



**Ciencia Latina**  
Internacional

---

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2024,  
Volumen 8, Número 1.

**DOI de la Revista:** [https://doi.org/10.37811/cl\\_rem.v8i1](https://doi.org/10.37811/cl_rem.v8i1)

## **EDUCAPLAY Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO**

**EDUCAPLAY AND LEARNING ENGLISH IN  
INSTITUTE STUDENTS**

**Jhony Guillermo Montesinos Cossio**

Universidad de San Martín de Porres, Perú

**Elmer Eliseo Briceño Rodríguez**

Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle, Perú

**Aury Pimentel Rivas-Plata**

Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle, Perú

**Miryan Rebeca Cuya Briones**

Universidad de San Martín de Porres, Perú

**Elizabeth Caballero Sequeiros**

Universidad Enrique Guzmán y Valle, Perú

**Rocio Gutierrez Gomez**

Universidad Federico Villarreal, Perú

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.10210](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10210)

## Educaplay y Aprendizaje del Inglés en Estudiantes de un Instituto

**Jhony Guillermo Montesinos Cossio<sup>1</sup>**

[jhony\\_montesinosc@usmp.pe](mailto:jhony_montesinosc@usmp.pe)

<https://orcid.org/0009-0001-0169-8143>

Universidad de San Martín de Porres  
Lima-Perú

**Elmer Eliseo Briceño Rodríguez**

[ebriceno@une.edu.pe](mailto:ebriceno@une.edu.pe)

<https://orcid.org/0000-0002-6507-4196>

Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle  
Lima –Perú

**Aury Pimentel Rivas-Plata**

[Apimentel@une.edu.pe](mailto:Apimentel@une.edu.pe)

<https://orcid.org/0000-0002-3176-7138>

Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle  
Lima –Perú

**Miryan Rebeca Cuya Briones**

[miryan\\_cuya@usmp.pe](mailto:miryan_cuya@usmp.pe)

<https://orcid.org/0009-0005-1677-5032>

Universidad de San Martín de Porres  
Lima –Perú

**Elizabeth Caballero Sequeiros**

[ecaballero@une.edu.pe](mailto:ecaballero@une.edu.pe)

<https://orcid.org/0000-0002-9303-2743>

Universidad Enrique Guzmán y Valle  
Lima, Perú

**Rocio Gutierrez Gomez**

[rocio.gutierrezgomez@gmail.com](mailto:rocio.gutierrezgomez@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-2302-051X>

Universidad Federico Villarreal  
Lima-Perú

### RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre Educaplay y el aprendizaje de inglés en estudiantes de un instituto superior, la investigación fue desarrollada siguiendo un diseño no experimental transversal con enfoque cuantitativo, nivel de investigación correlacional cuya muestra fue de 161 estudiantes de la carrera de mantenimiento de equipos pesados, a los cuales se les aplicó una encuesta y como instrumento, cuestionarios para la recolección de datos. Se efectuó una prueba de hipótesis a través de la prueba estadística de correlación de Spearman, considerando un margen de error inferior al 0,05, con un coeficiente de correlación de 0,647\*\* que permitió inferir que Educaplay se relaciona con el aprendizaje del inglés técnico en los estudiantes de maquinaria pesada del instituto donde Educaplay tiene correlación positiva y significativa con el aprendizaje del inglés técnico en los estudiantes. Educaplay desempeña un papel en la mejora de las habilidades de inglés de los estudiantes

**Palabras claves:** educaplay, aprendizaje, inglés técnico, gamificación

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [jhony\\_montesinosc@usmp.pe](mailto:jhony_montesinosc@usmp.pe)

## **Educaplay and Learning English in Institute Students**

### **ABSTRACT**

The objective of this study was to determine the relationship between Educaplay and the learning of English in students of a higher institute. The research was developed following a non-experimental cross-sectional design with a quantitative approach, a level of correlational research whose sample was 161 students of the major. maintenance of heavy equipment, to which a survey was applied and as an instrument, questionnaires for data collection. A hypothesis test was carried out through the Spearman correlation statistical test, considering a margin of error less than 0.05, with a correlation coefficient of 0.647\*\* which allowed us to infer that Educaplay is related to the learning of technical English in the heavy machinery students of the institute where Educaplay has a positive and significant correlation with the learning of technical English in the students. Educaplay plays a role in improving students' English skills

**Keywords:** educaplay, learning, technical English, gamification

*Artículo recibido 15 enero 2024*

*Aceptado para publicación: 18 febrero 2024*



## INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el uso de herramientas digitales en la enseñanza del inglés ha ganado relevancia. Según el Reporte Edutrends sobre aprendizaje adaptativo, la personalización del aprendizaje a través de tecnologías educativas, como el aprendizaje adaptativo, ha demostrado mejorar la atención a las necesidades individuales de los estudiantes (Informe Edutrends, 2014). Asimismo, la gamificación se ha destacado como una estrategia que promueve la motivación y la participación del estudiante en el proceso de aprendizaje (Prieto, 2020).

En comparación con el inglés comercial que es la base para el aprendizaje del inglés técnico de cualquier especialidad, se carece de mucha información de la lengua extranjera sobre términos especializados de alguna carrera en particular. Existe poca información del inglés técnico que por consecuencia hace más difícil el aprendizaje de este y donde el docente debe adaptar información especializada para la enseñanza del tema a dictar en este idioma extranjero (Tocagón, 2018).

La enseñanza de palabras técnicas puede ser muy tedioso por la dificultad en encontrar material didáctico específico que contribuya al aprendizaje del estudiante. El docente debe preparar materiales y hacer uso de diversas estrategias para la enseñanza de terminologías inclusive desconocidas en el idioma materno del español.

En la carrera de mantenimiento de equipos pesados, el inglés técnico es sumamente importante debido a que la gran mayoría de manuales de tecnología y equipos de maquinaria pesada se encuentran solamente en este idioma debido a los países de origen donde son elaborados y raramente se encuentran en el idioma español. Además, existen sistemas informáticos para el control de estos equipos, cuyos comandos se encuentran en inglés y que son utilizados por la gran mayoría de minerías.

Existe una gran necesidad de formar mejores técnicos peruanos profesionales que presenten dominio de las palabras técnicas en inglés con la finalidad de mejorar sus competencias y presenten excelentes perfiles profesionales, más aún ante las altas exigencias que se desarrollan en las actividades mineras donde incluso presentan la facilidad de postular para puestos laborales de trabajos en países extranjeros como Australia y Canadá. Por tal razón, es importante ejecutar esta investigación para determinar la relación posible entre Educaplay y el aprendizaje del inglés técnico especializado donde se puede obtener resultados beneficiosos para la enseñanza de cursos especializados en inglés técnico.



El instituto superior donde se realizó el presente estudio debe ampliar el uso de la plataforma Educaplay para la enseñanza del inglés técnico en las otras carreras que presentan en sus diferentes sedes en el Perú para optimizar el aprendizaje de un idioma extranjero aplicado a terminología especializada donde muchos estudiantes presentan un nivel bajo debido a las pocas horas de enseñanza de inglés que tuvieron en su etapa escolar.

Mediante la aplicación del Educaplay se puede facilitar el aprendizaje de un inglés especializado a través de una gran diversidad de actividades como sopas de letras, cuestionarios, relación de columnas, crucigramas, orden de palabras, entre otras actividades que permiten diseñar ejercicios según los objetivos establecidos por el docente y además agregar textos, audios, imágenes, en las actividades diseñadas (Aldana Beltrán et al., 2022).

Educaplay es una de las tantas herramientas de gamificación que pueden ser usadas para contribuir en la educación. La gamificación produce un ambiente altamente entretenido que propicia la participación activa del estudiante en las actividades académicas diseñadas en estas herramientas virtuales lúdicas (De Soto, 2018).

En las actividades mineras, se utilizan tecnologías avanzadas como el uso de equipos especializados en maquinarias pesadas de distintas marcas como CAT, SANDVICK, ATLAS COPCO, etc., los cuales presentan sus manuales en inglés perjudicando muchas veces en las actividades laborales de los técnicos que carecen de un buen nivel del idioma extranjero.

Las actividades mineras, que son un gran aporte económico para el país, usan tecnologías de vanguardia que requieren ser controladas y reparadas adecuadamente por profesionales técnicos, con conocimientos en el idioma inglés técnico especializado, de modo que contribuyan con la productividad de la empresa y que requieren técnicos peruanos con perfiles óptimos y evitar recurrir a técnicos extranjeros especializados de estos equipos pesados.

Educaplay es una herramienta de gamificación muy interactiva con fácil interfaz que puede ser aplicado en el aprendizaje de distintos cursos de manera atractiva a través de una serie de actividades que presenta como sopa de letras, crucigramas, relación de palabras con imágenes, test, entre otros. Con Educaplay se pueden crear actividades interactivas que pueden contribuir significativamente en el aprendizaje del estudiante (Jurado, 2022).



Educaplay contribuye al progreso del aprendizaje de los estudiantes en diversos temas por las características que otorga donde aumenta la motivación a través de distintas actividades (Collanque 2022). El uso de esta plataforma puede contribuir de modo relevante en lograr los objetivos de estudios de los alumnos.

El aprendizaje del inglés técnico presenta una particularidad en vocabulario que va a depender del campo a aplicar donde muchas veces su terminología es difícil de aprender en comparación del inglés comercial. Es valioso que, en una sesión de clase del inglés técnico, exista alta participación y la confianza de los estudiantes motivados por el docente para lograr aprendizajes significativos (Bringas, 2020).

Es importante considerar que la enseñanza de cualquier tema puede ser desafiante por la complejidad de este, más aún si se trata de un inglés especializado que por tal motivo el docente debe establecer una serie de estrategias dinámicas e interactivas para motivar al estudiante en el éxito del aprendizaje.

Para lograr que los estudiantes aprendan terminología especializada en un idioma extranjero, el docente debe tener las competencias necesarias para establecer las metodologías y estrategias en la formación de los estudiantes. Además, de analizar el contexto educativo donde se realiza la enseñanza como el nivel de educación, características de estudiantes, equipos de soporte, etc. Estudiar inglés técnico, especializado en diversos equipos de maquinaria pesada inusuales en cualquier idioma, infiere entender textos como manuales especializados y redactar informes técnicos haciendo uso de vocabulario específico de la carrera.

Collanque (2022) presentó su estudio con el objetivo de determinar la incidencia del uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje autónomo de estudiantes de una universidad privada de Lima, cuyo diseño presentado es no experimental de tipo correlacional. Se aplicó a 175 estudiantes de los cursos de microbiología general y control microbiológico como muestra para ejecución de esta investigación donde se empleó la técnica de encuesta y el instrumento ejecutado fueron cuestionarios para ambas variables. Los resultados indican un coeficiente de correlación de 0.547 de Rho de Spearman entre ambas variables donde se puede concluir que la correlación entre las variables es significativa y moderada.



Crespo (2022) en su estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre la gamificación y la comprensión de textos en inglés. La población fue 90 estudiantes de segundo de secundaria. Esta investigación presentó un enfoque cuantitativo, no experimental, descriptivo correlacional. En conclusión, se observó la gamificación presenta una relación positiva y significativa con la comprensión de textos en inglés cuyo sustento se muestra en su Rho de Spearman de 0,828 y un nivel de significancia bilateral de 0,000, en los alumnos de segundo de secundaria.

Romero (2019) en su estudio, cuyo objetivo es establecer el nivel de relación de la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes. Con un tipo de investigación básica de nivel correlacional, se realizó con una muestra de 119 docentes de la Red 07 UGEL 02 en el distrito de Independencia. Se empleó un cuestionario en escala de Likert y se logró confirmar la mejora en competencias TIC de los docentes. Se concluyó que existe una relación directa y significativa entre las variables.

Chiri (2020) presentó su estudio con el objetivo de establecer el nivel de relación que existe entre las TIC en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del cuarto ciclo de la especialidad de inglés de la UNE EGYV, 2019, cuyo diseño es no experimental de tipo descriptivo correlacional de corte trasversal. Esta investigación se ejecutó con una muestra de 59 estudiantes de esta especialidad donde se puede concluir que existe una relación significativa entre las variables en los estudiantes de la especialidad de inglés del cuarto ciclo con un resultado de Rho de Spearman de 0.636.

Espinoza (2021) en su estudio tuvo como objetivo determinar la incidencia de esta plataforma en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de esta escuela. La población fue 828 personas, 799 estudiantes y 29 docentes, cuya muestra fue 263 personas. Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, no experimental, basado en los procesos transaccionales exploratorio descriptivo y correlaciones causales. En conclusión, se observó que la plataforma Educaplay incide significativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El presente estudio es relevante dado que Educaplay puede mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, aumentar la motivación de los estudiantes y facilitar la personalización del aprendizaje, todo lo cual es fundamental para el éxito en la adquisición de un nuevo idioma como el inglés. Es por



ello que el objetivo fue determinar de qué manera el Educaplay se relaciona con el aprendizaje del inglés técnico de los estudiantes de mantenimiento de Equipos Pesados.

## METODOLOGÍA

El diseño es no experimental transversal. Esta investigación es de tipo básica y presenta un enfoque cuantitativo nivel correlacional. La población son 161 estudiantes de la carrera de mantenimiento de equipos pesados de un instituto superior peruano. En esta investigación, la muestra son los 161 estudiantes de la carrera de la carrera de mantenimiento de equipos pesados donde se recolectarán los datos. El rango de edad de los encuestados fue de 18 a 23 años.

Para este estudio se empleará la técnica de investigación: Encuesta. Para las variables se utilizarán cuestionarios tipo Likert. A fin de calificar e interpretar las variables se utilizará 18 ítems para la variable 1 y 18 ítems para la variable 2 que serán evaluados mediante la escala Likert. Las alternativas de respuesta son: Nunca (1), Pocas veces (2), Algunas veces (3), Muchas veces (4) y Siempre (5). El instrumento fue validado por criterio de expertos. El nivel de confiabilidad de los datos recolectados fue determinado por medio del cálculo del Coeficiente Alfa de Cronbach.

En esta investigación se empleará la estadística descriptiva mediante frecuencias y porcentajes y la prueba con el estadígrafo inferencial rho de Spearman para medir la correlación entre las variables de acuerdo con las hipótesis.

## RESULTADOS

### Hipótesis general

**Tabla 1** Correlación de Spearman entre Educaplay y el aprendizaje del inglés técnico

		Aprendizaje del inglés técnico	
Rho de Spearman	EDUCAPLAY	Coeficiente de correlación	,647**
		p-valor	0.000
		N	161

La tabla mostró correlación positiva ( $\rho = 0,647$ ) y significativa ( $p = 0,000 < 0,05$ ) entre Educaplay y el aprendizaje del inglés técnico. Por lo tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula; es decir, Educaplay se relaciona con el aprendizaje del inglés técnico de los estudiantes de mantenimiento de equipos pesados.

### Hipótesis específica 1

**Tabla 2.** Correlación de Spearman entre Educaplay y comprensión de texto del inglés técnico

		Comprensión de texto	
Rho de Spearman	EDUCAPLAY	Coefficiente de correlación	,626**
		p-valor	0.000
		N	161

La tabla mostró correlación positiva ( $\rho = 0,626$ ) y significativa ( $p = 0,000 < 0,05$ ) entre Educaplay y la comprensión de texto. Por lo tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula; es decir, Educaplay se relaciona con la comprensión de texto de los estudiantes de mantenimiento de Equipos Pesados.

### Hipótesis específica 2.

**Tabla 3.** Correlación de Spearman entre Educaplay y producción de texto del inglés técnico

		Producción de texto	
Rho de Spearman	EDUCAPLAY	Coefficiente de correlación	,669**
		p-valor	0.000
		N	161

La tabla mostró correlación positiva ( $\rho = 0,669$ ) y significativa ( $p = 0,000 < 0,05$ ) entre Educaplay y la producción de texto. Por lo tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula; es decir, Educaplay se relaciona con la producción de texto de los estudiantes de mantenimiento de Equipos Pesados.

## DISCUSIÓN

Educaplay se relaciona con el aprendizaje del inglés técnico. Estos resultados son corroborados por Collanque (2022), cuando al investigar la relación existente entre la plataforma Educaplay y aprendizaje autónomo de los estudiantes de una Universidad Privada, se obtienen resultados similares al nuestro, llegando a la conclusión que existe relación directa y significativa entre estrategia Educaplay y el aprendizaje autónomo de los cursos de microbiología general y control microbiológico en una Universidad Privada de Lima - 2021, cabe resaltar que esta relación es de una magnitud moderada como se muestra en el resultado de Rho Spearman 0.547.



Por lo antes mencionado y al analizar estos resultados, corroboramos que mientras se emplee en su mayoría de manera profesional el Educaplay en la educación de los estudiantes de mantenimiento de equipos pesados, mayor y de calidad será el proceso de aprendizaje del inglés técnico de esta carrera, favoreciendo no solamente en el logro de los objetivos y metas de los estudiantes, sino también en el servicio y calidad de los aprendizajes.

Educaplay se relaciona con la dimensión comprensión de texto del inglés técnico de los estudiantes de mantenimiento de Equipos Pesados. Estos resultados son corroborados por Crespo (2022), cuya investigación determinó que existe una relación significativa la gamificación y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I.E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021 donde el índice de correlación de Rho de Spearman de 0,828 y un nivel de significancia bilateral de 0,00 ( $p < 0.01$ ). En este sentido, por lo antes expuesto y al analizar estos resultados, confirmamos que mientras se emplee en su mayoría actividades del Educaplay en los estudiantes de mantenimiento de equipos pesados, mayor será el aprendizaje cognitivo que le permitirá ampliar sus capacidades y conocimientos, repercutiendo favorablemente en el logro de los objetivos y metas de la carrera de mantenimiento pesado.

Educaplay se relaciona con la dimensión producción de texto Inglés técnico de los estudiantes de mantenimiento de Equipos Pesados. Estos resultados son comprobados por Chiri (2020), cuando al investigar que existe relación directa entre las TIC en la enseñanza y el Nivel de aprendizaje del idioma inglés en 59 estudiantes del cuarto ciclo de la carrera de inglés de la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle, obtiene resultados similares al nuestro, llegando a la conclusión que existe relación significativa entre las TIC en la enseñanza y la producción de textos del idioma inglés con un resultado de correlación de Rho de Spearman de 0.596. Por consiguiente, por lo antes expuesto y al observar estos resultados, corroboramos que mientras se de uso en mayor parte del Educaplay en los estudiantes de mantenimiento de equipos pesados, mayor será el desarrollo de producción de texto del inglés técnico aplicado a sus carreras que le permitirá ampliar sus capacidades y competencias, repercutiendo favorablemente en el logro de los objetivos y metas de la esta carrera.



## CONCLUSIONES

En referencia al objetivo general, se concluye al hacer el contraste de la hipótesis general, que Educaplay tiene correlación positiva y significativa con el aprendizaje del inglés técnico de los estudiantes de mantenimiento pesado, al obtenerse un  $Rho=0.647$ ,  $p<0.000$ , teniendo en consideración la regla de decisión  $p\text{-valor}<0.05$ . Por tal razón, confirmamos que mientras mayor sea el empleo del Educaplay en los estudiantes para el curso del inglés técnico, mayor será el aprendizaje, implicando favorablemente no solo en el logro de los objetivos y metas de los estudiantes, sino también en el desarrollo del aprendizaje del inglés técnico.

Se recomienda que el instituto superior, debe formular un plan de capacitación y asistencia integral a los instructores en el manejo y creación de actividades dinámicas a través de la herramienta de gamificación Educaplay para la enseñanza del inglés técnico con la finalidad de contribuir y mejorar el aprendizaje de este curso en los estudiantes de mantenimiento de equipos pesados; así mismo, se puede replicar para las demás especialidades de la institución.

Se recomienda que el instituto superior, debe formular un plan de capacitación y asistencia integral a los instructores en el manejo y creación de actividades dinámicas a través de la herramienta de gamificación Educaplay para la enseñanza de comprensión de textos del inglés técnico con la finalidad de motivar, contribuir y mejorar el aprendizaje de esta dimensión en los estudiantes de mantenimiento de equipos pesados; así mismo, se puede replicar para las demás especialidades de la institución.

Se aconseja utilizar Educaplay para crear actividades y ejercicios adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes. Se puede diseñar crucigramas, cuestionarios, juegos de memoria o ejercicios de gramática que se centren en los temas o habilidades que necesiten mejorar en su aprendizaje del inglés. Se aconseja aprovechar la variedad de opciones que ofrece Educaplay para abordar diferentes habilidades en el aprendizaje del inglés. Puedes diseñar actividades que trabajen la comprensión auditiva, la lectura, la escritura y la expresión oral, de modo que los estudiantes puedan practicar todas las áreas clave del idioma.

Se aconseja utilizar Educaplay para evaluar el progreso de los estudiantes. La plataforma proporciona herramientas para realizar un seguimiento del rendimiento individual y colectivo, lo que te permite identificar áreas en las que los estudiantes pueden necesitar más apoyo y retroalimentación.



## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aldana Beltrán, N. J., Gómez Viñaz, L. G., Macea Ramos, E. M., & Sánchez Fernández, J. H. (2022). Educaplay como herramienta TIC para el fortalecimiento de la comprensión y producción textual en el área de Inglés, de los estudiantes de grado 10° de la Institución Educativa Pío XII del municipio de Corozal, Sucre (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena). [https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16614/TGF\\_Nair%20Aldana\\_Luis%20Gomez\\_Erika%20Macea\\_Jhohann%20Sanchez.pdf?sequence=1](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16614/TGF_Nair%20Aldana_Luis%20Gomez_Erika%20Macea_Jhohann%20Sanchez.pdf?sequence=1)
- Arias Gonzales, J. L. y Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación*. Enfoque Consulting EIRL. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Bringas Villarreal, D. C. (2020). *Estrategia didáctica para desarrollar habilidades productivas en los estudiantes del curso de inglés técnico de un instituto de educación superior de Lima* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola del Perú]. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/9706>
- Cárdenas, J. (2018). *Investigación cuantitativa* [Archivo PDF]. <https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/22407>
- Carrasco Díaz, S. (2019). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos E I R LTDA.
- Caycho Cáceres, E. T. (2021). *La motivación y la producción de textos de inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Sasakawa, Villa el Salvador* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle del Perú]. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/6309>
- Chiri Saravia, P. C. (2020). *Las TIC en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del cuarto ciclo de la especialidad de Inglés de la UNE EGyV, 2019* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle del Perú]. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5097?show=full>
- Collanque Pinto, J. D. (2022). *Uso de la plataforma educativa Educaplay en el aprendizaje Autónomo de estudiantes de una Universidad Privada de Lima - 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo del Perú]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/80107>



- Crespo Tintaya, R. I. (2022). *La gamificación y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes del segundo de secundaria, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo del Perú]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/104727>
- De Soto García, I. S. (2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (65), 29-39 (393). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1143>
- Espinoza Torres, L. A. (2021). *La plataforma educativa Educaplay y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela de Educación Básica Ismael Pérez Pazmiño del cantón Pedro Carbo* [Tesis de maestría, Universidad Estatal De Milagro del Ecuador]. <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/5431>
- Educaweb (2024, 26 de enero). El reto de personalizar el aprendizaje con ayuda de las TIC. <https://www.educaweb.com/noticia/2018/05/31/reto-personalizar-aprendizaje-ayuda-tic-18489/>
- Granada Rodas, D., Córdoba Torres, A. E. y Ruiz Quintero, P. (2022). *Propuesta didáctica con la mediación de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de grado sexto de la Escuela Normal Superior Sagrado Corazón de Aranzazu –Caldas* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena de Colombia]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15631>
- Grimaldos Vega, V. A. (2018). *Aplicación de Software Educativo Interactivo y el Desarrollo de las Competencias de Comprensión y Producción de Textos del Idioma Inglés en la Educación Secundaria* [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres del Perú]. [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4523/grimaldos\\_vva.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4523/grimaldos_vva.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2). <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n2/0257-4314-rces-41-02-12.pdf>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios, 73-99.



[https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142149/Sin\\_titulo.pdf?sequence=1](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142149/Sin_titulo.pdf?sequence=1)

Romero Mejía, O. R. (2019). La plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo del Perú]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37026>

Sandoval Cáceres, C. E. (2022). *Gamificación y el aprendizaje por competencias en residentes de geriatría de las universidades de San Marcos y Ricardo Palma, Lima 2022* [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres del Perú].

<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/11161>

Tocagón De La Cruz, M. N. (2018). *Guía didáctica para la disciplina de Inglés Técnico, con enfoque interdisciplinario: Caso práctico tercero de bachillerato, en Servicios Hoteleros de la Unidad Educativa PCEI* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte del Ecuador].

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/8888>

