



**Teoría de Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés
(GAMITECH)**

**Sistema de Enseñanza-Aprendizaje del Idioma Inglés
(SUCCESS)**

(Scientific, Universal, Creative and Complete English-Speaking System).

Sistema Científico Universal Creativo y Completo de Habla Inglesa

La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales.

Doctor Edward Céspedes

Octubre 2022

Introducción

La presente tesis doctoral aborda como objeto de estudio La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales, en la República Dominicana. En el primer capítulo denominado introducción se presentan el problema de investigación, los antecedentes y la justificación de la investigación, de igual forma, se describe el objetivo general de la misma. Se incluyen también las deficiencias en las evidencias y la audiencia.

Importancia del tema

En primer lugar, el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, es considerado de mucha importancia en el aspecto cultural, de igual forma para las actividades de comunicación en sentido general y las asignaciones grupales en las aulas internacionales. Es por ello por lo que, con el avance de las nuevas tecnologías digitales, se ha producido una rápida escalada en cuanto a la necesidad de aprender inglés para adquirir las competencias comunicativas para poder intercambiar conocimientos y poder comunicarse con estudiantes a nivel global.

En segundo lugar, el uso de la gamificación ha sido considerado una de las técnicas de instrucción más destacadas y valoradas, para motivar a los estudiantes a adquirir nuevos aprendizajes y de esta forma aumentar su compromiso con el proceso de adquirir nuevos conocimientos. La gamificación es considerada como una de las metodologías más divertidas, atractivas y eficaces en lo que respecta al aprendizaje de lenguas extranjeras. Como resultado, es que varios elementos (tanto dinámicos como mecánicos) incrustados en los entornos gamificados pueden aumentar la motivación y el interés de los alumnos por aprender inglés.

Investigaciones previas o actuales en el campo

Antecedentes y justificación

Con relación a esta investigación, se presentan aspectos claves para llevar a cabo una propuesta de disertación doctoral. Es por ello por lo que los antecedentes, constituyen elementos vitales respecto del problema de investigación. Dichos antecedentes van desde el ámbito internacional, regional, así como nacional. Los mismos se relacionan de forma directa con el tema de investigación. Más adelante se presenta una sección que aborda la definición de términos relacionadas a este estudio. Dicha sección ayudará al lector o investigador, a tener comprensión y dominio de los términos y conceptos técnicos contenidos en este estudio.

Por otra parte, en la República Dominicana no se evidencia cultura de uso de la Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés. Se puede decir que su uso es muy limitado en las escuelas públicas. En tal sentido, cabe destacar que en búsquedas realizadas en bases de datos de las diferentes universidades incluida la Base de datos referencial de Investigaciones Educativas de la República Dominicana del IDEICE, INERED, no se evidencia literatura del área de Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés.

No obstante, en la República Dominicana no existe evidencia de literatura respecto del tema de investigación, el cual es La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés como herramienta de motivación, Una Mirada Desde Plataformas Digitales, existe una amplia literatura a nivel regional e internacional que sustenta esta investigación. A continuación, presentamos dicha literatura.

Primeramente, en un estudio realizado en Indonesia por Rahmani, (2020), titulado: The Benefits of Gamification in the English Learning Context. Dicho estudio mostró los

resultados de la revisión de artículos basados en la investigación sobre la gamificación en el contexto del aprendizaje del inglés, el escritor recopiló y analizó trece artículos relevantes de revistas y sitios web.

Los resultados indicaron que la gamificación aportaba efectivamente beneficios a los estudiantes. Los resultados más importantes fueron la mejora de la motivación, la promoción de actitudes positivas y un mejor rendimiento, el fomento de las habilidades del siglo XXI y la mejora de los logros cognitivos, el fomento de la interacción social y la independencia, y la mejora de la competitividad entre los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

En segundo lugar, en un estudio realizado en Malasya por los autores Pazilaha, Hashimb y Yunusc (2019), titulado: Benefits of gamification towards different learning styles in language learning. Nos dicen: La gamificación es una de las formas más eficaces de aprender un idioma, ya que también se adapta a todos los tipos de alumnos. El objetivo de este trabajo fue estudiar los beneficios de la gamificación para los diferentes estilos de aprendizaje de idiomas. Este estudio implicó que la implementación de la gamificación en la educación puede ayudar a los estudiantes a alcanzar sus objetivos en el aprendizaje de idiomas y facilitar la enseñanza a los profesores. En futuros estudios se podrán investigar los retos de la gamificación en el aprendizaje.

En el mismo orden de ideas, en un estudio realizado en Irán por Dehganazadeh y Dehganazadeh (2020), titulado: Investigating effects of digital gamification-based language learning: a systematic review. El propósito de este estudio fue investigar y sintetizar las tendencias y los principales resultados de los estudios relacionados con la gamificación como nuevo método en el campo del aprendizaje de una lengua extranjera (LFL) durante los últimos 11 años. Para ello, se realizaron búsquedas en bases de datos

como Web of Science, ERIC y Scopus, analizando un total de 28 artículos. La metodología de investigación de este estudio fue una revisión sistemática.

Se utilizó un método de análisis de contenido para analizar los artículos seleccionados. En los hallazgos se encontraron que después de 2015, el uso de la gamificación en LFL se hizo popular entre los investigadores, y el número de estudios de campo aumentó rápidamente en los últimos dos años (2017-2018). Además, se encontró que los métodos cuantitativos son los métodos de investigación más utilizados en relación con la gamificación en los estudios de LFL. En los estudios analizados, las habilidades de vocabulario y gramática fueron las habilidades lingüísticas básicas más investigadas.

Para Dehghanzadeh et al. (2021), en su estudio cualitativo, uso de la gamificación para apoyar el aprendizaje del inglés como segunda lengua: una revisión sistemática, nos comparten que, la Gamificación digital es un método divertido que sirve de apoyo al aprendizaje del inglés como segunda lengua (LESL) y además reduce la brecha entre el aprendizaje de los estudiantes y la práctica educativa. En esta revisión sistemática se presenta una panorámica general del estado del arte acerca del uso de la Gamificación para el LESL en entornos digitales.

Igualmente, afirman que, aunque estos estudios informaron de los efectos altamente positivos sobre el uso de la Gamificación en las experiencias de aprendizaje de los alumnos y sus resultados de aprendizaje obtenido, no se informó de los elementos específicos de Gamificación asociados a las experiencias y resultados de aprendizaje. Dichas experiencias de aprendizaje positivas de los entornos de aprendizaje lúdico son consideradas: agradables, atractivas, motivadoras y divertidas.

De su lado, Mustiarini (2021), en su estudio cualitativo “Investigación de la gamificación en el aprendizaje de vocabulario”. En dicha investigación sobre el vocabulario tuvo como objetivo obtener información confiable sobre el efecto del uso de la gamificación en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés y la percepción del estudiante hacia el uso del juego en el aprendizaje de vocabulario de dicho idioma. Este estudio fue realizado mediante el uso de la gamificación, el aprendizaje de vocabulario a través de los juegos "guessing picture" (adivinar imágenes). El método que se utilizó fue la observación y las entrevistas como instrumentos. Dicha observación tuvo que ver con las entrevistas de las actividades de los estudiantes sobre el aprendizaje de utilizar los juegos de adivinar imágenes para obtener buenos resultados. A través de este estudio se reveló que los estudiantes con el uso de este juego de adivinar imágenes aumentaron su nuevo vocabulario, así como también aumentó el entusiasmo de estos por aprender el idioma inglés. Reveló además que a través de esta actividad de adivinar imágenes los estudiantes se mantuvieron activos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

De acuerdo con Céspedes y Nehemías (2020), en su estudio, la integración de Quizizz como herramienta de las TIC en el proceso de aprendizaje en lenguas extranjeras de los estudiantes del 1ro ciclo de secundaria, del centro educativo Prof. Juan maría de Jesús Villanueva, distrito educativo 04-07, Nigua, Palenque.

Con los resultados obtenidos se deduce que el objetivo general fue alcanzado, ya que fue logrado diagnosticar el impacto que produce en los estudiantes el uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 1er ciclo de secundaria, del centro educativo Prof. Juan María De Jesús Villanueva, por tal motivo estos resultados ayudan a tener una visión más clara y precisa de cuán importante sería implementar de manera constante este tipo de herramienta, ya que ayuda al estudiante de

una forma sostenible a desarrollar de manera efectiva los conocimientos en la adquisición del idioma inglés, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivo específico II.- Diagnosticar las expectativas de los alumnos sobre la integración de Quizizz en el proceso de aprendizaje.

Este objetivo arrojó que cada estudiante se siente identificado y a la vez motivado con el uso frecuente de la herramienta Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés. Donde reciben una acumulación de conocimientos lingüísticos del idioma de una forma amena, divertida con un sentido común muy particular, produciendo una experiencia única y positiva en la adquisición y en el aprendizaje de forma gradual de una lengua extranjera.

Objetivo específico III.- Determinar el nivel de motivación y de adquisición de los aprendizajes en los alumnos, cuando se integran las herramientas en el proceso de aprendizaje.

En cuanto a este objetivo ha sido revelado que: el nivel de motivación de los estudiantes esta fomentado sobre una base positiva en la generación de conocimientos a través de la tecnología, donde se refleja una conducta constante por el aprendizaje de un idioma, de una manera novedosa y acorde a los requerimientos establecidos por la sociedad del siglo XXI.

Identificar el problema y el enfoque adoptado

Problema de investigación

Con respecto al problema observado, lo es la baja motivación para aprender inglés de los estudiantes objeto de esta investigación. El reconocimiento del problema en cuestión ha sido avalado mediante encuesta de tipo cuestionario a 10 profesores licenciados en lenguas modernas mención inglés de escuelas públicas del gran Santo

Domingo. Ha sido evidente que los estudiantes al finalizar la secundaria necesitan adquirir las competencias que lo califican como bilingües. Dichas competencias son muy requeridas en un mundo digital y globalizado.

Para *PTS - Professional Training Systems* (2016), en su “Estudio sobre la realidad del Programa de Enseñanza-Aprendizaje del idioma inglés del MINERD en el nivel medio, desde el 2008 hasta el 2012”, nos comparte datos los cuales tienen como fuente de investigación los siguientes informes:

Los informes mensuales y anuales del programa de enseñanza del inglés para el nivel medio *Bachilleres Bilingües Productivos*, desde el año 2009 hasta el año 2012. Los informes finales anuales del programa avanzado de perfeccionamiento para docentes del idioma inglés del INAFOCAM, en las regionales 04,05,10,12 y 15, desde el año 2008 hasta el año 2012. Los informes semanales de los procesos de acompañamiento pedagógico realizados durante tres años de trabajo, en 134 liceos del nivel medio, con 204 maestros de inglés, y 187,000 estudiantes de la regional 10 de educación en las tandas matutina, vespertina y nocturna. En dichos informes se encontraron los siguientes resultados:

En lo que respecta al desarrollo cognitivo de los estudiantes se encontraron las siguientes características: a) Los estudiantes expresaron que las clases de inglés resultaban generalmente aburridas, b) Las clases tradicionales no incorporan el uso de medios digitales, c) El currículo tradicional parte de premisas erradas, d) Los jóvenes sienten que tienen poca posibilidad de incorporarse a una vida productiva.

El contexto actual de Enseñanza-Aprendizaje del idioma inglés en las Escuelas Públicas.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) en el año 2008, dijo lo siguiente: «Los únicos materiales didácticos con los que, a veces, cuentan los maestros de inglés dominicanos, son el libro de texto y el uso de una pizarra, casi nunca se cuenta con equipo de audio, acceso a video, o sesiones de idiomas en el centro de cómputos de las escuelas, y que haya electricidad para usarlos.»

En este mismo orden de ideas, El currículo del nivel medio presupone que:

«Al llegar a primer ciclo del nivel medio, los/las estudiantes han cursado ya varios años de Lenguas Extranjeras, es decir, que deben estar en posesión de múltiples competencias de comunicación, fundamentalmente orales y en menor grado escritas.»

Sin embargo, es ampliamente conocido que desde el 5to hasta el 8vo grado, la gran mayoría de los maestros que imparten inglés no son del área, no dominan el idioma, no cuentan con un programa específico a desarrollar, y no reciben los materiales para impartir la materia.

Como se puede verificar en dicho informe, todo lo anterior expresado incide de forma directa en la baja motivación que han tenido los estudiantes de las escuelas públicas de la república dominicana por décadas. Esta situación es la que aun predomina en la actualidad.

En este mismo orden de ideas, para Cabrera (2020), en su artículo, Factores asociados al inglés como lengua extranjera, proceso de aprendizaje. Este autor nos comparte que en el nivel preuniversitario el idioma inglés es una de las nueve asignaturas que se imparten en las escuelas públicas desde el 5to grado de primaria, lo

que evidencia es un objetivo plasmado en el currículo para su aplicación a desde los primeros años de escolaridad.

No obstante, a esto, la mayoría de las escuelas públicas inician el primer contacto con el idioma inglés entre los nueve y diez años de los estudiantes, lo que se afirma el estudio, “se traduce en un cierto retraso en el contacto con este idioma”.

Según lo publicado el 11 de febrero de 2013 por el Ministerio de Educación de la República Dominicana titulado: "Identificación de los avances en las disciplinas científicas y literarias asociadas al área de Lenguas Extranjeras que deben ser tomadas en cuenta para la revisión y actualización del currículo. ", Producto Final, se plantea que el aprendizaje de lenguas extranjeras responde a una necesidad fundamental en la formación del ciudadano de estos tiempos, ya que desarrolla la competencia comunicativa de los alumnos para que puedan comprender y expresarse eficazmente, de forma oral y escrita, con miembros de otras sociedades en diferentes contextos. Asimismo, se expresa en el estudio que, el aprendizaje de una lengua extranjera contribuye al desarrollo personal de los alumnos porque: Facilita la búsqueda y el tratamiento de la información y un uso más eficiente de las Tecnologías de la Información y la Comunicación Tecnologías de la Información y la Comunicación. (p.1).

Así pues, se entiende es de gran importancia determinar qué causa la baja motivación en adquirir el aprendizaje del idioma inglés por parte de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas de la educación pública en la República Dominicana. Se considera también de mucha importancia comprender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés desde la motivación de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria de las escuelas públicas objeto de este

estudio. De igual manera se considera de mucha importancia la iniciativa de implementación de una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje propuesta en esta investigación, como solución a dicha problemática.

En resumen, luego de reflexionar sobre el problema, algunos profesores refieren algunas causas relacionado con el mismo:

- La falta de una política educativa a nivel de estado en dirección a la formación, capacitación del cuerpo docente en el área de las nuevas tecnologías.
- La falta de inserción en el currículo el uso de innovadoras metodologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La baja motivación para capacitarse en las áreas de tecnología educativa por parte de los profesores.
- Temor a lo desconocido por parte de los profesores.
- Percepción de falta de relevancia en el manejo y uso de la tecnología.

En pocas palabras, se entiende que, la solución a la problemática es, establecer una política de estado en donde se estipule la necesidad y obligatoriedad de crear y ejecutar programas de formación y capacitación a todos los profesores del sistema educativo público, de forma continua. Todo ello garantizará que haya mejor calidad educativa en las escuelas objeto de esta investigación.

Metodología (enfoque)

El muestreo es no probabilístico. La matriz epistémica de la investigación es Multimetódica de enfoque mixto. Dónde por un lado se utilizaron los elementos de la investigación de Diseño no experimental, de Campo, de nivel Descriptivo, dónde se recabó información a través de encuestas de tipo cuestionario en el modelo cuantitativo y por otro lado se desarrolló un guion de entrevista semiestructurada para un grupo de

informantes claves para la elaboración de una matriz categorial, dónde se desarrolló un proceso de categorización, triangulación y teorización bajo el método de recolección netnográfico.

Describir brevemente el presente documento

Aproximación de Teoría Emergente Producto de Esta Investigación (GAMITECH).

En la presente investigación, la Gamificación aplicada al aprendizaje del inglés como herramienta de motivación, una mirada desde plataformas digitales, es un estudio multi metódico, mixto, en el cual se consultó a 10 profesores licenciados del área de inglés y encuestando a 150 de estudiantes de 5 centros educativos del sector público de la República Dominicana, además de lo anterior descrito, se consultó a 4 expertos en el área de Gamificación a través de una encuesta virtual.

El muestreo de esta investigación fue, no probabilístico. La matriz epistémica de la investigación es Multimetódica de enfoque mixto. Dónde por un lado se utilizaron los elementos de la investigación de diseño no experimental, de campo, de nivel descriptivo, dónde se recabó información a través de encuestas de tipo cuestionario en el modelo cuantitativo y por otro lado se desarrolló un guion de entrevista semiestructurada para un grupo de informantes claves para la elaboración de una matriz categorial, dónde se desarrolló un proceso de categorización, triangulación y teorización bajo el método de recolección netnográfico. A través de estudio, se evidenció que el uso de la Gamificación en el aula incide directamente en los aspectos motivacional, emocional, actitudinal, afectivo, así como también en lo cognoscitivo. Además de esto incide de forma directa en los aspectos sociales tales como el trabajo colaborativo, y el fomento a los valores en los estudiantes.

Se pudo evidenciar las siguientes reflexiones:

En primer lugar, que la Gamificación en plataformas digitales *es una herramienta tecnológica divertida y motivacional*, la cual ayuda de forma positiva en los aspectos actitudinales, emocionales y motivacionales de los estudiantes durante las clases. Igualmente, *es una herramienta que ayuda en gran medida de forma muy positiva en el aspecto social* de los estudiantes, ya que les permite interactuar entre ellos enriqueciendo de esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje, e igualmente *aprenden de forma colaborativa y fomenta los valores en estos*.

En segundo lugar, se consideró que esta metodología de aprendizaje *es ideal como eje transversal para las diferentes áreas del saber y que debe ser incluida en el currículo educativo de la República Dominicana*. Finalmente, todo lo anterior expuesto así queda evidenciado en los hallazgos plasmados de forma escrita y a través de estructuras visuales, presentados en el momento cuantitativo, así como cualitativo de este estudio.

En cuanto al Aprendizaje del Idioma Inglés.

Por otro lado, se pudo evidenciar en los hallazgos de este estudio, en este aspecto del idioma inglés, que el uso de la Gamificación digital en el aula *es altamente positiva y que los estudiantes objeto de esta investigación aprendieron el idioma de forma divertida, motivados a seguir aprendiendo* y algo muy importante, el hecho de *compartir socialmente con sus compañeros de estudios durante las clases*, lo que además *enriquece la dinámica del proceso de aprendizaje de los estudiantes*.

Además de lo anterior expuesto, cabe destacar que estas estrategias metodológicas de aprendizaje son por demás, *útiles para lograr los objetivos educativos propuestos, de forma divertida, dinámica, eficiente y significativa en cuanto a los contenidos curriculares se refiere*. Todo ello a través de impulsar las habilidades del saber en

cuanto a la adquisición de una lengua extranjera, *convirtiendo el aprendizaje en una experiencia enriquecida, la cual ayuda en los aspectos cognitivos, en la comprensión, concentración, mejorando a su vez, lo concerniente a los aprendizajes de los estudiantes y lo que se entiende más significativo, permite desarrollar habilidades blandas en estos, tan importante en el desarrollo integral de las personas.*

¿Que se propone a través de esta investigación?

Como aporte de esta investigación, además de la teoría emergente respecto de la Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés como herramienta de motivación, una mirada desde Plataformas Digitales, con este estudio se planteó también lograr que desde el Ministerio de Educación de la República Dominicana, se promueva la creación de una cultura de uso de la Gamificación en las aulas de las escuelas públicas, especialmente, como herramienta innovadora, motivadora, para ayudar a estimular los aprendizajes en los estudiantes del idioma inglés.

Se entiende que toda esta dinámica de innovación capacitará al sistema educativo para que pueda desarrollarse cada vez más en términos de tecnología educativa, en un mundo cada vez más globalizado. Además de todo lo anterior expuesto, se propone dejar como aporte una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje mixta, la cual tiene su fundamento en la teoría del **Conectivismo de George Siemens**, en el modelo de aula invertida o (Flipped Classroom) por su nombre en inglés, la cual implica realizar el uso de tutoriales en ambos idiomas, inglés y español, para que luego de entender el contenido propuesto, este se pueda practicar utilizando la Gamificación, como modelo para prueba, ensayo, error, logro y luego realizar las actividades asignadas en sus hogares, con el apoyo y uso de otras plataformas digitales para el aprendizaje del idioma inglés. Ya en el salón de clases, se realizan las prácticas de lo aprendido y practicado tanto en plataformas digitales de gamificación, de realidad virtual, así como otras plataformas de desarrollo de las cuatro habilidades del idioma, y se aclaran las dudas, si las hubiere.

SUCCESS

(Scientific, Universal, Creative and Complete English-Speaking System).

Sistema Científico Universal Creativo y Completo de Habla Inglesa.



Metodología Híbrida y Gamificada de Enseñanza-aprendizaje. Autor: Céspedes (2022)

Finalmente, a través de esta nueva metodología de enseñanza-aprendizaje se imparten las clases en las aulas totalmente en inglés, a través de plataformas tecnológicas, como la Gamificación y la realidad virtual, como elementos motivadores y de práctica. Cabe destacar en este punto que dicha metodología fue implementada a más de 300 estudiantes del segundo ciclo de secundaria, como piloto durante dos trimestres escolares, comprendido en el año 2021-2022, obteniendo en dicha prueba resultados asombrosos, en donde en términos medibles, de evaluación, los estudiantes en su gran mayoría obtuvieron calificaciones entre 85 y 100% de los temas tratados, logrando las competencias propuestas para dicho nivel de aprendizaje. De esta parte se deja constancia en los anexos.

Con lo anterior expuesto se evidencia el aumento positivo en términos de rendimiento académico. Pero también esta metodología utilizada como piloto, ayudo grandemente en el compromiso para realizar sus asignaciones, así como fortaleció el

trabajo colaborativo, y el aspecto social entre los estudiantes, ya que estos interactuaban de forma activa en las realizaciones de las actividades.

Quedó evidenciado y confirmando con lo expresado anteriormente además el propósito general y pregunta de investigación en cuanto a la relación que existe entre el uso de la Gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés. Es decir que los beneficios que generan el uso de la Gamificación en los estudiantes en los aspectos cognoscitivos, afectivos, actitudinales, emocionales, motivacionales y de valores, es de proporción directa en términos de aprendizajes en estos.

La metodología en cuestión ha sido denominada por el autor como, **SUCCESS**, **(Scientific, Universal, Creative and Complete English-Speaking System)**. Sistema Científico Universal Creativo y Completo de Habla Inglesa. It's a student-centered methodology through digital platforms and the use of Gamification). Dicha metodología está centrada en los estudiantes y se ejecuta a través de plataformas digitales y con el uso de la Gamificación como herramienta digital motivadora.

Referencias:

- Rahmani, E. F. (2020). The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 7(1), 32-47.
- Pazilaha, F. N., Hashimb, H., & Yunusc, M. M. (2019). Benefits of gamification towards different learning styles in language learning. *Benefits*, 5(6).
- Dehghanzadeh, H., & Dehghanzadeh, H. (2020). Investigating effects of digital gamification-based language learning: a systematic review. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 12(25), 53-93.
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaee, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934-957.

Mustiarini, A. T. (2021, January). Investigation of gamification in learning vocabulary.

In Bogor English Student and Teacher (BEST) Conference (Vol. 2, pp. 21-25).

Céspedes y Nehemías (2020). la integración de Quizizz como herramienta de las TIC en el proceso de aprendizaje en lenguas extranjeras de los estudiantes del 1er ciclo de secundaria, del centro educativo Prof. Juan María De Jesús Villanueva, Distrito Educativo 04-07, Nigua, Palenque. 2019-2020.

Professional Training Systems (2016)

Cabrera (2020). Factors Associated in EFL Learning Process Bachelor's Degree in education at UNAPEC University, Dominican Republic.