

Impacto de la Gamificación en la Enseñanza del Inglés en Educación Inicial

Impact of Gamification on Teaching English in Early Childhood Education

Sandra Quevedo-Seminario¹



✓ Recibido: 12/enero/2025

✓ Aceptado: 12/mayo/2025

✓ Publicado: 29/mayo/2025

📖 Páginas: desde 431-442

🌐 País

¹Perú

🏛️ Institución

¹Universidad César Vallejo

✉️ Correo Electrónico

¹squevedosem@ucvvirtual.edu.pe

🆔 ORCID

¹<http://orcid.org/0000-00021265-4074>

Citar así:  APA / IEEE

Quevedo-Seminario, S. (2025). Impacto de la Gamificación en la Enseñanza del Inglés en Educación Inicial. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 18(1), 431-442. <https://doi.org/10.37843/rted.v18i1.650>

S. Quevedo-Seminario, "Impacto de la Gamificación en la Enseñanza del Inglés en Educación Inicial", RTED, vol. 18, n.º1, pp. 431-442, may. 2025.

Resumen

La enseñanza del inglés en educación inicial enfrenta desafíos significativos en el aprendizaje del vocabulario, principalmente debido a la falta de motivación y el uso de enfoques tradicionales. En este contexto, la presente investigación tuvo como objetivo analizar el impacto de las estrategias de gamificación en el aprendizaje del vocabulario en inglés en niños de educación inicial. Se realizó un estudio enmarcado en el paradigma pragmático, con un enfoque mixto y un diseño narrativo-temático de tipo documental bibliográfico-analítico y de corte transversal. Para la recolección de datos, se emplearon técnicas de revisión sistemática de literatura y análisis de contenido, utilizando como instrumento una matriz de análisis categorial. A partir de una búsqueda en la base de datos Scopus, se encontraron 541 artículos publicados entre 2010 y 2025, se seleccionaron catorce publicaciones teniendo en cuenta el modelo PRISMA. Los resultados evidenciaron que las estrategias de gamificación, como los juegos interactivos y las aplicaciones móviles, favorecen la retención de vocabulario y aumentan la participación estudiantil en el proceso de aprendizaje. No obstante, se identificaron desafíos asociados a la dependencia tecnológica y la desigualdad en el acceso a recursos digitales. La revisión concluye que la gamificación, sustentada en los enfoques constructivista y sociocultural, representa una estrategia efectiva y flexible para potenciar el aprendizaje del inglés en la primera infancia.

Palabras clave: Gamificación, aprendizaje, vocabulario inglés, educación inicial

Abstract

English language teaching in early childhood education faces significant challenges in vocabulary learning, primarily due to a lack of motivation and the use of traditional approaches. In this context, this research aimed to analyze the impact of gamification strategies on English vocabulary learning in early childhood education children. A study was conducted within the pragmatic paradigm, with a mixed approach and a narrative-thematic, bibliographic-analytical, and cross-sectional design. Systematic literature review and content analysis techniques were employed for data collection, using a categorical analysis matrix as an instrument. The Scopus database revealed 541 articles published between 2010 and 2025, and 14 publications were selected based on the PRISMA model. The results showed that gamification strategies, such as interactive games and mobile applications, promote vocabulary retention and increase student engagement in the learning process. However, challenges associated with technological dependence and unequal access to digital resources were identified. The review concludes that gamification, based on constructivist and sociocultural approaches, represents an effective and flexible strategy for enhancing English language learning in early childhood.

Keywords: Gamification, learning, English vocabulary, early childhood education.

Introducción

La enseñanza del inglés en educación inicial enfrenta desafíos significativos en el aprendizaje del vocabulario, principalmente debido a la falta de motivación y el uso de enfoques tradicionales. Gamificación, se cómo una estrategia innovadora en el ámbito educativo, especialmente en la enseñanza de segundas lenguas (He, 2024). En el contexto de la educación, aprender inglés es fundamental en el currículo educativo, destacándose el potencial que esta etapa tiene para el desarrollo lingüístico (Trilestari, et al., 2024). Durante la primera infancia, los niños están inmersos en un período donde su capacidad para aprender nuevas lenguas es notablemente, gracias a la plasticidad cerebral Kail, (2021). Sin embargo, pese a este potencial, la enseñanza tradicional del inglés enfrenta desafíos, como la falta de motivación, limitada exposición al idioma y la escasa interacción con el contenido lingüístico.

En los últimos años, la enseñanza del inglés está tomando un papel muy importante como segunda lengua, especialmente en la enseñanza en la educación inicial, donde los niños están en un período apropiado para el desarrollo del lenguaje (Alenezi et al., 2022). Sin embargo, la enseñanza del idioma inglés presenta desafíos significativos en este contexto, la primera dificultad que enfrentan los estudiantes es la adquisición y retención de nuevo vocabulario al cual nunca han estado habituados (Surya & Mufidah, 2023). La limitada exposición al idioma dificulta la consolidación de nuevos términos, lo que puede ralentizar el aprendizaje. Ante esta situación, es importante implementar estrategias didácticas efectivas, como el uso de materiales visuales, actividades lúdicas e interacción constante con la lengua. Estos enfoques permiten que el aprendizaje sea más dinámico y significativo, favoreciendo la retención a largo plazo.

Estas barreras están relacionadas con la falta de motivación, enfoques tradicionales en la enseñanza o la ausencia de herramientas apropiadas que fomenten un aprendizaje significativo (Jingga, 2022). Para Zahra & Alqurashi, (2024) A pesar de presentar ventajas, la implementación de la gamificación en la enseñanza del inglés a niños presenta varios desafíos, existe una necesidad revisar y sistematizar los estudios. Los educadores deben encontrar el delicado equilibrio entre mantener el rigor educativo y brindar una experiencia divertida y atractiva (Wen, 2023).

Además, los problemas de accesibilidad y las limitaciones de recursos pueden obstaculizar la eficacia del aprendizaje gamificado, ya que no todos los estudiantes pueden tener el mismo acceso a las tecnologías y los materiales necesarios (Alsadoon et al., 2022).

El objetivo del presente estudio es analizar el impacto de las estrategias de gamificación en la adquisición y retención del vocabulario en inglés en niños de educación inicial. Se busca determinar en qué medida la implementación de dinámicas lúdicas, como recompensas, desafíos y actividades interactivas, influye en el proceso de aprendizaje y en la motivación de los estudiantes. A partir de este propósito, la investigación plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo afectan las estrategias de gamificación al aprendizaje y retención del vocabulario en inglés en niños de educación inicial?

Metodología

Para responder al objetivo planteado y a partir de las líneas de investigación, como, además, la generación del conocimiento. Se realizó una investigación enmarcada en el paradigma pragmático, centrado en búsqueda de soluciones prácticas y eficaces a problemas concretos. Este enfoque integra métodos (cuantitativos y cualitativos) según la necesidad de abordar el fenómeno de estudio de manera holística y flexible (Elgeddawy & Abouraia, 2024) bajo el método sistemático considerado como un tipo de revisión de literatura que utilizan métodos sistemáticos para recopilar datos, evaluar críticamente estudios de investigación y sintetizar evidencia y hallazgos para una pregunta de investigación (Sobiera & Baker, 2021).

El enfoque planteado es mixto, combinando elementos cuantitativos y cualitativos para proporcionar un análisis completo y profundo de un fenómeno de estudio (Chandrakumar & Vivek, 2023). Cooksey, (2020) Explica que este enfoque integra datos numéricos con interpretaciones descriptivas, lo que facilita una comprensión holística del problema. Se señala un diseño narrativo-temático, el mismo que recopila y analiza relatos o experiencias, identificando patrones y temas recurrentes en datos cualitativos (Lochmiller, 2021). El tipo de estudio es documental bibliográfico-analítico, basado en revisar y examinar fuentes, con el propósito de sintetizar conocimientos

previos y extraer conclusiones fundamentadas (Kazi, et al., 2022). Finalmente, tiene un corte transversal, que recolecta datos en un tiempo, analizar tendencias o características en un periodo específico (Wang & Cheng, 2020).

El paradigma pragmático se centra en la búsqueda de soluciones prácticas y eficaces a problemas concretos, sin atenerse estrictamente a una única perspectiva teórica o metodológica (Elgeddawy & Abourai, 2024). Este enfoque permite integrar diferentes métodos (cuantitativos y cualitativos) según sea necesario para abordar el fenómeno de estudio de manera holística y flexible, el paradigma pragmático se caracteriza por su neutralidad filosófica, lo que significa que no prioriza una realidad objetiva ni subjetiva, sino que valora las herramientas y estrategias que mejor respondan a las necesidades del investigador en función del contexto específico (Maarouf, 2019).

La población según Chan et al., (2022) representan el universo sobre el cual se pretende hacer inferencias a partir de la investigación. Se realizó una revisión sistemática en la base de datos de Scopus (La Rosa et al., 2024). Se tuvo en cuenta la inclusión de palabras clave como "gamificación", "enseñanza de inglés", "educación inicial", "adquisición de vocabulario" y combinaciones de estos. Se tuvieron como prioridad publicaciones entre los años, 2010 y 2025 se seleccionaron 14 artículos en inglés y español.

La técnica según Kononenko et al, (2024) es el conjunto de estrategias y métodos empleados para obtener datos fiables y relevantes en un estudio. En este caso, se utilizó para recopilar y analizar estudios sobre la gamificación en la enseñanza del inglés en educación inicial. La herramienta de acuerdo con Arias, et al, (2019) debe ser adecuada al tipo de estudio y garantizar la validez de la información obtenida. En este estudio, se empleó una matriz de análisis documental, se registraron y categorizaron los artículos revisados. El análisis estadístico permite identificar patrones y relaciones dentro de la información recolectada. Se utilizó un análisis descriptivo, se cuantificaron y categorizaron los artículos seleccionados según criterios como frecuencia de publicación, metodología utilizada y principales hallazgos sobre la gamificación en la enseñanza del inglés en educación inicial.

Para garantizar la calidad y relevancia de la investigación, los estudios seleccionados debieron cumplir con criterios específicos de inclusión y

exclusión. En primer lugar, se incluyeron artículos indexados en la base de datos Scopus, publicados en los últimos diez años, con el fin de asegurar información actualizada y pertinente (La Rosa & Vilchez 2024). Además, se consideraron investigaciones que abordaran el impacto de la gamificación en la enseñanza del inglés en educación inicial, priorizando estudios empíricos y revisiones sistemáticas con metodologías rigurosas.

Por otro lado, se excluyeron aquellos artículos que no presentaran evidencia clara sobre el uso de la gamificación en contextos educativos o que estuvieran centrados en niveles superiores de enseñanza. Asimismo, se descartaron publicaciones sin acceso al texto completo o que no estuvieran en idiomas accesibles para el análisis. Estos criterios permitieron seleccionar fuentes de alta calidad que aportaran información relevante y confiable para el desarrollo del estudio.

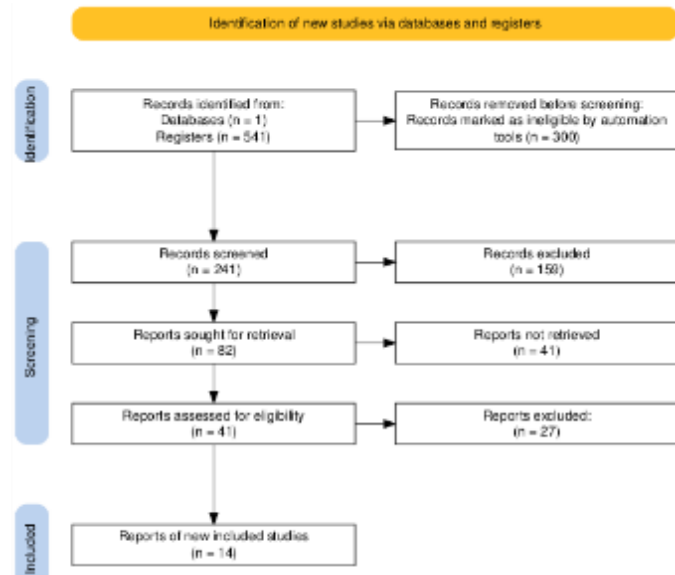
Una vez recopilados los estudios relevantes, se llevó a cabo un proceso de síntesis de los hallazgos con el objetivo de identificar patrones y tendencias en la efectividad de las estrategias de gamificación en el aprendizaje del vocabulario en inglés. Este análisis permitió examinar cómo el uso de mecánicas de juego, como recompensas, desafíos y actividades interactivas, influye en la adquisición y retención del lenguaje en niños de educación inicial. Asimismo, se exploraron los efectos de la gamificación en la motivación y el compromiso de los estudiantes, factores clave para un aprendizaje exitoso. Los resultados obtenidos facilitaron la comparación de diferentes enfoques metodológicos y brindaron una visión más amplia sobre la aplicabilidad de la gamificación en entornos educativos.

El modelo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) será la guía metodológica central en este proceso, asegurando un enfoque estructurado y riguroso en la revisión sistemática. Este modelo permite mejorar la transparencia y calidad del estudio, proporcionando criterios claros para la selección, evaluación y síntesis de la información recopilada. Su aplicación facilita la identificación de estudios relevantes, la reducción de sesgos y la posibilidad de replicación por parte de otros investigadores. Además, PRISMA ayuda a organizar el proceso de análisis en fases bien definidas, optimizando la validez de los resultados obtenidos. Para esta investigación, se seguirán los pasos establecidos en PRISMA, asegurando que cada etapa cumpla con los

estándares de calidad requeridos en revisiones sistemáticas.

Figura 1

Diagrama de Flujo del Modelo PRISMA para la Selección de Estudios.



Nota. Diagrama de flujo del modelo PRISMA, elaboración propia (2025)

La Figura 1, representa el proceso de selección de estudios mediante el modelo PRISMA, que consta de cuatro fases: identificación, selección, elegibilidad e inclusión. En la fase de identificación, se recuperaron 542 registros de bases de datos y registros, de los cuales 300 fueron eliminados por herramientas automatizadas. En la fase de selección, se evaluaron 241 estudios, excluyéndose 159 por no cumplir los criterios de inclusión. Luego, en la fase de elegibilidad, se analizaron 41 artículos, descartando 27. Finalmente, en la fase de inclusión, se incorporaron 14 estudios relevantes para el análisis. Este proceso garantiza rigor metodológico y transparencia en la revisión sistemática.

Uno de los principales desafíos fue el acceso limitado a estudios, ya que muchos artículos relevantes no estaban disponibles en acceso abierto. Para solucionar este problema, se consideró solicitar directamente a los autores el acceso a sus investigaciones y utilizar plataformas de preprints académicos. Además, se exploraron bases de datos de acceso gratuito para ampliar la recopilación de información.

Otro reto fue la heterogeneidad metodológica de los estudios analizados, lo que dificultó la comparación directa de resultados. Para abordar esta

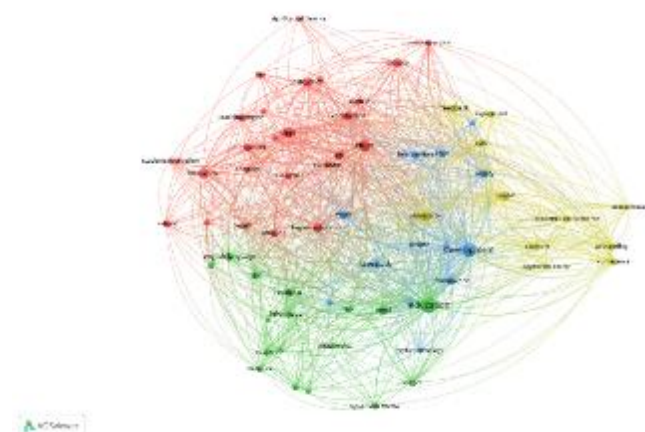
dificultad, se optó por una síntesis cualitativa, identificando patrones comunes y destacando las diferencias en el enfoque metodológico de cada investigación. Esta estrategia permitió obtener una visión más integral sobre el impacto de la gamificación en la enseñanza del inglés en educación inicial.

Resultados

El estudio revela que la gamificación en la enseñanza del inglés en educación inicial tiene un impacto positivo significativo en la adquisición, así como en la retención del vocabulario. A través de estrategias lúdicas, como recompensas, desafíos y actividades interactivas, se observa un aumento en la motivación aumentando el compromiso de los niños, lo que favorece un aprendizaje más dinámico y efectivo. Además, los resultados indican que el uso de mecánicas de juego mejora la participación social y el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con el aprendizaje del idioma, consolidando la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora efectiva.

Figura 2

Mapa de Co-ocurrencia de Términos en Investigaciones sobre Gamificación en la Enseñanza del Inglés.



Nota. Mapa de Redes Bibliométricas, elaboración propia (2025).

La Figura 2, muestra un análisis de co-ocurrencia de términos realizado con VOSviewer, representando conceptos clave extraídos de investigaciones sobre gamificación en la enseñanza del inglés en educación inicial. Cada nodo representa un término relevante, y su tamaño indica la

frecuencia de aparición. Las conexiones entre nodos reflejan la relación y la co-ocurrencia entre términos en los artículos revisados. Los colores agrupan los términos en clústeres temáticos, destacando áreas de enfoque como el desarrollo educativo, la implementación tecnológica, el rendimiento académico y las estrategias de aprendizaje. Este mapa proporciona una visión general de las tendencias investigativas y las interrelaciones conceptuales en este campo.

Figura 3
Nube de Palabras Clave en Investigaciones sobre Gamificación en Educación Inicial.



Nota. Nube de Palabras sobre Gamificación en la Educación, elaboración propia (2025).

Tabla 1
Análisis de Estrategias y Tecnologías Gamificadas en la Enseñanza del Inglés a Niños: Una Revisión Multidimensional.

Autor	Titulo	Revista	Año	Universidad Afiliación
Huang et al. (2019).	Diseño de un libro emergente en 3D basado en IoT para involucrar a los niños en el aprendizaje del vocabulario en inglés (artículo de conferencia)	Sociedad de Asia y el Pacífico para la Informática en la Educación	2019	Universidad Nacional de Ciencia Y Tecnología Yunlin
Chen et al. (2019)	Reexaminando la experiencia lectora de los estudiantes en un contexto gamificado desde una perspectiva de autodeterminación: un estudio de caso múltiple	Asociación de Ciencia y Tecnología de la Información	2018	Universidad de Hong Kong
YanFi et al. (2017).	Una mecanografía interactiva de gamificación para niños con discapacidad visual de primaria en Indonesia	Procedia Ciencias de la Computación	2017	Universidad Bina Nusantara
Tamtama et al. (2020).	Diseño de aplicaciones móviles de vocabulario en inglés utilizando la gamificación: un estudio de caso indonesio para el jardín de infantes	Revista Internacional de Pedagogía de la Ingeniería	2020	Universitas Atma Jaya
Su & Man, (2023).	Un estudio de caso sobre el uso de juegos de rasca y gana basados en realidad aumentada en el aprendizaje del inglés para niños en edad preescolar	Asociación de Maquinaria Informática	2023	Universidad Normal de Pekín; Universidad Yulin

Toasa et al. (2019).	Un Juego Personalizado y Dinámico con Técnicas de Gamificación para Niños de 4 a 5 años	Sociedad de Computación IEEE	de 2019	Universidad Tecnológica Israel
Issa et al. (2023).	Juego de emparejamiento de palabras e imágenes asistido por robots para el aprendizaje de idiomas	Sociedad de Computación IEEE	de 2023	Universidad Nazarbayev;
Roslan et al. (2022)	Detalles del documento: Combinación de gamificación y realidad virtual (RV) para la educación preescolar de animales en Malasia	Nova Science Publishers, Inc.	2022	Universiti Tun Hussein Onn Malaysia; Universiti Putra Malaysia; Universiti Teknologi Mara
Khayrutdinov et al. (2017)	Detalles del documento - Condiciones pedagógicas para el uso de aplicaciones de juegos en las clases de inglés	Asociación Res Militaris	2027	Universidad Federal De Kazán (Región Del Volga)
Berkling et al. (2016).	GamES MOOC - Ideas conceptuales y primeros pasos hacia la implementación de un MOOC para niños	SCITEPRESS	2016	Universidad Estatal Cooperativa; Universidad Alemana De El Cairo
Saleh & Ahmed, (2022).	El efecto del uso de juegos educativos como herramienta en la enseñanza de vocabulario en inglés a niños árabes pequeños: un estudio cuasi-experimental en una escuela de jardín de infantes en Arabia Saudita	Publicaciones SAGE INC.	2022	Universidad Rey Abdulaziz (Kau)
Carrión & Espinoza, (2024).	Estrategias para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a un estudiante con trastorno por déficit de atención e hiperactividad: un estudio de caso en el contexto ecuatoriano	Routledge	2024	Universidad Técnica Particular de Loja
Tayeh et al. (2024).	El efecto del uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de EFL	Revista de Ecohumanismo	2024	Colegio Universitario Princesa Alia; Colegio Universitario de Zarqa; Colegio Universitario de Ammán
Derviş & Hüseyin, (2016)	Integración de la tecnología de gamificación en la educación	Procedia Computer Science	2016	Universidad del Cercano Oriente

Nota. Estudios sobre Gamificación y Aprendizaje del Inglés en Educación Inicial, elaboración propia (2025).

La Tabla 1 presenta un análisis cualitativo de investigaciones sobre gamificación aplicada a la enseñanza del inglés en contextos educativos infantiles. Se incluyen estudios de diversas regiones y enfoques metodológicos, destacando la variedad de estrategias y tecnologías utilizadas, como libros emergentes 3D, aplicaciones móviles, realidad aumentada, y juegos personalizados. Cada entrada identifica los autores, títulos, citas, años de publicación y afiliaciones universitarias, lo que permite identificar tendencias y contribuciones clave en el campo. Los estudios destacan un rango de tecnologías, desde realidad aumentada (RA) hasta aplicaciones móviles gamificadas, que mejoran la motivación y la retención de vocabulario en inglés. Por ejemplo, la herramienta RA desarrollada por Cai Su & Hombre Xue proporciona un entorno relajado

que aumenta la interacción y aprendizaje significativo en niños preescolares.

Se abordan poblaciones con necesidades específicas, como estudiantes con discapacidad visual (Yanfi et al., 2017), quienes encontraron en una aplicación gamificada de mecanografía una herramienta inclusiva y efectiva para el aprendizaje del idioma. Investigaciones como las de Tayeh et al. y Saleh et al. realizan análisis rigurosos con pruebas t, ANOVA y MANOVA para evaluar el impacto de la gamificación en la comprensión lectora, gramática y vocabulario. Estos estudios evidencian mejoras significativas en el rendimiento académico, validando la eficacia del enfoque. Estudios como VRMiniZoo (Roslan et al., 2022) integran elementos culturales locales, como el contexto malayo, destacando la importancia de adaptar tecnologías

gamificadas a las necesidades culturales y lingüísticas de los usuarios.

Discusión

La presente investigación, destaca la relevancia de la gamificación como estrategia pedagógica para abordar las barreras del aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de educación inicial. La integración de marcos teóricos como el constructivismo y la teoría sociocultural de Vygotsky sustenta la relación entre los resultados obtenidos y los principios pedagógicos que fundamentan este enfoque.

Diversas investigaciones han abordado la gamificación como una solución efectiva para mejorar la enseñanza del inglés en educación inicial. Nesbitt, et al, (2023) destacan que el uso de dinámicas lúdicas favorece la motivación y el compromiso de los niños en el aprendizaje del idioma. Por su parte, Ali et al, (2022) evidencian que la incorporación de mecánicas de juego, como recompensas y desafíos, potencia la retención del vocabulario. Asimismo, García et al, (2023) concluyen que la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también estimula la interacción social y el pensamiento crítico. Estos hallazgos sugieren que la gamificación puede ser una estrategia clave para optimizar el aprendizaje del inglés en la primera infancia.

La gamificación ha emergido como una estrategia innovadora para abordar los desafíos en la enseñanza del inglés en educación inicial, aprovechando la inclinación natural de los niños hacia el juego para crear entornos de aprendizaje significativos y motivadores (García et al., 2021). Esta metodología se sustenta en marcos teóricos consolidados, como el constructivismo, que enfatiza la importancia de la participación activa y la construcción del conocimiento a partir de experiencias prácticas (Tanjung et al., 2023). Aslam et al. (2022) destacan que la implementación de actividades gamificadas no solo mejora la motivación intrínseca de los estudiantes, sino que también incrementa significativamente su participación y retención de vocabulario.

La gamificación, definida como la incorporación de elementos de juego en educación, emerge como estrategia innovadora para la enseñanza del inglés (García et al., 2021). Su eficacia radica en aprovechar el interés de los niños por el

juego para crear entornos atractivos que fomenten la participación (Lamrani & Abdelwahed, 2020). Investigaciones demuestran que su aplicación mejora el aprendizaje y la retención del idioma (Aslam et al., 2022). La aplicación de la gamificación se basa en teorías como el constructivismo y la sociocultural, destaca la importancia de la interacción y el aprendizaje colaborativo (Lorenzo et al., 2023). Estos enfatizan la importancia de la participación, la interacción social y la colaboración en el aprendizaje (Yacob et al., 2022). Utilizar el juego, fomenta aprendizajes relacionados en la adquisición del lenguaje, el pensamiento crítico y las habilidades sociales (León et al., 2022).

El constructivismo postula que los estudiantes construyen su conocimiento a través de experiencias significativas (Tanjung et al., 2023). Los resultados obtenidos en estudios como los de León et al. (2022) y Tayeh et al. (2024) confirman que las actividades gamificadas fomentan la participación activa y el aprendizaje significativo, evidenciado en el aumento de la retención de vocabulario y en la motivación de los niños. Herramientas como aplicaciones móviles y juegos interactivos alinean estas prácticas con los principios constructivistas.

La teoría sociocultural enfatiza la interacción social y el aprendizaje guiado en la zona de desarrollo próximo (ZDP) (Jeong et al., 2022). El estudio revisado, por García et al. (2021), demuestra cómo la gamificación promueve la colaboración entre pares y con docentes, logrando un aprendizaje más profundo. Esto se observa, por ejemplo, en juegos interactivos que utilizan realidad aumentada para enseñar vocabulario, fomentando la interacción y el aprendizaje conjunto (Cai & Hombre, 2023).

El trabajo de gamificación, está basado en la incorporación de elementos lúdicos como recompensas, puntos y desafíos, los cuales generan motivación intrínseca y extrínseca (Baah et al., 2023). Los hallazgos de Tayeh et al. (2024) confirman que los estudiantes gamificados alcanzaron puntuaciones significativamente más altas en vocabulario, gramática y comprensión lectora en comparación con métodos tradicionales, lo que valida la importancia de mantener un entorno atractivo para los niños.

Herramientas gamificadas, como la mecanografía interactiva para niños con discapacidad visual (Yanfi et al., 2017), ilustran cómo la gamificación se adapta a poblaciones

diversas, alineándose con los principios inclusivos del marco teórico. Además, estudios como VRMiniZoo (Roslan et al., 2022) destacan la importancia de incorporar contextos culturales locales en los diseños pedagógicos.

A pesar de sus beneficios, la gamificación enfrenta desafíos como la dependencia tecnológica y la necesidad de equilibrar objetivos educativos con elementos lúdicos (Alsadoon et al., 2022). Asimismo, los estudios indican que, en algunos casos, la motivación puede centrarse en recompensas extrínsecas, relegando el valor intrínseco del aprendizaje (Adipat et al., 2021). Superar estas barreras requiere un diseño inclusivo y sostenible que garantice el acceso equitativo a las tecnologías y la alineación con objetivos pedagógicos.

A medida que el interés por la gamificación sigue creciendo, es esencial realizar investigaciones continuas para comprender plenamente su impacto a largo plazo en la adquisición del lenguaje y perfeccionar las mejores prácticas (Sharifuddin & Abdullah, 2023). Se espera que este enfoque evolucione, aprovechando las tecnologías emergentes para mejorar las experiencias de aprendizaje personalizadas y ampliar su aplicación en diversas disciplinas educativas (Kamalov et al., 2023). En este contexto, la gamificación promete transformar la educación del inglés en la primera infancia en un proceso de aprendizaje más dinámico e inclusivo (Lampropoulos & Kinshuk, 2024).

Las estrategias gamificadas, en la educación se basa en diversos marcos teóricos que enfatizan la importancia de la motivación, el compromiso y la interacción social en el proceso de aprendizaje. Una teoría fundamental es el constructivismo, que postula que los estudiantes construyen activamente su propio conocimiento a través de experiencias y reflexión, esta teoría subraya la importancia de que los estudiantes interactúen con el contenido y colaboren con otros para desarrollar una comprensión más profunda de los conceptos (Tanjung, Yet al., 2023).

Como complemento del constructivismo, la teoría sociocultural de Vygotsky enfatiza los aspectos sociales del aprendizaje, sugiriendo que el desarrollo cognitivo ocurre a través de interacciones con otros más conocedores y herramientas culturales (Jeong et al., 2022). Esta perspectiva es particularmente relevante en la educación de la primera infancia, donde la interacción social desempeña un papel fundamental en la adquisición y el aprendizaje del lenguaje. La zona de desarrollo

próximo (ZPD) es un componente clave de esta teoría, ya que destaca el potencial de los estudiantes para alcanzar niveles más altos de comprensión a través de la colaboración guiada (Anwar, et al., 2024).

Cuando se habla entonces de gamificación, significa aprovechar conocimientos teóricos que integran elementos de juego en contextos educativos, mejorando así la motivación y el compromiso entre los estudiantes jóvenes (Jaramillo et al., 2024). Al incorporar aspectos como insignias, puntos y tablas de clasificación, la gamificación aprovecha el deseo intrínseco de los niños de lograr logros, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo y agradable (Baah et al., 2023). Esta integración estratégica de la mecánica del juego no solo fomenta un entorno de aprendizaje positivo, sino que también promueve las interacciones sociales entre pares, lo que respalda aún más los principios de la teoría sociocultural (Pérez et al., 2024).

Las implicaciones de estos marcos teóricos para la educación de la primera infancia son profundas, las investigaciones han demostrado que la gamificación puede mejorar significativamente el rendimiento y la motivación de los estudiantes, los estudios informan de un aumento de hasta el 89 % en los resultados de los estudiantes mediante enfoques de aprendizaje gamificados basados en desafíos (Nikoletta et al., 2020). Además, la gamificación se alinea con las necesidades de desarrollo de los niños, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo al aprovechar su inclinación natural por el juego (Sikora et al., 2024).

A medida que los educadores adoptan cada vez más estrategias de gamificación, pueden crear experiencias de aprendizaje enriquecedoras que se adapten a diversos estilos de aprendizaje y promuevan el desarrollo socioemocional en los niños y jóvenes (Lampropoulos & Sidiropoulos, 2024). La gamificación ha surgido como una estrategia pedagógica importante en la educación de la primera infancia, en particular en la enseñanza del inglés (León & Vega, 2022). Este enfoque integra elementos de juego en las actividades de aprendizaje, fomentando un entorno atractivo que mejora diversos resultados educativos (Qudsi, 2024).

Uno de los principales beneficios de la gamificación es su capacidad para captar la atención de los estudiantes y promover la participación activa en las actividades de aprendizaje al incorporar

elementos lúdicos, como recompensas y desafíos, las clases se vuelven más amenas, lo que aumenta la motivación entre los estudiantes jóvenes (Li, et al., 2024). Este aumento en el compromiso es esencial, ya que refleja la dedicación de los estudiantes a la materia y fomenta una experiencia de aprendizaje más dinámica (Hellín et al., 2023).

Las experiencias de aprendizaje gamificadas mejoran significativamente la retención de información por parte de los estudiantes, la naturaleza interactiva de la gamificación facilita una mejor comprensión y recordación, lo que permite a los estudiantes retener conceptos de vocabulario y gramática en la memoria a largo plazo de manera más efectiva (Calle et al., 2024). Las investigaciones sugieren que cuando las actividades de aprendizaje están gamificadas, los estudiantes tienen más probabilidades de recordar el material debido al contexto atractivo en el que se presenta (Baah et al., 2024).

Gamificación en la educación de la primera infancia, particularmente en la enseñanza del inglés, presenta varios desafíos y consideraciones que los educadores deben abordar para maximizar su eficacia (Kumar & Hashim, 2024). Un desafío importante es reconocer y adaptarse a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes más pequeños, cada niño puede tener una preferencia única en cuanto a cómo interactúa con el contenido educativo, categorizado en estilos visuales, auditivos, kinestésicos y otros según el modelo VARK (Tamat et al., 2023).

Esto requiere que los educadores diseñen actividades gamificadas que sean adaptables e inclusivas, garantizando que todos los estudiantes puedan participar de manera significativa en el proceso de aprendizaje (Zourmpakis et al., 2023). Si bien la gamificación puede mejorar la participación, los educadores deben asegurarse de que los elementos de juego no eclipsen los objetivos de aprendizaje es esencial que los educadores guíen a los estudiantes para que establezcan conexiones significativas entre los juegos y el contenido educativo, reforzando las habilidades y los conocimientos que se pretende adquirir (Manzano et al., 2021).

La integración de la tecnología en el aprendizaje gamificado presenta oportunidades y desafíos. La tecnología puede mejorar la accesibilidad y brindar experiencias educativas personalizadas, pero también exige que los

educadores sean competentes en el uso eficaz de estas herramientas (Nhan, 2024). Además, la dependencia de la tecnología podría excluir a los estudiantes que tienen acceso limitado a dispositivos digitales o a Internet, lo que plantea inquietudes sobre la equidad en la educación (Timotheou et al., 2023).

Motivar a los estudiantes jóvenes es otro factor fundamental, si bien la gamificación puede fomentar la motivación a través de recompensas y desafíos, existe el riesgo de que algunos estudiantes se concentren demasiado en las recompensas extrínsecas, como los puntos o las insignias, en lugar del valor intrínseco del aprendizaje (Ratinho & Martins, 2023). Los educadores deben encontrar maneras de cultivar un interés genuino en el tema, animando a los estudiantes a interactuar con el contenido más allá de los elementos gamificados (Adipat et al., 2021).

Por último, evaluar los resultados del aprendizaje en contextos gamificados puede ser un desafío, los métodos de evaluación tradicionales pueden no captar eficazmente los conocimientos y las habilidades adquiridos a través de actividades gamificadas (Gaspar, 2021). Los educadores deben desarrollar estrategias de evaluación alternativas que se alineen con las experiencias de aprendizaje gamificadas, lo que permite la retroalimentación en tiempo real y el seguimiento del progreso (Zhang & Huang, 2024).

A medida que la gamificación continúa evolucionando, se espera que su papel en la educación de la primera infancia, en particular en la enseñanza del inglés, se amplíe significativamente (García, et al., 2021). La cantidad de publicaciones sobre este tema sugiere un creciente interés, en particular en los últimos cinco años, lo que indica que la gamificación en la pedagogía del inglés como lengua extranjera (EFL) y del inglés como segunda lengua (ESL) es un campo de investigación emergente (Chan & Lo, 2024).

Conclusión

La gamificación, fundamentada en marcos teóricos como el constructivismo y la teoría sociocultural, se consolida como una estrategia pedagógica transformadora para la enseñanza del inglés en educación inicial. Los resultados señalan beneficios, en el aumento de la motivación, retención del vocabulario, desarrollo de habilidades sociales.

Al integrar estas herramientas tecnológicas emergentes y adaptarse a necesidades culturales y contextuales, la gamificación no solo supera las limitaciones de los enfoques tradicionales, sino que también crea experiencias de aprendizaje inclusivas, dinámicas y significativas para los niños. Sin embargo, para maximizar su impacto, es necesario abordar las barreras tecnológicas y metodológicas, ampliándolas de manera efectiva en la que se garantice que su implementación sea equitativa, sostenible, centrada en los objetivos planteados en el contexto educativo.

Es importante resaltar que para obtener mejores resultados respecto en la enseñanza del inglés, se debe integrara un equilibrio entre los mecanismos de juego, implementación tecnológica, evaluación de aprendizajes y resultados obtenidos, estas variables, deben tener en cuenta los métodos innovadores capturando las habilidades no tradicionales que permitan un mejor desarrollo en la enseñanza y aprendizaje del inglés en los niños.

Declaración de Conflictos de Intereses

El autor declara que no existe ningún conflicto de interés que pudiera afectar la realización de este estudio. Ninguno de los autores ha recibido financiación ni mantiene relaciones personales o profesionales que puedan influir o condicionar los resultados obtenidos o su interpretación. La totalidad del trabajo fue llevado a cabo de manera independiente, garantizando la imparcialidad y rigor científico en cada una de las etapas del proceso investigativo.

Referencias

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje con el aprendizaje basado en juegos: los conceptos fundamentales. *Revista internacional de tecnología en la educación (IJTE)*, 4(3), 542-552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Alenezi, H., Ihmeideh, F. & Alshaboul, Y. (2022). Desafíos de los maestros de jardín de infantes en la enseñanza del inglés como lengua extranjera a los niños. *Revista internacional de educación infantil*, 31, 722-737. <https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2137782>.
- Ali, Z., Bakar, N., Ahmad, W. & Saputra, J. (2022). Evaluación del uso de juegos basados en la web en la retención de vocabulario de los estudiantes. *Revista internacional de ciencia de datos y redes*. <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2022.4.001>
- Alsadoon, E., Alkhawajah, A., & Suhaim, A. B. (2022). Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction. *Heliyon*, 8(8), e10249. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>
- Arias, D., Chen, T. y Moles, R. (2019). *Utilización de un enfoque de análisis de contenido para evaluar las herramientas de medición utilizadas en el tratamiento de enfermedades febriles generales en niños*. Investigación en farmacia social y administrativa: RSAP. <https://doi.org/10.1016/j.sapharm.2019.10.010>
- Aslam, M., Chudhary, G., Aqeel, M., Irfan, D., Hamza, A., & Raza, M. (2022). *Educación infantil a través de la gamificación*. Innovative Computing Review. <https://doi.org/10.32350/icr.0201.04>.
- Berkling, K; El-Husseny, A; Latt, D; Petrov, C; Waigand, A., & Walther, J. (2016). *GameS MOOC - Ideas conceptuales y primeros pasos para la implementación de un MOOC para niños*. En Actas de la 8ª Conferencia Internacional sobre Educación Asistida por Ordenador - 1: CSEDU; ISBN 978-989-758-179-3; ISSN 2184-5026, SciTePress, 405-412. <https://doi.org/10.5220/0005857304050412>
- Calle Urgilez, L. Y., Quituisaca Barzallo, C. M., Brito Tenesaca, E. M., & Riera Hermida, F. P. (2024). The Use of Gamification to Foster Vocabulary in 8th Grade Students in a Private Educational Institution. *Revista InveCom*, 4(2), e040247. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10641924>
- Carrión-Robles, F., & Espinoza-Celi, V. (2024). Estrategias para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a un estudiante con trastorno por déficit de atención e hiperactividad: un estudio de caso en el contexto ecuatoriano. *Dificultades emocionales y conductuales*, 1-13. <https://doi.org/10.1080/13632752.2024.2407527>
- Chan, S., & Lo, N. (2024). Mejorar la enseñanza del inglés como lengua extranjera y el inglés como segundo idioma mediante la gamificación: una revisión exhaustiva de la evidencia empírica. *Frontiers in Education*. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1395155>.
- Chan, W., Oh, J., & Wilson, K. (2022). Redefinición de poblaciones de inferencia para generalizaciones a partir de estudios pequeños. *Revista de investigación sobre efectividad educativa*. <https://doi.org/10.1080/19345747.2023.2290546>.
- Chandrakumar, S., & Vivek, R. (2023). Una revisión crítica de la aplicación del método mixto y su crítica. *Trabajo social y educación*. <https://doi.org/10.25128/2520-6230.23.2.8>.
- Chen, X., Li, X., Lee, S., & Chu, S. (2019) Re-examining students' reading experience in a gamified context from a self-determination perspective: A multiple-case study. *Association for Information Science & Technology*. Volume 55, Issue 1 p. 66-75. <https://doi.org/10.1002/pr2.2018.14505501008>
- Cooksey, R. (2020). Estadísticas descriptivas para resumir datos. *Ilustración de procedimientos estadísticos: búsqueda de significado en datos cuantitativos*, 61-139. https://doi.org/10.1007/978-981-15-2537-7_5.
- Derviş Kayımbaşoğlu, B. O. & Hüseyin, H. (2016) Integration of Gamification Technology in Education, *Procedia Computer Science*. Volume 102. P. 668-676. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.460>.

- Elgeddawy, M., & Abouraia, M. (2024). *El pragmatismo como paradigma de investigación. Conferencia Europea sobre Metodología de la Investigación para Estudios Empresariales y de Gestión*. <https://doi.org/10.34190/ecrm.23.1.2444>
- García, S., Nicolás, A., Cano, M., & Alonso, J. (2021). *Gamificación en el aula de educación infantil*, 2, 623-632. <https://doi.org/10.46932/SFJDV2N1-045>.
- García-López, I., Acosta-Gonzaga, E., & Ruiz-Ledesma, E. (2023). *Investigación del impacto de la gamificación en la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes*. Ciencias de la Educación. <https://doi.org/10.3390/educsci13080813>.
- Gaspar Huamani, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33-40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- He, M. (2024). Exploración sobre la aplicación del aprendizaje de la gamificación digital en la enseñanza de segundas lenguas. *Revista de educación e investigación educativa*. <https://doi.org/10.54097/68mgb817>
- Hellín, C. J., Calles-Esteban, F., Valledor, A., Gómez, J., Otón-Tortosa, S., & Tayebi, A. (2023). Mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes a través de un entorno de aprendizaje gamificado. *Sustainability*, 15 (19), 14119. <https://doi.org/10.3390/su151914119>
- Huang, H. H., Lin, V., Yang Y. F., & Chen, N. S. (2019). *Designing an IoT-Based 3D Pop-Up Book to Engage Children in English Vocabulary Learning*. International Conference on Computers in Education. <https://doi.org/10.58459/icce.2019.757>
- Issa, I., Nurgazy, S., Madeniyetov, M. & Sandygulova, A. (2023). Juego de correspondencia de palabras a imágenes asistido por robots para el aprendizaje de idiomas. Asociación para la Maquinaria de Computación. <https://doi.org/10.1145/3568294.3580179>
- Jeong, S., Clyburn, J., Bhatia, N. S., McCourt, J., & Lemons, P. P. (2022). Student Thinking in the Professional Development of College Biology Instructors: An Analysis through the Lens of Sociocultural Theory. *CBE life sciences education*, 21(2), ar30. <https://doi.org/10.1187/cbe.21-01-0003>
- Jingga, J. (2022). Enseñanza del idioma inglés en la primera infancia. *Revista de lingüística aplicada*. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.78>
- Kail, M. (2021). Funciones adaptativas de la plasticidad neuroconductual en el aprendizaje y procesamiento del lenguaje. *Lenguaje, interacción y adquisición*. <https://doi.org/10.1075/lia.20016.kai>
- Kazi, M., Chowdhury, N., Chowdhury, M. & Turin, T. (2022). Síntesis de conocimientos en investigación sobre salud, bienestar y asistencia social: fundamentos para realizar revisiones exhaustivas. *Borneo Journal of Medical Sciences (BJMS)*. <https://doi.org/10.51200/bjms.vi.3209>
- Khayrutdinov, R. R., Fayzullina, A., Saglam, F. A. (2017) Condiciones pedagógicas para el uso de aplicaciones de juegos en las clases de inglés. *Association Res Militaris*. <https://n9.cl/kq2u3>
- Kononenko, Z., Mykolenko, I., Yakovenko, T., & Karnaukhova, H. (2024). Criterios para asegurar la fiabilidad de los datos en actividades analíticas. *Revista ucraniana de economía y tecnología aplicadas*. <https://doi.org/10.36887/2415-8453-2024-2-37>.
- Kumar, D. & Hashim, H. (2024). Gamificación en la adquisición del idioma inglés: revisión sistemática de la literatura (2015-2024). *Revista internacional de investigación académica en educación progresiva y desarrollo*, 13(3), 3818-3841. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARPED/v13-i3/22922>
- La Rosa Feijoo, O. C., & Vilchez Castro, P. (2024). Análisis de la investigación en actividades físicas y su impacto en la salud pública: una evaluación integral. *Retos*, 60, 242-252. <https://doi.org/10.47197/retos.v60.106333>
- La Rosa-Feijoo, O. C., Pachterres de Guevara, K. B., Minaya-Becerra, L. S., & Cedillo-Lozada, W. J. C. (2024). Análisis de la Producción Científica en Educación Infantil en Perú. *Revista Docentes* 2.0, 17(2), 186-194. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i2.543>
- Lampropoulos, G., & Sidiropoulos, A. (2024). Impacto de la gamificación en los resultados de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes: un estudio longitudinal que compara el aprendizaje en línea, tradicional y gamificado. *Ciencias de la educación*, 14 (4), 367. <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. (2020). Aprendizaje basado en juegos y gamificación para mejorar las habilidades en la educación de los primeros años. *Comput. Sci. Inf. Syst.*, 17, 339-356. <https://doi.org/10.2298/csis190511043l>.
- Lochmiller, C. (2021). Realización de análisis temáticos con datos cualitativos. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2021.5008>.
- Lorenzo-Lledó, A., Pérez Vázquez, E., Andreu Cabrera, E., & Lorenzo Lledó, G. (2023). Aplicación de la gamificación en Educación Infantil y Educación Primaria: análisis temático. *Retos*, 50, 858-875. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>
- Maarouf, H. (2019). El pragmatismo como paradigma de apoyo para el enfoque de investigación mixto: conceptualización de las posturas ontológicas, epistemológicas y axiológicas del pragmatismo. *International Business Research*. <https://doi.org/10.5539/ibr.v12n9p1>.
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J., Trigueros, R., & Alías, A. (2021). Entre subir de nivel y terminar el juego: una revisión sistemática de la literatura sobre la gamificación en la educación. *Sostenibilidad*. <https://doi.org/10.3390/SU13042247>.
- Nesbitt, K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. & Blinkoff, E. (2023). Hacer que las escuelas funcionen: una ecuación para el aprendizaje lúdico activo. *Theory Into Practice*, 62, 141-154. <https://doi.org/10.1080/00405841.2023.2202136>.
- Nhan, L. (2024). Análisis del impacto de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés: una revisión de la literatura. *Revista internacional de estudios científicos y de gestión (IJSMS)*. <https://doi.org/10.51386/25815946/ijms-v7i2p106>.
- Qudsi, H. (2024). Gamificación en educación: impulso del compromiso de los estudiantes y los resultados de aprendizaje.

- ShodhKosh: *Journal of Visual and Performing Arts*, 5 (4), 686–693.
<https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.i4.2024.2542>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Roslan, R., Ayub, A. F. M., Roslan, R. (2022) *Document details - Blending gamification and virtual reality (VR) for Malaysian pre-school animal education*. Nova Science Publishers, Inc. Nova. <https://doi.org/10.52305/WUPF8356>
- Saleh, A. M., & Ahmed Althaqafi, A. S. (2022). El efecto del uso de juegos educativos como herramienta en la enseñanza de vocabulario en inglés a niños árabes pequeños: un estudio cuasi-experimental en una escuela de jardín de infantes en Arabia Saudita. *Sabio Abierto*, 12(1).
<https://doi.org/10.1177/21582440221079806>
- Sikora, Y., Chernykh, V., Shaforost, Y., Danylyuk, S. & Chemerys, I. (2024). Aprovechamiento de la gamificación y las tecnologías basadas en juegos con fines educativos. *Multidisciplinary Reviews*, 7, 2024spe008.
<https://doi.org/10.31893/multirev.2024spe008>
- Sobieraj, D., & Baker, W. (2021). Métodos de investigación y académicos: revisiones sistemáticas. *Journal of the American College of Clinical Pharmacy*, 4, 849-854.
<https://doi.org/10.1002/jac5.1440>
- Surya, U. & Mufidah, Z. (2023). Enseñanza de inglés para jóvenes estudiantes (primera infancia) en el jardín de infantes de Kamal. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.
<https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v10i1.18648>
- Tamat, N., Kamaruzaman, N. y Ghazali, E. (2023). *Emprender un plan de acción: proponer la prueba Vark como análisis de necesidades para la enseñanza y el aprendizaje en el aula*. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia).
<https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i4.68684>
- Tamtama, G. I. W., Suryanto, P., & Suyoto, S. (2020). Diseño de aplicaciones móviles de vocabulario en inglés utilizando la gamificación: un estudio de caso indonesio para el jardín de infantes. *Revista Internacional de Pedagogía de la Ingeniería (iJEP)*, 10(1), pp. 150-162.
<https://doi.org/10.3991/ijep.v10i1.11551>
- Tanjung, Y., Irfandi, I., Sudarma, T., Lufri, L., Asrizal, A., y Hardeli, H. (2023). *El efecto del aprendizaje constructivismo en los resultados de aprendizaje de los estudiantes: un estudio de metanálisis*. ISER (Investigación en Educación Científica de Indonesia). <https://doi.org/10.24114/iser.v5i1.49409>
- Tayeh, Q., Krishan, T. M., & Malkawi, N. (2024). El efecto del uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de EFL. *Revista de Ecohumanismo*, 3(7), 45–54.
<https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4173>
- Timotheou, S., Miliou, O., Dimitriadis, Y., Sobrino, S. V., Giannoutsou, N., Cachia, R., Monés, A. M., & Ioannou, A. (2023). Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review. *Education and information technologies*, 28(6), 6695–6726.
<https://doi.org/10.1007/s10639-022-11431-8>
- Toasa, R. Burbano, E. Constante, A. Hidalgo, L., & Morales, F. (2019). *Un juego personalizado y dinámico mediante técnicas de gamificación para niños de 4 a 5 años*, 14ª Conferencia Ibérica de Sistemas y Tecnologías de la Información (CISTI), Coimbra. pp. 1-5.
<https://doi.org/10.23919/CISTI.2019.8760593>
- Trilestari, K., Manurung, R., & Simangunsong, V. (2024). Los beneficios de aprender inglés en la primera infancia: efectos positivos y negativos. *Esteem Journal of English Education Programme*.
<https://doi.org/10.31851/esteem.v7i2.16151>
- Wang, X., & Cheng, Z. (2020). Estudios transversales: fortalezas, debilidades y recomendaciones. *Chest*, 158 1S, S65-S71.
<https://doi.org/10.1016/j.chest.2020.03.012>
- Wen, X. (2023). El efecto del aprendizaje mediante gamificación en el aprendizaje de una segunda lengua en alumnos de primaria. *Revista de Educación, Humanidades y Ciencias Sociales*.
<https://doi.org/10.54097/ehss.v22i.12510>
- Yaccob, N., Rahman, S., Mohamad, S., Rahim, A., Rashid, K., Aldaba, A., Yunus, M. & Hashim, H. (2022). Gamificación de las aulas de inglés como segundo idioma mediante la enseñanza y el aprendizaje gamificados. *Revista árabe de inglés*.
<https://doi.org/10.24093/awej/call8.12>
- YanFi, Yogi Udjaja, Azani Cempaka Sari, (2017). A Gamification Interactive Typing for Primary School Visually Impaired Children in Indonesia, *Procedia Computer Science*, 116, 638-644. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.032>
- Zahra, S., & Alqurashi, H. (2024). Desafíos a los que se enfrentan los docentes al aplicar la gamificación en la enseñanza del inglés. *The american journal of social science and education innovations*.
<https://doi.org/10.37547/tajssei/volume06issue10-08>
- Zhang, Z., & Huang, X. (2024) Exploración del impacto de la evaluación adaptativa gamificada en los estudiantes en el aprendizaje combinado. *Educ Inf Technol*, 29, 21869–21889.
<https://doi.org/10.1007/s10639-024-12708-w>
- Zourmpakis, A. I., Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2023). Gamificación adaptativa en la enseñanza de las ciencias: un análisis del impacto de la implementación y de los elementos de juego adaptados en la motivación de los estudiantes. *Computers*, 12 (7), 143.
<https://doi.org/10.3390/computers12070143>