

GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE INGLÉS EN EDUCACIÓN SUPERIOR¹

Página | 8

GAMIFICATION IN ENGLISH TEACHING IN UNIVERSITY EDUCATION

Kevin Mario Laura De La Cruz.²

Jehovanni F. Velarde³

Lesly Joselin Apayco Zavala⁴

Pares evaluadores: Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad – REDIEES.⁵

¹ Derivado del proyecto de investigación. Gamificación en la enseñanza de inglés en Educación superior.

² Licenciado en educación, especialidad de Idioma Extranjero. Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa. Docente en Universidad Nacional Jorge Basadre Grohamnn .klaurac@unjbg.edu.pe

³ Licenciado en Administración, MBA, Doctor en Administración. Docente del Instituto John Von Neumann jvelarde@neumann.edu.pe

⁴ Licenciada en educación, especialidad de Idioma Extranjero. Docente en I.E. Saco Oliveros p71278113@sacooliveros.edu.pe

⁵ Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad – REDIEES. www.rediees.org

1. GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE INGLÉS EN EDUCACIÓN SUPERIOR⁶

Kevin Mario Laura De La Cruz⁷, Jehovanni F. Velarde⁸ y Lesly Joselin Apayco Zavala⁹

Página | 9

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo determinar los resultados del nivel de comprensión de textos en inglés con el formato de examen internacional KET-Cambridge juntando herramientas de gamificación en los estudiantes del primer año de la Escuela profesional de Biología Microbiología de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann-Tacna, 2020. El tipo de investigación que se utilizó fue el experimental y la forma fue cuasi experimental, el método de investigación es el hipotético-deductivo. El procedimiento para la obtención de los datos fue mediante la aplicación de prueba de entrada y salida. Los resultados indican que después de la prueba de salida en el grupo experimental, el 57.14% de estudiantes alcanzaron un nivel de logro destacado, el 42.86% están en el nivel de logro esperado, el 0% están en el nivel de proceso y en el nivel en inicio. Por los resultados obtenidos se puede afirmar que, los estudiantes del primer año de la Escuela Profesional de Biología Microbiología lograron mejorar su nivel de comprensión de textos en inglés considerablemente a través de herramientas de gamificación.

⁶ Derivado del proyecto de investigación. Gamificación en la enseñanza de inglés en Educación superior.

⁷ Licenciado en educación, especialidad de Idioma Extranjero. Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa. Docente en Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann .klaurac@unjbg.edu.pe

⁸ Licenciado en Administración, MBA, Doctor en Administración. Docente del Instituto John Von Neumann jvelarde@neumann.edu.pe

⁹ Licenciada en educación, especialidad de Idioma Extranjero. Docente en I.E. Saco Oliveros p71278113@sacooliveros.edu.pe

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the results of the level of understanding texts in English with International Exam KET-Cambridge format gathering Gamification tools in first year students of Biology Microbiology school of Jorge Basadre Grohmann National University. The type of research that was used is experimental and the form was quasi-experimental, the research method is hypothetico-deductive. The procedure for obtaining the data was through the application of pre and post-tests. The results indicate that after the post-test in the experimental group, 57.14% of students reached an outstanding level of achievement, 42.86% are at the expected level of achievement, 0% are at the process level, and at the beginning level. From the results obtained, it can be stated that the students of the first year of the Professional School of Biology and Microbiology were able to improve their level of comprehension of English texts considerably through gamification tools.

PALABRAS CLAVE: examen internacional, quizizz, nearpod, peardeck, kahoot, innovación, inglés.

Keywords: international exams, quizizz, nearpod, peardeck, kahoot, innovation, English.

INTRODUCCIÓN

De acuerdo con Laura (2020) uno de los retos y desafíos de la educación es lograr que los estudiantes alcancen buenos niveles de aprendizaje y a través de herramientas de gamificación en clases no presenciales, retroalimentativas e innovadoras, en este caso con el uso de herramientas de gamificación.

Hoy en día, es necesario desarrollar las habilidades para comprender textos en inglés en todos los niveles (Alviárez et al., 2017), así como en la Educación Superior para certificar su nivel de inglés a través de exámenes internacionales, para becas y conocimiento del idioma para entendimiento de temas de su interés académico en inglés.

Cuando se describe la gamificación, se hace referencia al juego como «un sistema en el que los jugadores se involucran en un desafío abstracto, definido por las reglas, la interactividad y la retroalimentación que da lugar a un resultado cuantificable que provocan, a menudo, una reacción emocional» (Kapp, 2012, p. 7). Asimismo, se puede relacionar la educación en el que el estudiante pueda alcanzar objetivos según lo programado por el docente, y reforzar sus habilidades debido a que los game-based learning se realcen por su componente retro alimentador.

Desde el punto de vista de Hakami (2020) en su investigación en Nearpod, menciona que, al incorporar la tecnología de participación en el entorno de aprendizaje de los estudiantes, se podría crear una sesión de aprendizaje significativa y un entorno interactivo. Los elementos de gamificación que se añaden en el mismo permiten a los estudiantes participar de forma activa, además de generar un mayor interés, concentración, y de reflexionar sobre sus aprendizajes frecuentemente.

Cheenath y Gupta (2017), creadores de Quizizz, mencionan que Quizizz fue creado bajo un enfoque de evaluación formativa. Está dirigido a docentes y estudiantes. Por sus diferentes herramientas como lecciones y preguntas, permiten a los estudiantes practicar y aprender en un entorno gamificador; a través de música, memes, poderes, retroalimentación inmediata y asíncrona al revisar después de cada actividad sus resultados en la opción de reportes.

Como lo hace notar Odhabi y Javed (2018), en su investigación sobre Peardeck confirma que, la utilidad de esas herramientas de Peardeck se basa en el aprendizaje activo,

y comprobando que los estudiantes se sienten más motivados en poder participar en clases en línea, además de que permiten desarrollar habilidades tecnológicas, fortalecen las habilidades sociales y comunicativas de manera lúdica.

Laura (2019) sostiene que a través del software JClic, la comprensión de los textos en inglés de los estudiantes se ha mejorado significativamente. Dado que el informe JClic permite una retroalimentación continua, les ayuda a obtener e inferir información del texto y a reconocer sus fortalezas y debilidades. Además, reflexione sobre su proceso de aprendizaje en un entorno de clases presenciales.

Wong y Yang (2017) argumentan que el uso de las TIC genera retroalimentación instantánea y retroalimentación asincrónica, mejorando así la participación en el aprendizaje de los estudiantes y la capacidad de construcción colaborativa Conocimiento y autonomía como aprendices activos.

Se evidencia que los estudiantes de primer año, tienen ciertas dificultades en poder comprender textos generales en inglés y además relacionados a su carrera, corroborando que la mayoría de estudiantes recientemente terminaron la secundaria; él, podría ser un factor determinando demostrando que su nivel es muy bajo; y si no se busca alternativas de solución los estudiantes tendrán dificultades en poder comprender diversos textos académicos en inglés, no tener la posibilidad de rendir exámenes internacional que son indispensables para certificar el idioma inglés y que brindan oportunidades académicas como becas y otros. Además, de sentirse desmotivado en aprender inglés, entonces se propuso desarrollar los contenidos de clase según el silabo con formato de exámenes internacional de acuerdo con el MCER juntando herramientas de gamificación, que permitan confianza a los estudiantes en poder realizar las actividades adaptadas propuestas.

El propósito de la investigación fue determinar el nivel de comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa Aprendo en casa con la aplicación Quizizz en los estudiantes del segundo grado de secundaria de una institución educativa publica en Perú en el año 2020.

MATERIAL Y MÉTODOS

El método de investigación fue hipotético y deductivo, porque la hipótesis de trabajo se deriva del marco teórico, se desarrolló bajo un diseño de investigación pre experimental pretest y posttest (Hernández-Sampieri² y Mendoza, 2014).

Población y muestra. La población de estudio se encuentra constituida por los estudiantes de la carrera de Biología Microbiología de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.

Para efectos de la presente, el tamaño de la muestra fue estimada mediante el sistema de muestreo no probabilístico por conveniencia (Carrasco, 2007; Vara, 2015), ya que se considerará a los 27 estudiantes matriculados en el primer año de la carrera profesional, lo que viene a constituir una población muestral. En ese sentido, Ramírez (2004, p. 10), señala que “la muestra censal es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra”.

Técnicas de recolección de los datos. V1 Herramientas de Gamificación, técnica: Observación, instrumento: Lista de cotejo.

La estrategia didáctica de gamificación se aplicó a los estudiantes de la Biología Microbiología con la finalidad de mejorar su nivel de comprensión de textos y de esa manera ayudar al aprendizaje del idioma inglés. La técnica fue la observación y el instrumento una lista de cotejo para obtener información sobre la eficacia de la estrategia.

V2 Comprensión de textos, técnica: Examen (pretest y post test) y el análisis documental, instrumento: Prueba Escrita

Las técnicas empleadas para la recolección de datos fueron el examen y el análisis documental. El examen nos permitirá medir la comprensión de textos en inglés de los estudiantes y el análisis documental para el registro de datos del grupo experimental.

El instrumento empleado para medir el nivel de comprensión de textos fue la prueba pedagógica, antes (pretest) y después (post test) de aplicar la estrategia didáctica Gamificación. La prueba pedagógica se elaboró según las tres dimensiones de la variable: Literal, inferencial y crítico.

Análisis de Datos. Para el procesamiento de los datos se utilizó los siguientes medios informáticos: Microsoft Excel 2019, para el ordenamiento de los datos, construcción de

tablas y gráficos de barras; el programa SPSS versión 23, para el cálculo de medidas inferenciales.

Para el análisis de los datos se utilizó la estadística descriptiva y la inferencial. En cuanto a la estadística descriptiva, se utilizó: tablas de frecuencias para la presentación de los datos procesados y ordenados según sus categorías o niveles; además de ello, para el cálculo de algunos estadísticos básicos con el fin de describir las variables de estudio.

En cuanto a la estadística inferencial se utilizó la prueba paramétrica t de student y la prueba de datos apareados con el fin comprobar las hipótesis establecidas en la presente investigación.

- Escala de medición para prueba escrita
- (Escala de Baremos)
- 0-5: En inicio
- 6-10: En proceso
- 11-15: Logro esperado
- 16-20: Logro destacado

RESULTADOS

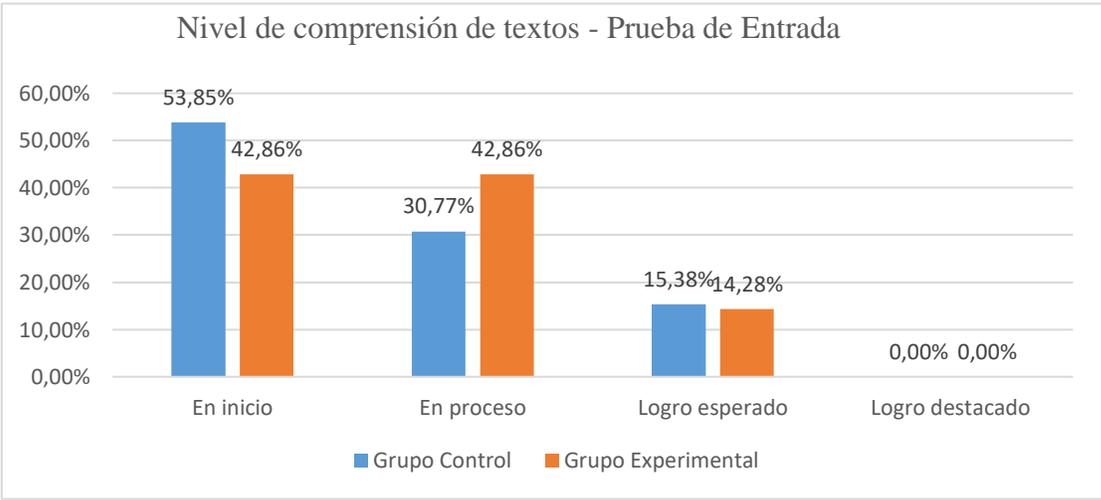


Figura 1. Nivel de comprensión de textos en inglés con el formato de Examen Internacional KET-Cambridge, antes de la aplicación de herramientas de gamificación en los estudiantes de primer año de la Escuela Profesional de Biología Microbiología. Fuente. Elaboración propia, basada en una prueba escrita dirigida a los estudiantes.

De la figura 1 se observa que en el nivel de inicio la mayoría presentó un nivel en inicio, es decir 53.85% en el grupo control y 42.86% en el grupo experimental, en el nivel de proceso 30,77% en el grupo control y 42.86% en el grupo experimental, además en el nivel de logro esperado 15.38% en el grupo control y 14.28% en el grupo experimental. Finalmente, no hubo ningún estudiante en logro destacado en ambos grupos.

Por los resultados mencionados se evidenció que la mayoría de estudiantes tuvieron dificultad en resolver las preguntas de nivel literal, inferencial y crítico. Una de las causas fue el escaso nivel de vocabulario que presentaron, el cual no les permitió entender la mayor parte del texto y dificultó la toma de decisión frente a las preguntas propuestas. Además, las preguntas de nivel crítico fueron las que mostraron mayor debilidad en los estudiantes.

Se puede afirmar que los estudiantes antes de la aplicación de herramientas de gamificación, en su gran mayoría se encontraron en un nivel de inicio, demostrando dificultades en comprender el texto por el escaso nivel de conocimiento de mayoría de palabras, lo cual causó dificultad para tomar decisiones frente a las preguntas planteadas.

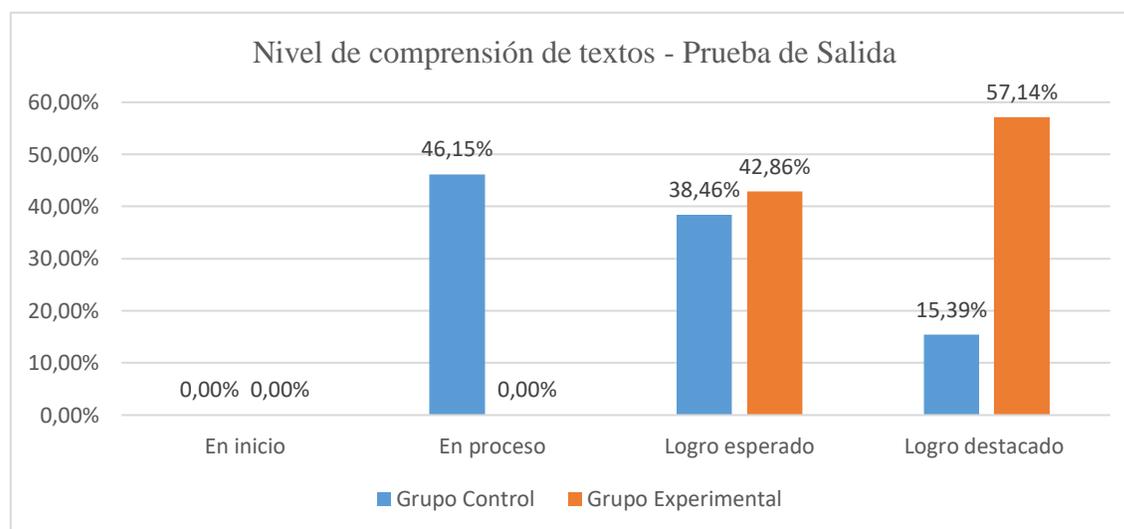


Figura 2. Nivel de comprensión de textos en inglés con el formato de Examen Internacional KET-Cambridge, después de la aplicación de herramientas de gamificación en los estudiantes de primer año de la Escuela Profesional de Biología Microbiología. Fuente. Elaboración propia, basada en una prueba escrita dirigida a los estudiantes.

De la figura 2 se observa que en nivel de inicio no se encuentra ningún estudiante de ningún grupo, en el nivel de proceso 36,15% en el grupo control y ningún estudiante en el grupo experimental, además en el nivel de logro esperado 38.46% en el grupo control y

42.86% en el grupo experimental. Finalmente, en el nivel de logro destacado solo un 15.39% del grupo control y 57.14% correspondiente al grupo experimental.

Por los resultados mencionados se evidenció que mayoría de estudiantes tuvieron una mejora significativa en poder responder satisfactoriamente preguntas de nivel literal, inferencial y crítico. En el grupo se trabajó a través de estrategias pedagógicas que no incluyeron ninguna herramienta orientada a la gamificación, y en el grupo experimental se trabajó con cuatro herramientas de gamificación: Quizizz, Kahoot, Peardeck y Nearpod. Las cuales se trabajaron el transcurso del todo el semestre 2020-I; a través de prácticas de campo con el formato del examen internacional mencionado, los ejercicios variados y adaptados con las herramientas mencionadas en cuestión.

Se puede evidenciar que los estudiantes presentaron mejoras significativas al incrementar su vocabulario y estar más familiarizado con el idioma a través de diferentes textos propuestos, y de desarrollar habilidades tecnológicas que permitieron retroalimentar constantemente su progreso y aprendizaje de inglés.

Se puede afirmar que los estudiantes después de la prueba de salida, en su gran mayoría el grupo experimental alcanzan un nivel de logro destacado con la diferencia significativa con el grupo experimental, confirmado que el uso de herramientas de gamificación fue efectiva en la mejora de las dimensiones de preguntas literales, de inferencia y crítico, el cual mejoró el nivel de comprensión de textos en los estudiantes del primer año de la carrera de Biología Microbiología de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann en el año 2020.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Tras describir y analizar los diferentes resultados obtenidos sobre las variables “Herramientas de gamificación” y “Comprensión de textos en inglés” se procede a realizar las discusiones de conformidad a los objetivos planteados en esta investigación.

El objetivo general de esta investigación fue determinar el nivel de comprensión de textos en inglés con el formato de Examen Internacional KET-Cambridge a través del uso de

herramientas de gamificación en estudiantes de primer año de la carrera de Biología Microbiología de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.

En esta investigación se determinó que existe una mejora significativa en el nivel de comprensión de textos en inglés con las herramientas de gamificación. Este resultado es corroborable con los resultados que obtuvo Suo et al. (2018) con su investigación realizada se evidencia con un alto porcentaje de puntos positivos hacia el uso del juego "Quizizz" durante una clase de inglés en vez de otras aplicaciones, los investigadores encontraron que el uso de "Quizizz" durante la clase es significativamente aplicable en instituciones educativas como una herramienta de enseñanza para hacer realizar clases más interesantes y enfocar la atención de los estudiantes en las actividades propuestas.

Una explicación para entender la mejora en la habilidad de comprensión de textos en inglés con el formato de exámenes internacionales se da como afirma Fotaris et al. (2016) el impacto de las aplicaciones de la gamificación que fueron utilizadas como evaluación formativa y retroalimentativa en los estudiantes. Los datos reunidos con observaciones, formularios de encuesta, entrevistas y documentos demostraron que las aplicaciones mencionadas tenían un efecto positivo en la motivación, la retención y el rendimiento de los estudiantes. Además, de adaptar las actividades con el modelo y formato de exámenes internacional, y así los estudiantes se iban familiarizando.

Este estudio nos permite entender que los estudiantes a quienes se les presentan enseñan y son expuestos a estrategias específicamente diseñadas para mejorar habilidades como la trabajada en el presente informe, logran competencias esperadas. Gutiérrez (2018) en la implementación de herramientas de evaluación en tiempo real menciona que Quizizz genera más interés, en su atractivo visual y cuenta, además, con el factor del humor, dada la introducción de memes en su retroalimentación; “y su aspecto gamificador orientado a evaluación formativa y sumativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Miller 2016).

Así ese estudio ha permitido comprender y validar de una forma más abarcadora, mediante datos objetivos, como se puede lograr las competencias contempladas en el aprendizaje del idioma inglés de forma conjunta con diversas aplicaciones de gamificación. De ese mismo modo (Hakami, 2020; Odhabi y Javed, 2018) corroboraron que al aplicar Peardeck y Nearpod, los estudiantes mostraron un mayor interés en participar en clase, e

interactuar con más confianza con los complementos de las aplicaciones mencionadas, el cual afirma que genera un aprendizaje activo, y ello se evidencia en el presente estudio durante el experimento los estudiantes participaron más en clase, trabajaron de forma colaborativa, reflexionar sobre los aprendizajes al revisar los reportes al final de clase que brindaba cada aplicación al trabajar, para verificar su progreso en cada lección.

La revisión de la literatura demostró que ciertos estudios informaron de que la gamificación utilizada con fines de evaluación mejoraba el logro y el compromiso en logros objetivos propuestos (Biçen y Kocakoyun, 2018; Bolat, Şimşek, y Ülker, 2017; Bury, 2017; Fotaris, Mastoras, Leinfellner, y Rosunally, 2016; Tsahouridis, Vavougios y Ioannidis, 2018; Turan y Meral, 2018). Bury (2017), en un estudio en el que se examinó si las herramientas de evaluación en línea (Kahoot y Quizizz) aumentaban la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes, llegó a la conclusión de que las herramientas de evaluación en línea desarrollaban los conocimientos gramaticales de los estudiantes y que éstos deseaban especializarse en el contenido de las herramientas en línea.

Además, se determinó que la razón por la que los estudiantes deseaban utilizar las aplicaciones Kahoot, Quizizz, Peardeck y Nearpod en el aula se debía a la necesidad de los estudiantes de recibir fuertes estímulos o la voluntad de recibir una respuesta inmediata sobre lo bien que se desempeñaron en la prueba, además de sentirse cómodos al realizar las actividades, porque no tenía presión de nadie.

Este informe corrobora hallazgos anteriormente expuestos en otras investigaciones aplicadas en diferentes países donde se aprende el idioma inglés como segunda lengua, eficacia del uso, perspectiva de estudiantes sobre la aplicación y su impacto frente a diferentes herramientas de gamificación. Estas investigaciones reconocen la importancia de estas en la comprensión de textos en inglés.

Laura (2019) ha demostrado que la comprensión de textos en inglés frente a una estructura gramatical del mismo es significativo el uso de una herramienta digital, para la mejora del mismo; ello se evidencia a través del software JClic en clases presenciales en computadores en un laboratorio, y los resultados del presente informe se realzan al utilizar una aplicación actual con diferentes aspectos a favor comprados científicamente, donde los estudiantes pueden realizar las actividades propuestas desde un computador, laptop o celular.

Como señala Rahayu y Purnawarman (2019, p.106) menciona que la retroalimentación utilizando aplicación Quizizz y sus características para mejorar la comprensión de los conceptos gramaticales de inglés como segunda lengua por parte de los estudiantes.

Los resultados presentados han confirmado que la gamificación en el ámbito pedagógico busca superar los principios de la educación tradicional estableciendo nuevos parámetros de aprendizaje, procura que el proceso educativo se convierta en una experiencia significativa fundamentada en factores como la motivación y la identificación social a través del juego, con el fin de alcanzar un mayor compromiso por parte de los estudiantes ante el aprendizaje (Libero, 2019), el compromiso de desarrollar las habilidades de comprensión de textos en inglés para exámenes internacionales; abre la oportunidad de desarrollar diferentes investigación para orientar la efectividad del mismo en otras habilidades del idioma inglés como de habla, comprensión oral o producción escrita.

Es necesario buscar posibles explicaciones sobre el entendimiento del bajo nivel en proceso de comprensión de textos en inglés con el formato de examen internacional KET-Cambridge, antes de la aplicación de la estrategia y al mejorar nivel de comprensión después de la aplicación de la estrategia.

Uno, es el hecho de que antes de aplicación de las herramientas de gamificación los estudiantes no tenían mayor conocimiento sobre uso de herramientas digitales orientadas al juego además del desconocimiento de los formatos de exámenes internacionales, en específico de comprensión de textos.

Otro, después de que a los estudiantes se presentó la aplicación, características y aspectos necesarios que deberían de conocer para desarrollar las actividades propuestas satisfactoriamente; resultado más dinámico, flexible y novedoso para los estudiantes no solo el poder desarrollar activamente su habilidad de comprender textos en inglés, además el de retroalimentar constantemente sus aprendizajes de manera inmediata (al saber los resultados al momento de desarrollar las actividades) y asincrónica (al revisar los resultados en reportes) en Kahoot y Quizizz. En Peardeck y Nearpod generar confianza en los estudiantes para integrar a clase, participar e interactuar de forma activa en clases virtuales, y mostrar disposición para aprender y practicar.

Por lo tanto, es importante que los estudiantes utilicen herramientas tecnológicas que permitan fortalecer habilidades y competencias del idioma inglés como segunda lengua en estudiantes de instituciones de educación superior para cambiar el paradigma de la educación rígida, en el presente estudio no solo se evidencia una mejora significativa académicamente en el comprensión de textos con formato de exámenes internacional, también se demostró el uso de las herramientas de gamificación para el aprendizaje formativo, en reconocer su progreso, y centrar en desarrollar sus habilidades reconocimiento sus debilidades y fortalezas. Pues, cada herramienta tecnológica se adapte al contexto y necesidades del aula.

Con los datos obtenidos en la investigación podemos emitir conclusiones ecuanímes sobre la funcionalidad e impacto de las herramientas de gamificación en la comprensión de textos en inglés con el formato de examen internacional KET-Cambridge, se destaca los resultados del estudio:

De acuerdo con los resultados de la investigación, se afirma que el nivel de comprensión de textos en inglés mejoró con la aplicación de herramientas de gamificación en los estudiantes del primer año de la carrera de Biología Microbiología de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. Dado que en el estudio se manifiesta que cada estudiante subió por lo menos una categoría inmediata superior al anterior respecto a su rendimiento, destacando más el grupo experimental que el de control.

Se confirma que, los estudiantes desarrollaron las actividades adaptadas por el docente en las aplicaciones Kahoot, Quizizz, Nearpod y Peardeck para identificar, deducir información y ejercer un juicio crítico del texto en inglés con el formato de examen internacional propuesto a través de componentes de gamificación tales como: imágenes, videos, frases, memes, avatares, poderes, foros dinámicos, y en cada aplicación contaba con reportes que permitieron a los estudiantes reflexionar sobre sus aprendizajes de manera personalizada y autónoma. Es decir, aprendieron a su ritmo, reconociendo sus fortalezas y debilidades. Además, de incrementar su vocabulario y familiarizándose con los formatos que permitieron desarrollar con éxito el examen planteado frente a las dimensiones de nivel literal, inferencial y crítico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, L., Acosta, D., Parada, L., Ríos, Y. y Suárez, M. (2011). Software educativo JClic como apoyo a la enseñanza de la lectura. (Tesis de licenciatura inédita, Universidad Minuto de Dios, Colombia). Recuperada de: http://repository.uniminuto.edu:8080/jspui/bitstream/10656/827/1/TLBEI_AceroAnzolaLuzMarina_2011.pdf. Página | 21
- Almonte, M., y Bravo, J. (2016). Gamificación y e-learning: estudio de un contexto universitario para la adecuación de su diseño. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 4(4), 52–60.
- Alviárez, L., Romero, L., García, K., & Torres, A. (2017). La sintaxis del inglés y su influencia en la comprensión de textos. *English syntax and its influence on texts comprehension*. *Telos*, 19, 103-118.
- Basuki, Y., y Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: The Students' Perspectives. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Biçen, H., & Kocakoyun, Ş. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2).
- Bolat, Y.İ., Şimşek, Ö., & Ülker, Ü. (2017). Oyunlaştırılmış çevrimiçi sınıf yanıtlama sisteminin akademik başarıya etkisi ve sisteme yönelik görüşler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(4), 1741–1761.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación* Universidad Politécnica de Madrid
Autor: Oriol Borrás Gené.
<http://www.flickr.com/photos/89458386@N07/16124943257>
- Bury, B. (2017). Testing goes mobile – Web 2.0 formative assessment tools. *ICT4LL 2017. International conference ICT for language learning - 9-10 November, Florence, Italy.*
- Carrasco, S. (2007). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: Editorial San Marcos

- Castro, S., y Guzmán De Castro, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación The styles of learning in the education and learning: A proposal for its implementation. http://pcazau.galeon.com/guia_esti07.htmR58-9.qxp15/02/200614:34PAEgina83
- Cheenath, D., y Gupta, A. (2017). Quizizz Co-Founders. <https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-co-founders-deepak-joy-cheenath-and-ankit-gupta/>
- Chaiyo, Y., y Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT), 178–182. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Díaz, J., y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación en el ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: Respuesta En Tiempos de Incertidumbre., 9. [https://fcee.us.es/sites/default/files/docencia/El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo_0.pdf](https://fcee.us.es/sites/default/files/docencia/El_potencial_de_la_gamificacion_aplicado_al_ambito_educativo_0.pdf)
- Díaz, P. (2013). Gamificación con kahoot en evaluación formativa. Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA).
- Edelmira, S. (2008). Workshop: Use of Jclíc for the Design and Elaboration of Interactive Activities in Support of the Teaching-Learning. 1463–1468.
- Fotaris, P., Mastoras, T., Leinfellner, R., y Rosunally, Y. (2016). Climbing up the leaderboard: An empirical study of applying gamification techniques to a computer programming class. *Electronic Journal of e-Learning*, 14(2), 94–110.
- Gutiérrez, A. (2019). Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: ¡una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/>
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender.” *Tendencias Pedagógicas*, 31(2018), 83–96. <https://doi.org/10.15366/tp2018.31.004>

- Hakami, M. (2020). Using Nearpod as a Tool to Promote Active Learning in Higher Education in a BYOD Learning Environment. *Journal of Education and Learning*, 9, 119-126.
- Hernández-Horta, I. A., y Monroy-Reza, A. (2018). Learning through games based on principles of Gamification in Higher Education Institutions. *Formacion Universitaria*, 11(5), 31–40. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>
- Hernández, R., Baptista., y Mendoza, P. (2014). *metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed*.
- Hoyo, G. (2017). Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje.
- Huerta, R., y Luna, D. (2016). El software educativo JCLIC y su influencia en el desarrollo de las capacidades en el área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I. E. “Silvia Ruff” de Huari-2013. Universidad Católica Sedes Sapientiae.
- Javed, Y., y Odhabi, H. (2018). Active Learning in Classrooms Using Online Tools: Evaluating Pear-Deck for Students' Engagement. 2018 Fifth HCT Information Technology Trends (ITT), 126-131.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*.
- Laura, K. (2019). La Aplicación de un Software en Comprensión de Textos en inglés para Estudiantes en Perú. *Neumann Business Review*, 5(2), 118. <https://doi.org/10.22451/3002.nbr2019.vol5.2.10042>
- Laura, K. (2020). Gamification for understanding English texts for students in a public school in Peru. *International Journal of Development Research*, Vol. 10, Issue, 10, pp. 41787-41791. <https://doi.org/10.37118/ijdr.20319.10.2020>
- Göksün, D.O., y Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Comput. Educ.*, 135, 15-29.
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial.

Conrado, 15(70), 392-397. Epub 02 de diciembre de 2019. Recuperado en 13 de enero de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es.

Miller, M. Game Show Classroom: Comparing Kahoot, Quizizz, Quizlet Live & Gimkit. (2016). <https://ditchthattextbook.com/2016/04/21/game-show-classroom-comparing-kahoot-quizizz-quizlet-live-and-quizlet/>

Página | 24

MINEDU. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. In Programa Curricular de Educación Secundaria. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4550>

MINEDU. (2020). Orientaciones pedagógicas para el servicio educativo de educación básica durante el año 2020 en el marco de la emergencia sanitaria por el coronavirus covid-19. Resolución Viceministerial N° 00093-2020-MINEDU. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/632256/RVM_N__093-2020-MINEDU.pdf

Núñez D'Aversa, J. D. (2019). Software JClic como Método de Enseñanza para la Lectura Autor. Universidad Pedagógica Experimental Libertado, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Ordoñez Pérez, P. (2019). Universidad técnica de ambato facultad de ciencias de la salud carrera de enfermería. 76. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/19565?mode=full>

Ortiz-Colón, A. M., & Jordán, J. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

PUCV. (2015). La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. In Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

Rahayu, I., y Purnawarman, P. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment.

Ramírez, T. (2006). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Caracas, Venezuela: Editorial PANAPO

- Santamarina Sancho, M., & Fuentes Gámiz, L. (2017). Didactic Proposal With Jclie Application for the Development of Reading. *Revista de Educación de La Universidad de Granada*, 24, 293–305.
- Sinta, I., Rahayu, D., & Purnawarman, P. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment.
- Suo, Y. M., & Suo Y. J., & Zalika, A. (2018). Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 12(1), 208-212. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>
- Tsihouridis, C., Vavougiou, D., & Ioannidis, G. S. (2017). Assessing the learning process playing with kahoot – a study with upper secondary school pupils learning. *Electrical circuits. International conference on interactive collaborative learning* (pp. 602–612).
- Vara, A. (2015). Desde La Idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales. Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos. Universidad de San Martín de Porres. Lima. Manual electrónico disponible en internet: www.aristidesvara.net 451 pp.
- Wong, G. K., y Yang, M. (2017). Using ICT to facilitate instant and asynchronous feedback for students' learning engagement and improvements. In *Emerging Practices in Scholarship of Learning and Teaching in a Digital Era* (pp. 289–309). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-10-3344-5_18
- Zepeda-Hernández, S., & Abascal-Mena, R. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, Vol. 12. N, 317.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43