



El uso de juegos didácticos para el desarrollo de la comprensión oral del idioma inglés

Using educational games to develop oral comprehension of the English language

Magdalena Lucía López Castillo

magdalena.lopez@isfodosu.edu.do

<https://orcid.org/0000-0003-1792>

Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña
Santo Domingo, República Dominicana

Artículo recibido 05 de agosto de 2024 / Arbitrado 20 de agosto de 2024 / Aceptado 18 de octubre 2024 / Publicado 15 de febrero de 2025

<http://doi.org/10.62319/simonrodriguez.v.5i9.34>

RESUMEN

Los juegos didácticos estimulan la participación activa y mejoran la comprensión oral del idioma inglés. El objetivo del estudio fue evaluar la influencia del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la comprensión oral del idioma inglés, en estudiantes de la Licenciatura de Biología orientada a la educación secundaria del recinto Luis Napoleón Núñez Molina, ISFODOSU. Se trabajó un enfoque mixto y un diseño cuasi experimental. La población fue de 23 estudiantes y 2 docentes, clasificados en un grupo experimental y un grupo control. Los resultados destacan que los juegos didácticos tuvieron una incidencia baja el desarrollo de la comprensión oral de los estudiantes, sin embargo, valoraron el uso de esta estrategia como efectiva y dinámica para el desarrollo de las competencias lingüísticas del idioma. Se concluye que la implementación de juegos didácticos en el grupo experimental mejoró significativamente su nivel de comprensión oral del idioma inglés.

Palabras clave:

Competencia lingüística;
Comprensión oral;
Estudiantes; Juegos
didácticos; Inglés.

ABSTRACT

Educational games stimulate active participation and improve oral comprehension of the English language. The objective of the study was to evaluate the influence of the use of educational games on the development of oral comprehension of the English language in students of the Biology Degree oriented to secondary education of the Luis Napoleón Núñez Molina campus, ISFODOSU. A mixed approach and a quasi-experimental design were used. The population was 23 students and 2 teachers, classified into an experimental group and a control group. The results highlight that educational games had a low incidence on the development of oral comprehension of the students, however, they valued the use of this strategy as effective and dynamic for the development of linguistic competences of the language. It is concluded that the implementation of educational games in the experimental group significantly improved their level of oral comprehension of the English language.

Keywords:

Educational games;
English; Linguistic
competence; Listening
comprehension;
Students

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, la enseñanza de idiomas ha adquirido una relevancia significativa, especialmente en la formación de futuros educadores. En este marco, los juegos didácticos se han establecido como herramientas efectivas para promover un aprendizaje activo y participativo. La incorporación de la gamificación en la enseñanza del inglés se vuelve esencial, ya que esta metodología puede ayudar a abordar la falta de motivación que muchos estudiantes experimentan hacia las actividades de aprendizaje. Al integrar elementos lúdicos en el proceso educativo, se busca no solo captar el interés de los alumnos, sino también facilitar un entorno donde el aprendizaje sea más dinámico y atractivo.

Según Vélez et al. (2020), la enseñanza del idioma inglés ha estado históricamente centrada en la innovación y la implementación de estrategias y metodologías que faciliten el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas: comprensión oral y lectora, así como producción oral y escrita en los estudiantes de educación superior. En este contexto, Donoso et al. (2023) sostienen que la innovación en la enseñanza del inglés a través de juegos didácticos es crucial. Los autores enfatizan que las metodologías innovadoras pueden contribuir significativamente al rendimiento académico de los estudiantes y fortalecer sus habilidades comunicativas.

Por su parte, Muñoz et al. (2019) afirman que los juegos didácticos son una técnica participativa orientada a desarrollar en los estudiantes habilidades de comportamiento y disciplina, promoviendo así un aprendizaje efectivo. Este tipo de juegos facilita la adquisición y el reforzamiento del conocimiento. En este sentido, Pérez (2022) asevera que la gamificación es una de las estrategias didácticas más útiles para lograr un aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como segunda lengua, ya que estimula la participación activa y el interés de los alumnos en el proceso educativo.

Según Caraballo (2023), la gamificación en educación es una metodología innovadora que utiliza elementos y mecánicas de los juegos para potenciar el aprendizaje en los estudiantes. Esta estrategia permite crear un ambiente motivador y participativo que promueve el desarrollo de habilidades. Además, la gamificación fomenta la colaboración entre los estudiantes, lo que resulta en una experiencia de aprendizaje más rica y significativa. Al integrar dinámicas de juego, se estimula el interés y la participación activa, facilitando así la retención de conocimientos y el desarrollo de competencias lingüísticas esenciales. Esto convierte a la gamificación en una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza del idioma inglés.

En este contexto, Benítez (2019) señala que la incorporación de la metodología de gamificación en el aprendizaje de una lengua incrementa el interés, la motivación, el esfuerzo, la participación y la concentración de los estudiantes. Además, destaca que el juego es una estrategia valiosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que facilita un desarrollo social y humano entre los participantes. También enfatiza que estas herramientas promueven la interacción entre los estudiantes y mejoran sus habilidades comunicativas, fomentando así un ambiente colaborativo.

Al respecto, López (2014) afirma que los recursos educativos abiertos (REA) en el idioma inglés son fundamentales para el desarrollo de la destreza de listening. El autor destaca que, para mejorar la comprensión oral, los maestros deben dejar de lado los métodos tradicionales de memorización y repetición, e incluir juegos interactivos que faciliten el desarrollo de las destrezas comunicativas. Además, asevera que los docentes deben incorporar juegos innovadores en la enseñanza del inglés,

adaptándolos al nivel de los estudiantes, lo que les permitirá interpretar la información codificada del idioma y fomentar la interacción entre ellos.

En este sentido, en el contexto del programa de la Licenciatura en Biología y Primaria Segundo Ciclo, se ha reconocido que los estudiantes presentan dificultades para comprender consignas y discursos orales, diferenciar actos de habla en dichos discursos, interpretar el lenguaje no verbal y utilizar herramientas que favorezcan la comprensión oral, e incluso lograr la comprensión inferencial. Por otra parte, se entiende que la baja comprensión oral que exhiben los estudiantes puede estar asociada a la falta de aplicación de estrategias de enseñanza y aprendizaje que promuevan el desarrollo de la comprensión oral en inglés.

El presente artículo tiene por objetivo evaluar la influencia del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la comprensión oral del idioma inglés, en estudiantes de la Licenciatura de Biología Orientada a la Educación Secundaria del recinto Luis Napoleón Núñez Molina, ISFODOSU.

MÉTODO

El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto y un diseño cuasi experimental. Este estudio va a permitir analizar la incidencia de los juegos didácticos (variable independiente) sobre la comprensión oral (variable dependiente). Para ello, se tomaron como referencia dos grupos de educandos de la Licenciatura en Biología Orientada a la Educación Secundaria del recinto Luis Napoleón Núñez Molina, ISFODOSU.

La población objeto de estudio estuvo conformada por estudiantes de la Licenciatura en Biología Orientada a la Educación Secundaria y la Licenciatura en Educación Básica Primaria Segundo Ciclo que cursaron el nivel intermedio de inglés en el ISFODOSU, recinto Luis Napoleón Núñez Molina, durante el ciclo académico 2022-1 (enero-abril). La muestra incluyó a 2 docentes que dirigían los grupos de inglés y 11 estudiantes de la Licenciatura en Biología Orientada a la Educación Secundaria. Los alumnos de esta licenciatura fueron asignados al azar como grupo experimental, mientras que los educandos de la Licenciatura en Educación Básica Primaria Segundo Ciclo formaron el grupo control, conformando un total de 23 participantes.

Los juegos didácticos con un enfoque en el desarrollo de la comprensión oral utilizados en esta investigación fueron:

- Act out a story (actuar/presentar una historia)
- Listen for the difference (escuchar la diferencia)
- Repeat it if it is true (repítelo si es cierto)
- Put the story in order (poner la historia en orden)
- Visualise and describe (visualizar y describir)

En la investigación se utilizaron técnicas como el análisis de datos documentales y la encuesta. Se inició con el análisis de datos documentales mediante la recopilación de información que sustenta las teorías sobre la incidencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la comprensión oral en inglés.

Para realizar la recolección de información, se aplicó una encuesta al docente y a los estudiantes del grupo experimental, con el fin de determinar los aportes de los juegos didácticos en el desarrollo de la comprensión oral. La encuesta constó de 7 preguntas cerradas y 1 pregunta abierta, diseñadas para obtener tanto datos cuantitativos como cualitativos sobre el impacto de los juegos didácticos.

Por otra parte, se aplicó una pre y posprueba de comprensión oral para determinar el nivel inicial y posterior al uso de los juegos didácticos de los estudiantes del nivel intermedio. Ambas pruebas midieron los mismos indicadores, sin embargo, las preguntas y opciones de selección fueron diferentes.

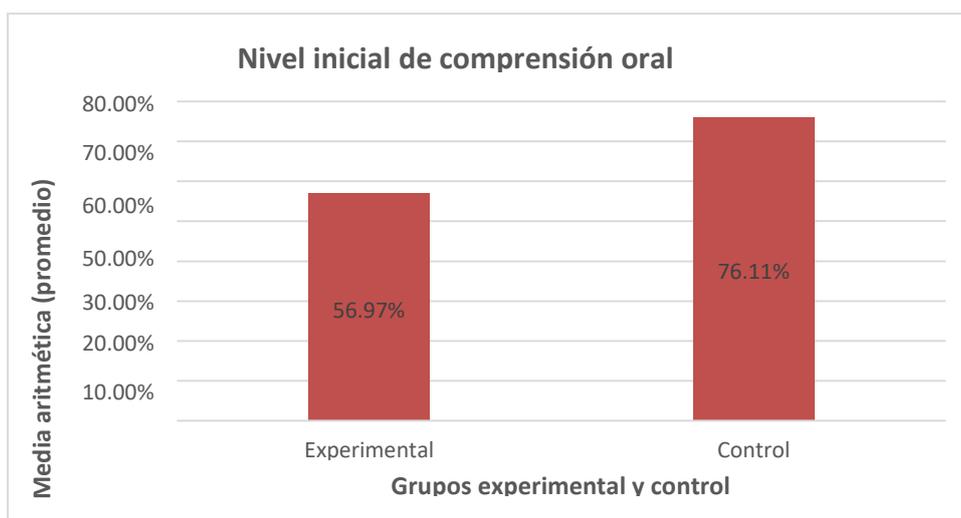
La pre y posprueba estuvieron compuesta de 15 preguntas de selección múltiple. Cada indicador contó con cinco preguntas y cuatro opciones de selección. Los indicadores evaluados para determinar el nivel de comprensión oral fueron reconocer, seleccionar e interpretar partes más relevantes del discurso. Para procesar la información se empleó el software SPSS, versión 23.

RESULTADOS

En la figura 1, se muestran los resultados de la preprueba de comprensión oral aplicada a los grupos experimental y control revelaron que el grupo experimental comenzó con un nivel de comprensión bajo, alcanzando un 56.97%. En contraste, el grupo control presentó un nivel de comprensión aceptable, con un promedio general del 76.11%. Esta diferencia inicial de 19.14% a favor del grupo control indica una notable disparidad en las habilidades de comprensión oral entre ambos grupos al inicio del estudio. Los hallazgos revelan que el grupo control inicialmente aventajó al grupo experimental con un 19.14% por lo que hubo una gran diferencia entre el nivel de comprensión oral de ambos grupos inicialmente.

Figura 1

Nivel inicial de comprensión oral, grupos experimental y control.

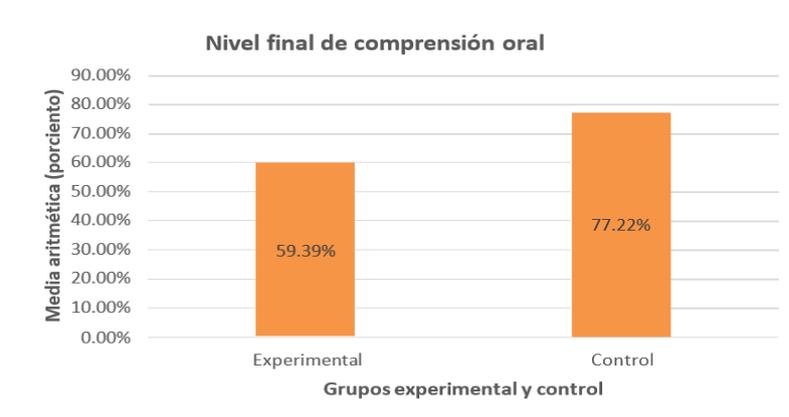


Los resultados de la posprueba indican un aumento en el nivel de comprensión oral en ambos grupos, experimental y control, en comparación con la prueba inicial; el grupo control experimentó un

incremento del 1.11%, mientras que el grupo experimental mostró una mejora más significativa del 2.42%. Al analizar los niveles de comprensión final, se evidencia que el grupo experimental superó al grupo control por una diferencia de 1.31%. Aunque al inicio el grupo control tenía una ventaja de 19.14% sobre el grupo experimental, esta diferencia se redujo a 17.83% tras la implementación de los juegos didácticos, lo que indica que las estrategias aplicadas tuvieron un impacto positivo en el desarrollo de la comprensión oral del grupo experimental. Los resultados se presentan en la figura 2.

Figura 2

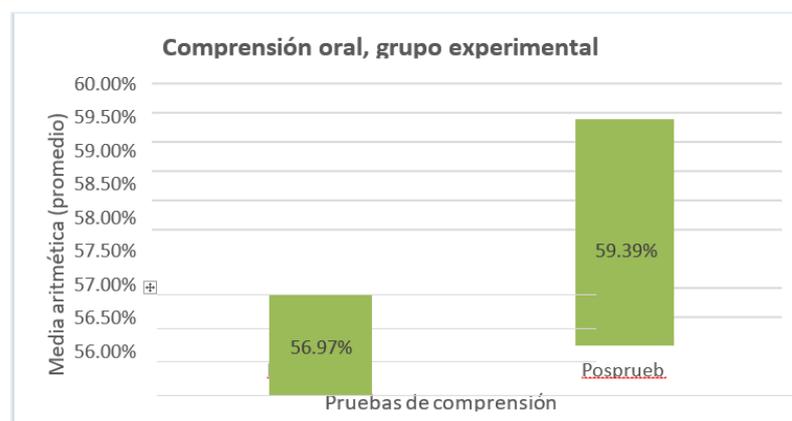
Nivel final de comprensión oral, grupos experimental y control.



En la figura 3, se presenta un análisis en lo concerniente al nivel inicial y final de comprensión oral, grupo experimental. El grupo experimental obtuvo un promedio de 56.97% en la preprueba de comprensión oral, luego de aplicados los juegos didácticos fueron evaluados nuevamente con la posprueba y estos obtuvieron un promedio de 59.39% para un aumento entre la prueba inicial y final de 2.42%.

Figura 3

Nivel inicial y final de comprensión oral, grupo experimental.

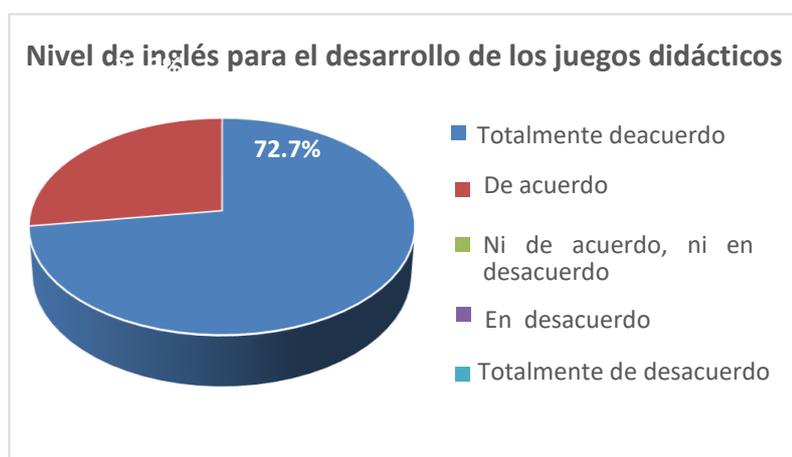


En la figura 4, se aprecia el primer indicador de la encuesta de satisfacción, que se refiere a la relación entre los juegos didácticos seleccionados y el nivel de inglés necesario para desarrollarlos de manera efectiva. Los resultados revelan que el 72.7% de los estudiantes expresó estar totalmente de

acuerdo, mientras que un 27.3% estuvo de acuerdo en que su nivel de inglés era adecuado para las actividades que debían realizar. Los hallazgos indican que los juegos didácticos seleccionados son apropiados y accesibles para el nivel de inglés de los alumnos, lo que podría contribuir a un aprendizaje más efectivo y satisfactorio.

Figura 4

Nivel de inglés para el desarrollo de los juegos didácticos.



En relación con la valoración del docente a cargo del grupo experimental, este manifestó estar de acuerdo en que los estudiantes poseían el nivel de inglés adecuado para alcanzar los objetivos propuestos mediante los juegos didácticos. Como resultado, este indicador recibió una valoración positiva del 100%.

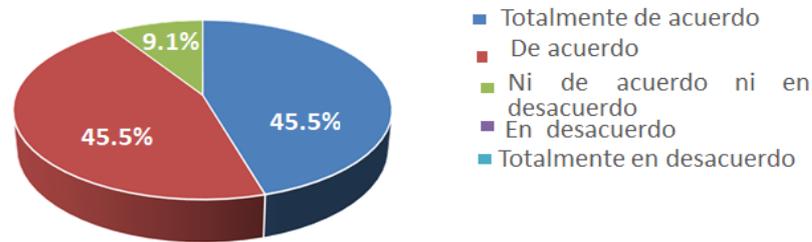
En lo que respecta al análisis de la interacción entre los estudiantes durante la aplicación de los juegos didácticos, los resultados revelan que el 100% de los participantes estuvo totalmente de acuerdo en que los juegos promovieron la interacción entre pares. Además, se destacó que estas actividades se llevaron a cabo con un enfoque en el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.

En la figura 5, se muestra el desarrollo de ciertas habilidades de comprensión oral a través de los juegos didácticos. El 45.5% de los alumnos estuvo totalmente de acuerdo o de acuerdo en que los juegos didácticos utilizados durante sus clases de inglés facilitaron el desarrollo de habilidades específicas de comprensión oral, tales como reconocer, seleccionar e interpretar partes del discurso. Este indicador refleja una valoración positiva del 91%, mientras que un 9.1% se mostró neutro, es decir, ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Figura 5

Desarrollo de habilidades de la comprensión oral por medio de los juegos didácticos.

Desarrollo de ciertas habilidades de la comprensión oral por medio de los juegos didácticos.



En lo relativo a trabajo colaborativo e intercambio de ideas individuales y la ejecución de los juegos didácticos. Los resultados revelan que 45.5% de los estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo y de acuerdo en que la secuencia de primero formular ideas individuales y luego debatir con sus compañeros de trabajo permitió realizar los juegos de manera satisfactoria, sin embargo, el 9.1% tuvo una valoración neutra en cuanto a este indicador, ni de acuerdo ni en desacuerdo.

En cuanto al uso de los juegos didácticos y el desarrollo de la comprensión oral, se presenta: el 63.6% de los estudiantes estuvo totalmente de acuerdo y el 18.2% de acuerdo con que los juegos didácticos sí tienen una buena influencia en el desarrollo de la comprensión oral, sin embargo, mientras que el 18.2% tuvo una valoración neutra, ni de acuerdo ni en desacuerdo.

En torno, a la pregunta relacionada con la recomendación del uso de los juegos didácticos para el desarrollo de la comprensión oral. Se pudo constatar que el 81.8% de los alumnos estuvo totalmente de acuerdo y el 18.2% de acuerdo con que recomendarían el uso de los juegos didácticos para desarrollar la comprensión oral en estudiantes de inglés como lengua extranjera. Los resultados indican un fuerte respaldo por parte de los alumnos hacia la implementación de juegos didácticos como método para mejorar la comprensión oral en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

DISCUSIÓN

Los juegos didácticos son herramientas efectivas para el desarrollo de la comprensión oral del idioma inglés. Al integrar actividades lúdicas en el aprendizaje, los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos. Estas dinámicas fomentan la interacción, mejoran la pronunciación y amplían el vocabulario, facilitando así un aprendizaje más significativo y divertido.

Se coincide con Miranda et al. (2023), quienes mencionan una experiencia con estudiantes de la carrera de Agronomía. Los autores señalan haber implementado diversas técnicas, ejercicios y juegos didácticos, así como el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, (TIC), en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Estas estrategias innovadoras facilitaron la enseñanza y promovieron un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. Además, describen en sus hallazgos un aumento significativo en el interés y la motivación de los estudiantes, así como una mejora notable en los resultados de aprendizaje y en el desarrollo de la expresión oral dentro del grupo. También destacan haber fortalecido las habilidades comunicativas de los alumnos, preparándolos mejor para futuras interacciones académicas y sociales.

Por su parte, Rodríguez et al. (2015), describen una experiencia con educandos de Ciencias Médicas en la que revelan un mayor interés por la asignatura, así como un aumento en el nivel de competencia lingüística, el trabajo colaborativo y la cooperación, entre otros valores. Además, destacan el uso de juegos didácticos, que incluye los objetivos, una breve descripción de cada juego, los procedimientos, la duración de cada actividad y el enfoque gramatical correspondiente. Estos elementos no solo fomentan un aprendizaje más dinámico, sino que también motivan a los estudiantes a participar activamente en su proceso educativo.

Por su parte, Soria et al. (2024) reportan una experiencia favorable en la implementación de herramientas de gamificación para potenciar el aprendizaje oral en estudiantes de inglés de nivel B1. En su investigación, subrayan el uso de la plataforma Flipgrid, que les permitió observar una mejora significativa en las habilidades de expresión oral de los alumnos. Asimismo, destacan un incremento en la confianza de los estudiantes, manifestado en su mayor participación y disposición para interactuar, así como en su habilidad para comunicar ideas en inglés.

En consonancia con esta investigación, estudio realizado por Cedeño et al. (2024) aseveran que los juegos didácticos, han demostrado ser como herramientas efectivas para mejorar la gramática, el vocabulario, la pronunciación y las habilidades de conversación en inglés. También destacan el potencial de estos juegos en el aprendizaje de idiomas en el ámbito universitario. La integración de estas herramientas no solo enriquece la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también brinda oportunidades innovadoras para optimizar la enseñanza y el aprendizaje del inglés en un mundo cada vez más digitalizado.

En lo concerniente a la implementación de los juegos didácticos, se destaca que las estrategias aplicadas impactaron positivamente el desarrollo de la comprensión oral de los educandos. Los hallazgos de Mendieta (2021) afirman que el uso de diversas estrategias y programas de intervención ha logrado mejorar la producción oral en inglés en los educandos, facilitando así su aprendizaje y aumentando su confianza al comunicarse en este idioma.

Se coincide con Figueroa y Intriago (2022) al afirmar que los juegos didácticos son herramientas valiosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que las estrategias aplicadas impactan positivamente el desarrollo de la comprensión oral de los educandos. Al fomentar un ambiente lúdico y participativo, estos juegos no solo motivan a los estudiantes, sino que también mejoran su capacidad para entender y utilizar el idioma de manera efectiva en situaciones reales. Asimismo, se resalta que estas estrategias son fundamentales para la producción oral en el aprendizaje del idioma inglés.

Se concuerda con Rivas et al. (2016), quienes sostienen que el uso de juegos didácticos, como el Dominó, es ampliamente aceptado por los estudiantes. Esta herramienta se considera efectiva para promover el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas, facilitando un aprendizaje más dinámico y participativo. Además, la incorporación de estos juegos puede contribuir a crear un ambiente educativo más motivador y colaborativo, lo que resulta en un impacto positivo en la adquisición del idioma.

Se coincide con León y Vega (2022), quienes destacan que la gamificación tiene un impacto más positivo en la adquisición del vocabulario y en la motivación de los estudiantes en comparación con las metodologías tradicionales. Los autores refieren que este enfoque se presenta como una herramienta efectiva y dinámica para las clases de inglés. También incluyen recomendaciones y un plan de enseñanza

que pueden orientar a los educadores en la implementación de estrategias, que optimizan el proceso de aprendizaje y fomentando un ambiente educativo más interactivo y atractivo para los alumnos.

Así mismo, Cedeño et al. (2024), hacen referencia una experiencia sobre el uso de juegos digitales y afirman que estos tienen un impacto positivo en el proceso de aprendizaje del inglés, mostrando altos niveles de efectividad tanto desde la perspectiva de los estudiantes como de los docentes. En sus hallazgos subrayan la importancia de seguir explorando y desarrollando nuevas formas de integrar la tecnología en la enseñanza de idiomas, con el fin de satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes universitarios en un mundo cada vez más digitalizado.

De igual manera, en la misma línea de los juegos educativos Vizco (2007), pudo constatar que son herramientas efectivas para lograr un dominio sólido de los verbos irregulares más comunes en el curso general de inglés destinado a estudiantes de Ciencias Médicas. Los autores también destacan que, para implementar este enfoque, se han utilizado las reglas básicas del conocido juego de dominó. La aplicación de este recurso didáctico ha conducido a un progreso significativo en la expresión oral de los estudiantes en los grupos donde se implementó. Al dominar mejor los verbos irregulares, los alumnos han ampliado considerablemente sus habilidades de comunicación verbal.

Por su parte, Santiago et al. (2023), describen una experiencia con estudiantes de una escuela militar en Perú, en su estudio determinaron la relación entre la gamificación y la comprensión de textos en inglés, encontrando una correlación moderadamente positiva. En sus hallazgos destacan que la gamificación presenta un rendimiento medio, subrayan la dimensión dinámica y componentes, mientras que la dimensión mecánica muestra un desempeño deficiente. También revelan que, en cuanto a la comprensión de textos, los estudiantes se encuentran en un nivel en proceso, con una comprensión literal adecuada; sin embargo, su capacidad inferencial también está en desarrollo, y su comprensión crítica apenas comienza.

Los hallazgos de Rea et al. (2024) también hacen mención a una experiencia sobre la gamificación con estudiantes en Ecuador. En sus resultados, destacan una mejora en las competencias de expresión oral y auditiva de los alumnos, lo que les permite comunicarse de manera efectiva en diversos contextos. Con la integración de las TIC, los docentes cuentan con herramientas pedagógicas innovadoras que favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas y refuerzan aquellas áreas donde los estudiantes tienen un menor dominio. También revelan que la integración de la gamificación no solo incrementa el interés por el aprendizaje del idioma, sino que también facilita la retención de información, lo que contribuye al desarrollo integral de las habilidades lingüísticas.

Se coincide con Céspedes (2022) en que el uso de la gamificación en el aula tiene un impacto significativo en los aspectos motivacionales, emocionales, actitudinales y cognitivos del aprendizaje, además de fomentar el trabajo colaborativo y los valores entre los estudiantes. No obstante, a pesar de que los docentes reconocen sus beneficios, su implementación. También en su estudio la necesidad urgente de integrar la gamificación de manera más sistemática en la enseñanza para mejorar los resultados educativos.

CONCLUSIONES

El estudio mostró que, tras la implementación de juegos didácticos, el grupo experimental mejoró su nivel de comprensión oral del 56.97% al 59.39%, lo que representa un incremento del 2.42%. Aunque

este grupo aún se encuentra por debajo del grupo control, la reducción de la diferencia inicial de 19.14% a 17.83% indica un impacto positivo significativo de las estrategias didácticas en el desarrollo de la comprensión oral del idioma inglés.

La investigación confirma que la encuesta de satisfacción revela una percepción mayoritariamente positiva entre los estudiantes sobre la adecuación de los juegos didácticos para su nivel de inglés. Un 72.7% expresó estar totalmente de acuerdo en que su nivel era adecuado para participar en las actividades propuestas. Además, tanto el docente como el 100% de los estudiantes coincidieron en que los juegos fomentaron la interacción y el trabajo colaborativo.

Se confirma que el 81.8% de los estudiantes recomienda el uso de juegos didácticos para mejorar la comprensión oral en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Este estudio resalta la efectividad de estas herramientas en el aula y su capacidad para aumentar la motivación y el compromiso estudiantil. La combinación de diversión y aprendizaje mediante juegos representa una estrategia clave para potenciar las habilidades lingüísticas en contextos educativos.

REFERENCIAS

- Benítez, P. (2019). El juego como herramienta de aprendizaje en Cuadernos de Educación. España. Universidad de Alcalá. Edinumen.
- Caraballo, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Cedeño, J., Camacho, A., y Espinoza, P. (2024). Innovaciones en el aprendizaje del Inglés como idioma extranjero basado en Juegos digitales. *Revista Roca*, 20(3), 182-195. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/4471>
- Céspedes, E. (2022). La gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés, una mirada desde plataformas digitales. XIII Congreso Internacional IDEICE13, 33-40. <https://doi.org/10.47554/cii.vol13.2022.pp33-40>
- Cevallos, K., Palma, M., Cevallos, K., y Baquezea, G. (2020). Enseñanza de inglés como lengua extranjera(efl) en el desarrollo de la destreza speaking a través de clases virtuales en la educación superior. *Revista Cognosis*. 5, 167–178. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i0.2785>
- Donoso, M., Echeverría, L., Moreira, R., y Ponce, L. (2023). Innovación en la enseñanza del inglés en la Educación Superior: desafíos, oportunidades y buenas prácticas. *Revista PENTACIENCIAS*, 5(7), 165-174. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i7.924>
- Figuroa, R. y Intriago, J. (2022). Estrategias para la producción oral del idioma inglés en la comunicación de los estudiantes. *Revista Polo del Conocimiento*, 7(3) <https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3730>
- León, C., y Vega, M. (2022). The use of gammification in the english language classroom to increase vocabulary in beginners (a1 level). *Episteme Koinonía.Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(9), 30-55. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i9.1662>
- López, J. (2014). Los Recursos Educativos Abiertos (REA) en el Idioma Inglés y el proceso de desarrollo de la destreza de Listening (Tesis de grado), Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7780>

- Mendieta, K. (2021). Potenciando la producción oral en inglés: estrategias y herramientas en el aula. *Revista Religación*, 6 (29), e210815. <https://doi.org/10.46652/rgn.v6i29.815>
- Miranda, Y., Álvarez, S., y Suárez, A. (2023). Desarrollo de la Expresión Oral. *Revista Conrado*, 19(94), 63-69. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v19n94/1990-8644-rc-19-04-63.pdf>
- Muñoz, A., Loor, M., León, F., & Zambrano, J. (2019). Los juegos didácticos para el desarrollo de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Didáctica y Educación*, 10(1),25-36. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/850>
- Pérez, (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. *Revista Mendive*, 5(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000300867
- Rea, B, Caizapanta, G., Guamán, C., y Pardo, I. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (3), 2557-2573. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2217>
- Rivas, M., Texidor, R., y González, R. (2016). El Dominó Didáctico en la enseñanza de inglés como lengua extranjera y su aplicación técnica. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 15 (1),113-122. <http://scielo.sld.cu/pdf/rhcm/v15n1/rhcm13116.pdf>
- Rodríguez, A., Moreno, J., Vázquez, M., Rodríguez, B., y Ricardo, Y. (2015). Juegos didácticos para el aprendizaje del Inglés en la carrera de Medicina. *Revista Correo Científico Médico*, 19(1), 119127. <http://scielo.sld.cu/pdf/ccm/v19n1/ccm11115.pdf>
- Santiago, P., Ramírez, R., Nina, J., y Sánchez, F. (2023). Gamificación y Comprensión de Textos en Inglés en Estudiantes de una Escuela Militar Peruana. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 16(2), 347-356. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.434>
- Soria, P., Lacera, D., Muhammad, I., Tamayo, M., y Ramos, A. (2024). Gamification tools for speaking learning improvement in english students B1 level: Herramientas de gamificación para el mejoramiento del aprendizaje oral en estudiantes de inglés nivel B1. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(4), 1857 – 1867. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2379>
- Vélez, K., Cedeño, M., Vélez, K., y Ponce, G. (2020). Enseñanza de inglés como lengua extranjera (efl) en el desarrollo de la destreza speaking a través de clases virtuales en la educación superior. *Revista Cognosis*, 5, 167-178. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i0.2785>
- Vizco, C. (2007). Juego didáctico, su relevancia en la enseñanza del inglés en la carrera de medicina. Juego de domino. *Rev. Haban. Cienc. Méd.* 6 (2). <https://revhabanera.sld.cu/index.php/rhab/article/view/1335>