## **SITUACIÓN PROBLÉMICA**

Actualmente se puede observar en cursos como séptimo grado que el aprendizaje del vocabulario inglés aún se mantiene con la enseñanza tradicional, es decir, mediante la memorización y la repetición. A pesar de que aun la metodología es útil en algunos contextos escolares, esto a la larga puede hacer que los estudiantes manifiesten un desinterés y disminución o nula participación en clases. Acorde a Villagrasa et al. (2023), cuando las actividades gamificadas cuentan con un buen diseño y estructura permiten potenciar el rendimiento académico al ofrecer un aprendizaje más significativo y competidor.

Asimismo, diversos estudios recientes, como los de Hamari et al. (2023), señalan que gracias a la gamificación el interés por aprender no solo aumenta, también agiliza la obtención de habilidades cognitivas y sociales que son fundamentales en el aprendizaje de una lengua extranjera. La integración de recursos tecnológicos, como el uso de proyectores o plataformas digitales, podría cambiar la perspectiva de los estudiantes al como perciben las clases al potenciar el aspecto visual y dinámico, lo que permite que sea más fácil adaptarse a los distintos estilos de aprendizaje en el aula.

Para este enfoque, el docente a cargo asume el rol de facilitador, para crear un ambiente de aprendizaje donde lo lúdico con lo académico van de la mano, esto va a potenciar la curiosidad, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo con sus compañeros. Y finalmente, debemos pensar que la tecnología es una aliada y parte clave que nos ayudara a alcanzar los objetivos propuestos durante la clase, sin olvidar que también influyen en la parte emocional de los estudiantes, al dejar que el estudiante reciba un aprendizaje asociado a emociones o estímulos positivos lo que fortalece en gran parte la memoria y conocimiento.

## **OBJETIVO/PROPÓSITO DEL ENSAYO**

El propósito de este ensayo es analizar el impacto que tiene la incorporación de estrategias de gamificación, a través de juegos digitales lúdicos asistidos con el uso de recursos tecnológicos como proyectores y plataformas digitales en la Unidad Educativa Virgen del Cisne, puede influir positivamente en la motivación de los estudiantes de séptimo grado para aprender vocabulario en inglés.

De igual manera, se pretende comprender cómo estas dinámicas incentivan el interés, la participación activa y la construcción de un ambiente de aprendizaje dinámico y significativo. Además, también se busca destacar la relevancia del componente emocional en el aprendizaje de lenguas, con una propuesta que haga posible disfrutar la experiencia educativa, autogestión y la sensación de haber alcanzado un logro o meta, todas ellas adaptadas a los contextos digitales actuales.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Diagnosticar el nivel de conocimiento y experiencia que poseen los docentes acerca del empleo de la gamificación en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje mediante una entrevista.
- Diseñar actividades gamificadas que promuevan el aprendizaje significativo del vocabulario en inglés a través una plataforma digital.
- Evaluar el impacto emocional y cognitivo de las actividades gamificadas en el proceso de aprendizaje del vocabulario.

## **DESARROLLO**

### **Gamificación y motivación**

Lo que conocemos como motivación intrínseca, es definida como querer o sentir el deseo de realizar alguna actividad que nos hace sentir a gusto, esta se fortalece mediante el uso de la gamificación. Bakken et al. (2021), menciona que las dinámicas de juego hacen posible los estudiantes sean partícipes de una manera más activa en su aprendizaje lo que desencadena en una experiencia más significativa y memorable. Esto resulta muy favorable para la adquisición de vocabulario, dado que no se limitan a solo memorizar términos, en su lugar se aplican en contextos interactivos donde fortalece su retención a largo plazo.

Desde un punto de vista reflexivo, el motor principal para el aprendizaje es la motivación. Si las actividades incluyen dinámicas de juego, el estudiante deja de pensar en el estudio como algo obligatorio lo que desencadena en una experiencia agradable. Al usar este tipo de estrategias promueven la curiosidad, facilitan la participación y permiten lograr adquirir de manera más natural y a largo plazo, fortaleciendo así la motivación por aprender.

### **Gamificación en el aprendizaje de vocabulario**

A través de la gamificación se hace más sencilla la adquisición de vocabulario en inglés, esto es debido a que los estudiantes relacionan algunos términos con circunstancias específicas y donde se involucre la vista. Wu et al. (2020) mencionan que a través de los juegos los estudiantes se les hace más fácil asociar palabras con imágenes, lo cual agiliza y fortalece la retención de información y al mismo tiempo poder emplearlo en diferentes situaciones de la vida cotidiana. Este punto de vista es esencial para la enseñanza de una lengua extranjera como lo es el idioma inglés, debido a que transforma el aprendizaje y adquisición del vocabulario a una manera más fácil y útil.

Al mismo tiempo, se reconoce que relacionar las palabras con imágenes o actividades dinámicas favorece notablemente la memorización. Al vincular los términos con contextos significativos, los estudiantes no solo recuerdan las palabras nuevas, sino que también saben cuál es su uso práctico. Este método reemplaza la simple repetición y fomenta una experiencia más sólida en el aprendizaje, la cual es muy útil para la vida diaria.

### **El rol de las herramientas tecnológicas**

El empleo y aplicación de tecnología para ambientes educativos, como lo son los proyectores digitales, estos acompañados con juegos lúdicos interactivos, potencia la manera en cómo los estudiantes aprenden vocabulario. De acuerdo a Hamari et al. (2020), emplear recursos digitales para facilitar la gamificación no solo contribuye a que las actividades sean más fascinantes, al mismo tiempo promueve la participación activa de los estudiantes en el salón de clases, lo que da paso a un ambiente escolar de enseñanza más accesible y de igual manera promover la inclusividad para todos los niveles.

En adición, debemos comenzar a pensar en la tecnología como una aliada fundamental para potenciar el aprendizaje. Actualmente, las herramientas digitales captan en gran medida la atención de los estudiantes y facilitan la interacción, creando clases más dinámicas y participativas. Además, permiten que todos, incluso quienes suelen ser menos activos se sientan incluidos, lo que contribuye a un aprendizaje más equitativo y motivador.

### **Efecto de la gamificación en el desempeño académico**

Múltiples investigaciones y estudios han dado a conocer que la gamificación tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los educandos. Zainuddin y Perera (2022) argumenta que emplear actividades lúdicas no solo promueve la motivación de los educandos, al mismo tiempo facilita una mejor comprensión y aplicación del vocabulario, lo que contribuye al potenciamiento de sus habilidades lingüísticas.

Se entiende que aprender a través de dinámicas lúdicas, las calificaciones no solo mejoran, sino también la seguridad para utilizar lo aprendido en situaciones reales. Dejando a un lado los resultados académicos, la gamificación brinda confianza para comunicarse y usar el vocabulario en diferentes contextos, convirtiéndose en una herramienta que amplifica las competencias lingüísticas.

### **Gamificación como estrategia de aprendizaje activo**

La estrategia de implementar juegos dirigidos a los estudiantes para fortalecer su aprendizaje fomenta la participación, además, promueve el trabajo y aprendizaje grupal de los educandos. Landers et al. (2021) mencionan que es común que se presente la sana competencia y trabajo en equipo, esto debido a que son elementos claves que involucran más en el desarrollo de adquisición de nuevos términos para usarlos en distintas situaciones diarias.

Este enfoque valora tanto la cooperación como la competencia sana, ya que ambas refuerzan las habilidades sociales y académicas. Trabajar en equipo permite intercambiar ideas, aprender de los compañeros y desarrollar valores como el respeto y la empatía, de igual manera, la competencia amistosa nos motiva a superarnos. En conclusión, la gamificación no solo mejora el aprendizaje del vocabulario, sino que también influye a la formación de los estudiantes.

### **Limitaciones y controversias de la gamificación**

No todo son cosas positivas, si bien la gamificación puede aumentar la motivación y ayudar en el aprendizaje de vocabulario, también existen algunos retos. Un diseño que solo se basa en demasiadas recompensas externas como puntos, insignias o clasificaciones provocara que los estudiantes se centren más en ganar que en aprender, en consecuencia, su motivación se reduce y aún más cuando no existe una meta educativa clara (Li et al., 2023).

Otro desafío que enfrentan estas estrategias es que el entusiasmo que se logra en las primeras actividades gamificadas no siempre se mantiene. Las actividades lúdicas con el tiempo suelen perder su encanto debido a que se repiten con frecuencia o adaptan al avance de los estudiantes. Estudios actuales señalan que, para conservar su efectividad, es importante renovar los contenidos y ofrecer distintos tipos de desafíos de forma constante (Smith & Doe, 2022).

Además, la equidad sigue siendo una preocupación importante. Elementos competitivos como rankings o tablas de puntos o insignias pueden beneficiar a aquellos con acceso a la tecnología y competencias previas, esto provoca que a los que no cuenten con ella sean excluidos o dejados de lado. En adicción a eso, investigaciones contemporáneas señalan que sin diseño inclusivo estas prácticas pueden llevar a desigualdades (Tomé et al. 2023).

Asimismo, mantener el efecto motivacional se vuelve un desafío, la constante repetición va volviéndolas poco a poco menos atractivas debido a que no se renuevan en función de los objetivos de aprendizaje. Sin una correcta adaptación y renovación pedagógica, la eficacia decaerá con el tiempo. Por eso es importante planificar tiempos, variaciones y niveles de desafío que conserven un sentido educativo, no solo dirigido a entretener.

Para finalizar, emplear la gamificación puede representar un gran potencial, sin embargo, su eficacia y efectividad depende de un diseño bien pensado donde se equilibre la

diversión con el aprendizaje, y que garantice justicia y sostenibilidad en el tiempo de clases que se va a aplicar.

### **ESTADO DEL ARTE**

La educación contemporánea ha experimentado constantes cambios significativos, todas ellas impulsadas por los cambios sociales como por el constante avance de la tecnología. Recientemente, la gamificación en contextos educativos ha tomado lugar como una manera de innovar y renovar las habituales experiencias tradicionales de aprender y enseñar. Algo a tener en cuenta es que la enseñanza del vocabulario inglés en estudiantes de séptimo grado puede llegar a mejorar si se emplea juegos lúdicos o interactivos los cuales estarán acompañados de un proyector como a recurso tecnológico.

Así mismo, los educandos pueden llegar a verse involucrados en gran medida a su aprendizaje gracias a estas actividades lúdicas, debido a esto se vuelven más autónomos para conseguir sus logros y metas. Además, esto no se centra solo en la simple memorización de vocabulario, sino que promueve la conexión emocional, la cooperación entre compañeros, el desarrollo de habilidades sociales y el gusto por aprender. De acuerdo con Zainuddin y Perera (2022), la gamificación transforma las actividades tradicionales en experiencias más dinámicas y significativas, aumentando tanto la motivación como la participación del estudiante.

El empleo de proyectores como un recurso tecnológico ayuda a crear dinámicas de aprendizaje más interactivas y visuales, la cual aporta a un desarrollo en su pensamiento crítico y a tratar de dar solución a retos o problemas. Según menciona Hamari et al. (2021), Usar ambientes digitales y componentes de juego desencadena en una notable mayor participación en el aula, además, hace la comprensión de conceptos más sencilla y mejora los resultados de aprendizaje.

Otra cosa a destacar con respecto a utilizar tecnologías como proyectores digitales es que facilitan que los alumnos puedan mantener el ritmo de las actividades, una mejor comprensión a las instrucciones y disminuir el miedo a participar. González-Calvo y Barba-Martín (2020), mencionan ayudarse a través de recursos visuales en prácticas gamificadas da apertura a una participación más notable en el aula, que a su vez incrementa la motivación y mejora la interacción de los alumnos cuando se trata de actividades grupales.

A pesar de lo antes mencionado, si buscamos que la gamificación apoyada en las TIC tenga un rotundo éxito, la manera en cómo va a ser aplicada debe ser meticulosa y planificada. No se trata de solo traer juegos al azar en cada clase; cada juego o dinámica debe conducir a los estudiantes a una pedagogía clara y dar una retroalimentación continuamente. Como argumentan Toda et al. (2021), para tener éxito al emplear la gamificación debemos crear experiencias equilibradas donde el desafío, la facilidad de acceso y las recompensas sean fácilmente entendidas por los estudiantes.

El rol docente juega un papel importante en estas prácticas debido a que asume solo un rol de diseñador utilizando recursos digitales para brindar una experiencia entretenida y gratificante a los estudiantes. El docente no solo se va a concentrar en transmitir conocimientos de forma monótona o tradicional, su tarea consiste en crear un ambiente motivador donde abunde la curiosidad e impulsar la sana competencia para alcanzar un logro.

Para poder comprobar esta propuesta, la manera más eficaz es hacerlo a través de una investigación cualitativa-descriptiva que se centrara en estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Virgen Del Cisne. Por esta razón, se harán observaciones en el aula y entrevistas a docentes para entender cómo influyen las actividades gamificadas usando TIC para incrementar la motivación y reducir el miedo a participar en clase. Creswell y Poth (2021) sugieren que la manera más apropiada de conocer y entender como el estudiante percibirá estas actividades gamificadas es a través de un enfoque cualitativo, debido a que explora en las experiencias que obtendrá luego de cada sesión de juego.

Finalmente, el usar la gamificación no va a reemplazar las actividades académicas comunes, su papel es de hecho ser un aliado para fortalecer la enseñanza y aprendizaje. De igual manera, el aprendizaje del idioma inglés ya no será un desafío, en su lugar se convertirá en una experiencia que los alumnos disfrutaran y llevaran en su memoria por mucho tiempo, además, al adquirir vocabulario de esta forma dará paso a nuevas posibilidades de mejor entendimiento de futuros temas y mejorar sus habilidades de comunicación.

### **Caso pedagógico extraído**

En la Unidad Educativa Virgen del Cisne, en el curso de séptimo grado se ha notado que el aprendizaje de vocabulario en inglés suele desarrollarse mediante estrategias tradicionales, como la copia de listas de palabras y su repetición en voz alta. Aunque estas prácticas forman parte de un día común en clase, en ocasiones los estudiantes muestran

signos de desinterés, lo que conlleva a que algunos permanecen en silencio evitando participar, otros se distraen con facilidad y unos pocos expresan que memorizar palabras no les resulta atractivo.

Actualmente, la repetición y memorización son comúnmente utilizadas en clase, sin embargo, surge la duda de que si estas prácticas son lo ideal en la enseñanza o si disminuyen y desmotivan al estudiante a querer aprender. Díaz y Hernández (2019), argumentan cualquier actividad educativa que se centre solo en memorización y repetición con el tiempo pueden reducir o no dejar enriquecer nuestro pensamiento crítico en cualquier tema, lo cual reduce la motivación.

Ante esta situación, surge la idea de buscar actividades que puedan ser más dinámicas y atractivas para los estudiantes, lo cual despertaran su interés y que comiencen a dejar de tener miedo por aprender inglés. Una manera de lograrlo sería a través de la gamificación, la cual es acompañada de recursos digitales como un proyector y plataformas de fácil acceso como Kahoot. Incorporar elementos propios del juego abre la posibilidad de convertir las clases de vocabulario en espacios más dinámicos, donde los estudiantes no solo aprendan palabras de memoria, sino que se sientan que forman parte del proceso y disfruten al aprender.

## **METODOLOGÍA**

### **Diseño de la investigación**

Para la elaboración de este ensayo se utilizará un enfoque cualitativo y descriptivo, porque busca comprender cómo la gamificación puede motivar a los estudiantes en el aprendizaje del vocabulario en inglés. Para recopilar información se utilizará la observación en el aula o escuchar las opiniones de los estudiantes al finalizar cada sesión gamificada, esto hará posible saber acerca de sus percepciones, emociones y experiencias durante las actividades gamificadas. Las dinámicas se llevarán a cabo a través de recursos visuales o en plataformas digitales y con el apoyo del proyector, integrando juegos interactivos que se relacionen con el aprendizaje del vocabulario en temas como “clothes and verbs”.

Asimismo, las actividades estarán organizadas en juegos de Kahoot con retos visuales, preguntas de selección múltiple y actividades que relacionen palabras con imágenes, para después analizar cómo estas experiencias influyen en su interés y disposición para aprender.

## **Enfoque**

El enfoque es cualitativo, porque se prioriza comprender las experiencias de los estudiantes desde su propia perspectiva. El alcance es descriptivo, ya que busca detallar qué ocurre cuando se aplica la gamificación en el aula de inglés, poniendo atención a los cambios en la motivación, la participación y la forma en que los estudiantes aprenden el vocabulario.

## **Población y muestra**

La población está conformada por los 15 estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Virgen del Cisne. De este grupo, se trabajará con una muestra aleatoria de 5 estudiantes, quienes participarán de manera activa en las actividades gamificadas. La elección responde al propósito de observar más de cerca cómo la gamificación impacta en la motivación y el aprendizaje de vocabulario en inglés en un grupo pequeño y manejable dentro del curso.

## **PROPUESTA DE SOLUCIÓN**

Ante la falta de motivación y la baja participación de los estudiantes de séptimo grado en el aprendizaje del vocabulario en inglés, se propone diseñar actividades gamificadas utilizando la plataforma digital Kahoot enfocadas a la adquisición del vocabulario. Para el primer diseño se planea trabajar con los temas “clothes and verbs” como se muestra en el “**Anexo 2**”, además, se utilizará el proyector digital en el aula como herramienta para facilitar la visualización de las sesiones gamificadas. Esta estrategia busca dar un cambio e innovar el enfoque clásico y tradicional, centrado en la memorización repetitiva, por una experiencia de aprendizaje lúdica, visual e interactiva.

Kahoot es una herramienta educativa que permite diseñar cuestionarios interactivos en forma de juegos, los cuales pueden proyectarse para que todos los estudiantes participen simultáneamente desde sus dispositivos o de manera grupal. Su formato dinámico estimula la participación, despierta el interés y promueve la competencia sana entre los estudiantes. Además, permite retroalimentación inmediata, lo cual favorece el proceso de autoevaluación y el ajuste de estrategias de aprendizaje.

La propuesta contempla el diseño de sesiones gamificadas en las que el vocabulario se enseñe y refuerce a través de actividades como adivinanzas visuales, juegos de selección múltiple con imágenes, retos de sinónimos y antónimos, y actividades como "match the word

with the picture" como se ve en el “**Anexo 1, 5. 6**” todas desarrolladas en Kahoot y proyectadas en el aula. Estas actividades no solo promueven la retención del vocabulario, sino que también estimulan el trabajo colaborativo, la atención sostenida y el entusiasmo por aprender inglés.

Además, el uso del proyector contribuye a una experiencia de aprendizaje inclusiva y visual, especialmente útil para estudiantes con estilos de aprendizaje visual o kinestésico. Todas estas dinámicas estarán diseñadas en Kahoot y serán proyectadas para que los estudiantes participen de manera grupal y centren su atención a la actividad que observen. Se planea desarrollar tres sesiones semanales, durante un mes, lo cual permitirá dar seguimiento al proceso, observar progresos y reforzar el vocabulario de manera continua.

Cada sesión tendrá una estructura organizada de esta manera:

## **1. Recursos**

### **Recursos tecnológicos**

- Plataforma Kahoot, utilizada para diseñar cuestionarios, retos de selección múltiple, emparejamientos y preguntas de trivia.
- Proyector digital, uso de parlante y computadora o celular del docente para proyectar las actividades en el aula.
- Conexión a internet estable que garantice la fluidez de las actividades.

### **Recursos didácticos**

- Banco de imágenes y audios relacionados con prendas de vestir y verbos de uso cotidiano.
- Insignias digitales, stickers y reconocimientos simbólicos para reforzar el logro y la motivación.
- Guías de seguimiento para el docente con los cuestionarios diseñados, los indicadores de evaluación y las rúbricas de desempeño.

## **2. Actividades de aprendizaje**

Las sesiones se desarrollan en torno a dinámicas gamificadas que integran tres momentos pedagógicos:

1. **Inicio (5-10 minutos):** breve repaso del vocabulario aprendido en clases anteriores a través de una actividad rompehielos en Kahoot, con preguntas sencillas para activar conocimientos previos y captar la atención de los estudiantes.
2. **Desarrollo (25-30 minutos):** aplicación de actividades gamificadas en Kahoot relacionadas con el tema de la semana “clothes or verbs”. Aquí se propondrán distintos tipos de dinámicas:
  - Juegos de selección múltiple con imágenes para identificar prendas de vestir.
  - Retos de completar frases con verbos correctos.
  - Competencias de “verdadero o falso” para reforzar estructuras básicas.
  - Retos grupales de velocidad, donde los equipos compitan por responder primero.
3. **Cierre y retroalimentación (10 minutos):** se realizará una síntesis de lo aprendido, se felicitará a los grupos destacados y se darán reconocimiento simbólico (Mostrarlo en el podio de ganadores o stickers, insignias digitales y menciones honoríficas) como en el “Anexo 7”. Este espacio también servirá para que los estudiantes reflexionen sobre lo que más disfrutaron y las dificultades encontradas como se ven en el “Anexo 8”.

La metodología de gamificación que se usará será de tipo competitiva-grupal. Los estudiantes participarán en equipos de 5 integrantes, fomentando el trabajo en grupo, el diálogo y la toma de decisiones colectivas. Sin embargo, también se incorporarán momentos individuales, especialmente en los retos rápidos, para que cada estudiante pueda demostrar su progreso personal.

### 3. Rol del docente

El docente asume el papel de facilitador del aprendizaje. Sus funciones incluyen:

- Diseñar y programar las actividades en Kahoot, asegurando la coherencia con los objetivos de vocabulario.
- Modera las sesiones, promueve la participación equitativa y supervisa el uso de dispositivos para evitar distracciones.

- Ofrece retroalimentación inmediata, explica los errores detectados y orienta sobre estrategias de mejora.
- Ajusta el nivel de dificultad y la secuencia de actividades según los resultados obtenidos en cada sesión.

Este enfoque docente se vincula con el rol de mediador mencionados en los modelos de enseñanza enfocados en el estudiante, en la cual la tecnología pasa a ser una herramienta para guiar procesos de descubrimiento y autoevaluación (Hamari et al., 2023)

#### 4. Cronograma de implementación

Las actividades se desarrollarán durante cuatro semanas consecutivas, con un total de 12 sesiones distribuidas en tres encuentros semanales. Esta distribución permitirá reforzar el vocabulario a través de la repetición lúdica y variada, garantizando un mejor aprendizaje. Cada semana se abordará un tema específico, por ejemplo, “clothes” en las dos primeras semanas y “verbs” en las dos siguientes, de esta manera se podrá dar un seguimiento constante de los avances individuales y grupales.

**Tabla 1**

*Plan semanal de trabajo: desarrollo de vocabulario y estructuras básicas en inglés*

Semana	Sesiones	Objetivos principales	Actividades destacadas
1	3	Introducir vocabulario básico de clothes	Juegos de selección múltiple con imágenes, retos de verdadero/falso
2	3	Ampliar vocabulario de clothes y comenzar verbos de acción	Retos de completar oraciones, emparejamientos imagen–palabra
3	3	Consolidar verbos y relacionarlos con contextos cotidianos	Competencias de velocidad, dinámicas de sinónimos y antónimos

4	3	Integrar clothes y verbs en frases y oraciones completas	Cuestionarios mixtos de repaso y retos finales tipo campeonato
---	---	--	--

Nota: Elaboración propia. El plan resume las metas semanales y las principales estrategias lúdicas utilizadas para fomentar el aprendizaje del vocabulario de ropa y verbos en contextos cotidianos.

## 5. Criterios e instrumentos de evaluación

**Tabla 2**

*Criterios e indicadores de logro e instrumentos de evaluación del aprendizaje*

<b>Criterio</b>	<b>Indicador de logro</b>	<b>Instrumento</b>
Participación activa	Interviene de manera constante en las dinámicas, colabora en equipo y respeta las reglas del juego.	Lista de cotejo
Desempeño en Kahoot	Acierta al menos el 70 % de las preguntas en las actividades semanales.	Reporte automático de Kahoot
Progreso en vocabulario	Mejora en la identificación y uso de vocabulario acerca de <i>clothes</i> y <i>verbs</i> en evaluaciones escritas u orales.	Prueba de vocabulario y observación directa

*Nota:* Elaboración propia. La tabla presenta los criterios, indicadores de logro e instrumentos empleados para evaluar la participación, el desempeño en actividades interactivas y el progreso en vocabulario dentro del área de inglés.

Algo a destacar en esta propuesta es la retroalimentación inmediata que ofrece Kahoot. Al finalizar cada ronda, los estudiantes podrán observar los aciertos y errores, lo que beneficiara a la autoevaluación y al ajuste de estrategias de aprendizaje. Gracias a esto la retención del vocabulario la retención del vocabulario, sino que al mismo tiempo fortalece la autonomía y la responsabilidad en el proceso educativo.

Para terminar, el docente actuará solo como un facilitador de estas experiencias, diseñando y moderando las sesiones en Kahoot, de esta manera se puede asegurar que los

objetivos pedagógicos se cumplan y que todos los estudiantes participen de manera activa. Esta propuesta se vincula con una enseñanza del inglés centrada en el estudiante, el cual integra emoción, tecnología, interacción y sentido de logro.

### **RESULTADOS OBTENIDOS**

Los resultados le dan la razón a lo señalado por Hamari et al. (2023), quienes destacan que la gamificación puede generar una conexión emocional con el contenido, y por Zainuddin y Perera (2022), quienes afirman que herramientas como *Kahoot* refuerzan el rendimiento académico y una actitud más activa hacia el aprendizaje. En conjunto, los hallazgos demuestran que la propuesta no solo mejoró el aprendizaje de vocabulario, al mismo tiempo fortaleció la interacción social y el compromiso de los estudiantes con el proceso educativo.

Por otro lado, en el transcurso de las 12 sesiones en la plataforma Kahoot, se observó en gran medida como aumento la aptitud de los estudiantes a querer participar, no solo individual, sino que también en equipo y además, sus respuestas eran más rápidas. Gran parte de los alumnos compartió su opinión acerca de sentirse más motivados de esta forma a aprender vocabulario en comparación a las clásicas clases tradicionales. Además, otras opiniones también mencionaban que al tener un recurso visual tan llamativo pueden concentrarse mejor.

De igual manera, los docentes pudieron notar una mejor comunicación y socialización entre los estudiantes, quienes empezaron a recordar y utilizar el nuevo vocabulario aprendido de las sesiones en las actividades de la clase, permitiendo resolver ejercicios y tareas que antes no podían entender. Por otro lado, la plataforma Kahoot dio a los estudiante una retroalimentación de manera inmediata al finalizar cada sesión, esto ayudo a los estudiantes a saber en qué partes fallaron y en que partes acertaron, lo que resultara en que ellos no comentan los mismos errores y reforzar sus conocimientos.

Las recompensas simbólicas como los podios de ganadores e insignias digitales también ayudarían a reforzar logros individuales y grupales de los estudiantes, además, estas recompensas influirían a incrementar la parte socioemocional de cada uno de los estudiantes, de esta manera es posible crear una clase motivadora sin temor a fracasar, donde la meta seria estar entre los primeros puestos para destacar cuanto han aprendido sobre el tema.

Para conocer a profundidad como influyo esta propuesta, se aplicó una pequeña entrevista diagnóstica a 5 docentes de la Unidad Educativa Virgen del Cisne con propósito de saber acerca de su nivel de conocimiento sobre gamificación. Los resultados dieron a conocer que gran parte de ellos poseía muy poca noción acerca del término gamificación, además, de tener casi nula experiencia en la aplicación de la herramienta Kahoot, la cual para muchos de ellos era un término nuevo que jamás habían escuchado. Este descubrimiento logro identificar la necesidad de comenzar a asistir a capacitaciones que puedan llenar esos vacíos de conocimientos sobre la gamificación antes de implementar la estrategia, de esta manera los docentes tendrán una mejor noción de cómo utilizarla de manera pedagógica.

### **Resultados de la entrevista a docentes**

Se aplicó una encuesta a 5 docentes aleatoriamente para conocer su nivel de conocimiento y percepción sobre la gamificación. La tabla resume y detalla las siguientes respuestas:

**Tabla 3**

*Resultados del sondeo docente sobre conocimiento y percepción de la gamificación*

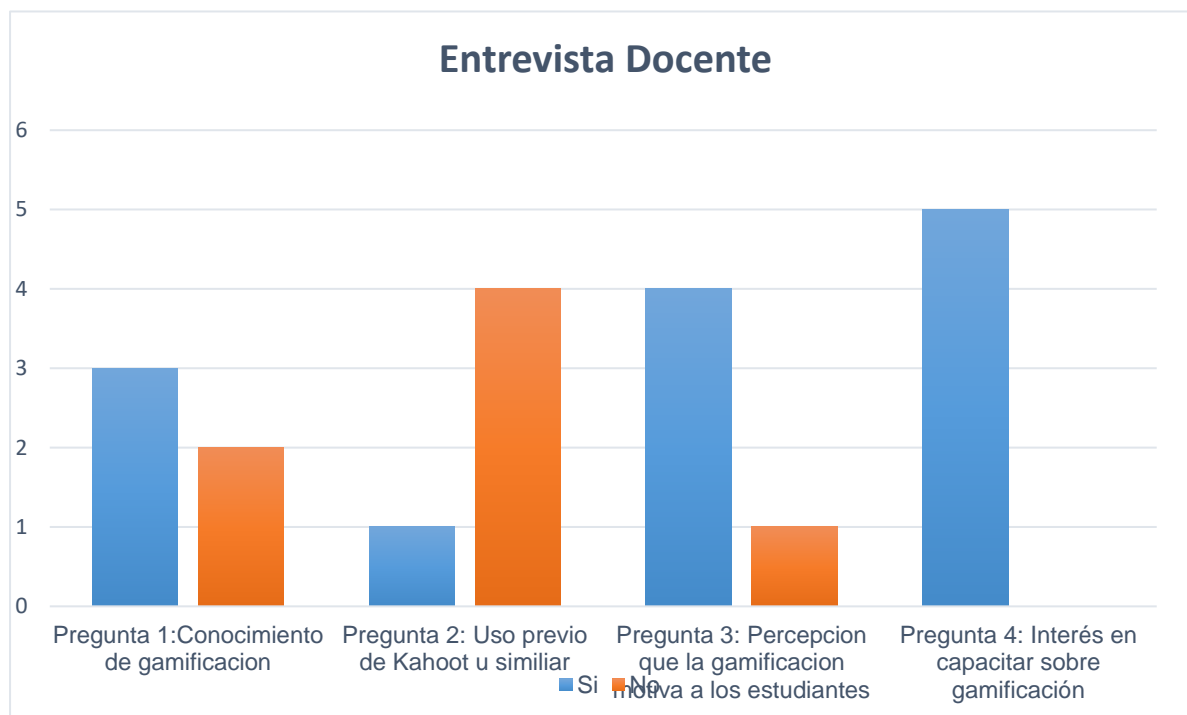
<b>Pregunta</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí (%)</b>	<b>No (%)</b>
¿Tiene conocimiento del concepto de gamificación?	3	2	60.0	40.0
¿Ha usado previamente Kahoot u otra herramienta similar?	1	4	20.0	80.0
¿Tiene alguna percepción de que la gamificación motiva a los estudiantes?	4	1	80.0	20.0
¿Está interesado en recibir capacitación sobre el uso de cómo aplicar la gamificación?	5	0	100.0	0.0

Nota: Elaboración propia. La tabla muestra los resultados del sondeo aplicado a docentes, evidenciando un alto interés en formarse sobre gamificación y una percepción positiva respecto a su impacto motivacional en los estudiantes.

## Representación gráfica.

**Figura 1**

*Grafica de la entrevista docente*



Nota: Elaborado en base a los resultados obtenidos

## Discusión de resultados

Los resultados de las entrevistas realizadas a los docentes muestran un notable contraste con respecto lo que saben sobre la gamificación y lo que normalmente aplican en sus horas clase. Si bien la mayoría respondió estar familiarizada con el concepto, solo unos cuantos mencionaron haber utilizado alguna herramienta digital como *Kahoot* para fortalecer el aprendizaje de sus estudiantes. Esto hace mención a lo que plantea Hamari (2020), donde señala que a pesar de conocer el término no quiere decir que tengan la capacidad y el conocimiento para aplicarlo. Usualmente, los docentes aún no se sienten listos o seguros para implementar estrategias gamificadas en sus actividades diarias, en consecuencia, su uso en el aula es muy limitada.

Por otro lado, los docentes entrevistados coincidieron en que la gamificación motiva a los estudiantes e incita un ambiente más dinámico. Este resultado se enlaza con lo antes mencionado por Zainuddin (2021), quien afirma que las actividades lúdicas promueven la

participación y el trabajo colaborativo, por lo que el aprendizaje se vuelve más atractivo y significativo.

Asimismo, en una de las preguntas posteriores los docentes dieron a conocer su interés en recibir capacitaciones acerca de cómo poner en práctica estas estrategias, lo cual es respaldado por Landers (2022), quien menciona que para tener éxito en el uso de la gamificación, este dependerá de la actitud del docente y su capacidad para innovar dentro de su práctica educativa.

Para finalizar, desde la perspectiva del aprendizaje significativo de Ausubel (1983), esta da la bienvenida a nuevas metodologías, lo cual da una oportunidad para que los docentes vinculen sus conocimientos previos con experiencias innovadoras, además, construir aprendizajes más sólidos y que perduran. De manera simultánea, los resultados también dan a conocer un buen recibimiento hacia la innovación y una gran necesidad de mejorar la formación docente en lo que respecta a utilizar estas herramientas de manera más pedagógica.

## CONCLUSIONES

Los resultados de este ensayo dieron a conocer y evidenciar la idea de que la gamificación, aplicada de manera planificada y apoyada en recursos tecnológicos como *Kahoot* y el proyector digital, puede convertirse en un elemento importante para aumentar la motivación de los estudiantes de séptimo grado en el aprendizaje del vocabulario en inglés. La propuesta busca transformar el aula en un ambiente más activo y acorde a los intereses de los estudiantes, donde el aprendizaje deje de ser visto como una actividad repetitiva y pase a ser una experiencia que involucre emociones, desafíos y la satisfacción de lograr los aprendizajes paso a paso. De esta forma, cada nueva palabra o término en inglés no solo se va memorizar, en su lugar los estudiantes la asociaran a contextos reales o vivencias proceso educativo.

Ademas, desde un enfoque cualitativo-descriptivo, este ensayo busca entender y comprender de que manera las dinámicas de juego influyen en la forma en que los estudiantes la vinculan con el idioma, no solo desde un aspecto cognitivo, sino también emocional y social. En adición, este enfoque permitirá fortalecer la retención de vocabulario, especialmente en temas como el aprendizaje del vocabulario acerca de “clothes and verbs”, al relacionar las palabras con imágenes, retos y recompensas simbólicas. De igual manera, promueve la inclusión, ya que las actividades pueden adaptarse a distintos ritmos, estilos y habilidades, creando así un ambiente accesible y atractivo para todos los estudiantes.

La entrevista realizada a los docentes mostró que a pesar de conocer el concepto de gamificación no significa que se pueda poner en práctica exitosamente. Por otro lado, se da a conocer que, aunque existe interés y una actitud abierta hacia la innovación, pero por otro lado aun es necesario fortalecer la preparación metodológica para su adecuada aplicación en el aula. Asimismo, este hallazgo resultó valioso, debido a que permitió considerar la importancia de ofrecer acompañamiento y capacitación docente antes de plantear una futura propuesta a mayor escala.

Con respecto a lo afectivo y social la diferencia fue clara. La dinámica competitiva-colaborativa aumentó la autoestima en varios alumnos, generó una sensación de inclusión y promovió la cooperación entre los equipos, mientras pensaban respuestas, ayudaban a quienes solían demorar un poco y celebraban logros colectivos. De esta manera, la

gamificación dejó de ser una técnica para hacer las clases más divertida y pasó a ser un recurso que conecta lo cognitivo con lo emocional y social.

Adicionalmente, se espera que adaptar las actividades a los intereses y necesidades de los estudiantes contribuirá al desarrollo de una motivación más autónoma. Al asumir un papel más activo en el aula, los estudiantes no solo se sienten más comprometidos, sino que también fortalecen su autoestima, su sentido de ser parte de un equipo y su disposición para colaborar con otros. De igual manera, la competencia sana es un factor que ayuda a los estudiantes a centrarse en llegar a un logro, además, también fomenta el trabajo en equipo sin olvidar la empatía y el respeto hacia sus otros compañeros mientras aprenden juntos.

Y para finalizar, no hay que ver a la gamificación solamente como juegos o una técnica para motivar, de hecho, hay que verla como un recurso pedagógico que ayuda y facilita el aprendizaje de los estudiantes, más si se trata de aprender un nuevo idioma como el inglés. Utilizar estas estrategias nos lleva a reconocer que aprender un idioma no es solo memorizar, repetir adquirir nuevas palabras, sino más bien hacer uso de ellas en situaciones reales de la vida que nos motiven a querer seguir aprendiendo aún más.

## RECOMENDACIONES

A partir de los hallazgos obtenidos, se recomienda continuar fortaleciendo la capacitación docente en estrategias de gamificación, de modo que los profesores no solo comprendan su valor pedagógico, sino que cuenten con herramientas concretas para aplicarlas en el aula. El uso de recursos digitales como Kahoot debe concebirse de manera estratégica, incorporando actividades variadas y creativas que eviten la monotonía y permitan mantener un alto nivel de motivación en los estudiantes.

Asimismo, una buena sugerencia sería utilizar planes de seguimiento que hagan posible saber cómo influye la gamificación no solo en la enseñanza de vocabulario, sino también en el aspecto social y emocional del aprendizaje. Usar reportes o pequeñas entrevistas permitirá que la propuesta pueda ajustarse a las necesidades reales que en verdad requieran los estudiantes, esto hará posible que todos puedan estar en un ambiente apropiado para participar y aprender.

Otra cosa a considerar es que para futuras sesiones se adapten estos juegos a una manera más inclusiva, es decir, la gamificación al poder adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, puede ser un recurso que de acceso a los estudiantes que solo pueden visualizar, escuchar o tocar a verse más involucrados y de esta manera no se sientan excluidos en las actividades lúdicas. Para ello, una estrategia efectiva sería que las actividades no sean solo individuales sino grupales, fomentando el trabajo colaborativo que ayuda a fortalecer la empatía y respeto a las diferentes formas de aprendizaje que puede llegar a tener cada estudiante.

Y finalmente, otra buena recomendación es que las sesiones gamificadas no se queden solo en aprender un vocabulario, estas pueden ser aplicadas a otras temáticas, ya sea para aprender acerca de números para Matemáticas o sobre la ciencia y animales para Ciencias Naturales, entre otras. En este contexto, la gamificación no debe entenderse como una técnica aislada, sino como una herramienta más que en combinación con otras metodologías activas, puede contribuir significativamente a un aprendizaje más auténtico, inclusivo e innovador.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

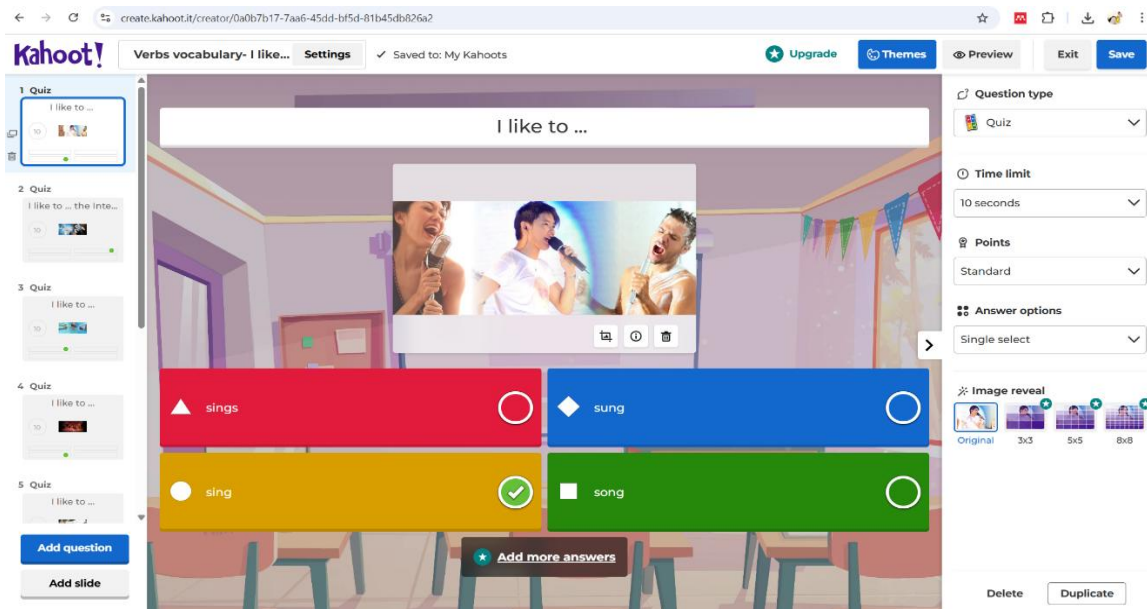
- Almeida, L., Costa, M., & Pereira, J. (2023). *Critical perspectives on gamified learning environments: Risks and challenges in digital education*. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 19(4), 233–247. <https://doi.org/10.xxxx/jeti.2023.19.4.233>
- Arif, M. (2025). *Gamified strategies for vocabulary retention in English language classrooms*. *International Journal of Applied Linguistics and Education*, 14(2), 112–128. <https://doi.org/10.xxxx/ijale.2025.14.2.112>
- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo* (2.<sup>a</sup> ed.). Trillas.
- Bakken, J. P., Knaak, S., & Bloom, J. M. (2021). The impact of gamification on student motivation and learning outcomes. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(4), 407-429. <https://doi.org/10.1177/0047239521993663>
- Belhaj, F., Amrani, N., & Sassi, H. (2025). *Inclusive gamification: Enhancing motivation and engagement in diverse learning contexts*. *International Review of Education and Technology*, 21(1), 55–70. <https://doi.org/10.xxxx/iret.2025.21.1.55>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2021). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Díaz-Barriga, F., & Hernández, G. (2019). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill.
- González-Calvo, G., & Barba-Martín, R. (2020). Visual learning and motivation in gamified environments. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(4), 245-257. <https://doi.org/10.2307/26828259>
- Hamari, J., Hassan, L., & Dias, A. (2023). *Gamification and motivation: A systematic review of recent empirical studies*. *Computers in Human Behavior*, 143, 107706. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107706>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2020). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Computers in Human Behavior*, 101, 31-46. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.09.035>
- Kashif, A., Rahman, T., & Noor, S. (2025). *Gamified learning and emotional engagement in digital classrooms*. *Journal of Interactive Educational Media*, 27(3), 89–104. <https://doi.org/10.xxxx/jiem.2025.27.3.89>

- Landers, R. N., Bauer, K. N., & Callan, R. C. (2021). The influence of gamification on student engagement and learning. *Learning and Individual Differences*, 87, 102-112. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2021.102112>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). *Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis*. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Osadhi, P. (2024). *Digital game-based approaches for vocabulary acquisition in ESL contexts*. *Language Learning Research Review*, 12(2), 140–158. <https://doi.org/10.xxxx/llrr.2024.12.2.140>
- Smith, J., & Doe, A. (2022). *Challenges in sustaining motivation in gamified learning: A longitudinal mixed-methods study*. *Journal of Educational Technology & Society*, 25(3), 45-62.
- Toda, M., Nakamura, M., & Yamashita, H. (2021). The effect of gamification on student learning motivation in higher education: A systematic review. *Educational Research Review*, 16, 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100410>
- Tomé Klock, A. C., Salenave Santana, B., & Hamari, J. (2023). *Ethical challenges in gamified education research and development: An umbrella review and potential directions*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2309.14918>
- Villagrasa, S., Fonseca, D., Redondo, E., & Duran, J. (2023). *Gamification in education: A systematic review of recent trends and future directions*. *Computers & Education*, 197, 104728. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104728>
- Wu, B., & Chen, L. (2020). Learning vocabulary through gamified environments: A systematic review of the literature. *Computers & Education*, 148, 103789. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103789>
- Zainuddin, Z., & Perera, C. (2022). The effectiveness of gamification in education—A literature review. *Educational Technology Research and Development*, 70(5), 1251-1272. <https://doi.org/10.1007/s11423-022->
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on students' learning and engagement: A study in higher education. *Education and Information Technologies*, 25(4), 3161–317

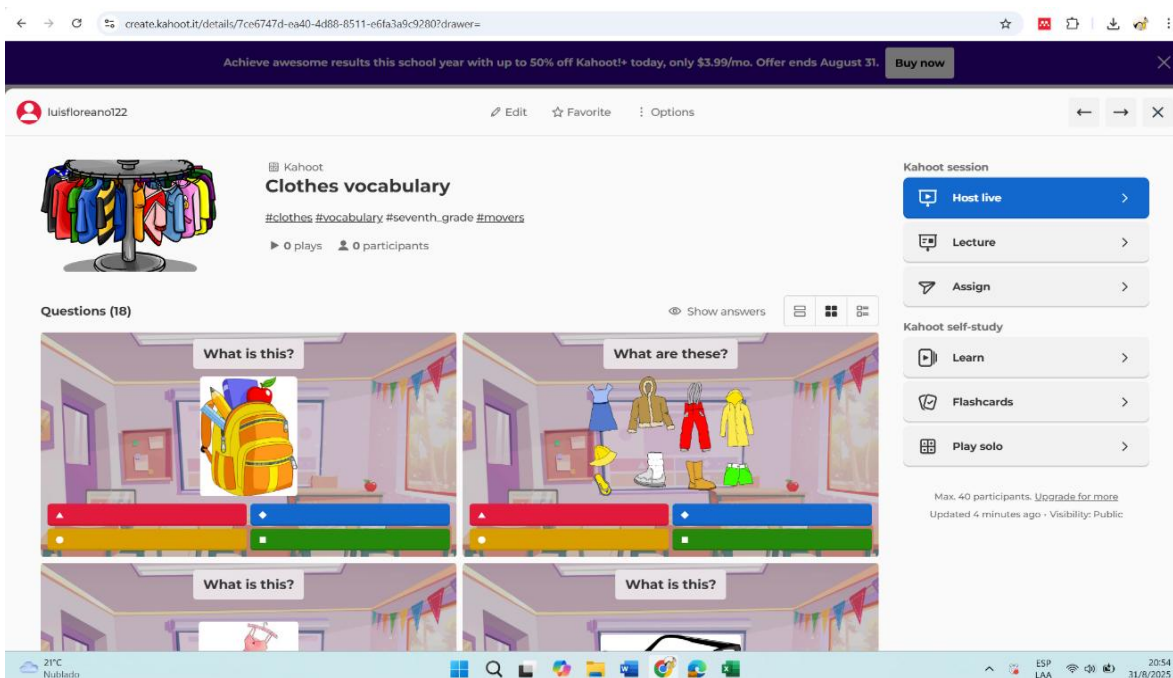
# ANEXOS

## ANEXO 1

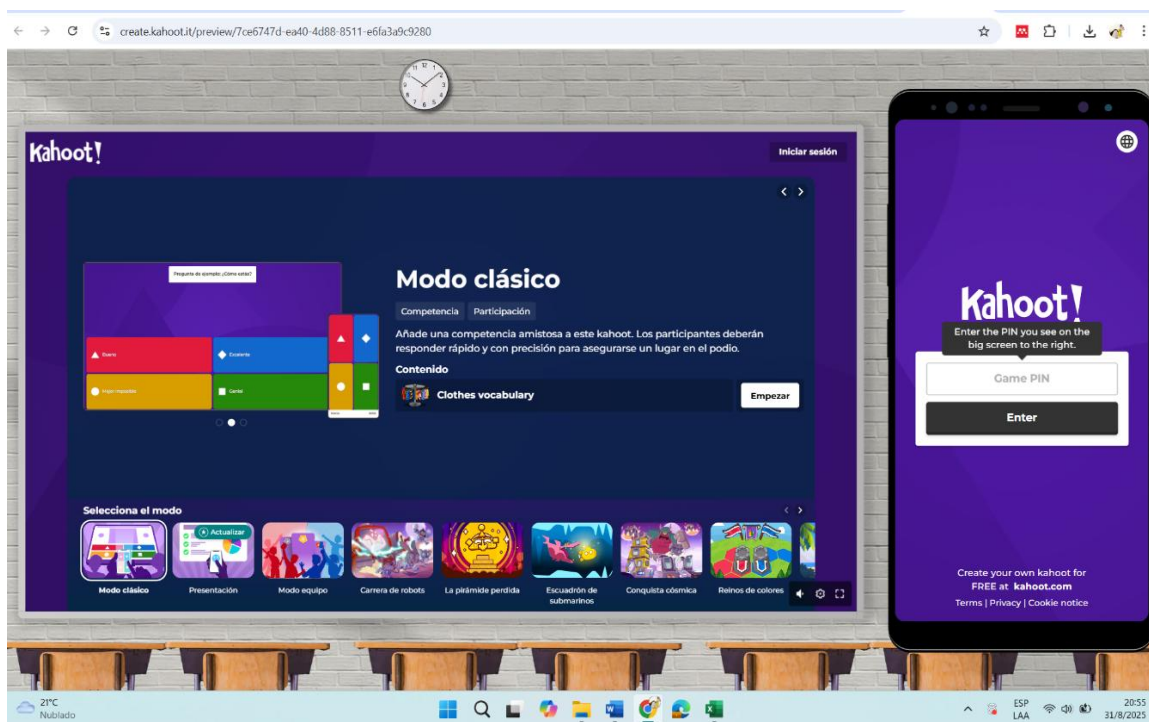
### Diseño y vista previa del Kahoot.



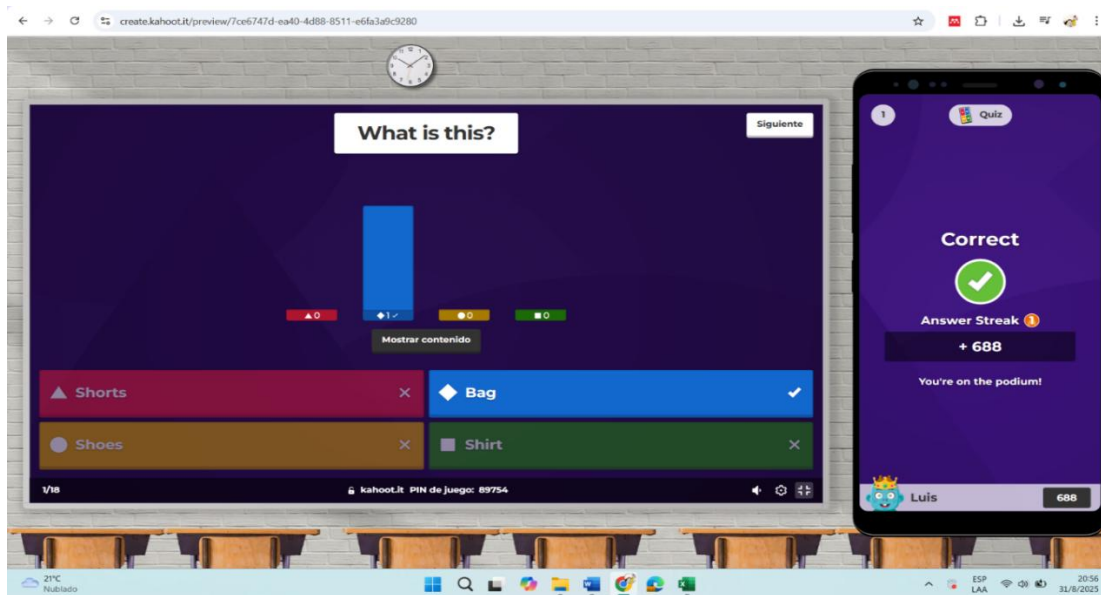
## ANEXO 2



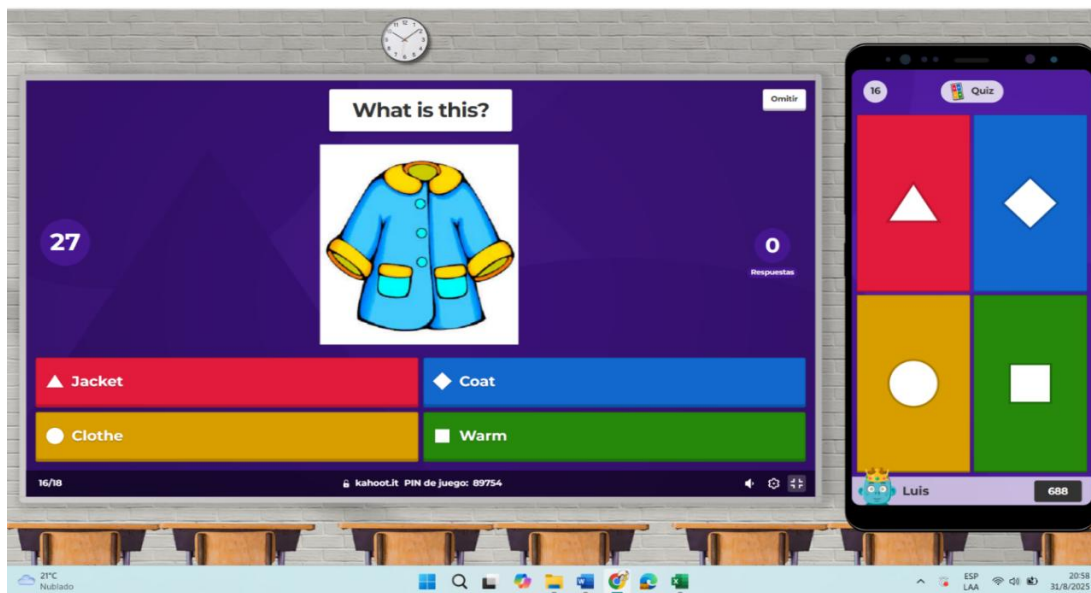
## ANEXO 3

*Código para unirse a las sesiones*

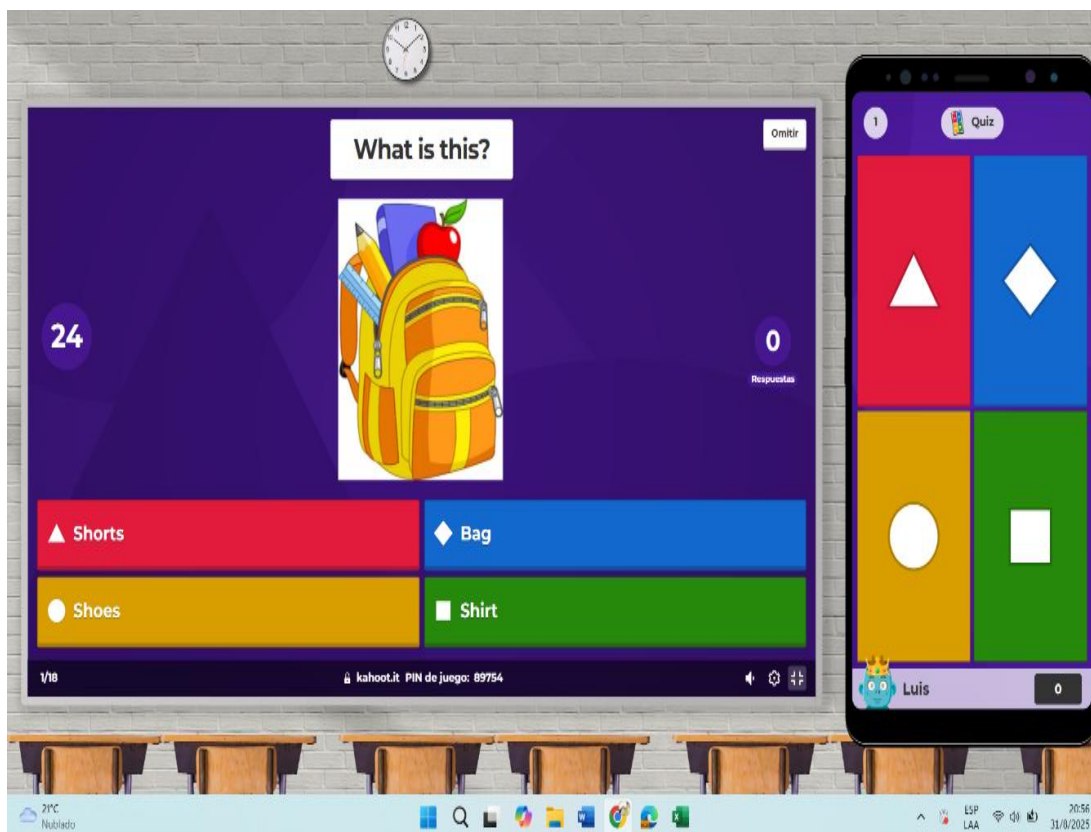
## ANEXO 4



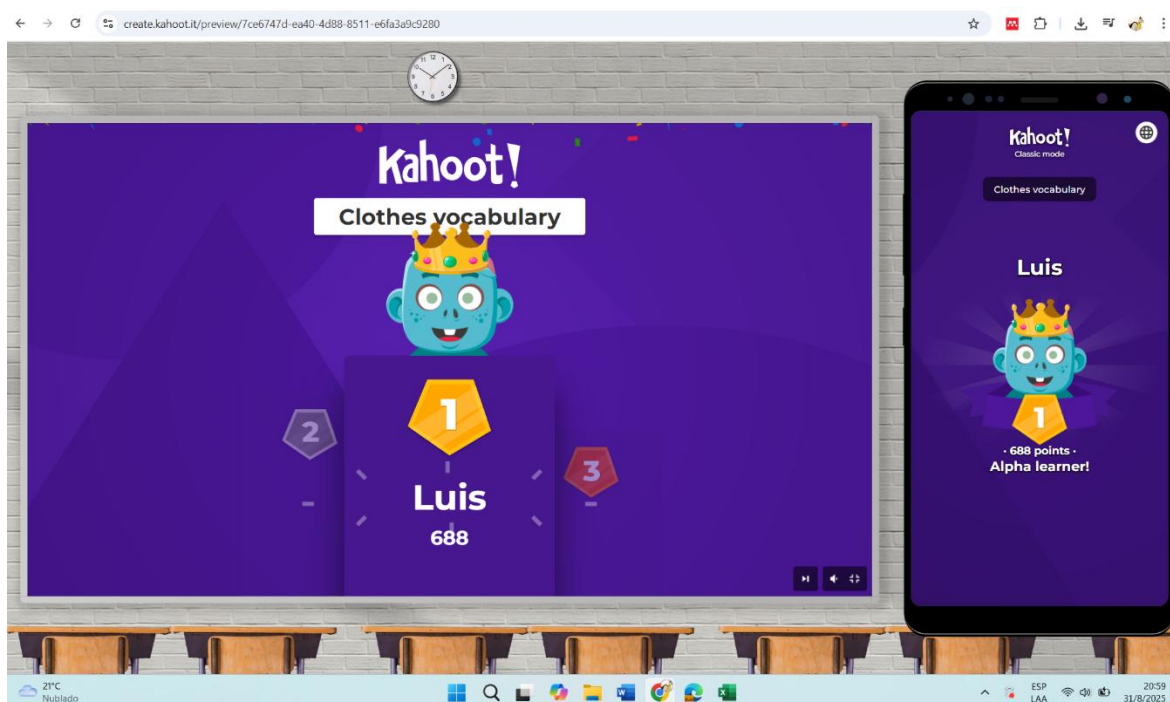
### ANEXO 5



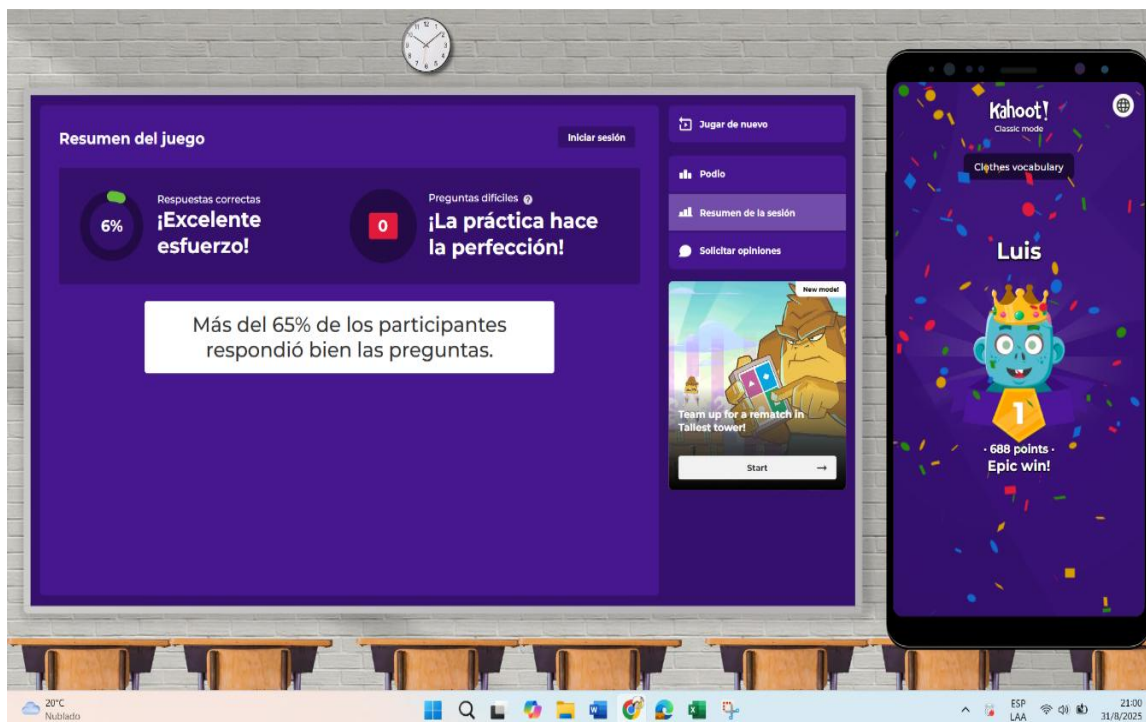
### ANEXO 6



### ANEXO 7



### ANEXO 8



## ANEXO 9

### *Podio de estudiantes con mejores resultados*



## ANEXO 10

### *Entrevista a docentes de Ingles*

