

Alessandra Gonzales

IDIOMAS_TESINA_GONZALES_RAMOS_MALQUI_IDIOMAS_...

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:479704299

Fecha de entrega

8 ago 2025, 10:11 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

8 ago 2025, 7:20 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TESINA_GONZALES_RAMOS_MALQUI_IDIOMAS_2025-I.docx

Tamaño de archivo

104.7 KB

55 Páginas

12.620 Palabras

73.579 Caracteres




1% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 20 palabras)

Fuentes principales

- 1%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 1%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 1% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Trabajos entregados monterrico on 2023-12-19	<1%
2	Internet repositorio.monterrico.edu.pe	<1%
3	Trabajos entregados Unviersidad de Granada on 2024-09-14	<1%
4	Internet hdl.handle.net	<1%

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



MONTERRICO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

GAMIFICACIÓN PARA LA COMPETENCIA ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE ESTUDIO IDIOMAS, ESPECIALIDAD INGLÉS

GONZALES RAMOS, Alessandra Gianella

MALLQUI GUZMÁN, Tamy Cielo

RAMOS QUEREVALÚ, Valeria Fernanda

ASESORA:

LIC. CÁCERES DIAZ, Patricia

Lima, 2025

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
Delimitación Y Planteamiento del Problema.....	6
Justificación	7
Objetivos	8
1.1 Objetivo general:.....	8
1.2 Objetivo específicos:.....	8
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	8
1.1 Antecedentes:.....	8
1.2 Gamificación	12
1.2.1 Gamificación como motivación	13
1.2.2 Gamificación como estrategia de enseñanza	14
1.2.3 Gamificación en la enseñanza del Idioma Inglés.....	14
Aplicaciones de juegos.....	14
Recursos tecnológicos	15
1.3 Competencia Oral en el Idioma Inglés	15
1.3.1 Competencia oral en el Marco Común de referencia Europeo	16
1.3.2 Competencia oral en el Currículo Nacional de la Educación Básica en el nivel primaria	17
1.3.3 Capacidades de la competencia oral en el nivel primaria.....	18
CAPÍTULO II METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	20
2.1 Enfoque y diseño	20

2.2 Técnica	21
2.2.1 Fichaje	21
2.2.2 Triangulación	21
2.3 Instrumentos	22
2.3.1 Ficheros	22
2.3.2 Matriz de triangulación.....	22
2. 4 Análisis e interpretación de resultados	23
CONCLUSIONES	24
REFERENCIAS	27
Anexo 1 - Matriz metodológica.....	35
Anexo 2 Ficha de Resumen	36
Anexo 3 Matriz de Triangulación.....	39
Anexo 4 Matriz De Fuentes.....	42

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo analizar la importancia de la gamificación para la competencia oral del idioma inglés en estudiantes de primaria. Se desarrolló desde un enfoque cualitativo y un diseño de investigación documental, al recopilar diferentes fuentes de análisis e investigaciones vinculadas con las categorías de este estudio, la competencia oral en inglés y la gamificación como estrategia pedagógica. Se aplicaron las técnicas de fichaje y triangulación para contrastar y analizar datos importantes y relevantes que permitieron estructurar hallazgos acorde a los objetivos. Por ello se recopilaron y organizaron diferentes fuentes bibliográficas de información mediante el uso de instrumentos de análisis documental como fichas de resumen y una matriz de triangulación donde se registraron diversas fuentes como libros, artículos científicos y trabajos de investigación. Los resultados de esta investigación, evidenciaron que la gamificación sirve como un medio para la comunicación efectiva de los estudiantes, generando un aprendizaje lúdico y significativo con alto valor pedagógico, lo cual impulsa la motivación y participación en el aula, esto favoreciendo el desarrollo de la competencia oral en los estudiantes.

Palabras clave:

Gamificación - Competencia oral - Educación primaria - Motivación - Enseñanza del Idioma inglés - Estrategia pedagógica.

Abstract:

The purpose of this research was to analyze the importance of gamification in the Oral competence in English language in primary school students. It was developed by using a qualitative documentary design, compiling and organizing different sources of analysis and research related to the core categories of this investigation: Oral competence in English and gamification as a teaching strategy. Techniques such as summary sheets and an analytical triangulation grid were applied to contrast and analyze important and relevant sources such as books, scientific articles, and research papers, allowing to structure findings according to the objectives. The results demonstrate the importance of gamification as a powerful pedagogical strategy that transforms language learning into a fun and engaging process that enhances classroom participation, and effectively supports the improvement of students' oral communication skills in English.

Key words:

Gamification - Oral communication competence - Primary education - Motivation - English language teaching - Pedagogical strategy.

INTRODUCCIÓN

En el amplio campo educativo de hoy, la innovación pedagógica se ha convertido en la clave para cautivar la mente de los niños y jóvenes, y de esta manera fomentar un aprendizaje duradero. De acuerdo con Vargas (2019), la innovación en la educación propicia en los estudiantes el poder generar un nuevo conocimiento más allá del aprendizaje tradicional, de esta manera ellos mismos logran reflexionar sobre los temas que les gustan, liberando así su potencial sobre lo que les apasiona.

Es así que, uno de los enfoques más revolucionarios que ha surgido para la educación desde el 2010, es la gamificación. Como estrategia pedagógica ha ido ganando mayor importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, es mediante esto que los educandos logran procesar la información de una forma cuantiosamente activa, buscando aprender a través de métodos lúdicos, (Orihuela 2019).

Es por esta razón que, la gamificación usa elementos característicos de los juegos para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia estimulante y altamente participativa al integrar la emoción, la competencia y la recompensa en las aulas. En esta dirección, Iquise y Rivera (2020), señalan que la gamificación no sólo motiva a los estudiantes, sino que también cultiva en ellos habilidades comunicativas y socioemocionales importantes en el área de inglés.

La gamificación puede tomar muchas formas en el ámbito educativo, desde la creación de juegos educativos digitales que buscan adaptar los principios del juego, ya sean en aplicaciones interactivas o plataformas virtuales de aprendizaje, hasta el diseño de actividades en el aula, que forman parte de la planificación y ejecución de experiencias

de aprendizaje, donde se incorporan elementos de competencia, como retos de grupo, y recompensa mediante puntos y reconocimiento.

La implementación de la gamificación en el sistema educativo peruano ha estado creciendo en los últimos años. De acuerdo a un estudio realizado por Instructure (Gestión 2022) indica que, en el Perú un 86% de docentes hacen uso de herramientas tecnológicas, tanto para la comunicación como para la conducción de los aprendizajes, esto con el objetivo de abordar desafíos como la poca motivación de los estudiantes y la necesidad de adaptarse a estilos de aprendizaje diversos.

Orihuela (2019) expone que, la gamificación sirve como una valiosa herramienta de enseñanza para una segunda lengua, la cual motiva el progreso de las cuatro habilidades necesarias de la misma: escuchar, hablar, leer y escribir. Es en esta línea que, si bien se utiliza en la modalidad virtual, ello puede aplicarse en entornos presenciales de aprendizaje, donde se crean experiencias interactivas que fomentan la participación activa, el logro del propósito de las experiencias de aprendizaje y así, desarrollar mejoras en el desenvolvimiento de las diferentes competencias del área de Inglés: *speaking, listening, reading* y *writing*, en los estudiantes.

Moreno (2020) expone en profundo sentido que, el idioma inglés se encuentra entre las lenguas más ampliamente utilizadas a nivel global, por tal motivo, el expresarse oralmente y por escrito en una lengua extranjera como el Inglés, es una habilidad esencial que contribuye significativamente al desarrollo personal y la realización como individuo. Es en consecuencia a esto, que su enseñanza-aprendizaje desde una edad temprana es de suma importancia para todos los estudiantes. Es aquí donde la

gamificación tiene un papel importante, ya que, es al aplicarla en la enseñanza del inglés, involucrando a los estudiantes en actividades interactivas, que puede permitir que ellos desarrollen sus habilidades lingüísticas y mejoren su comprensión del idioma.

Hasta este punto, se presenta a la gamificación como una herramienta interesante para la educación en el Perú, más aún para el aprendizaje de una lengua extranjera como se da en el Área de Inglés. Sin embargo, debido a la pandemia por el COVID-19 se expuso una brecha crucial para este proceso. Escobar y Gómez (2021), exponen que debido a la llegada del COVID-19, en el Perú se afrontaron diferentes debilidades en diversos sectores públicos como la educación, generando una disparidad en el alcance a una educación de calidad debido a un sistema de cobertura inadecuada. Esto debido a un cambio rotundo de clases presenciales a una educación virtual o remota, para proteger la salud de los estudiantes.

Jácono (2020) menciona que, a pesar de estas falencias, el Ministerio de Educación tomó medidas de prevención ante una posible pérdida del año escolar, mediante la implementación del programa Aprendo en casa, por la cual se ofrecieron herramientas y oportunidades encaminadas a asistir el aprendizaje de los estudiantes en las distintas áreas curriculares. Sin embargo, el área de Inglés como lengua extranjera fue uno de los más afectados durante ese tiempo, ya que así como menciona Pacheco (2022), el desarrollo de habilidades sociales y personales en el estudiante van muy centrados como objetivos en el Currículo Nacional de Educación Básica, para el área de inglés. En relación con lo anterior Jaramillo (2022), sustenta que fué el paso abrupto de la presencialidad hacia la virtualidad en el confinamiento, donde se observó una

alteración en el desarrollo de las habilidades sociales e interpersonales de los estudiantes.

Es ahora, a dos años del regreso a la presencialidad, cuando se nos sigue siendo posible observar las dificultades y obstáculos vividos por los estudiantes, ya que, al estar confinados, desató una limitación de situaciones para la comunicación oral. De esta manera, Carbajo et al. (2020) destacan que, el 1% de estudiantes de instituciones tratamiento y el 0% de educandos de instituciones control se hallan en el nivel “satisfactorio” respecto al desarrollo de las habilidades sociales en las distintas áreas curriculares. Esto a causa de que los educandos no podían reunirse debido al confinamiento decretado por el Gobierno.

MINEDU (2020), menciona que el progreso de la habilidad de la expresión oral en el curso de inglés como lengua extranjera, se logra a través de participaciones dinámicas basadas en la comunicación oral, por ello, estas dinámicas deben estar situadas en situaciones reales y participativas, de este modo se permite al estudiante expresar sus pensamientos y emociones de manera efectiva. Es de esta manera que, desde nuestra intervención pedagógica, se evidenció la importancia del uso de estrategias didácticas para la mejora del aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes y así ellos puedan alcanzar un progreso en la adquisición del idioma.

Por tal motivo, esta investigación busca analizar la importancia de la gamificación en la competencia oral, para ello se recopilaran conceptos clave sobre la gamificación y la competencia oral y se explicará el rol de la gamificación para el desarrollo de la competencia oral, todo esto en estudiantes de primaria. De esta manera exponer los

beneficios del uso de la gamificación en el aula, con el fin de lograr que los educandos se sientan libres y cómodos de expresarse, así como aprender de los errores en un ambiente óptimo, haciendo uso de juegos y estrategias lúdicas al interior de la sesión de clase. Esto permitirá que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas en inglés que les permitan desenvolverse con fluidez y confianza en situaciones de la vida real.

Delimitación Y Planteamiento del Problema

El poder comunicarse en un idioma extranjero, como el inglés, en la etapa escolar puede significar un reto para muchos estudiantes. Entre los retos que enfrentan los docentes y estudiantes en la enseñanza - aprendizaje de este idioma, Mori et al. (2023) nos menciona que la falta de motivación tiene un efecto negativo, en cuanto al aprendizaje y disposición del idioma. Asimismo, enfatiza que actividades lúdicas que fomenten el juego y la interacción social entre estudiantes, permite que el aprendizaje del idioma sea interesante y motivador para los estudiantes.

En la misma línea, Timbe et al. (2020), menciona que el poder incluir la gamificación dentro del aula, logra evitar la falta de motivación que muchos estudiantes presentan a la hora de aprender el idioma inglés. Y además, que a través de diversos juegos o dinámicas se puede generar experiencias significativas en el aprendizaje y por ende generar una mayor motivación en los estudiantes.

Es por ello que, en respuesta a lo anteriormente expuesto, es que surge la siguiente pregunta de investigación, ¿Qué importancia tiene la Gamificación en el desarrollo de la competencia oral del idioma inglés en los estudiantes de Primaria?

Justificación

El presente trabajo de investigación tiene como fin el poder analizar la importancia de la gamificación en la competencia oral, en estudiantes del nivel primaria. Por lo cual, se justifica la importancia de expresarse oralmente en inglés como lengua extranjera, tal y como lo menciona el Currículo de la Educación Básica regular (2016) .

La competencia busca que los estudiantes logren comunicarse de manera efectiva en diversos contextos de la vida diaria, por medio de interacciones breves y con expresiones básicas y sencillas. De igual manera, esta competencia es presentada desde un enfoque comunicativo y a su vez lúdico, integrando una gran variedad de estrategias. Es por ello, que se considera fundamental el poder exponer a los estudiantes de manera significativa con una práctica y retroalimentación continua, generando así espacios en los cuales se motive el interés constante por aprender un nuevo idioma.

En tal sentido, se ve necesario justificar la gamificación, a lo largo de esta investigación es imprescindible la revisión de diferentes artículos científicos, revistas y estudios en los cuales exponen a la gamificación como estrategia para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés. En relación con lo anteriormente mencionado, Garcia (2020, como se citó en Juárez y Ramirez, 2022), nos indica que el poder implementar la gamificación, logra incrementar la motivación y el desarrollo de sus aprendizajes.

Objetivos

1 Objetivo general:

- Analizar la importancia de la gamificación en la competencia oral en los estudiantes de educación primaria.

2 Objetivos específicos:

- a. Recopilar conceptos clave sobre la gamificación y la competencia oral.
- b. Explicar el rol de la gamificación para el desarrollo de la competencia oral en estudiantes de educación primaria.

CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

En el presente capítulo se presentarán los antecedentes utilizados en nuestro trabajo, se encuentran los antecedentes nacionales e internacionales en relación con las variables del planteamiento del problema. Así mismo, se brindan algunos conceptos clave de diferentes temas tratados en el trabajo.

1.1 Antecedentes:

Desde el ámbito internacional hemos tomado en consideración los siguientes antecedentes como parte de nuestra investigación.

Vergara et al. (2021) realizó un trabajo de investigación acerca de la gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés dirigida a niños de primera infancia, cuyo objetivo era identificar el impacto de la implementación de material educativo gamificado para el fortalecimiento de la habilidad oral en el idioma inglés. Este trabajo de

investigación es de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo. El estudio tuvo como población a 50 estudiantes entre los 4 y 6 años de edad en una institución educativa colombiana. En este trabajo se concluye que el uso de la gamificación y la interacción ayuda a los estudiantes a adquirir conocimientos, habilidades y destrezas que les permite fortalecer su desarrollo cognitivo.

Franco (2023), realizó un estudio con el objetivo de analizar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje. La metodología del estudio fue de tipo descriptivo, no experimental; el cual permitió el poder establecer conceptos como el de la gamificación, resaltar su importancia, características, tipos y elementos. Las conclusiones que se llegaron al finalizar este estudio concretan que la gamificación es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que mejora la capacidad social de los estudiantes y logra motivarlos durante el proceso de aprendizaje. De igual modo, nos indica que la gamificación resulta relevante en los diferentes niveles de educación, ya que motiva de manera constante y proporciona diversos aprendizajes, los cuales se van amplificando en el transcurso de la sesión de aprendizaje.

Como último trabajo de investigación tenemos al de Barona et al. (2023) quién realizó un estudio sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes del nivel primaria, este trabajo de investigación se realizó mediante el análisis descriptivo de la literatura científica de varios artículos de investigación referentes al tema. En este trabajo, se define a la gamificación como un método innovador con el cual los estudiantes pueden aprender a través del juego. Del mismo modo, la gamificación ayuda a hacer el aprendizaje más atractivo y divertido para nuestros estudiantes. De igual modo, se recalca que la investigación tiene como objetivo poder esclarecer los diferentes desafíos

de la gamificación debido a que, al ser un método sujeto a cambios, cambia al paso del tiempo y las nuevas tecnologías.

Del mismo modo, desde el ámbito nacional se ha tomado en consideración los siguientes antecedentes como parte de nuestra investigación.

Mori et al. (2023) realizaron un estudio sobre la mejora de las habilidades en el idioma inglés por medio de la implementación de actividades entretenidas en estudiantes del nivel primaria, cuyo objetivo era analizar el impacto de la implementación de estas actividades en el aprendizaje del idioma inglés. El estudio estuvo conformado por 30 estudiantes del nivel primaria de la I.E Emblemática San Juan. El diseño metodológico de la investigación fue experimental, y obtuvo entre los resultados un efecto positivo en el aprendizaje del idioma. De igual modo la gamificación motivo y género alto interés en los estudiantes, los cuales lograron aumentar de manera significativa su comprensión y buen empleo del idioma.

Ojeda (2024), realizó un estudio acerca de la gamificación y aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés, cuyo objetivo era determinar la relación entre la gamificación y aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés en estudiantes del sexto grado de primaria. El enfoque de la investigación fue cuantitativo y el tipo de investigación no experimental descriptivo. La muestra estuvo conformada por 64 estudiantes de una I.E.P en el distrito de la Victoria. El instrumento que se aplicó en este estudio fue el cuestionario, el cual facilitó la obtención de diversos datos relacionados al aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés. Este estudio concluyó en que existe una correlación directa y favorable entre la gamificación y el aprendizaje del idioma.

Como tercer trabajo de investigación tenemos al de Juárez y Ramirez (2022) llevaron a cabo un proyecto de investigación sobre la gamificación y la retroalimentación en el rendimiento académico del nivel primaria. La cual es de enfoque cuantitativo de diseño no experimental, en la cual se buscó determinar la relación entre la gamificación y la retroalimentación en los estudiantes del nivel primaria. Este trabajo de investigación tuvo una población conformada por 104 estudiantes, de los grados de 4°, 5° y 6° del nivel primaria. El instrumento empleado fue un cuestionario para cada variable, el cual fue respaldado por la escala de Likert. Obteniendo como resultado en la variable de gamificación, que esta es guía de motivación e interés para poder llegar a la retroalimentación.

A continuación desarrollaremos conceptos de información relevante en nuestra investigación, en la cual iremos relatando como a lo largo de la historia, la educación ha ido evolucionando de manera continua, para que así exista un mejor entendimiento de nuestro objeto de estudio.

El aprendizaje es una conducta innata en los seres humanos, según Belando (2017, como se citó en Reyes, 2021), el aprendizaje comprende todos los conocimientos posibles adquiridos en la vida de una persona. De tal manera, Reyes (2021), nos indica que el aprendizaje perdura a lo largo de los años y todo conocimiento previamente adquirido se da a base de experiencias. A partir de estas definiciones, se da el pase a las teorías que intervienen en el proceso de aprendizaje y otros factores que influyen en el mismo.

1.2 Gamificación

Fernández et al. (2025) sostienen que, el término “Gamificación” o también conocido como “Ludificación”, proviene de la palabra en inglés *game*, o juego en español. Este término es utilizado desde el año 2003, principalmente por quien fuese su creador Nick Pelling, cuya definición nace en el mundo de la programación informática al aplicar las delineaciones del juego hacia entornos no especialmente recreativos (De Lima et al, 2021).

Según Aguilera et al. (2014, como se citó en Lucas et al., 2020) la gamificación tiene como objetivo específico, el hacer uso de métodos o procesos propios del juego con la finalidad de captar la atención del individuo, y de esta manera conseguir una mejora en el desempeño de sus habilidades y conocimientos. Es de esta manera que, la aplicación de la gamificación como estrategia en cualquier ámbito social logra que el proceso de adquisición de un conocimiento sea motivador.

No obstante, Çeker y Özdamlı (2017, como se citó en Fernández et al., 2025) indican que, si bien la gamificación toma como parte de su estructura la mecánica del juego, este no debe confundirse con el juego “real”, ya que esta última tiene como objetivo el obtener una victoria o éxito en algo. De esta forma, se entiende que ambos términos no deben equivocarse, ya que la gamificación busca centrarse en los mecanismos que propician el aprendizaje en lugar de los juegos tradicionales, donde son necesarios dispositivos, aplicaciones o juguetes físicos.

1.2.1 Gamificación como motivación

Sellan (2017, como se citó en Salmon y Parra, 2022) menciona que la motivación

en las aulas, implica más que abordar procesos emocionales o afectivos, sino también incluir una serie de estímulos que puedan servir como motivación. Esta serie de estímulos, facilitará que los estudiantes puedan plantearse metas y tener conciencia de lo que necesitan y les gustaría aprender. Igualmente, menciona que se logrará una enseñanza exitosa, siempre y cuando se tome en consideración el contexto, los recursos, las necesidades y experiencias previas de los estudiantes, según Garzón y Sanz (2012, como se citó en Salmón y Parra, 2022).

Según Skinner (1938, como se citó en Morinigo y Fenner, 2021), sostiene que, a través de una serie de estímulos, podemos llegar a cambiar uno o más comportamientos de un individuo. Es así que, la influencia del conductismo, según Skinner, puede influir en una serie de comportamientos determinados a partir de refuerzos o recompensas.

El conductismo no solo se limita a influir en ciertos comportamientos, sino también puede ayudar a modificar una serie de comportamientos indeseables y sustituirlos por un comportamiento deseable mediante un refuerzo. Es así que un refuerzo positivo tiene altas probabilidades de repetirse. Por ello, relacionamos al conductismo con la motivación, debido a que al momento de ejecutar una sesión de clase, los docentes motivan a sus estudiantes de diversas maneras, para que puedan participar de la clase de forma activa.

1.2.2 Gamificación como estrategia de enseñanza

Timbe et al. (2020) indican que actualmente la gamificación es una técnica muy conocida, debido a que incorpora elementos del juego en ambientes en los cuales se busca generar aprendizajes. Asimismo, se menciona que, la gamificación como

estrategia de enseñanza favorece el desarrollo de aprendizajes.

En la misma línea, tenemos a Guano (2016, como se citó en Timbe et al., 2020) establece que al aplicarse juegos en el aula, los estudiantes responden con bastante participación y desarrollan conocimientos de manera animada y eficaz.

1.2.3 Gamificación en la enseñanza del Idioma Inglés

Según Chaves (2019, como se citó en Mompó 2021) la gamificación en la enseñanza de un nuevo idioma como el inglés, ofrece múltiples beneficios. Entre ellas menciona que, la gamificación ayuda a fomentar la competencia oral y la interacción grupal entre los estudiantes. Igualmente, menciona que la gamificación ayuda a reducir los ambientes de ansiedad y potencia al estudiante a desarrollar más confianza en sí mismo.

Por otra parte, García et al. (2019, como se citó en Mompó, 2021) la gamificación en el aprendizaje de una nueva lengua ofrecerá las habilidades necesarias para alcanzar nuevos aprendizajes.

Es importante mencionar que en el campo de la Gamificación se busca que la aplicación de los juegos estimule a los individuos hacia una adquisición de conocimientos más profunda y llamativa, mas no busca centrarse en el juego en sí, sino que, como sostiene Ocón (2017, como se citó en Iquise y Rivera, 2020) el individuo no adquiere el conocimiento a través del desarrollo del juego, sino que, aprende como si estuviera jugando.

Adicionalmente, Grey et al. (2012, como se citó en Londoño y Rojas, 2020)

proponen que cada juego aplicado en la gamificación es un mundo que se desarrolla en etapas que posteriormente se trasladan de crear e imaginar un mundo para luego explorarlo.

Existen además recursos tecnológicos, ligados a la gamificación que son de gran ayuda para el desarrollo de habilidades de los niños y adolescentes. Es así como asegura Acosta et al. (2022) que existen plataformas online capaces de ayudar con una mejor adquisición de conocimiento. Es aquí donde se encuentran con plataformas de gran ayuda como, Edmodo, Quizzis o Kahoot.

1.3 Competencia Oral en el Idioma Inglés

La competencia oral en el idioma inglés implica la habilidad de poder expresarse de manera libre y fluida, mediante el uso de expresiones que transmitan emociones e ideas con comprensión (Benavides, 2013, como se citó en Becerra, 2020).

En tal sentido, Becerra (2020) menciona que se concibe la oralidad como una actividad social en la cual los estudiantes interactúan con diversos grupos, identificando la necesidad de emplear el lenguaje oral de manera responsable y creativa. Para lograr ello es preciso apoderarse de información de textos orales transmitidos por los interlocutores.

En la misma línea, Pedreño (2017; como se citó en Mamani 2020) destaca que la comunicación oral va más allá de simplemente escuchar y hablar, si no que también requiere comprender todos los elementos del mensaje y expresarlos eficazmente

utilizando recursos lingüísticos, como vocabulario y estructuras gramaticales correctas, y no verbales, como gestos y entonación.

1.3.1 Competencia oral en el Marco Común de referencia Europeo

Avilés et al. (2022) se refiere al Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER), como un convenio entre Europa y 50 países, donde se plantea un manual de estándar internacional de referencia para la enseñanza y aprendizaje del idioma. Es a partir de esto que, se puede obtener una escala de niveles capaces de evaluar al individuo centrándose especialmente en la comunicación oral.

No obstante, también se emplea el desarrollo de habilidades de comprensión auditiva y escritura del lenguaje, es así que, De la cruz et al. (2021) recalca que, estas habilidades antes expuestas sirven como herramientas para evaluar y valorar los conocimientos aprendidos en el idioma por un individuo.

Moreno (2020) sostiene que el MCER cuenta con criterios globales para evaluar la competencia lingüística, de esa manera se organiza en tres categorías principales: **usuario básico (niveles A1 y A2, principiante y elemental), usuario independiente (niveles B1 y B2, intermedio e intermedio avanzado) y usuario competente (niveles C1 y C2, avanzado y proficiente).**

La implementación de los estándares establecidos por el MCER posee la cualidad de estructurar progresivamente el desarrollo de la competencia oral de los niveles antes mencionados, logrando así una enseñanza del inglés que articula los objetivos

nacionales con estándares internacionales (MINEDU, 2016).

Perez-Yufra et al. (2024) manifiestan que la implementación del MCER al currículum nacional ha permitido que las instituciones educativas puedan tener un enfoque más sistemático y coherente en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. Esto, a su vez, ha beneficiado a sus niveles de dominio que cuentan con estándares reconocidos globalmente.

1.3.2 Competencia oral en el Currículo Nacional de la Educación Básica en el nivel primaria

El MINEDU (2016) propone en el Currículo Nacional de la educación Básica (CNEB) tres competencias para el área de inglés como lengua extranjera, en la cual se enfoca en la competencia 13, “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” la cual prioriza el desarrollo de habilidades comunicativas orales en los estudiantes por medio de la comprensión de mensajes sencillos en contextos cotidianos, la interacción oral por medio de diálogos breves con expresiones básicas y la expresión oral a usando vocabulario adecuado con estructuras gramaticales simples y una pronunciación comprensible.

De la misma manera, la competencia oral es planteada por un enfoque pedagógico comunicativo y lúdico, integrando estrategias como juegos de roles, canciones y el uso de TIC, con énfasis en la funcionalidad del lenguaje haciendo que el aprendizaje del idioma inglés sea útil y significativo para los estudiantes. Es así que el desarrollo de la competencia oral en inglés requiere una exposición significativa, práctica

contextualizada y retroalimentación formativa, alineándose con teorías de adquisición de segundas lenguas que destacan la importancia de la interacción y la motivación (MINEDU, 2016).

1.3.3 Capacidades de la competencia oral en el nivel primaria

La competencia oral también posee una serie de capacidades descritas en el CNEB (MINEDU, 2016), que buscan que los estudiantes puedan comunicarse de manera efectiva en contextos orales. En primer lugar, implica la capacidad de captar información explícita presente en los mensajes orales, es decir, identificar y extraer los datos que los interlocutores expresan directamente.

De la misma manera, se espera que los estudiantes puedan interpretar e inferir significados, construyendo el sentido del discurso oral al conectar elementos explícitos e implícitos. Así, los estudiantes no solo comprenden el contenido verbal, sino también los aspectos no verbales, como el lenguaje corporal, los recursos expresivos del idioma y las intenciones comunicativas, considerando el contexto sociocultural en el que se desarrolla la interacción.

Otra habilidad esencial es organizar y expresar ideas de forma clara, coherente y cohesionada, adaptando el discurso al propósito de la comunicación, al público, al tipo de texto y al tono propicio a la situación. Esto requiere estructurar la información en torno a un tema principal y utilizar recursos lingüísticos que conecten ideas de manera fluida.

Asimismo, los estudiantes deben de emplear de manera estratégica recursos no verbales y para verbales, como gestos, posturas, tonos de voz, pausas y silencios, para enriquecer el mensaje oral y lograr el impacto deseado, basándose en el contexto de la

interacción.

De igual forma, se incluye la capacidad de interactuar de forma estratégica con diferentes interlocutores, alternando los roles del hablante y oyente de manera oportuna, pertinente y alineada con el objetivo comunicativo.

Por último, se promueve la reflexión y evaluación tanto del contenido como la forma y el contexto de los discursos orales. Este proceso reflexivo permite a los estudiantes participar en el análisis de su propio discurso o el de otros, comparándolo con sus experiencias, el entorno sociocultural y otras fuentes de información.

CAPÍTULO II METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Enfoque y diseño

El presente trabajo de investigación es de enfoque cualitativo, de acuerdo a Hernandez (2014), la investigación cualitativa se centra en comprender fenómenos desde la perspectiva de los participantes, explorando sus significados, interpretaciones y contextos a través de la recolección de datos.

La investigación documental se centra en la recopilación, selección y análisis de información proveniente de diversas fuentes como libros, revistas, artículos, grabaciones, filmaciones, periódicos e investigaciones previas. En donde la observación desempeña un papel fundamental al identificar, seleccionar y vincular los datos con el objeto de estudio (Guerrero Dávila, 2015, como se citó en Reyes-Ruiz y Carmona Alvarado, 2020).

De forma similar, Barraza (2018, como se citó en Reyes-Ruiz y Carmona Alvarado, 2020) sostiene que la investigación documental se basa en el uso de datos secundarios y tiene como propósito principal orientar la investigación desde dos perspectivas: primero, integrando datos preexistentes de diversas fuentes y, segundo ofreciendo una perspectiva amplia y sistemática sobre un tema en específico, sintetizando información desde múltiples fuentes.

2.2 Técnica

2.2.1 Fichaje

La realización de un estudio científico o académico requiere el manejo de una amplia variedad de referencias bibliográficas, por lo que el investigador debe desarrollar el hábito de registrar de manera ordenada y metódica las fuentes consultadas. Es así que, el fichaje de investigación se presenta como una estrategia formativa estructurada (organizada y jerarquizada) que permite documentar información clave de manera sistemática, que a su vez, no solo favorece el análisis progresivo de la literatura existente, sino que también contribuye a la redacción coherente y fundamentada del marco teórico en trabajos de investigación (Loayza, 2021).

2.2.2 Triangulación

La triangulación representa una técnica valiosa, ya que contribuye a asegurar la fidelidad y validez de los estudios. De tal manera que, fortalece mucho más la solidez científica de una investigación al permitir la convergencia de resultados mediante el uso de estrategias diversas. Esto resulta particularmente relevante en el paradigma cualitativo, debido a que con este método no solo se enriquece el análisis a proporcionar

diversos puntos de vista, sino que también permite una comprensión más precisa y completa de la realidad (Alzas y Casas, 2017, como se citó en Santa Cruz et al., 2022).

2.3 Instrumentos

2.3.1 Ficheros

Arias y Covinos (2021) argumentan qué son una herramienta dinámica que ayuda a recopilar y organizar información de las fuentes revisadas, que pueden ser diseñadas a la medida de la investigación requerida, sin someterse a un formato predeterminado. Permitiendo así poder recopilar los datos necesarios y haciendo el proceso de investigación más eficiente y personalizado.

Loayza (2021) menciona que existen fichas compuestas y simples, dentro de las simples se encuentra la ficha de resumen, la cual registra una reformulación breve de las ideas principales de los documentos consultados con palabras propias.

2.3.2 Matriz de triangulación

La triangulación de datos requiere emplear diversas fuentes de datos de enfoque cualitativo, a fin de garantizar condiciones homogéneas durante el análisis comparativo, lo cual, a su vez, permite una verificación más precisa de las categorías abordadas. Tiene como objetivo revelar las diferentes dimensiones del fenómeno estudiado, donde incluso los hallazgos no convergentes aportan valioso conocimiento. (Benavides y Gómez, como se citó en Santa Cruz et al., 2022)

2. 4 Análisis e interpretación de resultados

Para el análisis e interpretación de los resultados se ha tenido en cuenta el objetivo principal, el cual es analizar la importancia de la gamificación en la competencia oral en los estudiantes de educación primaria, por lo cual brinda una visión más clara de las definiciones de las categorías y subcategorías revisadas dentro del marco teórico.

En relación con la categoría de Gamificación, las fuentes analizadas coinciden en definir a la gamificación como la aplicación de elementos propios del juego con el fin de motivar y mejorar el proceso de aprendizaje. Fernández et al. (2025) y De Lima et al. (2021) destacan el origen del término en el ámbito tecnológico y educativo. Aguilera et al. (2014, como se citó en Lucas et al., 2020) añaden qué tiene como objetivo poder captar la atención del estudiante y de esa manera fomentar el desarrollo de habilidades y conocimientos. Una de las convergencias encontradas

Por otro lado, Sellan (2017, como se citó en Salmón y Parra, 2022) y Skinner (1938, como se citó en Moringo y Fenner, 2021) permiten relacionar la gamificación con teorías de aprendizaje, donde el uso de estímulos y refuerzos pueden condicionar el comportamiento. Esto se refuerza con lo que sostiene Franco (2023), quien señala que la gamificación incrementa la motivación e interacción en el aprendizaje del idioma inglés. En la misma línea, Barona et al. (2023) indica que la motivación generada por la gamificación crea un entorno emocionalmente favorable para expresarse, lo que a su vez guarda relación con la competencia oral.

Al mismo tiempo, Timbe et al. (2020) señala que la aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica genera una respuesta participativa por parte de los

estudiantes, fomentando así aprendizajes significativos y contextualizados. Evidenciando el segundo objetivo específico, al demostrar cómo la gamificación influye de manera positiva en el desarrollo de competencias en el área de inglés.

Por otra parte, la relación entre gamificación y competencia oral lo detalla Mompó (2021) quien afirma que esta estrategia influye directamente en la mejora de la realidad al generar entornos inmersivos y participativos. De igual modo. Chávez (2019, como se citó en Mompó, 2021) que puede reducir la ansiedad y reforzar la confianza del estudiante para comunicarse. Estos hallazgos se ven respaldados también por Vergara et al. (2021) quienes comprobaron en niños de primera infancia que el uso de dinámicas lúdicas fortaleció la habilidad oral en inglés, validando así el planteamiento central del problema de investigación y justificando el uso de la gamificación como medio para desarrollar dicha competencia.

No obstante, algunos documentos destacan el propósito formativo y motivador de la gamificación, cada uno la aborda desde ángulos distintos. Vázquez (2022) propone un enfoque más estructurado y pedagógico, Juárez y Ramirez (2022) examina la gamificación como una herramienta estratégica y evaluativa, enfocada en entornos virtuales de aprendizaje, mientras que Briceño (2022) resalta más la dimensión afectivo-emocional de los estudiantes.

Con respecto a la competencia oral, es descrita como una habilidad integral que va más allá de hablar correctamente; implica también interpretar y expresar ideas con claridad en contextos sociales. Becerra (2020) y Benavides (2013) enfatizan su carácter social e interactivo, lo que a su vez exige metodologías que generen oportunidades

reales de intercambio, las cuales pueden ser abordadas mediante el empleo de la gamificación.

Continuando con lo anterior, Pedreño (2017, como se citó en Mamani, 2020) resalta que la competencia requiere tanto el dominio de recursos lingüísticos como no verbales (entonación, pausas, gestos) lo cual se puede vincular con la dinámica de juego que exigen la interpretación de mensajes y emociones. Por tanto, la gamificación ofrece escenarios naturales en donde se pueden activar dichos elementos.

Es importante también mencionar el rol que tiene el MCER al estructurar el desarrollo de la competencia en niveles progresivos, tal y como señalan Avilés et al. (2022) y Moreno (2020) este sistema ha sido adoptado en el Perú a través del CNEB (MINEDU, 2016), el cual define la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” añadiendo énfasis a la comprensión, expresión, interacción y reflexión en contextos reales. Es así que las dinámicas gamificadas permiten aplicar esos estándares en el aula de manera práctica de acuerdo al nivel que deseen lograr, facilitando así la interacción oral desde los primeros niveles.

Al mismo tiempo, el MINEDU (2016) establece que la competencia oral incluye capacidades como: obtención e interpretación de información, organización coherente del discurso, uso de recursos paraverbales y reflexión sobre el contenido del mensaje. Son estas capacidades que se ven favorecidas por la gamificación, ya que los estudiantes pueden escuchar instrucciones, interpretar pistas, colaborar oralmente y reflexionar acerca de sus decisiones, en entornos simulados pero significativos.

Sin embargo, también se encontraron algunas divergencias. Mientras MINEDU (2016) y Becerra (2020) subrayan la importancia de ajustar el discurso al propósito comunicativo, Pedreño (2017, como se citó en Mamani, 2020) no lo aborda, ya que se enfoca más en el acto del diálogo en un sentido general. En la misma línea, Becerra (2020) señala en su investigación una visión más alta, considerando la producción de textos orales como una práctica social que trasciende el diálogo inmediato, un nivel de profundidad que no se explora con el mismo detalle.

En conclusión se puede decir que el análisis muestra convergencia teórica y empírica entre las categorías trabajadas: la gamificación se considera más que una herramienta de entretenimiento, si no también como una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo de la competencia oral en inglés, especialmente en estudiante del nivel primaria, y son las mismas fuentes revisadas que respaldan que la aplicación de dinámicas lúdicas permite trabajar todas las dimensiones de la oralidad planteadas en el currículo nacional, que se encuentran alineados a marcos internacionales, propiciando así un ambiente emocionalmente, motivador y participativo. De esa manera, se vinculan con los objetivos específicos de la investigación, y se justifica el análisis planteado en el problema de investigación, al demostrar la importancia de integrar la gamificación para fortalecer las habilidades comunicativas orales en inglés.

CONCLUSIONES

Luego de haber investigado, mediante el citado de diversas fuentes relacionadas al tema principal del trabajo de investigación y la recopilación de información alusiva al

objetivo general, que está orientado a analizar la importancia de la gamificación en la competencia oral en los estudiantes de nivel primaria, se concluye lo siguiente:

En base a la pregunta de investigación, podemos decir que la gamificación es una herramienta efectiva para el desarrollo de la competencia oral en el área de inglés. Briceño (2022), menciona que la implementación de la gamificación favorece la experiencia de aprendizaje de un idioma extranjero como el inglés, debido a que fomenta el compromiso por aprender y así puedan consolidar sus habilidades de forma práctica. Por lo tanto la incorporación de la gamificación en el desarrollo de la competencia oral, funciona como una forma de motivar la participación de los estudiantes logrando así mantener la atención de los mismos durante las sesiones de clase. Por tal motivo, es necesario que en actividades enfocadas en la producción oral las clases sean dinámicas y divertidas, con la finalidad de crear ambientes amenos y propicios para el aprendizaje, para que los estudiantes logren alcanzar las capacidades propias de la competencia oral.

De tal manera, se entiende que, la gamificación introduce un enfoque innovador en la educación al transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que lo convierte en una experiencia interactiva y atractiva, puesto que los mismos mecanismos de la gamificación como las reglas del juego y actividades lúdicas impulsan la motivación y participación activa de los estudiantes, creando un ambiente propicio para el aprendizaje. Es de esa forma que, se puede definir la gamificación como un conjunto de estrategias y actividades que tiene como finalidad poder involucrar más a los estudiantes.

También se puede señalar que la gamificación va de la mano con la motivación, de modo que el abordaje de ambas potencia el desarrollo de diversas habilidades que

favorecen la creación de espacios de diálogo. Es por lo mismo que, en el currículo nacional se establece que la competencia oral se aborda desde un enfoque comunicativo y lúdico, lo que significa que se deben llevar a cabo estrategias que promuevan un aprendizaje del inglés funcional y significativo. Todo ello con el fin de que los estudiantes puedan expresar sus emociones y pensamientos, al mismo tiempo que utilizan los aprendizajes adquiridos en un nuevo idioma.

Por lo mismo, se identifican áreas prometedoras para futuras investigaciones focalizadas en la implementación de la gamificación para influir a profundidad en la producción oral en el idioma Inglés. Se sugiere, estudios que puedan demostrar la efectividad a largo plazo de la gamificación, no solo considerando los resultados inmediatos, si no además la sostenibilidad de los beneficios a futuro. Además, se sugieren investigaciones detalladas sobre la aplicación de la gamificación en habilidades orales más específicas, tales como la pronunciación, fluidez y entonación.

En resumen, la identificación de la importancia de la gamificación para la competencia oral en estudiantes de nivel primario demuestra perspectivas positivas en la educación, esto a su vez, reconoce su potencial como herramienta efectiva en el proceso de aprendizaje, la cual, tiene un impacto positivo en la adquisición de habilidades orales y sociales de los estudiantes.

Por lo tanto se concluye que, la evidencia recopilada, demuestra que la gamificación no solo influye de manera positiva en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de primaria, sino también ejerce un papel importante en el desarrollo de habilidades comunicativas en el área de inglés. Este enfoque no solo crea un ambiente

educativo estimulante, sino que también señala que la gamificación puede ser una herramienta valiosa en la adquisición y desarrollo de habilidades lingüísticas como la expresión oral.

REFERENCIAS

- Acosta, M., Aguayo, J., Ancajaima, S. y Delgado, J. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Docentes 2.0*, 14(1), 28–35.
<https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. Perú: Enfoques Consulting EIRL.
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Avilés, Y., Gimeranez, I., Nodarse, Y. y Perez, Y. (2022). Tratamiento de la expresión oral del idioma inglés desde el Marco Común Europeo de Referencia. Universidad

Central “Marta Abreu” de Las Villas. EDUMECENTRO, 15.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742023000100059&script=sci_arttext&lng=en#B6

Barona, A., Palacios, M., Drouet, R., Pazmiño, S. y Robles, B. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5901/8947>

Becerra, C. (2020). *La autoestima y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada-Chiclayo*. [Tesis de maestría]

Repositorio Universidad César Vallejo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45824/Becerra_JC_AR-SD.pdf?sequence=1

Briceño, E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO*, 9(1), 11-22.

<https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>

Cajamarca, L., Herrera, D, Vizcaíno, C y Álvarez, J (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610753>

Carbajo, G., Matta, A. y Salvador, A., (2020). Estudio en línea de base del proyecto “Aprendemos, Crecemos y Emprendemos siempre” [Archivo PDF].

<https://www.careevaluations.org/wp-content/uploads/Evaluacion-proyecto-Aprendemos-crecemos-y-emprendemos-siempre-fase-2.pdf>

De la Cruz, G., Mancero, W., Rivadeneira, A. y Ullauri, M. (2021). El nivel de dominio del inglés de los docentes de las Instituciones de Educación Superior ecuatorianas: estudio de requerimientos nacionales y del Marco Común Europeo. *Revista Cognosis*, 6(3), 15–26.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2872/3828>

De Lima, M., De Sousa, D. y Reis, T. (2022). Gamificación, "no tengo ni idea de lo que es": un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Revista de Educación Alteridad*, 17(1), 12-23.

<https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01>

Escobar, F. y Gómez, I. (2021). Educación virtual en tiempos de pandemia: Incremento de la desigualdad social en el Perú. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, 01(15), 152-165.

<https://chakinan.unach.edu.ec/index.php/chakinan/article/view/553>

Fernández, R., Sánchez, B., y Valenciano, J. (2025). Analysis on the Use of Gamification in Mathematics in Primary education: A Literature Review. *Journal of Research in Mathematics Education*, 14(1), 30-55.

<https://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/redimat/article/view/16133/4928>

Fernandez, V. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. Universidad Cesar Vallejo. *Espíritu Emprendedor TES*, 4(3), 65–76.

<https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>

Franco, A. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152386>

García, P., García, A. y Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 9.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231651>

Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. ¿Cuáles son las diferencias entre los enfoques cualitativo y cuantitativo? (6ta ed., pp.43-46). McGraw Education.

Iquise, M. y Rivera, L. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

[https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-](https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-16908598aee)

[16908598aee](https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-16908598aee)

Jácobo Morales, D. (2020). Reflexiones sobre la plataforma aprendo en casa del Ministerio de Educación del Perú durante la pandemia COVID-19. *Educación y Pandemia. Una visión desde la Universidad*, 35-43.

<https://catedraunesco.usmp.edu.pe/pdf/educacion-pandemia.pdf#page=35>

Juárez, J. y Ramírez, N. (2022). La gamificación y la retroalimentación en el rendimiento académico del nivel primaria. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Ciencias y Humanidades].

https://repositorio.uch.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12872/744/Juarez_J_Ramirez_NK_tesis_educacion_primaria_interculturalidad_2022.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- Loayza, E. (2021). El fichaje de investigación como estrategia para la formación de competencias investigativas. *EDUCARE ET COMUNICARE Revista de investigación de la Facultad de Humanidades*, 9(1), 67–77. <https://doi.org/10.35383/EDUCARE.V9I1.594>
- Londoño, L. y Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7941738>
- Lucas, A., Lucas, M., Luque, K. y Zambrano, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio De Las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>
- Mamani Quispe, M. (2020). La comunicación oral en el idioma inglés: La construcción de una revisión teórica. *Paidagogo. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 2(1), 26-40. <https://doi.org/10.52936/p.v2i1.24>
- MINEDU (2020). ¿Qué significa la competencia “Se comunica oralmente en inglés como segunda lengua”? Currículo nacional. <https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/09/que-significa-la-competencia-se-comunica-oralmente-en-ingles-como-segunda-lengua/>
- MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Mompó, R. (2021). Gamificación educativa: una propuesta para el aula de inglés en 6º de educación primaria.

https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2117/TFG_ROSA_MARIA_MOMPO_firmado.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moreno, V. (2020). La importancia de la enseñanza del Idioma Inglés en etapa escolar. Universidad Femenina del Sagrado Corazón. *Alétheia*, 8(1), 41–52.

<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/aletheia/article/view/2422/2626>

Mori, V., Huaraya, S., García, A., Cárdenas, L., Rojas, E., Silva, M., Auqui, J. y Cuya, R. (2023). Mejora de las habilidades del idioma inglés a través de la implementación de actividades entretenidas en estudiantes de primaria. *Journal of Scientific and Technological Research Industrial*, 4(2), 20-27

<https://journalindustrial.com/index.php/jstri/article/view/41/41>

Morinigo, C. y Fenner, I. (2021). Teorías del aprendizaje. *Minerva Magazine of Science*, 9(2), 1-36.

<https://www.minerva.edu.py/archivo/13/9/TEOR%C3%8DAS%20DEL%20APRENDIZAJE%20DR%20CARLINO,%20DR%20ISMAEL%20.pdf>

Ojeda, K. (2024). La gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de la Victoria, 2023.

https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/10643/TESIS_OJEDA%20VELA%20KATIA%20ALEXANDRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Orihuela, P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima.

<https://core.ac.uk/download/pdf/222740835.pdf>

Pacheco Alejandro, E. (2022). El aprendizaje del idioma inglés mediado por las tecnologías en el sector rural durante la pandemia: retos y oportunidades en el nivel de secundaria. *Revista Polo del conocimiento*, 7(4), 1908-1920.

<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3927/9126>

Perez-Yufra, D. N., Quispe-López, D. R., Bazán-Velásquez, S. M., Del Pilar Mendoza Gómez, C. R., Laura-De la Cruz, K. M. y Quispe-Vargas, M. (2024). La aplicación del enfoque metodológico del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas en las competencias comunicativas de docentes del área de inglés de la educación básica regular de la región Tacna, Perú. *RISTI: Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (75), 342-358.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10138741>

Reyes-Ruiz, L. y Carmona Alvarado, F. A. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. Universidad Simón Bolívar.

<https://hdl.handle.net/20.500.12442/6630>

Reyes, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(5), 75-86. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035>

Ríos, M. (2022). Gamificación en las matemáticas e historia, la nueva forma de enseñar en primaria. *Gestión*. <https://gestion.pe/tecnologia/gamificacion-en-las-matematica-e-historia-el-nuevo-metodo-para-ensenar-en-educacion-primaria-educacion-en-el-peru-skillmapper-santillana-noticia/?ref=gesr>

- Salmon, S. y Parra, S. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4095-4106.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3378/5136>
- Timbe, L., García, D., Castro, A. y Erazo, J. (2020). *Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés. Episteme Koinonía*, 3(1), 163–182.
<https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.997>
- Vargas, S. (2019). La importancia de la innovación educativa. Tendencias observadas durante los últimos diez años en Colombia. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Nueva Granada].
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/36586/VargasColmenaresSolangieAlexandra2019..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vázquez, E., López, E., Morón, J. y Cobos, D. (2022). Juegos y gamificación. Evidencias científicas para su integración en Educación. España: Síntesis.
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788413572192.pdf>
- Vergara, C., Nielsen, J. y Niño, J. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569–578.
<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>

Anexo 1. Matriz metodológica

Problema	Objetivos	Unidad de Análisis	Categorías	Técnica e instrumentos
¿Qué importancia tiene la Gamificación en el desarrollo de la competencia oral del idioma inglés en los estudiantes de Primaria?.	General: <ul style="list-style-type: none"> Analizar la importancia de la gamificación en la competencia oral en los estudiantes de educación primaria. 	Revistas Artículos de investigación Trabajos de Investigación Libros	Gamificación	Técnica: Fichaje Triangulación Instrumentos: Ficheros Matriz de triangulación
	Específicos: <ul style="list-style-type: none"> Recopilar conceptos clave sobre la gamificación y la competencia oral. Explicar el rol de la gamificación para el desarrollo de la competencia oral en estudiantes de educación primaria. 	Revistas Artículos de investigación Trabajos de Investigación Libros	Competencia oral en el idioma Inglés	

Anexo 2. Ficha de Resumen

Tipo	Fuente	Resumen
Artículo científico	Mori, V., Huaraya, S., García, A., Cárdenas, L., Rojas, E., Silva, M., Auqui, J. y Cuya, R. (2023). Mejora de las habilidades del idioma inglés a través de la implementación de actividades entretenidas en estudiantes de primaria. Journal of Scientific and Technological Research Industrial, 4(2), 20-27	El objetivo del presente estudio es analizar el impacto de la implementación de actividades entretenidas en la enseñanza del idioma inglés en estudiantes del nivel primaria. Además, determinará los diversos conocimientos acerca del idioma inglés que manejan los estudiantes de la I.E. Emblemática San Juan. Investigación aplicada con diseño experimental

Tipo	Fuente	Resumen
Tesis	Ojeda, K. (2024). La gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de la Victoria, 2023.	Este estudio tiene como objetivo principal el poder determinar la relación existente entre la gamificación y el aprendizaje de diverso vocabulario en el idioma inglés en una I.E.P del distrito de la Victoria. Esta investigación presenta un enfoque cuantitativo y es de tipo no experimental descriptivo

Tipo	Fuente	Resumen

Tesis	Juárez, J., y Ramírez, N. (2022). La gamificación y la retroalimentación en el rendimiento académico del nivel primaria. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Ciencias y Humanidades].	<p>El objetivo general de esta investigación es analizar la relación entre gamificación y retroalimentación. Además de conocer acerca del rendimiento académico de estudiantes de primaria de una institución educativa de la región Lima Centro-Suroeste en el año 2022.</p> <p>Investigación de enfoque cuantitativo de diseño no experimental</p>
-------	--	--

Tipo	Fuente	Resumen
Revista	Vergara, C., Nielsen, J., y Niño, J. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. <i>Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación</i> , 11(3), 569–578.	<p>El trabajo de investigación tuvo como objetivo el poder identificar el impacto de poner en práctica diferentes juegos o dinámicas para fortalecer la comunicación oral en estudiantes de 4 y 6 años de edad.</p> <p>Trabajo de investigación de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo</p>

Tipo	Fuente	Resumen
Revista	Franco, A. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje	<p>En el presente estudio analiza la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. Obteniendo como resultado, la mejora significativa en sus interacciones sociales y un incremento en la motivación para aprender el idioma.</p> <p>La metodología del estudio es de tipo descriptivo, no experimental</p>

Tipo	Fuente	Resumen
Resumen	Barona, A., Palacios, M., Drouet, R., Pazmiño, S., y Robles, B. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. <i>Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar</i> , 7(2), 7633-7647	En el artículo expone sobre los beneficios de la innovación educativa en el logro de competencias en la educación desde la gamificación. Ello fue realizado desde el análisis de la relación entre la innovación educativa y el desarrollo de aprendizajes importantes. De tal forma, el artículo concluye que la innovación educativa dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje. Investigación descriptiva de enfoque documental.

Tipo	Fuente	Resumen
Resumen	Reyes, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje. <i>Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional</i> , 6(5), 75-86	Este estudio presenta el aprendizaje significativo, relevante para mejora de los aprendizajes. De igual modo, se destaca la importancia de implementar estos aprendizajes a través de estrategias innovadoras. Investigación descriptiva de enfoque documental.

Tipo	Fuente	Resumen
Resumen	Lucas, A., Lucas, M., Luque, K., & Zambrano, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. <i>Dominio De Las Ciencias</i> , 6(3), 349–369.	En la siguiente revisión de datos, se observan enfoques para implementar la gamificación como motor del aprendizaje significativo. Para ello, se utilizaron herramientas de recolección de datos como la encuesta virtual "Formulario", dirigida a docentes, la cual, puede determinar la corrección de la aplicación de recursos innovadores en gamificación. Investigación mixta, exploratoria y descriptiva.

Tipo	Fuente	Resumen
Revista	Fernández, R., Sánchez, B., y Valenciano, J. (2025). Analysis on the Use of Gamification in Mathematics in Primary education: A Literature Review. Journal of Research in Mathematics Education, 14(1), 30-55.	Esta investigación tiene como objetivo el poder determinar el tipo de gamificación empleada en el grupo de estudiantes, en el cual se llevará a cabo una intervención de diversas actividades gamificadas. Investigación descriptiva de enfoque documental de tipo revisión sistemática.

Tipo	Fuente	Resumen
Revista	Salmon, S., y Parra, S. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(5), 4095-4106.	Este trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la importancia de la motivación durante los procesos de aprendizaje. Para lo cual se utilizó metodología de enfoque cualitativo, el cual implementó entrevistas y cuestionarios con el fin de reafirmar la importancia de la motivación en el rendimiento académico y como favorece el desarrollo cognitivo acorde a las necesidades del aula. Investigación de enfoque cualitativo, de tipo descriptiva.

Tipo	Fuente	Resumen
Revista	Morinigo, C., y Fenner, I. (2021). Teorías del aprendizaje. Minerva Magazine of Science, 9(2), 1-36.	Existen diversas teorías las cuales nos ayudan a comprender el comportamiento de los seres humanos y a su vez explicar como estos logran alcanzar aprendizajes. Por lo tanto, el objeto de estudio de esta investigación está orientado a la adquisición de diferentes destrezas y habilidades para lograr el razonamiento. Asimismo, nos describe cuatro teorías relevantes acerca del conductismo, tales como, la del condicionamiento clásico de Pávlov, la teoría del condicionamiento operante de Skinner, la teoría Psicogenética de Piaget y el experimento Watson.

		Investigación de tipo documental
--	--	----------------------------------

Tipo	Fuente	Resumen
Revista	Timbe, L., García, D., Castro, A., y Erazo, J. (2020). <i>Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés. Episteme Koinonía</i> , 3(1), 163–182.	Este estudio expone de manera sencilla los beneficios de la aplicación de la gamificación para estimular la enseñanza del idioma inglés. Asimismo se da a conocer que un cierto porcentaje en donde se aplicó el estudio, no se encuentra motivado y, por lo tanto, no existe una motivación o interés por el curso de inglés.

Tipo	Fuente	Resumen
Tesis	Mompó, R (2021). Gamificación educativa: una propuesta para el aula de inglés en 6º de educación primaria	La lectura de este trabajo de investigación, nos indica que la gamificación favorece que el alumnado se encuentre inmerso en la clase, a través de diversas actividades y herramientas que puedan ser capaces de crear espacios de aprendizaje. Por esta razón esta investigación está orientada al mejoramiento de la competencia oral en los estudiantes, y como el interés influye de manera abismal en la construcción de aprendizajes de una nueva lengua.

Tipo	Fuente	Resumen
Tesis	Iquise, M. y Rivera, L. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	El propósito de la propuesta del autor es explorar la importancia de la gamificación como una herramienta innovadora útil para el proceso de aprendizaje y adquisición de conocimientos. Presenta también, un enfoque cualitativo y utiliza el método documental para realizar la investigación.

Tipo	Fuente	Resumen
Revista	Londoño, L., y Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. Educación y Educadores, 23(3), 493-512.	El artículo examina el papel de los juegos como herramientas educativas, integrando investigaciones desde la década de 1960 y aplicándolas a diversas disciplinas sociales, como militar, ciencias, salud integral, ingeniería y ciencias. Además, ofrece una revisión de teorías vinculadas a la implementación de modelos de juegos y sus características en el contexto educativo.

Anexo 3. Matriz de Triangulación

Categorías	Libros	Tesis	Revista	Convergencias/ Divergencias
Competencia oral en el idioma Inglés	En el Currículo Nacional de Educación Básica (MINEDU, 2016) se considera a la competencia oral del idioma inglés, como un proceso en el cual el educando logrará desarrollar habilidades para una comunicación efectiva, para así poder comprender, expresarse e interactuar eficazmente, ajustándose al contexto y evaluando el	En concordancia con Becerra (2020) el desarrollo de la competencia oral implica comprender y producir mensajes orales de forma efectiva, involucrando un proceso activo de la construcción del significado a partir de los textos orales, con el fin que los educandos logren los objetivos de aprendizaje señalados en el currículo. Es así que, el estudiante debe poner en	De acuerdo con Pedreño (2017, como se citó en Mamani, 2020) en su artículo sostiene que el diálogo resulta fundamental en la comunicación verbal, ya que su desarrollo está condicionado por las personas que interactúan y el contexto en el que se produce. De tal forma que la competencia oral va más	<p>Convergencias:</p> <p>Las tres Fuentes coinciden en que la competencia oral implica contextualizar, comprender las intenciones comunicativas de los interlocutores y utilizar estrategias según la situación social.</p> <p>Así mismo, las tres destacan que el estudiante no es solo</p>

	<p>proceso comunicativo. Asimismo, se establece en capacidades a desarrollar, como captar información explícita, identificar datos directos, inferir significado implícitos, integrar lo verbal con lo no verbal, organizar y expresar ideas de manera clara y coherente, adaptar el discurso al propósito comunicativo, emplear recursos no verbales y paraverbales estratégicamente, alternar los roles de hablante y oyente y reflexionar sobre el contenido oral.</p>	<p>práctica una variedad de habilidades, conocimientos y actitudes que provienen del lenguaje y basándose en su contexto, Lo que incluye el uso adecuado de diversas estrategias de conversación, considerando las normas de cortesía. Además, implica la producción de textos orales, entendiendo la comunicación oral, como una práctica social mediante la cual el estudiante interactúa con otros individuos. Para lograr ello, es necesario que el estudiante obtenga, recupere y extraiga información proporcionada por los interlocutores.</p>	<p>allá de un simple acto de escuchar y hablar, pues exige comprender todos los componentes que forman un mensaje, mientras que se emplea el mismo idioma y se utilizan todos los signos necesarios para su expresión.</p>	<p>un receptor pasivo, sino que construye activamente el significado a partir de lo que escucha y produce oralmente. Por ende, la producción oral se coincide como una práctica social y significativa.</p> <p>También, las fuentes reconocen el uso integrado del lenguaje verbal y no verbal, los cuales, a su vez, favorecen a la comprensión y expresión del mensaje oral.</p> <p>De igual forma, coinciden que es importante alternar roles de hablante y oyente en una interacción dinámica, donde los estudiantes contribuyen a construir el sentido del mensaje</p> <p>Divergencia: El libro y la tesis resaltan la necesidad de adaptar el</p>
--	---	---	--	--

				<p>discurso al propósito comunicativo, algo que no se menciona explícitamente en la revista, el cual se centra más en el acto del diálogo general.</p> <p>La tesis logra ofrecer una perspectiva más amplia al considerar la producción de textos orales como práctica social, yendo más allá del diálogo inmediato. Ello no se explora con el mismo nivel de detalle en el libro o la revista.</p>
Gamificación	Vázquez et al. (2022), exponen en su libro <i>“Juegos y gamificación. Evidencias científicas para su integración en Educación”</i> , que la gamificación en el proceso de enseñanza, adopta un sobresaliente sentido pedagógico y lúdico, por el cual se logra obtener	En el trabajo de investigación <i>“La gamificación y la retroalimentación en el rendimiento académico del nivel primaria”</i> Juárez y Ramirez (2022) analizan cómo la gamificación y la retroalimentación influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Adicionalmente,	En el artículo científico llamado <i>“La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras”</i> ; Briceño (2022) expresa que, la gamificación crea una relación hacia el aprendizaje, debido a que impacta de manera	<p>Convergencia:</p> <p>En dos de los documentos se observa una conexión de la gamificación con la competencia oral, aunque en la tesis se observa un análisis más general, de igual manera se manifiesta a la gamificación como un medio para la comunicación efectiva.</p>

	<p>una visión de mejora hacia el aprendizaje de los estudiantes. Además, se presenta un análisis de la gamificación, donde se observa a esta como una estrategia importante en el desarrollo de la competencia oral en los estudiantes de primaria.</p>	<p>presentan una valoración de la gamificación como estrategia innovadora, que motiva, involucra y fomenta el aprendizaje activo de los estudiantes.</p> <p>En la misma línea, plantea que por medio de la gamificación se busca crear un ambiente divertido, que motive la participación activa de los estudiantes, tratando de generar así, aprendizajes significativos.</p>	<p>inconsciente y natural a los estudiantes, lo cual permite una mayor retención de información . Asimismo, Melo-Solarte y Díaz (2018), como se citó en Briceño, E. (2022), menciona que la construcción de aprendizajes involucra elementos del aprendizaje afectivo y que van de la mano con la gamificación, para poder crear un ambiente adecuado que responda a las diversas necesidades que presenten los estudiantes, todo ello con el fin de que los estudiantes logren desarrollar sus aprendizajes.</p>	<p>Los documentos coinciden en que la gamificación posee un alto valor pedagógico, lo cual impulsa la motivación y participación de los estudiantes.</p> <p>Divergencia:</p> <p>Una divergencia notoria es que aunque los tres documentales enfatizan que la gamificación posee un propósito formativo y motivador, cada uno lo analiza desde distintas perspectivas. El libro aborda un enfoque más estructurado y pedagógico, La tesis analiza a la gamificación como una herramienta estratégica y evaluativa centrada en las clases virtuales, y por último en la revista se observa que la gamificación tiene un rol afectivo-emocional, indispensable para</p>
--	---	--	---	---

				comprender la motivación oral en el aprendizaje del idioma inglés.
--	--	--	--	--

Anexo 4. Matriz De Fuentes

Autor	Título	Publicación	Fecha	Resumen
Vargas, S.	La importancia de la innovación educativa. Tendencias observadas durante los últimos diez años en Colombia.	Universidad Militar Nueva Granada.	2019	El presente informe investiga la importancia de proponer métodos innovadores en la educación en toda la región de Colombia. Se plantea la implementación de estrategias significativas en el campo educativo, centrándose en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Y esto, con la ayuda de diferentes herramientas se pueda llegar a una optimización de los conocimientos de los estudiantes.
Avilés, Y., Gimeranez, I., Nodarse, Y., y Perez, Y.	Tratamiento de la expresión oral del idioma inglés desde el Marco Común Europeo de Referencia.	Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. EDUMECENTRO	2022	Este artículo destaca la importancia de utilizar la expresión oral como una habilidad crítica en la enseñanza de estudiantes universitarios, especialmente en el campo de la medicina. El estudio se basa en el Marco Común Europeo de Referencia, el enfoque comunicativo y los Estándares Internacionales para la Expresión Oral actualizados, así como estudios previos que han examinado el tema en diferentes contextos.
Acosta, M., Aguayo, J., Ancajaima, S., y Delgado, J.	Recursos Educativos Basados en Gamificación.	Revista Docentes	2022	El objetivo del artículo, permite evidenciar cómo la aplicación de recursos lúdicos ayudan a profundizar la gamificación en el aula, creando un aprendizaje significativo para ellos. Además, se sustenta que, la innovación que conlleva la gamificación en la enseñanza desarrolla sus habilidades mediante el uso de elementos digitales,

				capaces de crear una mejora en la educación.
Orihuela, P.	La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima.	Universidad Católica del Perú.	2019	La investigación, se desarrolla como estudio en una población específica de 70 docentes, los cuales presentan experiencias en el dictado del idioma inglés. El estudio presenta instrumentos de recolección de datos, como un cuestionario y ficha de observación, que servirán de ayuda para conocer al final las estrategias utilizadas en las aulas por los docentes, y como estas verifican que la gamificación influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los educandos.
De la Cruz, G., Mancero, W., Rivadeneira, A., y Ullauri, M.	El nivel de dominio del inglés de los docentes de las Instituciones de Educación Superior ecuatorianas: estudio de requerimientos nacionales y del Marco Común Europeo.	Revista Cognosis	2021	La investigación tiene como objetivo evaluar la competencia en inglés de los profesores de Idiomas en las Instituciones de Educación Superior (IES) de Ecuador. Para lograr esto, se revisaron los requisitos nacionales y las normativas del Reglamento de Régimen Académico sobre el conocimiento del inglés, comparándolos con los estándares del Marco Común Europeo. Se llevó a cabo una encuesta para determinar el nivel de habilidad lingüística de los profesores en los centros de idiomas de las IES, y se realizaron entrevistas con los coordinadores de los Centros de idiomas para caracterizar las instituciones.
De Lima, M., De Sousa, D., y Reis, T.	Gamificación, "no tengo ni idea de lo que es": un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física.	Revista de Educación Alteridad	2022	El presente artículo, presenta diseños de distintas herramientas vinculadas a elementos del lenguaje y la cultura, basándose en una educación digital. En esta línea, se presentan objetivos para tener una visión clara de lo que se desea lograr, como es el caso de la identificación de elementos relevantes en el proceso de enseñanza. Como conclusión, se observa que, la experiencia de aprendizaje se logra a través de la reflexión del conocimiento y la combinación de actividades lúdicas que sirven como mediadores para un aprendizaje significativo.
Fernandez, V.	Tipos de justificación en la investigación	Universidad Cesar Vallejo.	2020	Esta Investigación, tiene como propósito la identificación de distintos modelos de indagación, los cuales sirven de ayuda para la realización

	científica.	Espíritu Emprendedor TES		de investigaciones académicas y científicas. Adicionalmente, propone la siguiente pregunta de investigación: ¿cuáles son los tipos de justificación en el campo de la investigación científica?. Esto, busca presentar un enfoque cualitativo para la inclusión de un nuevo tipo de justificación: la doctrinaria.
Ríos, M.	Gamificación en las matemáticas e historia, la nueva forma de enseñar en primaria.	Diario Gestión	2022	El artículo presenta, cómo el uso de herramientas para despertar el interés de los estudiantes en el aprendizaje, y la gamificación destacan como una tendencia educativa. En Latinoamérica, se aplica especialmente para enseñar códigos a niños de 8 a 16 años, quienes aprenden a crear bloques animados. Además, se utiliza en la enseñanza de las matemáticas, sugiriendo su posible adaptación exitosa para la educación temprana en el Perú.
Iquise, M. y Rivera, L.	La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Universidad San Ignacio de Loyola.	2020	La propuesta por el autor, tiene como objetivo la indagación de la importancia que tiene la gamificación como herramienta útil de innovación, hacia el proceso de enseñanza y adquisición de conocimientos. Presenta también, un enfoque cualitativo y utiliza el método documental para realizar la investigación.
Carbajo, G., Matta, A. y Salvador, A.	Estudio en línea de base del proyecto "Aprendemos, Crecemos y Emprendemos siempre" [Archivo PDF].	Archivo PDF	2020	Las escuelas multigrado rurales en el sistema educativo peruano, experimentan deficiencias en el aprendizaje, las cuales están vinculadas a problemas de calidad en la entrega de servicios educativos. Esta disparidad educativa se intensificó en el año 2020 debido a la crisis sanitaria del COVID-19, lo que llevó a la interrupción de clases ya la introducción a nivel nacional de una iniciativa educativa a distancia conocida como "Aprendo en Casa".
Londoño, L., y Rojas, M.	De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado.	Educación y Educadores	2020	En el siguiente artículo, se observa como los juegos sirven como herramientas de utilidad en el proceso educativo, uniendo y contrastando investigaciones desde 1960, aplicándolas en las distintas disciplinas sociales: Militar, Salud Integral, Ingeniería y Ciencias. En adición a esto, presenta una revisión de teorías relacionadas a la implementación de los modelos de juegos y sus características .
Lucas, A., Lucas, M.,	La Gamificación: herramientas	Dominio De Las Ciencias	2020	En la siguiente revisión de datos, se observa el planteamiento de la implementación de la gamificación como propiciador del aprendizaje

Luque, K., y Zambrano, A.	innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado.			<p>significativo. Esto unido a la investigación exploratoria y en una línea de predicción y correlación, siguiendo un enfoque cuantitativo y cualitativo.</p> <p>En razón de esto, se emplean herramientas de recolección de datos como una encuesta virtual "Forms", dirigido a los docentes, en quienes se podrá determinar la veracidad en la implementación de estos recursos innovadores al interior de la gamificación.</p>
MINEDU	¿Qué significa la competencia "Se comunica oralmente en inglés como segunda lengua"?	Currículo nacional	2020	<p>El artículo actual describe la comunicación como una interacción dinámica entre individuos, destinada a expresar ideas y emociones. Esta interacción implica una comprensión y producción efectiva que requiere un proceso activo para construir el significado de diversos tipos de textos, esto con el fin de alcanzar objetivos específicos. Durante este proceso, los estudiantes utilizan habilidades, conocimientos y actitudes adquiridas tanto del lenguaje oral como de su entorno.</p>
Juárez, J., y Ramírez, N.	La gamificación y la retroalimentación en el rendimiento académico del nivel primaria.	Universidad de Ciencias y Humanidades	2022	<p>El propósito general de la investigación es analizar la conexión entre la gamificación y la retroalimentación en el rendimiento académico de estudiantes de primaria en una institución educativa en la zona Central-Sur-Oeste de Lima en 2022. Según los resultados de la prueba no paramétrica de Pearson, se concluyó que la gamificación tiene una contribución positiva significativa con las dimensiones de motivación e interacción en la retroalimentación académica.</p>
Vázquez, E., López, E., Morón, J., y Cobos, D.	Juegos y gamificación. Evidencias científicas para su integración en Educación.	Editorial Síntesis	2022	<p>El presente libro, busca exponer en sus páginas, las diversas perspectivas en las cuales tanto el juego como la gamificación influyen, ya sea de manera positiva o negativa, en los procesos educativos y las experiencias de aprendizaje.</p>
Mompó, R	Gamificación educativa: una propuesta para el aula de inglés en 6° de educación primaria	Universidad Católica de Valencia	2021	<p>La lectura de este trabajo de investigación, nos indica que la gamificación favorece que el alumnado se encuentre inmerso en la clase, a través de diversas actividades y herramientas que puedan ser capaces de crear espacios de aprendizaje. Por esta razón esta investigación está orientada al mejoramiento de la competencia oral en los estudiantes, y como el interés influye de manera abismal en la construcción de aprendizajes de una nueva lengua.</p>

<p>Timbe, C., García, G., Castro, Z., y Erazo, C.</p>	<p>Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés.</p>	<p>Fundación koinonia</p>	<p>2020</p>	<p>El trabajo de investigación, tiene como objetivo presentar de manera práctica el uso de la gamificación para favorecer la calidad de aprendizajes de un idioma extranjero en la escuela Emilio Abad. Debido a que se pudo apreciar un bajo nivel de participación por parte de los estudiantes, los cuales no se encuentran motivados. Por esta razón se busca que la gamificación logre motivar a los estudiantes y así mismo este proceso se dé de manera significativa.</p>
<p>Salmon, S., y Parra, S.</p>	<p>Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. 6(5), 4095-4106.</p>	<p>Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar</p>	<p>2022</p>	<p>Este trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la importancia de la motivación durante los procesos de aprendizaje. Para lo cual se utilizó metodología de enfoque cualitativo, el cual implementó entrevistas y cuestionarios con el fin de reafirmar la importancia de la motivación en el rendimiento académico y como favorece el desarrollo cognitivo acorde a las necesidades del aula.</p>
<p>Morinigo, C., y Fenner, I</p>	<p>Teorías del aprendizaje. of Science, 9(2), 1-36.</p>	<p>Minerva Magazine</p>	<p>2021</p>	<p>Existen diversas teorías las cuales nos ayudan a comprender el comportamiento de los seres humanos y a su vez explicar como estos logran alcanzar aprendizajes. Por lo tanto, el objeto de estudio de esta investigación está orientado a la adquisición de diferentes destrezas y habilidades para lograr el razonamiento. Asimismo, nos describe cuatro teorías relevantes acerca del conductismo, tales como, la del condicionamiento clásico de Pávlov, la teoría del condicionamiento operante de Skinner, la teoría Psicogenética de Piaget y el experimento Watson</p>
<p>Hernandez, R</p>	<p>Metodología de la investigación ¿Cuáles son las diferencias entre los enfoques cualitativos y cuantitativos?</p>	<p>McGraw-Hill Education</p>	<p>2014</p>	<p>El libro expone las principales diferencias entre los enfoques cualitativos y cuantitativos, resaltando que el enfoque cualitativo se centra en el análisis e interpretación de algún fenómeno encontrado en base a la recolección de datos de los participantes.</p>

Barona, A, Palacios, M, Drouet, R, Pazmiño, S, y Robles, B.	Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria.	Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar	2023	El artículo busca demostrar que la innovación educativa promueve el logro de competencias en la educación desde la herramienta de la gamificación. Para determinar ello se realizó el análisis de la relación entre la innovación educativa y el desarrollo de aprendizajes importantes. De tal forma el artículo llega a la conclusión que la innovación educativa dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Becerra, C.	La autoestima y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada-Chiclayo.	Universidad Cesar Vallejo	2020	La investigación tiene como propósito examinar la relación entre la autoestima y la competencia oral en el idioma inglés en estudiantes de tercer nivel de secundaria en la Institución Educativa privada Algarrobos. Se basó en varios fundamentos de teorías reconocidas en estudiantes de tercer nivel de secundaria en la Institución Educativa privada Algarrobos. Así mismo, define la competencia oral como una actividad social, donde diversos individuos identifican la necesidad de emplear el lenguaje oral para poder expresarse y transmitir sus pensamientos.
Arias, J. y Covinos, M.	Diseño y metodología de la investigación.	Enfoques Consulting EIRL	2021	El libro brinda diferentes pasos a realizar para poder elaborar cada uno de los apartados de un proyecto de Tesis. Así mismo, establece una definición para los diversos elementos que aborda la investigación, siendo uno de ellos la técnica de análisis documental, la cual se emplea para la revisión y consulta de diversas fuentes en base al tema a investigar.
Moreno, V.	La importancia de la enseñanza del Idioma Inglés en etapa escolar.	Universidad Femenina del Sagrado Corazón. Alétheia	2020	El texto examina la instrucción del idioma inglés en las escuelas de Perú, resaltando la relevancia de esta lengua a nivel mundial. Se concluye con sugerencias que incluyen ampliar las oportunidades de formación profesional en la enseñanza del inglés, incrementar la exposición al idioma, iniciar el aprendizaje desde temprana edad y ajustar las metodologías de acuerdo al contexto del estudiante.