



Fecha de presentación: diciembre, 2021 Fecha de aceptación: febrero, 2021 Fecha de publicación: abril, 2022

1

## Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Educación Superior. Caso de estudio: Universidad de Guayaquil

Gamification as a virtual learning technique in Higher Education. Case study:  
University of Guayaquil

Mag. Eleanor Varela Tapia<sup>1</sup>

[eleanor.varelat@ug.edu.ec](mailto:eleanor.varelat@ug.edu.ec)

**ORCID:** <http://orcid.org/0000-0002-5357-4046>

Mag. Ana Cruz Quijije<sup>2</sup>

[ana.cruzq@ug.edu.ec](mailto:ana.cruzq@ug.edu.ec)

**ORCID:** <http://orcid.org/0000-0002-2924-6907>

Mag. Johanna Zumba Gamboa<sup>3</sup>

[johanna.zumbag@ug.edu.ec](mailto:johanna.zumbag@ug.edu.ec)

**ORCID:** <http://orcid.org/0000-0001-5733-5678>

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Varela Tapia, E., Cruz Quijije, A. y Zumba Gamboa, J. (2022). Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Educación Superior. Caso de estudio: Universidad de Guayaquil. *Revista Mapa*, 1(27), 1 – 20.

<http://revistamapa.org/index.php/es>

<sup>1</sup>Ingeniera en Computación, Magister en Sistemas de Información Gerencial, docente titular, Facultad de Ciencias Matemáticas y Físicas - Universidad de Guayaquil, Ecuador.

<sup>2</sup>Licenciada en Ciencias de la Educación mención Lengua Inglesa y Lingüística, Magister en enseñanza de inglés como lengua extranjera, docente titular, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación - Universidad de Guayaquil, Ecuador.

<sup>3</sup>Ingeniera en Sistemas Computacionales, Magister en Administración de Empresas con mención en Sistemas de Información Empresarial, docente titular, Facultad de Ciencias Matemáticas y Físicas - Universidad de Guayaquil, Ecuador.



## RESUMEN

La inclusión de elementos con juegos en contextos educativos de la Educación Superior conocido como Gamificación dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje es un área prometedora en el siglo XXI dentro del ámbito de la educación. El objetivo es analizar en la Escuela de Lenguas y Lingüística de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación - Universidad de Guayaquil, un modelo educacional del aprendizaje de las competencias lingüísticas mediante la Gamificación para el dominio del idioma inglés. Se emplean como materiales y métodos la investigación literaria y exploratoria en artículos académicos, tesis universitarias y páginas web académicas y una encuesta a los docentes y estudiantes. De los resultados se deduce que el 75% de los docentes ya utilizan herramientas tecnológicas en el dictado de sus clases como canales de Youtube, aplicaciones móviles y páginas web; y el 75% estarían de acuerdo en utilizar las TIC para incluir la Gamificación en la enseñanza del inglés, se concluye con el diseño del modelo educacional a futuro para que este pueda ser implementado en el área de inglés.

**Palabras claves:** aprendizaje de inglés, educación superior, gamificación

## ABSTRACT

**Introduction.** The inclusion of gaming elements in educational contexts in Higher Education known as Gamification within the teaching-learning process is a promising area in the 21st century within the field of education, objective To analyze in the School of Languages and Linguistics of the Faculty of Philosophy, Letters and Educational Sciences - University of Guayaquil, an educational model of learning language skills through Gamification for the mastery of the English language. materials and methods a literary and exploratory research was conducted on academic articles, university theses and academic websites and a survey of teachers and students, results, it is deduced that 75% of teachers already use technological tools in the teaching of their classes such as YouTube channels, mobile applications and websites; and 75% would agree to use ICT to include Gamification in the teaching of English, conclusion, the design of the future educational model can be carried out so that it can be implemented in the area of English.

**Keywords:** english learning, higher education, gamification



## INTRODUCCIÓN

El uso de juegos digitales o videojuegos desde su masiva generalización por los años 90 provocaron una oleada de investigaciones en la medicina, la psicología, la sociología y la educación. (Avello, 2016, p. 8). Actualmente, las más prestigiosas universidades e instituciones educativas se han dado a la tarea de valorar el uso y estudio de estos como herramienta de innovación pedagógica. En numerosas revistas científicas se ofrecen artículos que vinculan el uso de videojuegos con la mejora de diversos aspectos educativos como la atención al contenido, la motivación, la mejora en la eficiencia del aprendizaje, entre otros. (Ariffin & Oxley & Sulaiman, 2014, p. 23) (Quesada & Tejedor, 2016).

El concepto de aprendizaje basado en juegos digitales (DGBL) de sus siglas en inglés Digital Game Based Learning publicado en la obra del igual nombre de Prensky, (Prensky, 2001, p. 31) hace centrar la mirada sobre este paradigma de autores como es el caso de Balaguer (Balaguer, 2002, p. 5). y Pérez; (Pérez, 2014, p. 211) este último señala que los videojuegos han dejado de ser una mera forma de entretenimiento para pasar a una forma de expresión cultural. Sin embargo, hasta ahora eran interpretados y vistos como algo negativo y perjudicial por parte de padres, educadores y, principalmente, los medios de comunicación.

Son numerosas las investigaciones y los autores que han abordado el uso de los videojuegos en distintos niveles educativos y con diferentes grupos de edad, aunque aún son muy escasas las experiencias planteadas en el

contexto universitario. En tal sentido muchos afirman que el uso de los



videojuegos y juegos digitales como un recurso más en el desarrollo del currículo universitario aporta una serie de beneficios educativos. (Del Moral & Fernández, 2015, p. 87). (Ellahi & Zaka & Sultán, 2017, p. 21).

La ludificación educativa o la utilización de juegos en la educación, implica una metodología que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje basándose en el empleo de juegos digitales aun frente a la visión negativa de dichos medios digitales, en busca de nuevas prácticas educativas para responder a las exigencias de la sociedad de hoy y lograr nuevos diseños en los programas de formación en la educación superior que promuevan aprendizajes significativos y constituyan herramientas potenciadoras del cambio social.

Antecedentes.- La educación tradicional afronta varios problemas y uno de ellos es que la mayoría de los estudiantes perciben este proceso como una enseñanza aburrida, aunque los docentes busquen nuevos métodos de enseñanza, tratar de motivar a los estudiantes y que estos adquieran un compromiso real con las asignaturas de sus carreras son parte de los retos que las universidades enfrentan en la actualidad (Contreras & Eguia, 2016, p. 65).

Según (Contreras y Eguia, 2016, p. 8), el aplicar los juegos como una herramienta de aprendizaje es algo muy prometedor ya que no solo ayuda a enseñar y reforzar conocimientos, sino que también aporta en la habilidad para la resolución de problemas.

Podemos indicar que la Gamificación es diseñar e incluir elementos de juego como recursos dentro del aula para reforzar las actividades de



enseñanza, los juegos tienen la característica de cautivar o motivar a los estudiantes para que realicen las actividades propuestas, el aporte de recompensas también aumenta la participación de los estudiantes en el aula.

Establecer las herramientas adecuadas que se deben utilizar para el desarrollo de los elementos del juego es muy importante y estas deben permitir que se cumplan con los objetivos de cada asignatura. El desarrollo de las habilidades de aprendizaje del idioma inglés, tales como la lectura, comprensión auditiva, expresión oral y escritura son muy importantes como en cualquier idioma para poder comunicarse o interactuar, el poder incluir la Gamificación dentro de las actividades de aprendizaje del idioma inglés motivara la participación de los estudiantes y reforzara su aprendizaje.

Fortalecimiento de las competencias comunicativas del idioma inglés. El idioma inglés es reconocido como un idioma universal por considerarse de mayor uso en el mundo. Quienes los dominan pueden obtener mejores oportunidades laborales, de negocios o viajar a cualquier país seguro de que pueden comunicarse en esa lengua. Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española define al idioma inglés como Lengua germánica occidental que se habla como lengua materna en el Reino Unido, Irlanda, América del Norte y también en muchas partes de Oceanía, África y Asia, y que se emplea como lengua de comunicación en todo el mundo. Para adquirir este idioma se hace referencia al desarrollo de habilidades como la lectura (Reading), escuchar (Listening), escribir (Writing) y hablar (Speaking).

Cada vez existen mayores oportunidades de fortalecer las competencias



comunicativas del idioma inglés logrando así un alto grado de conocimiento y dominio del idioma. La aplicación constante de estrategias de enseñanza como la Gamificación promueve su uso práctico y efectivo. Para (Calderón, 2018) “Es importante utilizar diferentes recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje y sobre todo los actuales como las derivadas del uso de las tecnologías de la información”. Por tanto, es menester estar al día con las herramientas tecnológicas de vanguardia a fin de fortalecer en los estudiantes las diferentes competencias de este idioma y dar oportunidad que los estudiantes participen en entornos educativos más didácticos y dinámicos que les permita asimilar, reforzar y afianzar este idioma con mayor facilidad.

Problemas en el desarrollo de habilidades de aprendizaje del idioma inglés. El aprendizaje del inglés como idioma extranjero presenta dificultades ya que no siempre se está expuesto al idioma. Según (Beltrán, 2017, p. 15) “El estudiante tiene la oportunidad de desarrollar el aprendizaje del idioma inglés únicamente durante su formación, cuando se encuentran en las instituciones educativas, y escasamente en otro tipo de actividades, limitando en ciertas ocasiones que el estudiante pueda finalmente ser capaz de comunicarse en este idioma, dado que se reducen el número de veces de la práctica del idioma fuera del aula de clase”. Para algunos estudiantes de este idioma las habilidades productivas son las de mayores desafíos ya que en la expresión oral y escrita se debe lograr comunicarse en forma natural lo que conlleva a estructurar ideas de forma clara y coherente.

Por otra parte, las habilidades receptivas no siempre son sencillas de



adquirir ya que se necesita obtener un amplio conocimiento de vocabulario y estructuras gramaticales, así como expresiones idiomáticas para poder lograr una comprensión lectora y ser capaces de adecuarse a diferentes escenarios o situaciones en los que desarrolla la información. La dificultad también se presenta en los docentes quienes tienen que adaptarse a los recursos y metodologías que la tecnología ofrece a fin de crear ambientes de aprendizajes que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje mejorando así la calidad en la educación.

El aprendizaje divertido. En la línea histórico pedagógicas de lo que se ha venido a llamar el “instruir deleitando”, se han aplicado tradicionalmente los métodos lúdicos a las didácticas específicas o contenidos escolares tradicionales como una manera de hacer más fácil y llevadero el aprendizaje de materias como las matemáticas, historia, geografía, cálculo, lectura, etc. Dedicamos el presente capítulo a realizar un repaso por algunos de estos usos didácticos, ofreciendo una serie de ejemplos teóricos y prácticos sobre el particular, sin afán de exhaustividad, aunque sí de representatividad de las muestras escogidas. Si bien hemos de ser conscientes que con anterioridad ya existían algunas iniciativas pedagógicas al respecto, pues como indica Vial, “en la Antigüedad se utilizaban, para enseñar a leer, varios dados cuyas caras representaban una vocal o una consonante, lo cual permitía realizar combinaciones silábicas. Aconsejaba San Jerónimo a una madre que “mandara hacer unos caracteres de madera o marfil, marcados con una letra del alfabeto”, siendo con posterioridad “los Jesuitas los que cultivaron la profunda



tendencia del niño al juego. Los juegos de cartas se refieren a todas las materias: geografía, historia antigua y moderna, mitología, ciencias naturales. Proliferan los juegos de la oca o de la lotería históricos o geográficos, así como como los rompecabezas”. (Macías, 2017, p. 5).

Gamificación en el Aula Universitaria. En general, se define como el uso de elementos de juegos en contextos no lúdicos, con la finalidad de comprometer y aumentar la participación de los estudiantes, y que todo eso se traduzca en una enseñanza de calidad.

En los programas de formación superior, se refiere a la aplicación exitosa de la estructura gamificadora en el currículo para incrementar las competencias de los estudiantes hacia las actividades propuestas, la motivación y su rendimiento académico (Cordero, 2018, p. 21).

Beneficios de la Gamificación en la educación. Puesto que, la falta de participación y el bajo sentido de pertenencia de los estudiantes, es un problema que se ha propagado por todas las universidades, tanto nacional como internacionalmente, con una tasa de desvinculación que ronda el 25%; dicha encuesta fue realizada con estudiantes de 28 países de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (Hamari et al., 2016, p. 3).

La Gamificación trae beneficios como un mayor control a las acciones que adelantan los estudiantes; las actividades evaluativas pierden su carácter punitivo; la relación enseñanza-aprendizaje se caracteriza por la competitividad y la cooperación, promoviendo el aprendizaje basado en juegos y en problemas, como también aprendizaje basado por descubrimiento. (Ardila-Muñoz, 2019, p.

13)

La Gamificación como una estrategia en el área de la educación. Con respecto a los efectos de la Gamificación en el proceso didáctico, a través de diversos estudios se ha demostrado que esta estrategia permite incrementar las notas de los estudiantes y disminuir la suspensión de asignaturas, motivar, captar la atención de los estudiantes, construir y reafirmar el conocimiento, fortalecer actitudes y valores positivos para la materia, así como favorecer la construcción del aprendizaje activo, autorregulación y Meta-cognición. (Payá, 2006, p. 11).

Herramientas para implementar Gamificación en un aula virtual. En la actualidad existen una gran variedad de juegos y aplicaciones que pueden aplicarse en el proceso de enseñanza con el propósito de motivar al alumnado en su propio aprendizaje, como Kahoot, Socrative y Quizziz. También es importante motivar a los docentes en el proceso del desarrollo de actividades de Gamificación que puedan contribuir a mejorar el rendimiento académico (Heredia Sánchez et al., 2020, p. 6).

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

El tipo de investigación es bibliográfica, exploratoria y básica. Se analizaron documentos como artículos académicos en bases de datos indexadas regionalmente, tesis universitarias y páginas académicas.

En la Tabla 1 se encuentra la revisión y comparación entre las herramientas Kahoot, Socrative y Quizziz.

Tabla 1

*Comparación de atributos entre las herramientas seleccionadas*

<b>Atributo</b>	<b>Kahoot</b>	<b>Socrative</b>	<b>Quizziz</b>
Acceso gratuito	✓	✓	✓
Restricciones en formato free	✓	✓	✗
Acceso a través de cuenta de Google	✓ cualquier cuenta de correo electrónico	✓ cualquier cuenta de correo electrónico	✓
Acceso en el tiempo	Asincrónico	Síncrono y Asincrónico	Síncrono y Asincrónico
Cuenta como alumno	✗ acceso con pin	✓	✗ con pin de acceso
Misma clave o pin de acceso	✗ nuevo para cada cuestionario	✓ mismo para la clase	✓ mismo para la clase
Opciones de estilos de preguntas	✓	✓	✓
Respuestas múltiples	✗	✓	✗
Control de tiempo en las preguntas	✓ limitado	✓ configurable	✓ limitado
Respuesta	Inmediato	Integra comentarios en respuesta	Activas o desactivar la respuesta animada
Catálogo de preguntas	✓	✓	✓
Ritmo	✓ alumno y profesor	✓ profesor	✓ alumno
Integración de elementos multimedia	✓ imagen y video	✓ imagen	✓ imagen
Acceder computadora o dispositivo móvil	✓	✓	✓
Dominio de preguntas	✓ básicas y de memoria	✓ memoria y pensamiento avanzado	✓ memoria y pensamiento avanzado
Reporte	✓ por descarga	✓ descarga y vista en línea	✓ descarga y vista en línea

*Nota.* La tabla muestra la revisión y comparación entre las herramientas Kahoot, Socrative y Quizziz, extraído (Heredia Sánchez et al., 2020)

Las técnicas de recolección de datos son la encuesta. Y los instrumentos de recolección de datos son los cuestionarios con preguntas de selección para las encuestas.

La población considerada son los docentes, y estudiantes de la Escuela de Lenguas y Lingüística de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la



Educación de la Universidad de Guayaquil.

Entre las variables de la investigación:

- 1) Variable independiente (problema): Aprendizaje tradicional del idioma inglés.
- 2) Variable dependiente (solución del problema): Gamificación mediante técnicas de aprendizaje con juegos y herramientas informáticas

Se utiliza la Estadística Descriptiva para el análisis de los datos de las encuestas de los docentes y de los estudiantes.

Las preguntas científicas a plantearse son:

Pregunta 1. ¿En qué estado se encuentra actualmente el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de la Escuela de Lenguas y Lingüística de la Universidad de Guayaquil mediante la metodología tradicional?

Pregunta 2. ¿Qué aspectos se debe tener en cuenta para el diseño de un modelo educacional con Gamificación para el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de la Escuela de Lenguas y Lingüística de la Universidad de Guayaquil de la Universidad de Guayaquil?

## **RESULTADOS**

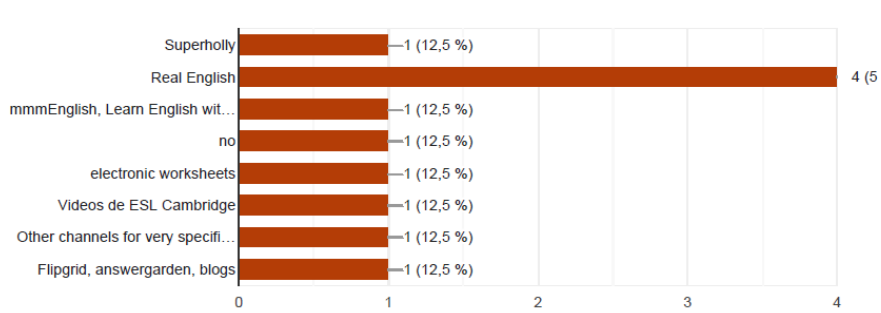
Evaluando los resultados de la encuesta a los docentes se observa que el 87,5% realiza capacitaciones en el uso de las TICs, el 75% utiliza metodologías innovadoras que incluyen la TIC para la enseñanza del inglés, el 75% expresa que cuando hacen uso de las TICs en sus clases observan mayor interés de sus estudiantes y que el 62,5% indica que las TICs influye positivamente a los estudiantes.

También se observa que el 87.5% está de acuerdo que los estudiantes mejorarían su rendimiento académico al usar las TICs y con respecto a la Gamificación el 75% está de acuerdo en hacer uso de los juegos para que los estudiantes aprendan el idioma inglés jugando y de manera interactiva.

Algunas de las herramientas que utilizan los docentes, como se observa en la Figura 1, Figura 2 y Figura 3:

### Figura 1

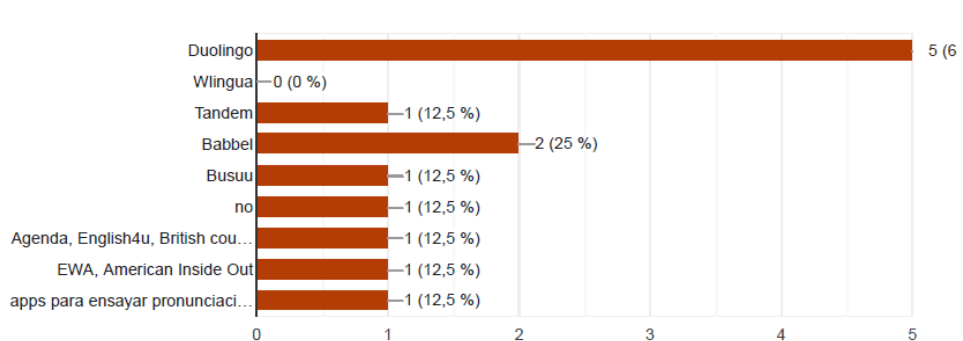
*Canales de Youtube usadas por los docentes en la enseñanza del inglés*



*Nota.* El gráfico muestra el porcentaje de los canales Youtube más empleados, Tomado de los datos de la investigación por los autores 2022.

### Figura 2

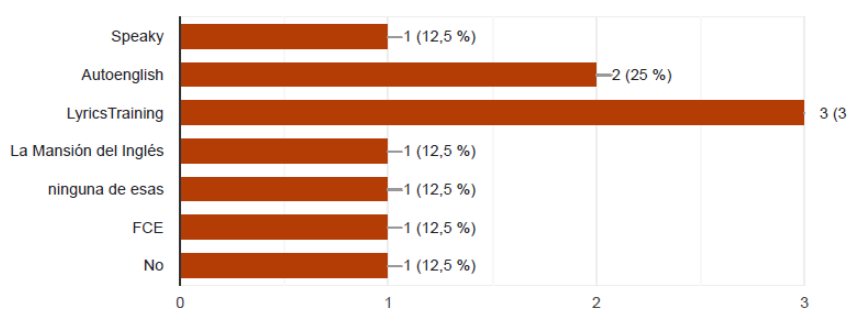
*Aplicaciones móviles usadas por los docentes en la enseñanza del inglés*



*Nota.* El gráfico muestra el porcentaje de las aplicaciones móviles más empleadas, Tomado de los datos de la investigación por los autores 2022.

**Figura 3**

*Páginas web usadas por los docentes en la enseñanza del inglés*



*Nota.* El gráfico muestra el porcentaje de las *Páginas web más empleadas*, Tomado de los datos de la investigación por los autores 2022.

De la encuesta a los estudiantes, se expone que el 92.7% tienen entre 18 y 30 años y un 7.2% tiene más de 31 años. Ellos se encuentran cursando el 6to semestre el 98.8% de los estudiantes seleccionados y que se tuvo acceso por parte del Director de la Escuela de Lenguas y Lingüística de la Universidad de Guayaquil.

Actualmente, el 68.7% los estudiantes expresaron estar de acuerdo de acuerdo que las clases que reciben de inglés son interesante y divertidas, el 85.5% coinciden que hacen uso de las TICs para el aprendizaje del inglés, el 87.9% están de acuerdo que sus docentes si utilizan herramientas digitales para un aprendizaje más interactivo, por lo que el 75.9% puede comprender el idioma inglés; a pesar de ello el 81.9% de los estudiantes indican que el docente pudiera hacer la clase más dinámica y participativa, lo que corrobora que el 96.4% les gustaría usar las TICs para aprender jugando y dominar el



idioma inglés y la aceptación de la Gamificación por parte de los estudiantes se confirma que están de acuerdo el 91.6%

Consideraciones para el diseño del modelo educacional del aprendizaje con Gamificación.

De la revisión literaria (Educación 3.0, 2020), se propone entonces, para la Universidad de Guayaquil que desde el ciclo I 2020 donde las clases se volvieron virtuales por efecto de la pandemia, se debe considerar el uso de las herramientas como Kahoot y Quizziz, debido a que se pueden integrar sus actividades dentro de la plataforma del aula virtual actual Moodle como actividades complementarias o de rebote.

Otra herramienta que también se puede considerar es Quizlet, que hace uso de Flashcard o tarjetas digitales utilizadas para aprender nuevos conceptos o vocabulario, actividades que también se pueden integrar a la plataforma del aula virtual.

En la plataforma Moodle también se puede gestionar la Gamificación a través de la entrega de insignias a los estudiantes que han cumplido los retos asignados por el docente, aunque estos retos se pueden asociar a la entrega de tareas, la mayoría de los estudiantes no lo encuentran atractivo, pero se puede mejorar esta situación desarrollando actividades H5P para los estudiantes, “H5P permite a los educadores crear contenido, como por ejemplo presentaciones, exámenes y videos interactivos”(Moodle, 2021, p. 7).

Otras herramientas para la Gamificación y aprender jugando inglés para reforzar las destrezas de reading, listening, writing y speaking se tienen las siguientes (Molina García, P., Molina García, A., Gentry Jones, J. 2021, p. 96):

- Aplicaciones móviles como Duolingo, Tandem, Wlingua, Babbel.
- Canales de Youtube como Superholly, Real English.
- Páginas web como: Speaky, LyricsTraining, Autoenglish, La Mansión del Inglés.

Respondiendo las preguntas científicas.

Pregunta 1. ¿En qué estado se encuentra actualmente el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de la Escuela de Lenguas y Lingüística de la Universidad de Guayaquil mediante la metodología tradicional?

De los datos obtenidos de la encuesta realizada a los docentes se puede exponer que actualmente por lo menos el 75% de los docentes hacen uso de las TICs en sus clases y que el 62,5% de ellos indicaron que las TICs influyen positivamente a los estudiantes.

De los docentes un 87.5% expusieron estar de acuerdo que los estudiantes mejorarían su rendimiento académico al usar las TICs y con respecto a la Gamificación el 75% si usarían técnicas de los juegos para que los estudiantes aprendan el idioma inglés jugando de manera interactiva.

Los estudiantes por su parte, expusieron que sus clases actualmente los docentes si hacen uso de las TICs pero si les gustaría a un 91.6% de ellos que

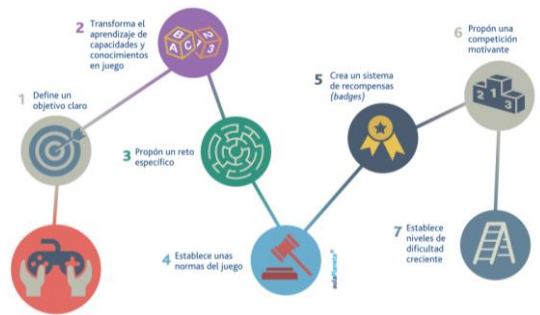
se apliquen técnicas de Gamificación para aprender el idioma inglés de una forma más divertida.

Pregunta 2. ¿Qué aspectos se debe tener en cuenta para el diseño de un modelo educacional con Gamificación para el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de la Escuela de Lenguas y Lingüística de la Universidad de Guayaquil de la Universidad de Guayaquil?

Para llevar a cabo la estrategia del modelo educacional con la Gamificación en el aula, se deben establecer 7 pasos necesarios como se describe en la Figura 4.

#### Figura 4

*Consideraciones para el modelo educacional del aprendizaje basado en juegos*



*Nota.* El gráfico muestra siete consideraciones a tener en cuenta en la estrategia para el modelo educacional del aprendizaje mediante juegos, Tomado de (AulaPlaneta,s.f.)



## CONCLUSIONES

Se logró identificar las características de la técnica de la Gamificación que se debe utilizar para el aprendizaje de los estudiantes universitarios, donde se debe incluir objetivos y las reglas del juego, crear un sistema de recompensas e identificar los roles de los jugadores con niveles de dificultad.

Se analizó las herramientas informáticas que incluyan Gamificación para el aprendizaje del idioma inglés en la Educación Superior, como aplicaciones móviles, canales de Youtube y páginas web.

Se realizó el levantamiento de datos con encuesta a docentes como a estudiantes para la identificación de la situación actual del idioma inglés en la Escuela de Lenguas y Lingüística de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad de Guayaquil; donde además hubo una alta aceptación de ellos sobre el uso de herramientas digitales para el aprendizaje con Gamificación.

Se propone las consideraciones que se deben incluir en el modelo educacional con Gamificación para el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de la Escuela de Lenguas y Lingüística de la Universidad de Guayaquil, que permita transformar el aprendizaje de las capacidades del reading, listening, writing y speaking y los conocimientos adquiridos a través del juego.

Por tal razón, la propuesta, pretende hacer una contribución mediante el diseño y, su posterior, aplicación en un programa de formación profesional, Gamificado, en la Universidad de Guayaquil, como una herramienta para



mejorar la motivación e inmersión de los participantes (docentes y estudiantes) y, a su vez, la percepción de la enseñanza.

Como trabajo futuro de la investigación se prevé realizar el diseño del modelo educacional para el aprendizaje del idioma inglés mediante la Gamificación dirigido a los estudiantes de la Escuela de Lenguas y Lingüística de la Universidad de Guayaquil, el cual deberá ser validado con especialistas en el área de pedagogía, licenciados en educación y licenciados en inglés para la determinación de la eficiencia del modelo propuesto.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ariffin M, Oxley A, Sulaiman S. (2014). Evaluating game-based learning effectiveness in higher education. *Revista Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 123: 20-7 doi:10.1016/j.sbspro.2014.01.1393.
- Avello R, Duart JM. (2016). Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning. Claves para su implementación efectiva. *Revista Estudios Pedagógicos*, 42(1): 271-82.  
<http://mingaonline.uach.cl/scielo.php?pid=S0718-07052016000100017>
- Balaguer R. (2002). Videojuegos, internet, infancia y adolescencia del nuevo milenio. *Revista KAIROS*, 6(10).  
<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=6>
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4): 91-98. <https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Calderón, M. (2018). El aprendizaje del idioma inglés a través del Blended - Learning en estudiantes - Modalidad Semipresencial de la Universidad

- Peruana Los Andes. Recuperado de  
<http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1363>
- Contreras, R., & Eguías, J. (2016). Gamificación en aulas universitarias – Institut de la Comunicació (InCom-UAB). <https://incom.uab.cat/projectes-editorials/ebooks-incom-uab/gamificacion-en-aulas-universitarias-2016/>
- Cordero, S. (2018). Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión. 1–11.  
<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1259/1/Staling Cordero - rep.pdf>
- Del Moral ME, Fernández LC. (2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las inteligencias múltiples. *Revista Complutense de Educación*, 26(Nº Extra 1):97-118.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5117793>
- Educación 3.0. (2020). GAMIFICACIÓN: 27 herramientas para clase que te engancharán.  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>
- Ellahi A, Zaka B, Sultan F. (2017). A Study of Supplementing Conventional Business Education with Digital Games. *Educational Technology & Society*, 20(3):195-206.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54: 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>



- Heredia Sánchez, B. D. C., Pérez Cruz, D., Cocón Juárez, J. F., & Zavaleta Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2): 49–58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Macías, A. V. (2017). La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas. 1–156. <http://dspace.casagrande>.
- Moodle. (2021). H5P - MoodleDocs. <https://docs.moodle.org/all/es/H5P>
- Molina García, P., Molina García, A., Gentry Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de Las Ciencias*, 7(1): 722–730. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1672/3255>
- Payá, A. (2006). La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea. In *Tesis doctoral Universitat D Valencia* (Vol. 3, Issue September).
- Prensky M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw Hill.
- Quesada A, Tejedor S. (2016). Aplicaciones educativas de los videojuegos: El caso de World of Warcraft. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 48: 187-96. <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit>