



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

TÍTULO DE ARTÍCULO

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN EL
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

AUTOR (A)

Nieto Nogales, Valeria Elizabeth

TRABAJO DE TITULACIÓN
Previo a la obtención del grado académico en
**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TUTOR

Ph.D. Medina Chicaiza, Ricardo Patricio

Santa Elena, Ecuador

Año 2026



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
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.

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

**Patricio Medina Chicaiza, PhD.
TUTOR**

**Aníbal Javier Puya Lino, PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Maritza Gisella Paula Chica,
PhD.
ESPECIALISTA 2**

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



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
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 Valeria Elizabeth Nieto Nogales, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa.

Atentamente,

PATRICIO MEDINA CHICAIZA PhD.
C.I. 1802333276
TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Valeria Elizabeth Nieto Nogales

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Gamificación como estrategia de motivación en el aprendizaje del idioma inglés**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa, 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 08 días del mes de enero de año 2026

VALERIA ELIZABETH NIETO NOGALES
C.I. 1716591191
AUTORA



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

AUTORIZACIÓN

Yo, Valeria Elizabeth Nieto Nogales

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 **Gamificación como estrategia de motivación en el aprendizaje del idioma inglés** con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este artículo académico 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 08 días del mes de enero de año 2026

NIETO NOGALES VALERIA ELIZABETH
C.I.1716591191
AUTOR



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

TEMA

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS**

Autor: Valeria Elizabeth Nieto Nogales

Tutor: Patricio Medina Chicaiza, PhD.

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 y entrevistas, 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 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.



UPSE

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

TEMA

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS**

Autor: Valeria Elizabeth Nieto Nogales

Tutor: Patricio Medina Chicaiza, PhD.

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 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.



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

TEMA

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS**

CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN PARA PUBLICACIÓN



CONSTANCIA DE APROBACIÓN

Por la presente, se hace constar que el artículo:

Gamificación como estrategia de motivación en el aprendizaje del idioma inglés

De la autoría de:

- Valeria Elizabeth Nieto Nogales
- Patricio Medina Chicaiza

Ha sido arbitrado por pares Académicos mediante el sistema doble ciego y **Aprobado para su publicación.**

El artículo será difundido en la edición **Octubre-Diciembre, Volumen 12, N° 4**, y una vez publicado, será verificable en nuestra plataforma: www.uticvirtual.edu.py/revista.ojs/index.php/revistas


Dr. Anlon Baron
Editor



ARANDU UTIC

UTIC: www.uticvirtual.edu.py/revista.ojs/index.php/revistas