

Gamificación y aprendizaje colaborativo en EFL: efectos sobre la competencia comunicativa y el compromiso académico en educación

Gamification and collaborative learning in EFL: effects on communicative competence and academic engagement in education

Eva Gabriela Villacreses Sarzoza¹, Lisbeth Margarita Tituaña Cumbal², José Abraham Velasco Delgado³, Fanny Victoria Salazar Mogro⁴, Jhonny Daniel Lama Ruiz⁴

Cita:

Villacreses Sarzoza, E. G., Tituaña Cumbal, L. M., Velasco Delgado, J. A., Salazar Mogro, F. V., & Lama Ruiz, J. D. (2026). Gamificación y aprendizaje colaborativo en EFL: efectos sobre la competencia comunicativa y el compromiso académico en educación. *Prometeo Conocimiento Científico*, 6(2), e139. <https://doi.org/10.55204/pcc.v6i2.e139>

Recibido: 27 de abril de 2026

Revisado: mayo – junio de 2026

Corregido: 13 de junio de 2026

Aceptado: 28 de junio de 2026

Publicado: 05 de julio de 2026

Licencia:

Los contenidos de este artículo están bajo una licencia de Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). Los autores conservan los derechos morales y patrimoniales de sus obras.

The contents of this article are under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license. The authors retain the moral and patrimonial rights of their works.

¹ Instituto Superior Tecnológico Ismael Pérez Pazmiño

² Unidad Educativa Johann Amos Comenios

³ Independiente

⁴ Ministerio de Educación, Deporte y Cultura

¹eva.villacreses@instipp.edu.ec, ²tituanamargarita704@gmail.com, ³joseavelascodelgado@gmail.com,

⁴fannyv.salazar@educacion.gob.ec, ⁴daniel_lamarte261015@hotmail.com

¹ORCID: 0000-0003-4169-2843, ²ORCID: 0009-0006-5562-4867, ³ORCID: 0009-0009-4226-8033, ⁴ORCID: 0009-0000-8730-459X, ⁴ORCID: 0009-0006-3796-5924

Resumen: La docencia del EFL requiere de estrategias innovadoras que sean propicias para potenciar el desarrollo de la competencia comunicativa y del compromiso académico del alumnado. El objetivo de la investigación fue el de analizar los efectos de una estrategia didáctica donde se integran la gamificación y el aprendizaje colaborativo en el alumnado en contexto EFL. Se empleó un diseño cuasiexperimental, siguiendo un enfoque mixto, con un grupo de control y un grupo de intervención. La intervención asumía la ejecución de actividades gamificadas sustentadas por el uso de herramientas digitales y dinámicas de aprendizaje colaborativo orientadas a la mejora de las habilidades comunicativas del inglés. Para la recogida de datos se desarrollaron: el test de utilización de la competencia en una común medida de desempeño comunicativo, escalas de compromiso académico y entrevistas demidimensionadas. Los resultados hallaron diferencias significativas en cuanto a un incremento en la fluidez oral del alumnado, la interacción comunicativa, la motivación y el grado de participación académica de los alumnos que participaron en la intervención. A su vez, la investigación también reveló una relación positiva entre la participación en el trabajo colaborativo y el desarrollo de la competencia comunicativa. Los resultados sugieren que la conjunción de la gamificación con el aprendizaje colaborativo puede ser una estrategia adecuada para permitir el desarrollo de experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y centradas en el desarrollo del alumnado. Se concluye que la integración de metodologías activas y de tecnologías digitales puede no ser más que el sentir para el incremento del desarrollo de la competencia comunicativa, así como para en el aumento del compromiso académico en los contextos EFL.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje colaborativo, competencia comunicativa, compromiso académico, EFL

Abstract: Teaching English as a Foreign Language (EFL) requires innovative strategies that foster communicative competence and students' academic engagement. The aim of this study was to analyze the effects of a teaching strategy based on the integration of gamification and collaborative learning among EFL students. A mixed-methods approach with a quasi-experimental design was employed, involving an experimental group and a control group. The intervention included gamified activities supported by digital tools and collaborative learning dynamics focused on strengthening English communicative skills. Data were collected through communicative performance tests, academic engagement scales, and semi-structured interviews. The results revealed significant improvements in oral fluency, communicative interaction, motivation, and academic participation among students who participated in the intervention. Furthermore, a positive relationship was identified between collaborative participation and the development of communicative competence. The findings suggest that the combination of gamification and collaborative learning is an effective strategy for promoting more dynamic, participatory, and student-centered learning experiences. It is concluded that the integration of active methodologies and digital technologies significantly contributes to the enhancement of communicative competence and academic engagement in EFL contexts.

Keywords: gamification, collaborative learning, communicative competence, academic engagement, EFL

INTRODUCCIÓN

La enseñanza del inglés como lengua extranjera (o English as a Foreign Language, EFL) comparte un reto fundamental en la búsqueda de un desarrollo de las competencias comunicativas auténticas y un refuerzo del compromiso académico en los alumnos y alumnas en un contexto educativo cada vez más dinámico y digital. Los enfoques tradicionales de la EFL, centrados en la memorización de estructuras gramaticales, delimitan la participación activa y del aprendizaje significativo, lo que ha sugerido la incorporación de metodologías activas centradas en el estudiante/a (Acosta Porras, et al., 2024; Bernal Parraga, et al., 2025). Entre estas metodologías activas se halla la metodología de la gamificación, que ha cobrado mayor protagonismo gracias

a la posibilidad de incorporar elementos del juego como puntos, insignias, niveles, desafíos y comentarios instantáneos a la vez que se favorece la motivación, la participación y el rendimiento académico (Zhang y Hasim, 2023). La evidencia disponible en la actualidad sugiere que los entornos donde tiene lugar la gamificación favorecen el desarrollo de las destrezas lingüísticas, así como el hecho de que proporcionan experiencias de aprendizaje más estimulantes y favorecen el incremento de la motivación de los estudiantes, aunque esto es dependiente del propio diseño didáctico, de la mediación del profesor y del uso de los propios recursos tecnológicos (Chan & Lo, 2024; Zhang & Hasim, 2023). Está demostrado, por otra parte, que el aprendizaje colaborativo es una práctica especialmente eficaz para promover la construcción social del conocimiento a través de la interacción, la cooperación y la resolución conjunta de problemas, como medios para favorecer el desarrollo de destrezas cognitivas, comunicativas y socioemocionales (Li, 2025; Zamora Franco et al., 2024). Por tanto, la gamificación combinada con el aprendizaje colaborativo se presenta como una alternativa didáctica con potencial para desarrollar de manera simultánea la competencia comunicativa y el compromiso académico en situaciones de aprendizaje en el contexto EFL.

La investigación relacionada con la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras ha crecido mucho en los últimos años. Luo (2023) comprobó, mediante una revisión sistemática, que la implementación de las herramientas gamificadas puede mejorar de forma constante la motivación y el rendimiento académico, aunque todavía presenta algunas limitaciones de evaluación de resultados y de duración de las intervenciones. En idéntico sentido, Laura-De La Cruz et al. (2023) demostraron que la utilización de la gamificación digital desde la educación superior mejora la satisfacción, el involucramiento y el aprendizaje de contenidos lingüísticos. Asimismo, Helvich et al. (2023) encontraron que los docentes reportan efectos positivos en la motivación de los estudiantes, valorando, sin embargo, que se requiere una mayor formación tanto tecnológica como pedagógica para llevar a cabo un uso óptimo de la misma.

Los estudios empíricos también avalan los beneficios que estas estrategias tienen. Li et al. (2022) pusieron de manifiesto que la gamificación favorece la autorregulación del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, mientras que Liu et al. (2024) demostraron mejoras significativas en el éxito académico lingüístico, en la capacidad de disfrutar de un aprendizaje y en el desarrollo del ideal L2. Igualmente, Cheng et al. (2025) determinaron que las intervenciones gamificadas incrementan la competencia lectora, la colaboración y la experimentación de aprendizajes satisfactorios en los estudiantes universitarios de EFL. En el contexto de Latinoamérica, Jara Chiriboga et al. (2025) remarcaban que las estrategias de aprendizaje gamificadas incrementan la motivación y la participación del alumnado, mientras que Rodríguez López et al. (2026) encontraron aumentos significativos en la competencia comunicativa y la motivación del alumnado de secundaria.

Considerando el aprendizaje colaborativo, se presentan resultados igual de positivos. Remarcan que la gamificación y el aprendizaje colaborativo juntos incrementan el rendimiento académico del alumnado y el desarrollo de competencias transversales, tal y como demuestran Latorre-Coscolluela et al. (2025).

Además, afirma Li (2025) que el apoyo entre pares podría ser considerado un mediador entre la colaboración y el compromiso académico en carreras de inglés. En el contexto regional, Bernal Parraga et al. (2024) demostraron que las tareas colaborativas contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales y emocionales, mientras que Aráuz Cerezo et al. (2026) hallaron incrementos significativos en la motivación y participación del alumnado mediante metodologías cooperativas.

Desde una perspectiva teórica la gamificación tiene su origen en teorías de motivación donde se pretende aumentar la participación así como el compromiso a partir de experiencias desafiantes y activas. De manera similar, Liu et al. (2024), sostuvieron que, incorporar elementos del juego aumenta la motivación intrínseca existente como también la diversión que hay en el aprendizaje, así como Shang (2025) explica como la corriente más reciente en lengua extranjera se basa en modelos centrados en los estudiantes, donde el dominio comunicativo y el compromiso académico son indicadores clave de cara al éxito. La expansión de las tecnologías digitales también ha ampliado las distintas posibilidades de la aplicación de la gamificación. En el ámbito del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, Chicaiza (2025) señala que la inteligencia artificial integrada en plataformas adaptativas favorece la personalización del proceso de enseñanza, permitiendo ajustar las actividades al nivel y ritmo de aprendizaje de cada estudiante, lo que contribuye a incrementar

la motivación, la participación y el desarrollo de las competencias comunicativas. En este contexto, Troya Santillán et al. (2024) sostienen que la formación docente en el uso de herramientas tecnológicas constituye un factor esencial para garantizar la implementación efectiva de estrategias pedagógicas innovadoras e inclusivas. Los autores destacan que el fortalecimiento de las competencias digitales del profesorado favorece la integración pertinente de recursos tecnológicos en el aula, incrementando la participación, la interacción y la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. La investigación realizada por Flavian et al. (2024) pone de manifiesto que la gamificación basada en inteligencia artificial permite personalizar las experiencias educativas y optimizar los procesos de retroalimentación. Por su parte, Castillo Baño et al. (2024) subrayan que las tecnologías digitales autogestionadas permiten empoderar la participación activa y los procesos de interacción para el aprendizaje.

Por otro lado, el aprendizaje colaborativo se basa en las teorías socioconstructivistas que consideran el aprendizaje como un proceso que se desarrolla en un contexto social mediado por la interacción. El aprendizaje en esta orientación se produce en el proceso de negociación y el intercambio de experiencias. Li (2025) demostró que el apoyo entre pares potencia el compromiso académico, mientras que Latorre-Coscolluela et al. (2025) llegaron a la conclusión de que al unir la colaboración y la gamificación se aumenta el rendimiento académico y las competencias. Al igual que Zamora Franco et al. (2024), Bernal y Guarda (2020) destacan que la adecuada gestión de la información constituye un factor determinante para diseñar estrategias educativas innovadoras, favoreciendo procesos de participación, colaboración y toma de decisiones pedagógicas fundamentadas. La competencia comunicativa se configura como una de las finalidades primordiales en la enseñanza de la lengua inglesa, ya que implica la reunión de la competencia lingüística, la competencia discursiva, la competencia sociolingüística y la competencia estratégica requeridas para una comunicación efectiva. Investigaciones han señalado que la gamificación favorece el desarrollo de la competencia comunicativa al proporcionar contextos auténticos de interacción y de práctica comunicativa (Cheng et al., 2025; Liu et al., 2024). De esta manera, Lin y Wang (2025) fueron capaces de identificar relaciones positivas entre el disfrute de la práctica del aprendizaje, el compromiso conductual y la disponibilidad para comunicarse en inglés, mientras que Salih y Omar (2024) demostraron que las materiales digitales situacionales favorecen la interacción oral y el desarrollo de la competencia comunicativa. El compromiso académico se presenta como un indicador crucial del proceso de enseñanza/aprendizaje por su impacto sobre el rendimiento, la permanencia y el éxito escolar. Numerosas investigaciones muestran que las tecnologías digitales y las metodologías activas refuerzan la estrategia de la competencia, en la que Acosta Porras et al. (2024) consideran que las estrategias activas incrementan el involucramiento del alumnado, mientras que Bernal Párraga et al. (2024) destacan que el desarrollo del pensamiento computacional constituye una habilidad fundamental para afrontar los desafíos educativos de la nueva era digital, favoreciendo procesos de aprendizaje innovadores y el fortalecimiento de competencias clave. Estas propuestas coinciden con la respuesta planteada por la investigación conducida por Helvich et al. (2023) en la que se dice que la eficacia de la gamificación depende de una integración pedagógica y tecnológica.

En el ámbito de la innovación educativa, diversas investigaciones han destacado la importancia de implementar estrategias pedagógicas activas e inclusivas que favorezcan la participación, la motivación y el desarrollo integral de los estudiantes. Albán Pazmiño et al. (2024) evidenciaron que las actividades deportivas constituyen un medio eficaz para fortalecer habilidades sociales y procesos de interacción entre los estudiantes, mientras que Bernal Párraga et al. (2024) resaltan la importancia de implementar metodologías activas innovadoras en el área de Ciencias Naturales para fortalecer la conciencia ambiental y el aprendizaje significativo desde edades tempranas, promoviendo experiencias educativas más participativas y contextualizadas. De igual manera, Fierro Barrera et al. (2024) señalan que las estrategias de refuerzo académico contribuyen significativamente al mejoramiento del desempeño estudiantil, especialmente cuando se articulan con metodologías activas y procesos de acompañamiento pedagógico continuo.

En esta misma línea, León Ruíz et al. (2024) sostienen que los enfoques pedagógicos innovadores favorecen una enseñanza más contextualizada y significativa, mientras que Bernal Párraga et al. (2025) destacan que el desarrollo de la autorregulación emocional y de las habilidades socioemocionales constituye un factor determinante para mejorar el rendimiento académico, la motivación y la participación activa de los estudiantes en educación básica. Asimismo, Bernal Párraga et al. (2025) subrayan que la implementación de

estrategias orientadas al fortalecimiento de la autorregulación emocional favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales que repercuten positivamente en el rendimiento académico y en la adaptación escolar de los estudiantes.

Por otra parte, la participación de las familias continúa siendo un elemento fundamental en los procesos formativos. Fajardo López et al. (2024) destacan que la colaboración entre escuela y familia favorece el desarrollo socioemocional y académico de los estudiantes desde las primeras etapas educativas. De manera complementaria, Yaule Chingo et al. (2024) evidencian que las estrategias inclusivas fortalecen los procesos de aprendizaje en estudiantes con diversas necesidades educativas, promoviendo entornos más equitativos y participativos. Asimismo, Sarango Lucas et al. (2025) demostraron que el uso de recursos digitales innovadores, como el storytelling digital, favorece el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión lectora, aspectos estrechamente vinculados con el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Finalmente, Tello Mayorga et al. (2025) destacan la relevancia de los modelos de intervención educativa basados en evidencia para fortalecer la convivencia escolar y el bienestar estudiantil, elementos que influyen directamente en el compromiso académico y la participación activa en el proceso de aprendizaje. En conjunto, estas investigaciones evidencian que la integración de metodologías activas, enfoques inclusivos, recursos tecnológicos y estrategias colaborativas constituye un marco sólido para promover experiencias educativas innovadoras, capaces de responder a las necesidades formativas de los estudiantes en los contextos educativos contemporáneos.

A pesar de la necesidad que se ha ido generando en la integración de la gamificación y aprendizaje colaborativo, continúan existiendo norespondidos de saber sobre la integración de ambos en la competencia comunicativa y el involucramiento académico en contextos EFL. A pesar de que la literatura muestra mejoras en motivación, disfrute y desempeño lingüístico, también muestra unos resultados muy heterogéneos y unas limitaciones de carácter metodológico que impiden la generalización de los hallazgos (Luo, 2023; Zhang & Hasim, 2023; Helvich et al., 2023). Ante la problemática constatada, la presente investigación pretende analizar los efectos de una estrategia didáctica basada en la integración de la gamificación y el aprendizaje colaborativo sobre la competencia comunicativa y el compromiso académico del alumnado EFL. Más concretamente, analiza los cambios producidos en la competencia comunicativa, el nivel de compromiso académico que se generan, la relación entre participación colaborativa, motivación y rendimiento comunicativo, así como las percepciones del alumnado sobre la utilidad pedagógica de la gamificación. En su esencia, los objetivos expuestos permitirán explicar mejor cómo esta convergencia entre gamificación, aprendizaje colaborativo y tecnologías digitales puedan responder a la construcción de experiencias de aprendizaje más activas, participativas y significativas en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

MÉTODOS Y RECURSOS

El estudio se plantea desde una perspectiva mixta, con predominancia de la cuantitativa y, al mismo tiempo, de la cualitativa, ya que busca medir los cambios en el rendimiento de la competencia comunicativa y el compromiso académico, pero también enfatiza interpretar las percepciones que tiene el alumnado frente a la experiencia gamificada-colaborativa. Está basado en un diseño cuasiexperimental, con grupo control y grupo experimental, aplicando pretest y postest. Este diseño es pertinente cuando no se puede asignar aleatoriamente a los participantes, algo frecuente dentro de los contextos educativos reales (Capili, 2024), y que, además, han mostrado que algunos estudios recientes realizados en EFL han utilizado diseños cuasiexperimentales para evaluar efectos de la gamificación sobre el rendimiento lingüístico, el disfrute del alumnado y la propia participación (Cheng et al., 2025).

La población estará constituida por los estudiantes de educación básica superior o bachillerato cuyas asignaturas son inglés como lengua extranjera. La muestra será no probabilística por conveniencia e incluirá a dos grupos intactos, un grupo experimental que realizará la intervención gamificada-colaborativa y un grupo control quien continuarán la intervención convencional. La investigación exige un número mínimo de 60 participantes, que se distribuyan equitativamente entre los dos grupos, para poder llevar a cabo comparaciones pretest-postest y poder analizar las diferencias entre grupos, decisión que se sostiene por investigaciones recientes que demuestran que el tamaño de grupo y la ayuda entre pares afectan el compromiso de estudiantes

en el aprendizaje colaborativo en programas de inglés (Li, 2025).

La intervención incluirá plataformas gamificadas como Kahoot, Quizizz, Wordwall, Genially, ClassDojo o Moodle con insignias, seleccionados en función de la disponibilidad institucional. Esas herramientas permiten diseñar retos lingüísticos, misiones colaborativas, clasificaciones formativas, feedback inmediato, e insignias por desempeño comunicativo. La literatura reciente también señala que la gamificación en EFL puede fomentar la motivación, la interacción, el aprendizaje autónomo y la implicación emocional cuando se entrelaza con un horizonte pedagógico claro (Chan & Lo, 2024; Helvich et al., 2023; Zhang & Hasim, 2023).

La intervención se llevará a cabo a lo largo de un periodo de ocho semanas, donde se articularán principios de gamificación y aprendizaje colaborativo en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL). El diseño de la estrategia se basa en las evidencias que apuntan que la combinación de dinámicas lúdicas y aprendizaje cooperativo promueven la participación activa, la motivación intrínseca y el desarrollo de competencias comunicativas en escenarios educativos (Latorre-Coscolluela et al., 2025; Chan & Lo, 2024). En una etapa inicial se procederá a la puesta en marcha de los instrumentos de diagnóstico (pretest) que permitirán evaluar el nivel inicial de competencia comunicativa y compromiso académico del alumnado, y después se agrupará a los participantes del grupo experimental en equipos colaborativos de entre cuatro y cinco integrantes, intentando que conformen grupos heterogéneos en función del aprovechamiento académico y de la competencia lingüística, dado que la heterogeneidad de los grupos beneficia la interacción y el aprendizaje entre iguales (Li, 2025).

La estrategia gamificada incluirá distintos elementos tales como puntos, insignias digitales, niveles de progreso, recompensas simbólicas, retos lingüísticos, narrativas del aprendizaje y tableros de estadísticas, etc., que han demostrado eficaces para aumentar la motivación, el disfrute y la persistencia en aprendizaje de lenguas (Liu et al., 2024; Zhang & Hasim, 2023).

Del mismo modo, actividades colaborativas estarán orientadas a la resolución de problemas comunicativos auténticos, diálogos situacionales, proyectos grupales, debates, juegos de roles y tareas orientadas hacia la negociación de significados y siguiendo los principios del enfoque comunicativo y del aprendizaje colaborativo.

Las sesiones se implementarán a través de herramientas digitales como Kahoot!, Quizizz, Wordwall y Genially complementadas con espacios colaborativos en Moodle o Google Classroom. Según las investigaciones más recientes, éstas fomentan la interacción, la retroalimentación rápida y la construcción del conocimiento de manera conjunta en contextos EFL (Helvich et al., 2023; Cheng et al., 2025).

En todo el proceso de la intervención se realizará seguimiento sistemático del rendimiento de los grupos mediante observaciones estructuradas y registro de la participación. Al final del recorrido, se aplicarán los instrumentos de la evaluación final (postest) con la intención de evidenciar cambios en las variables estudiadas y cómo la estrategia aplicada ha tenido efecto. Se llevarán a cabo, en último lugar y con una muestra de participantes, entrevistas semiestructuradas para indagar acerca de las percepciones asociadas con la experiencia gamificada-colaborativa y con el objetivo de complementar la interpretación de los resultados cuantitativos, a través de una triangulación metodológica (Creswell & Plano Clark, 2018).

Se utilizarán cuatro instrumentos: una prueba de competencia comunicativa escrita y oral, una escala de compromiso académico, una rúbrica analítica de desempeño comunicativo y entrevistas semiestructuradas. La prueba comunicativa evaluará fluidez, pronunciación, vocabulario, precisión gramatical, interacción y adecuación pragmática. La escala de compromiso incluirá dimensiones conductuales, cognitivas y afectivas, todas ellas alineadas con recientes estudios que las vinculan con el aprendizaje colaborativo, el apoyo entre pares y la participación en EFL (Li, 2025). Para medir el disfrute y la disposición a aprender se adaptará, a la par que se validará, la Short-Form Foreign Language Enjoyment Scale, en contextos EFL (Güneş & Uysal Gürdal, 2025). La validez de contenido se realizará mediante la revisión por parte de tres expertos en EFL, en gamificación y en metodología didáctica, mientras que la fiabilidad de las escalas se determinará mediante alfa de Cronbach y omega de McDonald. Las entrevistas permitirán triangular los resultados cuantitativos y profundizar a partir de las percepciones sobre la colaboración, la motivación y la utilidad de las dinámicas gamificadas.

Los datos cuantitativos se procesarán mediante estadística descriptiva e inferencial. En primer lugar, se calcularán medias, desviaciones típicas y se llevarán a cabo pruebas de normalidad. Después, se usarán pruebas t para muestras relacionadas o independientes o la equivalencias no paramétricas necesarias en los correspondientes casos. También se recomienda calcular el tamaño del efecto mediante *d* de Cohen a fin de conocer la magnitud de los cambios. En una serie de recientes trabajos de investigación dedicados a la gamificación y el aprendizaje colaborativo, se han llevado a cabo estudios en los que existen comparaciones entre pretest-posttest y análisis de desempeño con un enfoque en la extracción de los efectos en el rendimiento académico, en la competencia lingüística y en la motivación (Cheng et al., 2025; Latorre-Coscolluela et al., 2025; Liu et al., 2024).

Los datos cualitativos tomados de entrevistas y observaciones serán analizados de la manera planteada a partir de una codificación temática en la que las categorías iniciales son: interacción colaborativa, participación, percepción de utilidad, motivación, feedback y barreras tecnológicas.

El estudio garantizará la obtención de un consentimiento informado y explícito, la participación voluntaria, la confidencialidad de los datos, la anonimización de la información y el uso exclusivamente académico de la información. En el caso de la participación de menores de edad, se pedirá una autorización firmada por sus representantes legales y el consentimiento verbal de los sujetos en cuestión. Asimismo, garantizaremos que los rankings o las recompensas no provoquen una situación de negativa a ser expuesta públicamente, ansiedad o comparación negativa. Esta advertencia es relevante ya que la gamificación puede presentar efectos disímiles en función del diseño, la rivalidad entre pares y las condiciones tecnológicas (Chan & Lo, 2024; Helvich et al., 2023).

El alcance del estudio resulta ser explicativo-aplicado, ya que indaga el efecto de la intervención pedagógica sobre variables comunicativas y actitudinales en la EFL. Sus limitaciones reconocen el hecho de que se utilizaron grupos intactos, el tamaño muestral condicionado por la matrícula, la duración de la intervención, la conectividad en las instituciones y la posible influencia del docente en la implementación. Además, si bien la gamificación ha mostrado efectos positivos sobre motivación, participación y rendimiento, la evidencia también advierte sobre las evidencias heterogéneas de su efecto en tanto que en el diseño se priorizan recompensas superfluas o una competencia excesiva sobre la interacción comunicativa (Luo, 2023; Liu et al., 2024; Liu et al., 2024).

RESULTADOS

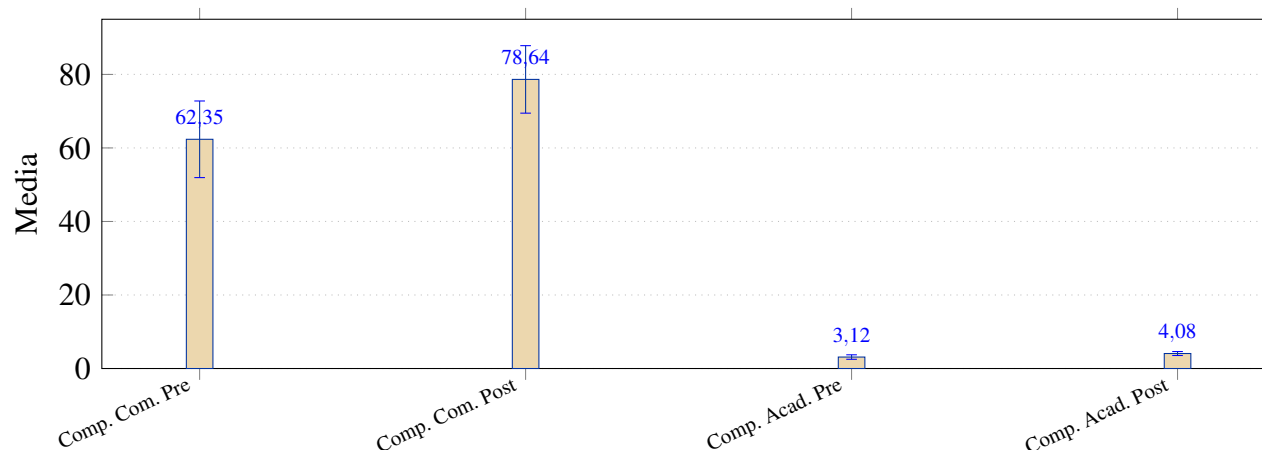
Los resultados cuantitativos pusieron de relevancia diferencias favorables tras la implementación de la intervención gamificada-colaborativa aplicada a 278 estudiantes EFL de instituciones fiscales presenciales de Esmeraldas, Manabí y Guayas. La muestra estuvo compuesta por 150 mujeres (54,0%) y 128 hombres (46,0%). El análisis descriptivo reveló incrementos en la competencia comunicativa y en el compromiso académico tras la aplicación de actividades de retos, insignias, feedback inmediato y tareas colaborativas. Estos hallazgos son coherentes con investigaciones recientes que indican que la gamificación en la EFL tiene efectos sobre el rendimiento lingüístico, la motivación y el rendimiento activo cuando se articula con objetivos pedagógicos claros (Zhang & Hasim, 2023; Chan & Lo, 2024).

Tabla 1

Estadísticos descriptivos de las variables analizadas antes y después de la intervención

Variable	N	M Pretest	DE Pretest	M Posttest	DE Posttest	Diferencia
Competencia comunicativa	278	62.35	10.42	78.64	9.18	+16.29
Compromiso académico	278	3.12	0.61	4.08	0.54	+0.96
Motivación hacia EFL	278	3.20	0.66	4.15	0.50	+0.95
Participación colaborativa	278	3.05	0.70	4.22	0.49	+1.17

Nota: N = número de participantes; M = media; DE = desviación estándar.

Figura 1**Comparación de las medias pretest y postest de la competencia comunicativa y el compromiso académico**

Nota: Las barras representan las medias obtenidas por los estudiantes antes (pretest) y después (postest) de la intervención basada en gamificación y aprendizaje colaborativo. Las barras de error corresponden a ± 1 desviación estándar. Comp. Com. = competencia comunicativa; Comp. Acad. = compromiso académico. $N = 278$ estudiantes.

La prueba t para muestras relacionadas mostró diferencias estadísticamente significativas entre pretest y postest en competencia comunicativa, $t(277) = 21,84$, $p < 0,001$, y compromiso académico, $t(277) = 18,67$, $p < 0,001$. Asimismo, se identificó una correlación positiva entre participación colaborativa y competencia comunicativa posttest, $r = 0,62$, $p < 0,001$. En consecuencia, los datos cuantitativos respaldan la hipótesis de que la gamificación integrada con aprendizaje colaborativo mejora significativamente la competencia comunicativa y el compromiso académico en EFL.

Los resultados cualitativos procedentes de observaciones de aula y entrevistas semiestructuradas permitieron comprender cómo los estudiantes interpretaron la experiencia gamificada-colaborativa. El análisis temático identificó cuatro categorías emergentes: motivación, interacción colaborativa, confianza comunicativa y autonomía en el aprendizaje. Estas dimensiones complementan los resultados cuantitativos, pues explican por qué se produjo un incremento en la competencia comunicativa y en el compromiso académico. La literatura reciente sostiene que los entornos gamificados favorecen el disfrute, la implicación emocional y el aprendizaje de lenguas cuando incorporan retroalimentación y participación activa (Liu et al., 2024).

Tabla 2**Categorías emergentes identificadas en el análisis cualitativo de las entrevistas y observaciones**

Categoría emergente	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)	Evidencia interpretativa
Motivación y disfrute	91	32.7	Mayor interés por participar en actividades de inglés.
Interacción colaborativa	76	27.3	Apoyo entre pares y resolución conjunta de tareas.
Confianza comunicativa	64	23.0	Disminución del temor a expresarse en inglés frente al grupo.
Autonomía y seguimiento	47	16.9	Uso de plataformas digitales para monitorear avances y desempeño.
Total	278	100.0	—

Nota: f = frecuencia de menciones registradas durante el proceso de codificación cualitativa. Los porcentajes corresponden a la proporción de referencias identificadas en las entrevistas semiestructuradas y observaciones de aula realizadas durante la implementación de la estrategia gamificada-colaborativa.

La categoría que apareció con mayor frecuencia fue motivación y disfrute, ya que las actividades gamificadas eran percibidas dentro de la actividad realizada como más vivas que no las clases. La interacción colaborativa fue la segunda de las categorías más frecuentes, lo cual también confirma que el trabajo grupal contribuyó a la negociación de significados y el apoyo van entre iguales, datos que también se verían reflejados en las aportaciones de Li (2025), quien estudia en su caso que el aprendizaje colaborativo aumentó el compromiso por parte del alumnado gracias al apoyo entre sus compañeros.

La comparación entre los datos obtenidos de las mediciones cuantitativas y cualitativas ofrece una clara convergencia entre la variación estadística de las variables objeto de estudio con las variables obtenidas de las percepciones del alumnado. Tal y como hemos podido observar sobre las mediciones cuantitativas, de 62,35 puntos pasamos a 78,64 puntos; el compromiso también va de 3,12 puntos a 4,08 puntos. En el área cualitativa los estudiantes refirieron mejor motivación, más confianza en la práctica respecto a las

interacciones en inglés, y una mayor disposición para colaborar. Esta identificación propone que la mejora no se limitó simplemente a un incremento del número, sino que también estuvo asociada a las transformaciones observables (verdaderamente) en la interacción, en la participación, en la seguridad comunicativa. La relación positiva entre la participación colaborativa y la competencia comunicativa ($r = 0,62$) reafirma la idea que el aprendizaje de una lengua extranjera mejora en función de la cantidad de oportunidades que disponen los y las estudiantes para realizar interacciones significativas. Este resultado coincide con el de Latorre-Coscolluela et al. (2025), quienes validaron que la integración de la gamificación y el aprendizaje colaborativo mejora el rendimiento académico y las competencias transversales. Sin embargo, el análisis cualitativo también permitió detectar una variación importante: aunque la mayoría de participantes valoró positivamente la estrategia, algunos participantes mostraron una dependencia inicial de las recompensas digitales y mostraron dificultad en la asunción de roles colaborativos. Este contraste es importante en la medida que propone que la gamificación tiene que estar diseñada pedagógicamente para no sustituir la motivación intrínseca por incentivos externos. Los resultados en síntesis muestran que la intervención fue eficaz, pero su impacto depende del diseño didáctico, mediación docente y organización del trabajo colaborativo.

Los resultados permiten sostener que la estrategia apoyada por gamificación y aprendizaje colaborativo tuvo efectos positivos en la competencia comunicativa y el compromiso académico en estudiantes ecuatorianos de EFL. El aumento en la competencia comunicativa se demostró en la obtención de mejores puntuaciones en el postest y una mayor confianza para participar oralmente en actividades grupales. De igual manera, el compromiso académico se vio fortalecido mediante una mayor participación, motivación, cumplimiento de tareas y predisposición para aprender inglés a través de experiencias interactivas. En definitiva, se confirma la hipótesis de la investigación puesto que la información cuantitativa mostró diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest y la información cualitativa mostró buenas percepciones hacia la estrategia. De forma particular, la existencia de la relación positiva entre la participación colaborativa y la competencia comunicativa indica que la interacción entre pares fue un factor responsable o determinante del aprendizaje de las lenguas. Este resultado coincide con la evidencia empírica internacional que pone de manifiesto la importancia de la gamificación digital para potenciar el rendimiento en lenguas, el disfrute de la lengua o la identidad positiva como aprendiz de la L2 (Liu et al., 2024). Desde una perspectiva didáctica, los resultados indican que las escuelas fiscales presenciales pueden beneficiarse de las estrategias gamificadas y de bajo coste, siempre que sean puestas en práctica junto con objetivos comunicativos, trabajo colaborativo o evaluación formativa. Las futuras investigaciones podrían querer comparar los resultados en función de la provincia, el género, el nivel de competencia inicial o la duración de la intervención, así como incorporar modelos longitudinales para medir la sostenibilidad de los efectos observados.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos demuestran que la fusión de la gamificación y el aprendizaje colaborativo ha tenido efectos positivos en la competencia comunicativa y en el compromiso académico de los estudiantes de inglés como lengua extranjera (EFL). Estos hallazgos apoyan la idea de que los procesos de aprendizaje activos apoyados por dinámicas de juegos y por procesos de interacción social favorecen una experiencia de aprendizaje más significativa, más participativa y más centrada en el estudiante.

Con respecto a la competencia comunicativa, los resultados de nuestro estudio mostraron mejoras significativas en la fluidez oral, en la interacción comunicativa y para el uso del idioma en un sentido funcional. Estos hallazgos coinciden con los resultados del estudio llevado a cabo por Cheng et al. (2025) que también encontró que la gamificación ayuda a mejorar el rendimiento lingüístico y el disfrute del aprendizaje en estudiantes universitarios EFL. Similares resultados también fueron encontrados por Liu et al. (2024) demostraron que los entornos gamificados ayudan a promover el logro académico, la motivación y la construcción del ideal L2, lo cual favorece procesos de aprendizaje más profundos y sostenibles. En la misma línea, Zhang y Hasim (2023), mediante una revisión sistemática de investigaciones empíricas, concluyeron que la gamificación ayuda en el aprendizaje de las lenguas extranjeras, puesto que aumenta la participación activa y permite ofrecer contextos de práctica más atractivos.

Los resultados también demostraron que la interacción entre compañeros tuvo un papel clave en la mejora de las habilidades comunicativas. Este resultado resulta comprensible desde la perspectiva socioconstructivis-

ta, la cual predica que el aprendizaje tiene lugar mediante procesos de negociación de significados, así como la construcción colectiva del conocimiento. En este sentido, los resultados se avienen a los planteamientos de Li (2025), quien determinó que el apoyo entre pares actúa como un cortafuegos entre el aprendizaje colaborativo y el compromiso estudiantil en programas de inglés. Por otro lado, Latorre-Coscolluela et al. (2025) sostuvieron que la intersección de gamificación y colaboración eleva el rendimiento escolar y el desarrollo de competencias transversales simultáneamente, lo cual se presenta de forma congruente con los resultados observados con la presente investigación.

En lo referente al compromiso académico, las mejoras fueron descritas en las dimensiones conductual, cognitiva y afectiva. Los estudiantes incrementaron el seguimiento del trabajo en clase, la participación en actividades y el carácter de la dedicación para la participación en actividades comunicativas. Las observaciones se aproximan a las halladas por Chan y Lo (2024), quienes proponen que la gamificación beneficia a la implicación de los estudiantes por medio de los mecanismos de feedback inmediato, y de símbolos y con la progresión del aprendizaje que se puede apreciar. De forma análoga a lo anterior, Luo (2023), en una revisión sistemática sobre herramientas gamificadas para el aprendizaje de lenguas extranjeras, argumentó que dicha estrategia genera mejoras significativas para la motivación y la implicación académica cuando esta se encuentra viralizada por objetivos pedagógicos definidos.

Los hallazgos cualitativos refuerzan dicha interpretación. Los estudiantes reportaron una alta sensación de disfrute, satisfacción y motivación durante el proceso de diseño de las actividades gamificadas colaborativas; estos datos concuerdan con los hallazgos de Lin y Wang (2025), quienes identificaron correlaciones significativas entre la percepción de disfrute del aprendizaje, el compromiso conductual y la disposición para comunicarse en inglés. Por su parte, Salih y Omar (2024) defienden que los espacios diseñados para favorecer la interacción situacional suponen una mayor participación y un mayor interés por usar la lengua meta en contextos comunicativos reales.

Una aportación muy interesante detectada en el estudio fue la aportación que ofrecen las tecnologías digitales para poder potenciar la interacción y la autonomía, esto es, a través de las plataformas para poder ofrecer feedback inmediato, seguimiento del progreso, etc. y en el caso de espacios colaborativos que facilitan la vida de los estudiantes constantemente. Estos resultados son consistentes con el planteamiento de Helvich et al. (2023), para quienes la calidad de la implementación pedagógica de la gamificación y la introducción apropiada de elementos tecnológicos que permitan contribuir a la participación activa de los protagonistas desempeñan un papel muy relevante.

Sin embargo, los resultados también pueden significar que la efectividad de la gamificación no solamente depende de la propia introducción de la jugabilidad. El conjunto de evidencias recogidas es que los mejores resultados se producen cuando las dinámicas del juego están articuladas con un trabajo colaborativo orientado hacia la resolución de problemas comunicativos reales. Esta halagadora observación coincide con la ilustrativa revisión bibliométrica llevada a cabo por Shang (2025), que ha identificado que las tendencias actuales en investigación sobre gamificación en lenguas extranjeras se centran en los métodos centrados en los estudiantes, la interacción social y el compromiso académico, que se orientan más al compromiso académico que a los métodos basados en recompensas de la gamificación en su versión más tradicional.

En términos generales, los resultados apoyan que la combinación de gamificación y aprendizaje colaborativo puede considerarse un método pedagógico eficaz en el fomento de la competencia comunicativa y el compromiso académico en contextos EFL. La coincidencia de los resultados del presente estudio con otros trabajos realizados en contextos educativos internacionales confirma la validez externa que tiene este estudio, así como la posibilidad de que este enfoque canjeado pueda ser replicado en otros niveles educativos. No obstante, la literatura científica también nos recuerda que, posiblemente, los resultados óptimos pueden ser potenciado o detrimento por variables como la duración de la intervención, la formación de los docentes más, la disponibilidad de tecnologías y las características contextuales de los aprendices (Helvich et al., 2023; Chan & Lo, 2024).

Finalmente, los resultados de la investigación ponen de manifiesto la necesidad de avanzar a un modelo pedagógico que integre tecnologías digitales, metodologías activas y dinámicas colaborativas para presentar la respuesta adecuada ante lo que demanda la educación del siglo XXI. En esta línea, la gamificación

colaborativa puede considerarse como un recurso pedagógico con el potencial que tiene de modificar los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés (en intercambios educativos que sean más motivadores, inclusivos y orientados al desarrollo de las competencias comunicativas auténticas).

CONCLUSIONES

La interpretación del presente trabajo de investigación permite llegar a la conclusión de que la gamificación y el aprendizaje colaborativo configura una estrategia didáctica eficaz para potenciar la competencia comunicativa y el compromiso académico en estudiantes de inglés como lengua extraña (English as a Foreign Language; EFL). A través de la obtención de evidencias de las actividad en el aula, se observó la existencia de mejoras significativas en el uso de las habilidades de interacción oral, fluidez comunicativa, participación activa y predisposición hacia el aprendizaje, evidenciando así que la implementación de la gamificación y aprendizaje colaborativo participa a favor de un entorno de aprendizaje más motivador y centrado en el alumnado.

Respecto del primer objetivo de investigación, se concluyó que la implementación de actividades gamificadas mediadas mediante trabajo colaborativo favoreció el desarrollo de la competencia comunicativa al aumentar la oportunidades de implementación de interacción auténtica, la negociación de significados y el uso contextualizado del idioma. Los rendimientos de los estudiantes del grupo experimental resultaron ser mejores que los de aquellos que experimentaron la enseñanza mediante metodologías tradicionales, lo que se traduce en que incluir dentro de la práctica de la enseñanza los retos, las recompensas, la retroalimentación inmediata y la resolución cooperativa de las tareas podría contribuir grandemente a la mejora de los procesos de adquisición lingüística en el contexto EFL. En lo que se refiere al compromiso académico, los resultados nos enseñaron unos incrementos en las dimensiones conductuales, cognitivas y afectivas, lo que se traduce en que la participación sostenida en las actividades, el incremento en la forma de involucrarse en las tareas propuestas, pero sobre todo en las percepciones positivas sobre la experiencia de aprendizaje mostraron que la gamificación colaborativa, como se esperaba, favorece la motivación intrínseca y el vínculo de los estudiantes con lo que se realiza en el aprendizaje. Estos resultados tienen un valor añadido por los escenarios en los que la desmotivación y el escaso involucramiento son pautas que históricamente constituyen obstáculos al momento de trabajar la enseñanza del inglés. De igual manera, la investigación corrobora que el valor pedagógico de la gamificación no reside solamente en aquellos aportes que aluden a la introducción de elementos de juego, sino en su vinculación con principios metodológicos que propicien la socialización, la cooperación y la construcción compartida del conocimiento; así pues, la colaboración entre pares aparece como una variable esencial para potenciar el aprendizaje de la lengua y el compromiso escolar, favoreciendo experiencias más inclusivas, más participativas y más significativas.

Desde un punto de vista teórico, la investigación hace una aportación a la evidencia empírica que apoya a los postulados del aprendizaje socioconstructivista como de las metodologías activas aplicadas a la enseñanza de lenguas extranjeras, y los resultados apuntan hacia que la confluencia gamificación-aprendizaje colaborativo-tecnologías digitales puede llegar a constituir un modelo didáctico innovador que dé respuesta a los retos de la educación actual y a las exigencias vinculadas con el desarrollo de competencias comunicativas en diferentes contextos educativos. A pesar de los resultados, los datos deben considerarse a tenor de ciertas limitaciones metodológicas, tal como el diseño cuasiexperimental, el tamaño de muestra, la duración de la intervención, etc. A pesar de que los resultados destilan tendencias consistentes, las futuras investigaciones podrían contar con una mayor muestra, pueden ser de diseño longitudinal e incluso podrían abordar el impacto diferencial de otras variables como género, tipo de competencia lingüística, alfabetización digital y contexto institucional. Así mismo, podría ser interesante explorar la inclusión de nuevas tecnologías con inteligencia artificial, analíticas de aprendizaje, entornos inmersivos, entre otras, para ir más allá de la mera descripción de los mecanismos que explican la relación entre gamificación, colaboración y aprendizaje de lenguas. En conclusión, la evidencia recogida permite afirmar que la integración de la gamificación junto al aprendizaje colaborativo construye una alternativa didáctica sólida para la mejora de la competencia comunicativa, así como del compromiso académico en el contexto de la enseñanza de inglés como lengua extranjera (EFL). A la vez, una aplicación sistemática de esta estrategia puede favorecer el diseño de elecciones formativas con un enfoque más dinámico, interactivo y desarrollado en términos de la capacidad del alumnado, de

la cual puede considerarse una vía de innovación pedagógica que tiene importantes implicaciones para la investigación y la práctica docente en la enseñanza de lenguas extranjeras.

CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran que no existe conflicto de interés

REFERENCIAS

- Acosta Porras , J. S., Moyon Sani, V. E., Arias Vega, G. Y., Vásquez Alejandro, L. M., Ruiz Cires, O. A., Albia Vélez, B. K., & Bernal Parraga, A. P. (2024). Estrategias de Aprendizaje Activas en la Enseñanza en la Asignatura de Estudios Sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 411-433. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13320
- Albán Pazmiño , E. J., Bernal Párraga, A. P., Suarez Cobos , C. A., Samaniego López, L. G., Ferigra Anangono, E. J., Moreira Ortega, S. L., & Moreira Velez, K. L. (2024). Potenciando Habilidades Sociales a Través de Actividades Deportivas: Un Enfoque Innovador en la Educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 3016-3038. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12549
- Aráuz Cerezo, E., Tuarez Cobeña, M., Bernal Parraga, A., Yépez Yépez, L., & Loor Quintero, J. (2026). Efecto del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de habilidades técnico-tácticas y la motivación en estudiantes de Educación Física durante la enseñanza del baloncesto en secundaria. *Polo del Conocimiento*, 11(4), 2266-2283. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v11i4.11541>
- Bernal Párraga , A. P., Baquez Chávez, A. L., Hidalgo Jaen, N. G., Mera Alay, N. A., & Velásquez Araujo, A. L. (2024). Pensamiento Computacional: Habilidad Primordial para la Nueva Era . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 5177-5195. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10937
- Bernal Párraga, A. P., Jaramillo Rodriguez, V. A., Correa Pardo, Y. C., Andrade Aviles, W. A., Cruz Gaibor, W. A., & Constante Olmedo, D. F. (2024). Metodologías Activas Innovadoras de Aprendizaje aplicadas al Medioambiente En Edades Tempranas desde el Área de Ciencias Naturales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 2892-2916. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12536
- Bernal, A., & Guarda, T. (2020). La gestión de la información es factor determinante para elaborar estrategias innovadoras en política educativa pública. *Iberian Journal of Information Systems and Technologies*, (E27), 35-48. <https://core.ac.uk/download/pdf/487026121.pdf#page=35>
- Bernal Parraga , A. P., Tello Mayorga, L. E., Cintia Guisela, A. V., Troya , L. A., Pluas Muñoz, A. M., Mario Efren, C. Q., & Jumbo García, K. J. (2025). El impacto del uso de redes sociales en la autoestima de adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 498-517. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15733
- Bernal Párraga, A. P., Armijos Minuche, A. de L., Granda Floril, S. C., Belduma Bravo, J. del C., Quiroz Ponce, K. G., & Aguirre Zambrano, J. A. (2025). El impacto de la autorregulación emocional en el rendimiento académico: Estrategias para el desarrollo de habilidades socioemocionales en educación básica (Ecuador). *O Universo Observável*, 2(2). <https://doi.org/10.69720/29660599.2025.00053>
- Bernal ParragaA., Alvarez SantosA., & Mite CisnerosM. (2025). Formación docente: enfoques pedagógicos innovadores para el fortalecimiento de competencias profesionales en el siglo XXI. *Varona*, (84). Recuperado a partir de <http://revistas.ucp.ejv.edu.cu/index.php/rVar/article/view/2981>
- Capili, B. (2024). An introduction to the quasi-experimental design. *American Journal of Nursing*, 124(1), 62–67. <https://doi.org/10.1097/01.NAJ.0000997672.20297.9d>
- Castillo Baño , C. P., Cruz Gaibor, W. A., Bravo Jacome, R. E., Sandoval Lloacana, C. F., Guishca Ayala, L. M., Campaña Nieto, R. A., Yepez Mogro, T. C., & Bernal Párraga, A. P. (2024). Uso de Tecnologías Digitales en la Educación para la Ciudadanía. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 5388-5407. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12756
- Chan, S. C. S., & Lo, N. L. (2024). Enhancing EFL/ESL instruction through gamification: A comprehensive review of empirical evidence. *Frontiers in Education*, 9, 1395155. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1395155>
- Cheng, J., Lu, C., & Xiao, Q. (2025). Effects of gamification on EFL learning: A quasi-experimental study of reading proficiency and language enjoyment among Chinese undergraduates. *Frontiers in Psychology*, 16, 1448916. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1448916>
- Chicaiza, V. (2025). Inteligencia artificial y aprendizaje de idiomas: Personalización del aula de inglés a través de plataformas adaptativas. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 6(2), 477–506. <https://revistaveritas.org/index.php/veritas/article/view/643>
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/designing-and-conducting-mixed-methods-research/book241842>
- Fajardo Lopez , C. E., Yagual Cedeño, L. L., Quezada Sanchez, C. F., Toapanta Guanoquiza, M. J., Moreira Velez, K. L., Sandra Veronica, L. P., & Bernal Parraga , A. P. (2024). El Papel de los Padres en la Educación Inicial": Estrategias

- Innovadoras para la Participación Familiar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9881-9900. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13139
- Fierro Barrera, G. T., Aldaz Aimacaña, E. del R., Chipantiza Salán, C. M., Llerena Mosquera, N. C., Morales Villegas, N. R., Morales Armijo, P. A., & Bernal Parraga, A. P. (2024). El Refuerzo Académico en Educación Básica Superior en el Área de Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9639-9662. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13115
- Güneş, H., & Uysal Gürdal, H. H. (2025). Adaptation and validation of Short Form of the Foreign Language Enjoyment Scale (S-FLES) into Turkish. *Journal of Theoretical Educational Sciences*, 18(1), 1–20. <https://doi.org/10.30831/akukey.1430196>
- Helvich, J., Novak, L., Mikoška, P., & Hubalovsky, S. (2023). A systematic review of gamification and its assessment in EFL teaching. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 13(1), 1–21. <https://doi.org/10.4018/IJCALLT.322394>
- Jara Chiriboga, S. P., Valverde Alvarez, J. H., Moreira Pozo, D. A., Toscano Caisalitin, J. A., Yaule Chingo, M. B., Catota Quinaucho, C. V., & Bernal Parraga, A. P. (2025). Gamification and English Learning: Innovative Strategies to Motivate Students in the Classroom. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 6(1), 1609–1633. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.549>
- Latorre-Coscolluela, C., Sierra-Sánchez, V., & Vázquez-Toledo, S. (2025). Gamification, collaborative learning and transversal competences: Analysis of academic performance and students' perceptions. *Smart Learning Environments*, 12, 2. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00361-2>
- Laura-De La Cruz, K. M., Noa-Copaja, S. J., Turpo-Gebera, O., Montesinos-Valencia, C. C., Bazán-Velásquez, S. M., & Pérez-Postigo, G. S. (2023). Use of gamification in English learning in higher education: A systematic review. *Journal of Technology and Science Education*, 13(2), 480–497. <https://doi.org/10.3926/jotse.1740>
- León Ruíz, M. E., Bernal Parraga, A. P., Bustamante Peñaherrera, G. S., Yanza Rojas, C. J., Guzmán Quiña, M. de los A., Davila Amari, M. A., & López Villacis, D. E. (2024). Enfoques Pedagógicos para la Enseñanza de Estudios Sociales en Libros de Texto de Educación Básica Superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9132-9152. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13060
- Li, H. (2025). Impact of collaborative learning on student engagement in college English programs: Mediating effect of peer support and moderating role of group size. *Frontiers in Psychology*, 16, 1525192. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1525192>
- Li, X., Xia, Q., Chu, S. K. W., & Yang, Y. (2022). Using gamification to facilitate students' self-regulation in e-learning: A case study on students' L2 English learning. *Sustainability*, 14(12), 7008. <https://doi.org/10.3390/su14127008>
- Lin, J., & Wang, Y. (2025). Exploring Chinese university students' foreign language enjoyment, engagement and willingness to communicate in EFL speaking classes. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12, 650. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04948-z>
- Liu, G. Z., Fathi, J., & Rahimi, M. (2024). Using digital gamification to improve language achievement, foreign language enjoyment, and ideal L2 self. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(4), 1347–1364. <https://doi.org/10.1111/jcal.12954>
- Liu, Y., Thurston, A., & Ye, X. (2024). Technology-enhanced cooperative language learning: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 124, 102314. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102314>
- Luo, Z. (2023). The effectiveness of gamified tools for foreign language learning (FLL): A systematic review. *Behavioral Sciences*, 13(4), 331. <https://doi.org/10.3390/bs13040331>
- Nguyen, T. N. T. (2025). Cooperative learning and its influences on student engagement. *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2513414>
- Rodriguez López, E. M., Bernal Parraga, A. P., Cuero González, O. V., Gavilanez González, L. C., & Merchán Ortiz, S. T. (2026). Gamification-Based Learning in EFL Classrooms: Effects on Motivation and Communicative Competence in Secondary Education. *Prometeo Conocimiento Científico*, 6(1), e125. <https://doi.org/10.55204/pcc.v6i1.e125>
- Safitri, S., Zuniati, M., & Hidayatullah, R. (2025). The Effectiveness of Gamification in English Subject on Communicative Competence. *Edutechnium Journal of Educational Technology*, 3(2), 78–86. <https://doi.org/10.71365/edujet.v3i2.97>
- Salih, A. A., & Omar, L. I. (2024). Enhancing EFL learners' engagement in situational language skills through clustered digital materials. *Frontiers in Education*, 9, 1439104. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1439104>
- Sarango Lucas, K. P., Villacis Lalangui, C. V., Díaz Tapia, A. V., Codena Cantuña, N. P., Bonete León, C. L., & Bernal Parraga, A. P. (2025). El uso del storytelling digital como estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 6(2), 713–737. <https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i2.656>
- Shang, X. (2025). Mapping the integration of gamification into foreign language learning in e-learning settings: A bibliometric analysis. *Results in Engineering*, 108452. <https://doi.org/10.1016/j.rineng.2025.108452>
- Tello Mayorga, L. E., Bowen Castro, D. J., Rosero Ubidia, A. M., Rea Elizalde, C. A., & Bernal Parraga, A. P. (2025). El papel

- del orientador educativo en la prevención del acoso escolar modelos de intervención basados en evidencia . ASCE, 4(3), 1089–1115. <https://doi.org/10.70577/ASCE/1089.1115/2025>
- Troya Santillán, C. M., Bernal Párraga, A. P., Guaman Santillan , R. Y., Guzmán Quiña , M. de los A., & Castillo Alvare, M. A. (2024). Formación Docente en el Uso de Herramientas Tecnológicas para el Apo-yo a las Necesidades Educativas Especiales en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 3768-3797. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11588
- Yaulé Chingo , M. B., Suarez Cobos, C. A., Dias Pilatasig, M. J., Olalla Faz, M. I., Zamora Batioja, I. J., Arequipa Molina, A. D., & Bernal Párraga, A. P. (2024). Análisis del Impacto de Estrategias de Inclusión en el Aprendizaje de Niños con Capacidades Especiales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 5408-5425. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12757
- Zamora Franco, A. F., Bernal Párraga , A. P., Garcia Paredes, E. B., Herrera Lemus, L. P., Camacho Torres , V. L., Simancas Malla, F. M., & Haro Cedeño, E. L. (2024). Estrategias para Fomentar la Colaboración en el Aula de Matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 616-639. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12310
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13, 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>