



Gamificación. Efectos en la cognición del aprendizaje del inglés en estudiantes deportistas de educación inicial

Effects on english learning cognition in early childhood student athletes

Gamificação: efeitos na cognição da aprendizagem da língua inglesa em estudantes atletas da educação infantil

Sandra Quevedo Seminario

<https://orcid.org/0000-0002-1265-4074>
Universidad César Vallejo, Piura. Perú

*Email: squevedosem@ucvvirtual.edu.pe

Como citar este artículo: Seminario Quevedo, S. (2025). Gamificación. Efectos en la cognición del aprendizaje del inglés en estudiantes deportistas de educación inicial. *Arrancada*, 25(11), 135-149 . <https://arrancada.cuaje.edu.cu>

RESUMEN

La instrucción del inglés en la educación inicial se topa con desafíos cognitivos y motivadores, particularmente en niños atletas que necesitan técnicas activas y significativas. La gamificación proporciona una opción revolucionaria que fusiona juego, emoción y aprendizaje, potenciando la atención, la memoria y la participación. En tal sentido, el objetivo de la investigación es evaluar el impacto de la gamificación en el fortalecimiento del aprendizaje del inglés en estudiantes deportistas de educación inicial en una institución educativa, Tumbes 2025. Investigación cuasiexperimental con un grupo de 48 atletas de educación inicial en Tumbes. El programa lúdico “GAMENGLISH FOR KIDS” se llevó a cabo durante 15 sesiones de diversión, estructuradas en tres etapas educativas. La recopilación de datos se llevó a cabo a través de un formulario de observación verificado y fiable ($\alpha=0.981$). El estudio estadístico evidenció avances notables en las 6 dimensiones evaluadas ($p<0.05$), con incrementos en las medias del pretest y del posttest: Expresión Oral (2.02→3.05), Lenguaje Corporal (2.37→3.69), Pronunciación (2.24→3.48), Motivación (2.16→3.57), Interacción (1.89→3.02) y Feedback (1.89→3.78). En todos los casos, los signos positivos sobrepasaron a los negativos, sobresaliendo la Interacción (39/7/2) y la Retroalimentación (35/7/6). También se incrementaron las medianas, en algunas situaciones hasta 2 puntos. Los resultados corroboran la importancia de la gamificación como instrumento efectivo para fomentar el aprendizaje del inglés en alumnos deportistas de educación inicial. La intervención facilitó el desarrollo de competencias lingüísticas fundamentales a través de estrategias recreativas, cooperativas y emocionalmente estimulantes.

Palabras Clave: Gamificación; Aprendizaje Ingles; Educación Inicial; Deportistas.

ABSTRACT

Teaching English in early childhood education faces cognitive and motivational challenges, particularly among young athletes who require active and meaningful strategies. Gamification offers an innovative approach that merges play, emotion, and learning, enhancing attention, memory, and participation. Accordingly, the objective of this research is to evaluate the impact of gamification on strengthening English language learning in early childhood athlete students at an educational institution in Tumbes, 2025. A quasi-experimental study was conducted with a group of 48 early education athletes in Tumbes. The playful program “GAMENGLISH FOR KIDS” was implemented over 15 fun-filled sessions, structured across three educational stages. Data were collected using a validated and reliable observation form ($\alpha=0.981$). Statistical analysis showed significant improvements in all six dimensions assessed ($p < 0.05$), with increases in pretest and posttest means: Oral Expression (2.02→3.05), Vocabulary (2.37→3.69), Pronunciation (2.24→3.48), Motivation (2.16→3.57), Interaction (1.89→3.02), and Feedback (1.89→3.78). In all cases, positive signs outnumbered negative ones, particularly in Interaction (39/7/2) and Feedback (35/7/6). Median scores also increased, in some cases by up to 2 points. The results confirm the value of gamification as an effective tool to promote English learning in early childhood athlete students. The intervention facilitated the development of essential language skills through playful, cooperative, and emotionally engaging strategies.

Keywords: Gamification; English Learning; Early Childhood Education; Young Athletes.

RESUMO

O ensino de inglês na educação infantil enfrenta desafios cognitivos e motivacionais, especialmente em crianças atletas que necessitam de estratégias ativas e significativas. A gamificação oferece uma abordagem inovadora que integra jogo, emoção e aprendizagem, potencializando a atenção, a memória e a participação. Nesse sentido, o objetivo da pesquisa é avaliar o impacto da gamificação no fortalecimento da aprendizagem de inglês em estudantes atletas da educação infantil de uma instituição educativa em Tumbes, 2025. Trata-se de uma investigação quase-experimental com um grupo de 48 atletas da educação infantil em Tumbes. O programa lúdico “GAMENGLISH FOR KIDS” foi aplicado durante 15 sessões recreativas, organizadas em três etapas pedagógicas. A coleta de dados foi realizada por meio de um formulário de observação validado e confiável ($\alpha=0.981$). A análise estatística evidenciou avanços significativos nas 6 dimensões avaliadas ($p < 0.05$), com aumentos nas médias do pré-teste e pós-teste: Expressão Oral (2.02→3.05), Vocabulário (2.37→3.69), Pronúncia (2.24→3.48), Motivação (2.16→3.57), Interação (1.89→3.02) e Feedback (1.89→3.78). Em todos os casos, os sinais positivos superaram os negativos, destacando-se a Interação (39/7/2) e o Feedback (35/7/6). As medianas também aumentaram, em alguns casos até 2 pontos. Os resultados confirmam a importância da gamificação como ferramenta eficaz para promover a aprendizagem de inglês em alunos atletas da educação infantil. A intervenção favoreceu o desenvolvimento de competências linguísticas fundamentais por meio de estratégias lúdicas, cooperativas e emocionalmente estimulantes.

Palavras-chave: Gamificação; Aprendizagem de Inglês; Educação Infantil; Atletas.

Recibido: mayo/25

Aceptado: agosto/25

INTRODUCCIÓN

En el actual panorama educativo, caracterizado por la constante evolución tecnológica y el acceso amplio a información digitalizada, se hace imperativo replantear las metodologías tradicionales de enseñanza, especialmente en lo que concierne a la enseñanza de lenguas extranjeras en edades tempranas. (Abud, 2024; Rodríguez et al., 2022) El aprendizaje del idioma inglés se ha posicionado como una competencia esencial desde los primeros niveles de formación debido a su valor comunicacional, académico y profesional en un mundo cada vez más interconectado. (Corbella & Marcos, 2020; Gonzales, 2023; de Archila & Gomes, 2021) No obstante, su enseñanza a estudiantes de educación inicial implica desafíos particulares, más aún cuando se trata de niños que también se encuentran involucrados activamente en programas deportivos formales. (Zambrano et al., 2024; Haro Calero & Yépez Pullopaxi, 2023; Costales et al., 2023; López et al., 2023) Este grupo poblacional requiere enfoques pedagógicos innovadores,

capaces de captar su atención, fomentar su participación activa y facilitar procesos cognitivos esenciales para el aprendizaje. (Rodríguez et al., 2022; Santos, 2020; Vélez & Macías, 2020)

La enseñanza del inglés en la etapa inicial enfrenta obstáculos relacionados con la madurez cognitiva de los estudiantes, (de Archila & Gomes, 2021; Macías et al., 2024) su limitada capacidad de abstracción lingüística y la necesidad de mantener altos niveles de motivación e implicación emocional. A ello se suma el hecho de que los estudiantes deportistas, por su naturaleza activa y orientada al movimiento, suelen responder mejor a estrategias basadas en el juego, la exploración y la interacción multisensorial. (Antunes, 2004; Álvarez Hernández, 2018; Carrera Moreno, 2023) En este contexto, la gamificación emerge como una alternativa metodológica de alto potencial para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas implicadas en el aprendizaje del inglés, mediante la incorporación de dinámicas propias del juego en el diseño instruccional. (Bennasar-García, 2022; Carballeira et al., 2023; Chacón Borrego & Ortega Jiménez, 2021; Escobosa et al., 2024; García-Álvarez et al., 2022)

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha sido ampliamente explorada en el ámbito educativo durante la última década. (Mendes et al., 2022; Navarro Mateos et al., 2021; Ordoñez Ocampo et al., 2021) Esta estrategia no se limita únicamente a introducir juegos en el aula, sino que implica una estructuración didáctica basada en mecanismos como la asignación de puntos, niveles de dificultad, retroalimentación inmediata, recompensas simbólicas, desafíos colaborativos y narrativas inmersivas. (Peña González et al.; Real Pérez et al., 2021; Saavedra et al., 2024) Estos elementos, al integrarse coherentemente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, activan procesos psicológicos que aumentan la implicación del estudiante, fortalecen su autorregulación y mejoran el procesamiento cognitivo de la información. (Sepúlveda et al., 2024; Sánchez & Bernal, 2022; Álvarez Hernández, 2018)

Desde una perspectiva neuropsicológica, se ha demostrado que el juego estimula áreas cerebrales vinculadas con la memoria, la atención, la toma de decisiones y la planificación. (Escobosa et al., 2024; Peña González et al.) En particular, la gamificación permite trabajar habilidades metacognitivas como la autorreflexión, la evaluación de errores y la aplicación de estrategias para la solución de problemas lingüísticos. (Samaniego et al., 2025) En niños de educación inicial, estos beneficios se potencian aún más al considerar que el juego es su principal forma de explorar y comprender el entorno. (Álvarez Hernández, 2018) A través de mecánicas gamificadas, los estudiantes pueden acceder a una experiencia de aprendizaje rica en estímulos visuales, auditivos y kinestésicos, alineándose con su estilo de aprendizaje natural.

En el caso de los estudiantes deportistas de nivel inicial, el enfoque gamificado adquiere una relevancia aún mayor. (Bennasar-García, 2022; Chacón Borrego & Ortega Jiménez, 2021) Estos niños, que participan regularmente en actividades físicas organizadas, desarrollan rutinas cognitivas y conductuales vinculadas al esfuerzo, la perseverancia, la toma de decisiones rápida y el trabajo en equipo, (Mendoza et al., 2024; Roso-Moliner et al., 2024; Mon-López. et al., 2019; Morales. et al., 2023) aunque en función del perfeccionamiento físico, (Villanueva-Guerrero et al., 2024; Uribarri et al., 2024; Potosí-Moya et al., 2025; Mainer-Pardos et al., 2025; Mainer-Pardos et al., 2024; Morales et al., 2024) técnico y táctico, (Calero et al., 2024; Morales., 2011; Calero-Morales et al., 2023; Espinosa-Albuja et al., 2023; Moreno-Apellaniz et al., 2024) teórico y psicológico. (Molina-Martín et al., 2023; Mon-D et al., 2019b; Mon-López et al., 2019; Hernández et al., 2024) Dichas competencias pueden transferirse positivamente al contexto del aprendizaje del inglés si se emplean metodologías compatibles con sus intereses y formas de interacción. (Pacheco et al., 2022) La gamificación, al incorporar componentes de competencia saludable, reconocimiento al logro y cooperación, permite establecer puentes entre el mundo deportivo y el ámbito académico, favoreciendo una experiencia de aprendizaje integrada y significativa, así como fuentes para combatir tendencias negativas en el estudiantado. (Rojo-Ramos et al., 2024)

Pese a sus múltiples ventajas teóricas, la incorporación sistemática de estrategias gamificadas en la enseñanza del inglés en contextos deportivos escolares aún es limitada. La mayoría de las propuestas curriculares continúan ancladas en enfoques tradicionales que priorizan la memorización de vocabulario y estructuras gramaticales, sin considerar la diversidad de estilos de aprendizaje y la necesidad de estimulación multisensorial en edades tempranas. (Carpio Afonso et al., 2022) Esta desconexión metodológica puede derivar en bajos niveles de motivación, frustración, escasa retención del conocimiento y una actitud pasiva hacia el aprendizaje del idioma. (Chou et al., 2021) En particular, los estudiantes deportistas de educación inicial, acostumbrados a ambientes dinámicos y retadores, pueden percibir la clase de inglés como monótona o desvinculada de sus experiencias cotidianas.

Además, existe una escasez de investigaciones que aborden de forma específica los efectos cognitivos de la gamificación en el aprendizaje del inglés en niños deportistas de educación inicial. La mayoría de los estudios disponibles se centran en contextos generales de primaria o secundaria, y aunque algunos trabajos documentan mejoras en la motivación y el rendimiento lingüístico en estudiantes expuestos a ambientes gamificados, son pocos los que profundizan en los procesos cognitivos involucrados, como la atención sostenida, la memoria de trabajo, la velocidad de procesamiento o la transferencia entre modalidades de aprendizaje. Esta brecha en la literatura limita la posibilidad de diseñar intervenciones pedagógicas basadas en evidencia que respondan a las necesidades específicas de esta población.

La relación entre el juego, el aprendizaje y el movimiento ha sido ampliamente documentada en las ciencias de la educación y la psicología del desarrollo. El valor del juego simbólico ha sido resaltado, y la exploración activa como pilares del desarrollo cognitivo infantil. (Álvarez Hernández, 2018; Antunes, 2004) En esta línea, la gamificación representa una evolución del juego tradicional hacia un entorno estructurado, con objetivos educativos claros y retroalimentación continua. (Bennasar-García, 2022; Escobosa et al., 2024) Cuando esta estrategia se implementa de manera intencionada en el aprendizaje del inglés, permite que los estudiantes construyan significados, practiquen estructuras lingüísticas de forma contextualizada y generen conexiones duraderas entre lo aprendido y su realidad cotidiana.

Para los estudiantes deportistas, que suelen enfrentarse a agendas demandantes y a exigencias tanto físicas como cognitivas, la gamificación ofrece una vía para reducir la carga mental asociada al aprendizaje formal, al convertirlo en una experiencia placentera y energizante. Esta condición puede favorecer no solo el rendimiento académico, sino también el bienestar emocional, la autoestima y la percepción de autoeficacia en el uso del idioma. A largo plazo, estos beneficios pueden contribuir a una actitud positiva hacia el aprendizaje permanente y a una mayor disposición para enfrentar nuevos desafíos académicos y deportivos. Por ello, la presente investigación tiene por objetivo evaluar el impacto de la gamificación en el fortalecimiento del aprendizaje del inglés en estudiantes deportistas de educación inicial en una institución educativa, Tumbes 2025.

MÉTODOS

Participantes

La investigación estudia a 48 estudiantes deportistas, siendo una muestra representativa bajo un muestreo aleatorio simple (N=54, ambos sexos; Confiabilidad: 95%; Margen de Error: 5%). El universo se caracterizó según los siguientes supuestos de inclusión:

a) Se incluirán únicamente estudiantes que se encuentren cursando el nivel de educación inicial (SIAGIE) en la ciudad y periodo mencionado en el objetivo, que presenten homogeneidad en las dimensiones estudiadas; b) Participación activa en actividades deportivas organizadas

(mínimo 2 veces por semana); c) Asistencia regular a clases de inglés como parte del currículo escolar ($\pm 93\%$); d) Capacidad básica de seguimiento de instrucciones y comunicación verbal funcional (en lengua materna); e) Sin diagnóstico clínico de alteraciones neurológicas, sensoriales o del desarrollo que interfieran con la cognición o el aprendizaje idiomático; f) Firma del consentimiento informado de padres o tutores.

Procedimientos

La realización de esta investigación se fundamentó en la puesta en marcha del programa lúdico “GAMENGLISH FOR KIDS”, creado para potenciar el aprendizaje del inglés en niños de 5 años que asisten a la educación temprana en una institución educativa de Tumbes. El método incluyó tres etapas fundamentales: la organización e intervención educativa, la implementación de estrategias lúdicas, y la valoración del avance de los alumnos. Todo el procedimiento se puso en concordancia con el enfoque por competencias definido en el Currículo Nacional de Educación Básica Regular (CNEBR), asegurando consistencia pedagógica y relevancia formativa.

La intervención se organizó en 15 sesiones lúdicas, repartidas durante cinco semanas, con un ritmo de tres sesiones por semana y un tiempo de 45 minutos por cada una. Las sesiones se organizaron desde un enfoque lúdico y comunicativo, fomentando la comprensión auditiva, la expresión verbal, la identificación de vocabulario elemental y los comienzos de la pronunciación y la lectoescritura. La metodología contempló la utilización de recursos tanto físicos como digitales, tales como canciones, títeres, atuendos, recursos impresos (flashcards, tarjetas con ilustraciones, fichas de colores), proyecciones audiovisuales, plataformas de educación gratuitas y ambientes virtuales envolventes.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se llevó a cabo a través de una serie organizada de actividades, agrupadas en tres momentos educativos: comienzo (estimulación e introducción del vocabulario), desarrollo (ejercicios de entendimiento auditivo, juegos lingüísticos, dramatizaciones, retos por niveles) y conclusión (estimulación positiva, retroalimentación, premiaciones simbólicas). Cada sesión implementó la gamificación a través de métodos de juego como la acumulación de puntos, el desbloqueo de niveles, la utilización de personajes de animación, las gratificaciones simbólicas (caritas contentas, medallas, frases inspiradoras) y los desafíos de colaboración. Estas actividades facilitaron la creación de un ambiente de aprendizaje motivador, colaborativo y ajustado a los intereses y velocidades de aprendizaje de los alumnos.

A lo largo de la intervención, se incorporaron tareas vinculadas a diferentes áreas de crecimiento infantil, tales como el lenguaje (aplicación funcional del inglés en contexto), lo físico (trabaja colaborativo con movimiento), lo cognitivo (solución de desafíos lingüísticos), lo socioemocional (autovaloración, interacción social) y lo artístico (baile, dramatización, expresión visual). Se fomentó que los niños participaran de manera activa en simulaciones de comunicación que les brindaran la oportunidad de vivenciar el idioma en contextos reales o contextualizados, siguiendo el principio del aprendizaje experiencial.

Cada sesión fue dirigida por profesores expertos en educación temprana, acompañados de un grupo de observadores cualificados para documentar el rendimiento lingüístico de los niños y su interacción durante el proceso. La estructura del programa se basó en una matriz de articulación curricular, que vinculó las actividades con los estándares, habilidades, rendimiento y capacidades del campo del inglés en la educación temprana, garantizando la relevancia pedagógica y la incorporación en el currículo.

Respecto al procedimiento de evaluación, se llevó a cabo una evaluación formativa constante, enfocada en la observación sistemática y el registro del avance de cada alumno en tres aspectos clave: expresión verbal, entendimiento auditivo y formación de vocabulario. Para lograrlo, se empleó una serie de herramientas que comprendieron fichas de observación,

diarios de campo, listas de partidos, guías con indicadores por sesión, rúbricas de rendimiento lingüístico elemental y mapas de avance. Durante la sesión inicial del programa, se utilizó un formulario de observación diagnóstica con el propósito de determinar el nivel inicial de los alumnos en cada una de las dimensiones mencionadas. Esta evaluación inicial facilitó la adaptación del diseño educativo a las demandas reales del grupo y estableció un marco de referencia para cotejar los progresos

En las sesiones, se llevaron a cabo prácticas controladas de pronunciación a través de juegos de discriminación auditiva, juegos de palabras, repeticiones guiadas y la utilización de grabaciones de hablantes autóctonos. Igualmente, se fomentó la utilización natural del inglés en rutinas, saludos, actividades recreativas y breves interacciones de comunicación. Durante el desarrollo del taller, se implementaron actividades evaluativas de manera natural, incorporadas como parte del juego o simulación, con el objetivo de prevenir ansiedad o presión en los niños y promover una valoración genuina del aprendizaje.

Adicionalmente, se impulsó un esquema de premios no tangibles que reforzó el estímulo positivo: cada alumno recibía reconocimientos simbólicos como medallas, estrellas, frases de aliento, entre otros componentes visuales que incentivaban su implicación activa y la consecución de metas lingüísticas. Estos refuerzos ayudaron a preservar el entusiasmo y la dedicación del grupo a lo largo de todo el proceso.

El diseño de los talleres se ajustó a los fundamentos del desarrollo infantil, considerando la fase cognitiva de los alumnos y su habilidad para aprender un segundo idioma mediante una inmersión progresiva y contextual. La interacción social, el juego simbólico, la actividad física y la creatividad se consideraron elementos clave en el proceso educativo. La propuesta se ideó como una experiencia adaptable, enfocada en el alumno, que puede ajustarse a los distintos estilos de aprendizaje y niveles de habilidad, promoviendo de esta manera el avance individual a un ritmo personalizado.

Al concluir las 15 sesiones, se volvió a utilizar la ficha de observación estructurada, para contrastar los niveles obtenidos en comparación con la evaluación inicial. La información recabada se examinó de forma cualitativa, considerando las variaciones detectadas en el uso funcional del lenguaje, la fluidez verbal y la implicación en dinámicas de comunicación. Asimismo, se reconocieron patrones habituales de mejora, problemas constantes y recomendaciones pedagógicas para futuras modificaciones del programa.

Instrumentos

El instrumento consistió en una ficha de observación que facilitó la medición, análisis y evaluación, orientada a medir la población previamente definida, con sus indicadores y criterios a evaluar tanto en el antes como en el avance del logro de aprendizajes tras la implementación del programa de intervención. Este instrumento constaba de 21 preguntas, 3 dimensiones y 7 indicadores relacionados con el aprendizaje del inglés, tomando en cuenta transversalmente las dimensiones de la variable independiente, la gamificación. Para validar el instrumento, se hizo uso del criterio de 5 especialistas con grado de doctor para su revisión y evaluación, con habilidades en construcción, contenido, metodología y estadística específica para el nivel inicial, además del aporte de la autora en inglés; para lograrlo, se utilizó una ficha de validación.

La Fiabilidad, vinculada a la exactitud del procedimiento de medición, lo que significa que, si la investigación se repite bajo las mismas condiciones, existe la posibilidad de obtener los mismos resultados. En la investigación se utilizó el estadístico Alfa de Cronbach para establecer el valor de confiabilidad a través de un experimento piloto, obteniendo un valor de 0.981.

Por otra parte, para medir las dimensiones de estudio se utilizó una escala tipo Likert de cinco niveles (Escala Nivel (1) Previo al inicio; Escala Nivel (2) inicio; Escala Nivel (3) Proceso; Escala Nivel (4) Logrado). Las dimensiones analizadas se describen a continuación:

1. **Expresión y Comprensión Oral:** Se refiere al valor que aprecia la habilidad de los niños para comprender instrucciones, expresiones y cuestiones elementales en inglés, además de responder verbalmente mediante estructuras sencillas. Es fundamental para evaluar el efecto cognitivo de la gamificación en el lenguaje funcional en entornos de comunicación.
2. **Vocabulario:** Se refiere al reconocimiento, entendimiento y aplicación de palabras en inglés vinculadas a categorías temáticas (colores, números, partes corporales, acciones, elementos del ambiente escolar o deportivo). Indica el crecimiento del vocabulario promovido por actividades de juego repetitivas y contextualizadas.
3. **Pronunciación:** Se refiere al análisis de la nitidez y cercanía fonética de los sonidos en palabras y expresiones sencillas, teniendo en cuenta la imitación de patrones auditivos, la entonación elemental y la identificación de sonidos. Es una dimensión que muestra el aprendizaje auditivo-motor impulsado por la repetición de actividades recreativas.
4. **El juego y la motivación como componente gamificado:** Se refiere al grado de entusiasmo, involucramiento proactivo y disposición para aprender inglés mediante el juego organizado. Indica el efecto emocional y motivacional que tiene la gamificación en la participación cognitiva de los alumnos.
5. **La interacción Dinámica:** Se refiere al análisis de la implicación de los alumnos en tareas de colaboración y comunicación en inglés, tales como juegos en grupo, simulaciones y retos lingüísticos. Evalúa la habilidad para generar sentido en la interacción con otros, estimulada por ambientes lúdicos.
6. **Mecánica de Retroalimentación:** Se refiere a la acogida y comprensión de estímulos correctivos y fortalecedores (verbales, visuales o simbólicos) en el contexto de la dinámica del juego. Facilita evaluar cómo los niños modifican su rendimiento lingüístico basándose en premios, rectificaciones y reconocimiento de su éxito.

Análisis de Datos

Los datos registrados fueron sometidos a pruebas de normalidad (Shapiro-Wilk), evidenciando la no existencia de una distribución normal. En tal sentido, se utilizó un estadígrafo no paramétrico para dos muestras relacionadas (Prueba de los Signos: $p \leq 0.05$) a partir del procesamiento con el SPSS v26.

RESULTADOS

El análisis de los datos obtenidos en la presente investigación revela mejoras estadísticamente significativas en todas las dimensiones evaluadas (Tabla 1). Las diferencias positivas entre los promedios y medianas del pretest y posttest sugieren que la intervención produjo un efecto relevante en el desarrollo cognitivo del idioma.

Para el caso de la dimensión de Expresión y Comprensión Oral mostró un incremento de 2.02 a 3.05 en la media, y de 2 a 3 en la mediana. Este cambio fue respaldado por 35 casos con mejora frente a solo 9 con descenso y 4 empates, con una significación estadística de $p=0.021$. Este resultado indica que la gamificación potenció la comprensión de instrucciones básicas y la capacidad expresiva de los estudiantes en contextos lúdicos.

Por su parte, la dimensión de Vocabulario reflejó una progresión notoria, con un aumento de media de 2.37 a 3.69, y una mediana que pasó de 2 a 4. Se observaron 31 respuestas con

mejora frente a 8 con descenso y 9 empates ($p=0.003$), consolidando el impacto positivo de los juegos estructurados en la ampliación y aplicación del vocabulario temático en inglés. Esta evolución se explica por la repetición contextualizada de palabras clave, facilitada por actividades dinámicas y motivadoras.

La dimensión de Pronunciación también mostró una mejora destacable, con una media que pasó de 2.24 a 3.48 y una mediana que aumentó de 2 a 3. Se identificaron 34 mejoras frente a 5 descensos y 9 empates, siendo el valor $p=0.049$. Esto sugiere que las actividades gamificadas, al incorporar elementos auditivos y motores, favorecieron la imitación fonética, la entonación elemental y la correcta articulación de palabras.

En cuanto al componente emocional y motivacional, la dimensión de El juego y la motivación como componente gamificado registró un incremento en la media de 2.16 a 3.57, y en la mediana de 2 a 4, con 30 mejoras, 5 descensos y 13 empates ($p = 0.012$). Este resultado evidencia que el juego estructurado no solo promueve la disposición activa hacia el aprendizaje, sino que también genera entusiasmo sostenido en los estudiantes, favoreciendo una participación cognitiva más comprometida.

La dimensión de Interacción Dinámica, centrada en la colaboración y comunicación en inglés, alcanzó una mejora considerable: la media subió de 1.89 a 3.02 y la mediana de 2 a 3. El número de respuestas positivas (39) superó ampliamente a los descensos (7), con solo 2 empates, y un valor $p = 0.005$. Este patrón refleja cómo la gamificación fortaleció el trabajo en equipo y el uso funcional del idioma en dinámicas grupales y simulaciones.

Finalmente, la dimensión de Mecánica de Retroalimentación evidenció una de las mejoras más pronunciadas, con un incremento de la media de 1.89 a 3.78, y de la mediana de 2 a 4. Hubo 35 mejoras, 7 descensos y 6 empates, con un valor de $p=0.031$. Esto sugiere que los estudiantes respondieron favorablemente a estímulos correctivos y de refuerzo dentro del entorno lúdico, mejorando su desempeño lingüístico a través de premios, reconocimientos y rectificaciones simbólicas.

Tabla 1: Resultados en las dimensiones analizadas. Prueba de los Signos

Dimensión	Media Pretest	Mediana Pretest	Media Posttest	Mediana Posttest	Resultados Prueba de los Signos	p-valor (Signos)
Expresión y Comprensión Oral	2.02	2	3.05	3	35 / 7 / 4	0.021
Vocabulario	2.37	2	3.69	4	31 / 8 / 9	0.003
Pronunciación	2.24	2	3.48	3	34 / 5 / 9	0.049
El juego y la motivación como componente gamificado	2.16	2	3.57	4	30 / 5 / 13	0.012
La interacción Dinámica	1.89	2	3.02	3	39 / 7 / 2	0.005
Mecánica de Retroalimentación	1.89	2	3.78	4	35 / 7 / 6	0.031

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta investigación permiten afirmar que se ha logrado cumplir el objetivo propuesto, consistente en evaluar el impacto de la gamificación en el fortalecimiento del aprendizaje del inglés en estudiantes deportistas de educación inicial. En la misma línea, los resultados empíricos corroboran la hipótesis propuesta, al demostrar que la puesta en marcha del programa “GAMENGLISH FOR KIDS” produjo avances notables en las dimensiones cognitivas del aprendizaje del idioma. Esto se manifiesta en el incremento de los puntajes medios y medianos en todos los ámbitos estudiados y en la relevancia estadística de las modificaciones detectadas, de acuerdo con la Prueba de los Signos ($p \leq 0.05$).

La dimensión de Expresión y Comprensión Oral evidenció un avance significativo, manifestado en el aumento del promedio de 2.02 a 3.05 y la mediana de 2 a 3. Esta optimización

demuestra que la gamificación promueve ambientes en los que los niños se sienten confiados para explorar y usar el lenguaje, potenciando habilidades de entendimiento auditivo y verbalización en contextos operativos. Este descubrimiento concuerda con Abud (2024) y Rodríguez et al. (2022), quienes indican que el juego organizado promueve el lenguaje natural, favoreciendo la asimilación de estructuras elementales.

Respecto al vocabulario, el incremento de 2.37 a 3.69 en la media y de 2 a 4 en la mediana, evidencia una internalización notable de términos vinculados a rutinas, objetos y acciones. Estos avances podrían deberse a la constante exposición a palabras contextualizadas y repetidas en dinámicas multisensoriales. Este hallazgo concuerda con los resultados reportados por García-Álvarez et al. (2022) y Carballeira et al. (2023), quienes determinan que la gamificación promueve el aprendizaje léxico mediante actividades repetitivas e inmersivas, utilizando la memoria visual y auditiva en la infancia.

La dimensión de Pronunciación también mostró un progreso considerable (media de 2.24 a 3.48), consolidando la noción de que el juego potencia la imitación fonética y la entonación mediante modelos auditivos cautivadores. Estas mejoras están vinculadas directamente con la utilización de canciones, representaciones teatrales y repetición guiada, que funcionan como estrategias efectivas para potenciar la producción verbal. Según Samaniego et al. (2025) y Escobosa et al. (2024), se corrobora que la estimulación sensorial y motora, frecuentemente vinculada a la gamificación, fortalece los mecanismos de aprendizaje auditivo-motor involucrados en la pronunciación.

En relación al elemento emocional y motivacional, el efecto fue significativo, con un incremento en la media de 2.16 a 3.57 y una mediana que se incrementa de 2 a 4. Esta dimensión es esencial, dado que el entusiasmo y la implicación activa son factores preliminares para la predisposición al aprendizaje, particularmente en alumnos de temprana edad y con gran actividad física. La gamificación, al incorporar premios simbólicos y retos graduados, crea ambientes motivadores que generan interés y promueven la participación continua, un hecho que ha sido corroborado por Bennasar-García (2022) y Real Pérez et al. (2021).

La Interacción Dinámica fue una de las dimensiones más favorecidas, mostrando avances que excedieron el promedio general (media de 1.89 a 3.02). Esto señala que los niños no solo se formaron en solitario, sino que también se involucraron de manera activa en actividades de grupo, en las que el lenguaje se utilizó como medio de colaboración. La comunicación verbal en escenarios recreativos no solo fomenta la habilidad lingüística, sino también destrezas sociales como la escucha atenta, el intercambio de turnos y la negociación de significados. Estos descubrimientos concuerdan con lo indicado por Ordoñez Ocampo et al. (2021) y Chacón Borrego & Ortega Jiménez (2021), quienes sostienen que los ambientes gamificados facilitan la consolidación del aprendizaje mediante la experiencia colectiva.

Finalmente, la Mecánica de Retroalimentación evidenció el mayor aumento entre todos los indicadores evaluados, con un promedio que se elevó de 1.89 a 3.78. Este elemento es crucial, ya que demuestra que los niños lograron ajustar su comportamiento lingüístico a los estímulos obtenidos durante el juego. El feedback en ambientes gamificados es instantáneo, específico y usualmente positivo, lo que promueve el aprendizaje autónomo y promueve la autorregulación cognitiva desde la infancia. Navarro Mateos et al. (2021) y Peña González et al. han estudiado este efecto, resaltando que la corrección lúdica disminuye la ansiedad y promueve la consolidación de los aprendizajes sin provocar rechazo o frustración.

La realización del propósito y la comprobación de la hipótesis se fortalecen gracias a la consistencia metodológica de la investigación, utilizando una muestra representativa, una intervención programada en 15 sesiones, y un instrumento verificado con elevado grado de

confiabilidad (Alfa de Cronbach = 0.981). Adicionalmente, la aplicación de una prueba no paramétrica apropiada para muestras vinculadas, como la Prueba de los Signos, posibilitó la detección de diferencias notables en el progreso de los estudiantes, incluso en la falta de distribución normal.

Dentro de los puntos fuertes de la investigación sobresale la contextualización pedagógica del programa de gamificación, su adaptación al nivel de crecimiento de los niños, y su puesta en marcha bajo un enfoque lúdico y experiencial, lo que aseguró un aprendizaje relevante y consistente con el currículo nacional. Además, el estudio incluyó aspectos cognitivos, emocionales, sociales y lingüísticos, lo que facilitó una valoración completa del efecto educativo.

Sin embargo, se reconocen ciertas limitaciones que necesitan ser tomadas en cuenta. Como que la investigación se enfocó en una única entidad educativa de Tumbes, lo que limita la extrapolación de los hallazgos a otros entornos geográficos y culturales. Además, la intervención fue relativamente breve (5 semanas), por lo que se aconseja extender el tiempo en futuros estudios para examinar efectos a medio y largo plazo. Por otra parte, pese a que se emplearon registros cualitativos de observación, no se incluyeron instrumentos adicionales como entrevistas o grabaciones audiovisuales que podrían haber potenciado el análisis.

En cuanto a futuros estudios, se recomienda realizar investigaciones longitudinales que investiguen la persistencia del aprendizaje gamificado durante todo el año académico, además de contrastar grupos con y sin experiencia deportiva para valorar la potencial incidencia del perfil motriz en la adaptabilidad a estrategias gamificadas. Además, sería apropiado incluir nuevas variables como la autorregulación, la autoestima en el lenguaje o la creatividad verbal, para obtener un entendimiento más detallado de los procesos cognitivos implicados.

CONCLUSIONES

En primer lugar, los resultados obtenidos evidencian que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar el aprendizaje del inglés en estudiantes deportistas de educación inicial. A través del programa aplicado, se lograron avances significativos en dimensiones como la expresión oral, el lenguaje corporal, la pronunciación y la motivación, lo que confirma la validez de integrar dinámicas lúdicas en el proceso formativo.

Asimismo, se comprobó que la intervención favoreció la interacción y la retroalimentación entre los alumnos, aspectos que resultaron especialmente relevantes para consolidar competencias lingüísticas básicas. De este modo, la gamificación no solo fortaleció el rendimiento académico, sino que también estimuló la participación activa y el compromiso emocional de los estudiantes, generando un ambiente inclusivo y cooperativo dentro del aula.

Finalmente, cabe destacar que la evidencia empírica respalda la incorporación de este tipo de estrategias en la enseñanza del inglés desde etapas tempranas. Por consiguiente, la gamificación se presenta como una alternativa innovadora que contribuye tanto a la mejora del desempeño escolar como a la implementación de prácticas educativas contextualizadas, inclusivas y emocionalmente significativas, lo cual resulta esencial en la formación integral de los niños atletas en la educación inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abud, K. O. (2024). El desarrollo de la competencia oral en la enseñanza–aprendizaje del inglés como lengua extranjera a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación. *Revista Torreón Universitario*, 13(37), 148-160. <https://doi.org/10.5377/rtu.v13i37.18182>

Álvarez Hernández, V. (2018). El juego motor como estímulo en educación infantil. Tesis de Grado, Universidad de Valladolid, Facultad de Educación de Soria, Valladolid. Retrieved 19 de Enero de 2024, from <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/31583>

Antunes, C. (2004). Juegos para estimular las inteligencias múltiples. (Vol. 5). Narcea Ediciones.

Bennasar-García, M. I. (2022). La gamificación en la clase de Educación Física como estrategia didáctica de motivación académica en la República Dominicana. *Papeles*, 14(28), 25-45. <https://doi.org/10.54104/papeles.v14n28.1249>

Calero, S., Villavicencio-Alvarez, V. E., Flores-Abad, E., & Monroy-Antón, A. J. (2024). Pedagogical control scales of vertical jumping performance in untrained adolescents (13–16 years): research by strata. *PeerJ*, 12, e17298. <https://doi.org/10.7717/peerj.17298>

Calero-Morales, S., Suárez-Taboada, C., Villavicencio-Álvarez, V. E., & Mon-Lopez, D. (2023). Análisis del ranking técnico-táctico del voleibol cubano femenino, nivel escolar 2023. *Arrancada*, 23(45), 151-171. Retrieved Marzo 25, 2025, from <https://revistarrancada.cujae.edu.cu/index.php/arrancada/article/view/617/411>

Carballeira, E., Sevilla-Sánchez, M., Dopico-Calvo, X., Morales, J., Iglesias-Soler, E., & Fariñas Rodríguez, J. (2023). La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 47, 87-95. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.94686>

Carpio Afonso, T., González Valero, J. A., Bonachea Rodríguez, M., & Rodríguez Esteves, I. (2022). Uso del enfoque por tareas para fortalecer la fluidez en la escritura del idioma inglés. *Medisur*, 20(4), 647-655. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1727-897X2022000400647&script=sci_arttext&tlng=en

Carrera Moreno, D. (2023). Patina con Sonic: Efectos de un entorno de aprendizaje gamificado basado en el videojuego Sonic en una muestra de adolescentes en clase de Educación Física. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 9(1), 187-219. <https://doi.org/10.17979/sportis.2023.9.1.9216>

Chacón Borrego, F., & Ortega Jiménez, R. (2021). Propuesta de intervención de gamificación en educación física basada en el universo de Harry Potter. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 8(1), 81–106. <https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.1.8738>

Chou, C. P., Chen, K. W., & Hung, C. J. (2021). A study on flipped learning concerning learning motivation and learning attitude in language learning. *Frontiers in Psychology*, 12, 753463. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.753463>

Corbella, V. I., & Marcos, A. C. (2020). El aspecto lingüístico de la internacionalización de la educación en el nivel superior. La importancia del inglés como lengua extranjera. *Revista Gestión de las Personas y Tecnología*, 13(39), 14-14. <https://doi.org/10.35588/bq0hka89>

Costales, S. N., Costales, S. S., & Leticia, G. P. (2023). La enseñanza del Inglés en la Educación Superior latinoamericana: Una perspectiva actual. *Revista Imaginario Social*, 6(1), 104-15. <https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/97/212>

de Archila, C. G., & Gomes, J. A. (2021). Alta incidencia del acto didáctico en la desmotivación por el aprendizaje del inglés, reconocida por profesores y estudiantes. *RHS: Revista Humanismo y Sociedad*, 9(2), 1. <https://doi.org/10.22209/rhs.v9n2a06>

Escobosa, G., Carbonero Sánchez, L., Escriu Mateu, S., & Prat Grau, M. (2024). Fitcoin Race: una propuesta de gamificación para trabajar los hábitos saludables en la formación inicial del profesorado. *Retos*, 51, 1234–1244. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.98807>

Espinosa-Albuja, C. E., Haro-Simbaña, J. T., & Morales, S. (2023). Biomechanical difference of arched back stretch between genders in high school students. *Arrancada*, 23(44), 66-79. Retrieved 14 de Mayo de 2023, from <https://revistarrancada.cujae.edu.cu/index.php/arrancada/article/view/541/370>

García-Álvarez, P., Alfonso González-Rivas, R., Marín Uribe, R., & Soto Valenzuela, M. C. (2022). Aplicación de estrategias de gamificación en la formación académica de educadores físicos: revisión sistemática. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 46. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.94753>

Gonzales, N. H. (2023). Flipped classroom para la enseñanza del idioma inglés. *Revista Científica de la UCSA*, 10(2), 138-150. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i3.1233>

Haro Calero, R. D., & Yépez Pullopaxi, G. C. (2023). Didáctica de la enseñanza de una segunda lengua: un enfoque innovador para el inglés. *Conrado*, 19(93), 582-590. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442023000400582&script=sci_arttext&tlng=en

Hernández, M. M., Lorenzo, M. D., & Morales, S. (2024). Ana Fidelia Quiros Moret, an example for the formation of values from her sporting career. *Revista Conrado*, 20(97), 189-195. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3647>

López, B. A., Arámbula, R. E., de Pablos, M. G., & Portocarrero, M. A. (2023). Importancia del Inglés en Estudiantes Universitarios. *Universo de la Tecnológica*, 1(43), 20-24. <https://revista.utnay.edu.mx/index.php/ut/article/view/102>

Macías, V. M., García, N. G., Rodríguez, A., & Álava, W. L. (2024). Estrategias de inmersión lingüística y aprendizaje activo para la mejora del inglés en estudiantes de la Carrera de Educación. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual" ALCON"*, 4(4), 277-288. <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.261>

Mainer-Pardos, E., Albalad-Aiguabella, R., Álvarez, V. E., Calero-Morales, S., Lozano, D., & Roso-Moliner, A. (2025). Investigating Countermovement and Horizontal Jump Asymmetry in Female Football Players: Differences Across Age Categories. *Journal of Functional Morphology and Kinesiology*, 10(3), 1-10. <https://doi.org/10.20944/preprints202503.1528.v1>

Mainer-Pardos, E., Álvarez, V. E., Moreno-Apellaniz, N., Gutiérrez-Logroño, A., & Calero-Morales, S. (2024). Effects of a neuromuscular training program on the performance and inter-limb asymmetries in highly trained junior male tennis players. *Heliyon*, 10(5), e27081. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e27081>

Mendes, D., Lima, M., & Freitas, T. (2022). Gamificación, "No tengo ni idea de lo que es": un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Alteridad*, 17(1), 12-23. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01>

Mendoza, K. M., Burgos, G. D., Rivera, D., & Morales, S. C. (2024). Effects of collaborative strategies on the academic teaching-learning process of pre-youth volleyball players. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 61, 1172-1183. <https://doi.org/10.47197/retos.v61.109363>

Molina-Martín, J. J., Serrano, C. L., Morales, S., López, D. M., González, C. H., & Ureña, G. D. (2023). Volleyball ball design performance effects on service reception in high-level women. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 50, 711-716. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.99540>

Mon-D, Zakyntinaki, M. S., & Calero, S. (2019b). Connection between performance and body sway/morphology in juvenile Olympic shooters. *Journal of Human Sport & Exercise*, 14(1), 75-85. <https://doi.org/10.14198/jhse.2019.141.06>

Mon-López, D., Moreira da Silva, F., Calero-Morales, S., López-Torres, O., & Lorenzo Calvo, J. (2019). What Do Olympic Shooters Think about Physical Training Factors and Their Performance?. *International journal of environmental research and public health*, 16(23), 4629. <https://doi.org/10.3390/ijerph16234629>

Mon-López, D., Tejero-González, C. M., & Morales, S. (2019). Recent changes in women's Olympic shooting and effects in performance. *PloS one*, 14(5), e0216390-e0216390. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0216390>

Morales, S. C., Iglesias, S., Viscarra, D. C., & Neira, D. J. (2024). Anthropometric scales for the pedagogical control of talents in Cuban school volleyball (13-15 years, women's). *Arrancada*, 24(49), 385-394. Retrieved Marzo 29, 2025, from <https://revistarrancada.cujae.edu.cu/index.php/arrancada/article/view/711>

Morales, S. (2011). Significant influential variables in set volleyball performance. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 11(42), 347-361. Retrieved 18 de Enero de 2023, from <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista42/artvariables214.htm>

Morales, S. C., Vinueza, G. C., Yance, C. L., & Paguay, W. J. (2023). Gross motor development in preschoolers through conductivist and constructivist physical-recreational activities: Comparative research. *Sports*, 11(3), 61. <https://doi.org/10.3390/sports11030061>

Moreno-Appellaniz, N., Villanueva-Guerrero, O., Villavicencio-Álvarez, V. E., Calero-Morales, S., & Mainer-Pardos, E. (2024). Impact of Lower-Limb Asymmetries on Physical Performance Among Adolescent Female Tennis Players. *Life*, 14(12), 1561. <https://doi.org/10.3390/life14121561>

Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J., & Femia Marzo, P. J. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*, 42, 507-516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>

Ordoñez Ocampo, B. P., Ochoa Romero, M. E., Erráz Alvarado, J. L., León González, J. L., & Espinoza Freire, E. E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504. Retrieved Junio 15, 2025, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300497&script=sci_arttext&tlng=en

Pacheco, E., Villafuerte-Holguín, J., & López, J. C. (2022). Physical activity and motivation for learning English as a foreign language in young children in Ecuador (Actividad física y motivación al aprendizaje del inglés como lengua extranjera en niños pequeños de Ecuador). *Retos*, 988-998. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.90137>

Peña González, I., Javaloyes, A., & Moya-Ramón, M. (n.d.). El efecto de una combinación de aula invertida y gamificación en la calidad de enseñanza percibida, la satisfacción con la asignatura y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. *Retos*, 50, 403-407. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.99864>

Potosí-Moya, V., Paredes-Gómez, R., & Calero-Morales, S. (2025). Effects of Nordic Exercises on Hamstring Strength and Vertical Jump Performance in Lower Limbs Across Different Sports. *Applied Sciences*, 15(10), 5651. <https://doi.org/10.3390/app15105651>

Real Pérez, M., Sánchez Oliva, D., & Padilla Moledo, M. D. (2021). Proyecto África «La Leyenda de Faro»: Efectos de una metodología basada en la gamificación sobre la motivación situacional respecto al contenido de expresión corporal en Educación Secundaria. *Retos*, 42, 567–574. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86124>

Rodríguez, A. T., Espino, L. A., & Morejon, M. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo, en entornos virtuales, de la redacción científica en inglés. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 15(12), 165-182. <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1232>

Rojo-Ramos, J., Calero-Morales, S., Gómez-Paniagua, S., & Galán-Arroyo, C. (2024). Cyberbullying and self-concept in physical education school children. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 17(35), 1-15. <https://doi.org/10.25115/ecp.v17i35.9506>

Roso-Moliner, A., Gonzalo-Skok, O., Villavicencio-Álvarez, V. E., Calero-Morales, S., & Mainer-Pardos, E. (2024). Analyzing the Influence of Speed and Jumping Performance Metrics on Percentage Change of Direction Deficit in Adolescent Female Soccer Players. *Life*, 14(4), 466. <https://doi.org/10.3390/life14040466>

Saavedra, E., Zúñiga, M., & Fuentes-Vilugrón, G. (2024). Gamificación en la formación inicial docente de estudiantes de pedagogía en educación física: un estudio de caso. *Retos*, 61, 695–705. <https://doi.org/10.47197/retos.v61.108822>

Samaniego, C. B., Carrión, L. J., Balcázar, M., & Sarango, D. B. (2025). La influencia de la gamificación tecnológica en la regulación emocional. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 7(3), 528-535. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v7i3.1529>

Sánchez, J. A., & Bernal, I. R. (2022). Gamificación y valores: una propuesta transversal motivadora en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 43, 336-341. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.85691>

Santos, M. D. (2020). Aproximación a la amotivación y la desmotivación en el aprendizaje de contenidos a través del inglés como medio de instrucción (EMI) en la enseñanza superior en una universidad española. *Hesperia: Anuario de filología hispánica*, 23, 95-123. <https://doi.org/10.35869/hafh.v23i0.2768>

Sepúlveda, R. Y., Torres, C. H., & Roco, G. C. (2024). Aprendizaje basado en proyectos y gamificación como estrategias de aprendizaje en la formación de profesores de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 60, 1-11. <https://doi.org/10.47197/retos.v60.107939>

Uribarri, H. G., Lago-Fuentes, C., Bores-Arce, A., Álvarez, V. E., López-García, S., Calero-Morales, S., & Mainer-Pardos, E. (2024). External Load Evaluation in Elite Futsal: Influence of Match Results and Game Location with IMU Technology. *Journal of Functional Morphology and Kinesiology*, 9(3), 140. <https://doi.org/10.3390/jfmk9030140>

Vélez, T. M., & Macías, L. M. (2020). Flipped Classroom como estrategia para un aprendizaje significativo del idioma inglés. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(1), 564-584. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i1.1958>

Villanueva-Guerrero, O., Gadea-Uribarri, H., Villavicencio Álvarez, V. E., Calero-Morales, S., & Mainer-Pardos, E. (2024). Relationship between Interlimb Asymmetries and Performance Variables in Adolescent Tennis Players. *Life*, 14(8), 959. <https://doi.org/10.3390/life14080959>

Zambrano, E. A., Cagua, M. B., Pacheco, A. D., & Macías, S. P. (2024). Estrategias de aprendizaje para mejorar la competencia lingüística del idioma inglés. *Latitud Cero*, 1(1), 1-24. <https://doi.org/10.56124.2>

CONFLICTO DE INTERESES

El o los autores declaran que la presente investigación y su redacción no presentan ningún conflicto de interés; es un artículo inédito; y no ha sido aceptada para publicación en otra editorial.

CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Los autores trabajaron en la investigación y aplicación del experimento Redacción y estilo científico.