



Internacional Elim
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
MINEDU RM 275-2024

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

PROGRAMA DE EDUCACIÓN EN IDIOMAS

ESPECIALIDAD INGLÉS

Estado del Arte sobre el uso de Gamificación para la Adquisición de Vocabulario Inglés en Estudiantes de Secundaria

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORES:

Alama Nunura, José Gerson ([0000-0002-3552-7772](tel:0000-0002-3552-7772))
Rojas Huamán, Leyla Jackeline ([0009-0009-9665-6082](tel:0009-0009-9665-6082))

ASESOR:

Dr. Vásquez Velázquez, Juan Arturo ([0000-0002-7449-8919](tel:0000-0002-7449-8919))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Aprendizaje y enseñanza para la construcción de saberes

CHICLAYO — PERÚ

2025

Índice de contenidos

Índice de contenidos	2
Índice de tablas.....	3
Índice de figuras.....	4
Resumen	5
Abstract.....	6
I. Introducción	7
II. Metodología	9
III. Resultados y discusión.....	11
IV. Conclusiones.....	16
Referencias.....	17
Anexos.....	22

Índice de tablas

Tabla 1: Distribución de las investigaciones sobre gamificación y adquisición del vocabulario en inglés publicadas entre 2021 y 2025	11
Tabla 2: Categorizar según diseños de investigación utilizados en los estudios revisados	12
Tabla 3: Clasificación de hallazgos según el impacto de la gamificación en las dimensiones del vocabulario inglés.....	14

Índice de figuras

Figura 1: Barra de gráficos de distribución sobre gamificación y adquisición del vocabulario en inglés publicadas entre 2021 y 2025	11
Figura 2: Barra de gráficos de categorización según su diseño de investigación utilizados en los estudios revisados.....	13
Figura 3: Barra de gráficos de la clasificación de hallazgos según el impacto de la gamificación en las dimensiones del vocabulario inglés.....	14

RESUMEN

El objetivo general del estudio fue analizar los hallazgos recientes (2021 - 2025) que reporta la literatura científica acerca del uso de gamificación para la adquisición de vocabulario inglés en estudiantes de secundaria. Se utilizó un enfoque cualitativo mediante una revisión documental estructurada, analizando un conjunto de 40 investigaciones emitidas entre 2021 y 2025 en bases de datos reconocidas como Scielo, Dialnet, Alicia, repositorios globales, Ciencia Latina Internacional, entre otros. Los resultados más relevantes mostraron que el tema sigue siendo muy pertinente y se observa una fuerte inclinación hacia métodos experimentales. Se descubrió que la variable con mayor influencia reportada es la Adquisición/Mejora de la Puntuación Léxica (38%), seguida de la Motivación / Participación Activa (33%), lo que respalda la efectividad de la gamificación en el rendimiento inmediato. No obstante, se detectó un vacío significativo en la literatura, debido a la escasa exploración sobre la Retención (8%). En conclusión, el uso de gamificación se presentó como una estrategia efectiva en términos de impacto inmediato y motivación. Sin embargo, la investigación futura debe centrarse en la persistencia del vocabulario a través de estudios de seguimiento, con el fin de asegurar la consolidación del aprendizaje.

Palabras clave: Adquisición, vocabulario, gamificación, secundaria.

ABSTRACT

The general objective of this study was to analyze recent findings (2021–2025) reported in scientific literature regarding the use of gamification for English vocabulary acquisition among high school students. A qualitative approach was employed through a structured documentary review, analyzing a set of 40 research papers published between 2021 and 2025 in recognized databases such as Scielo, Dialnet, Alicia, global repositories, Ciencia Latina Internacional, among others. The most relevant results showed that the topic remains highly pertinent, with a strong inclination toward experimental methods. It was found that the variable with the greatest reported influence is Lexical Score Acquisition/Improvement (38%), followed by Motivation/Active Participation (33%), supporting the effectiveness of gamification on immediate performance. However, a significant gap in the literature was detected due to the limited exploration of Retention (8%). In conclusion, gamification is presented as an effective strategy in terms of immediate impact and motivation. Nevertheless, future research should focus on vocabulary persistence through follow-up studies to ensure learning consolidation.

Keywords: Acquisition, vocabulary, gamification, secondary education.

I. INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la educación secundaria, el esfuerzo por adquirir vocabulario en inglés constituye un desafío persistente, en el que los estudiantes con frecuencia encuentran importantes impedimentos para dominar el léxico y su aplicación efectiva. Este tema es subrayado por académicos como Noriega (2024), quienes aclaran específicamente las barreras a las que se enfrentan los estudiantes para comprender los materiales escritos y para articular e internalizar los diálogos, por lo que es necesaria una reevaluación inmediata de las metodologías pedagógicas y de aprendizaje para mejorar la retención, la aplicación funcional y la contextualización del vocabulario novedoso.

A la luz de la necesidad de implementar enfoques pedagógicos más dinámicos, la gamificación se ha consolidado como un recurso clave en la enseñanza de idiomas extranjeros. En el ámbito internacional, diversos estudios resaltan su impacto positivo en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. En particular, la evidencia indica que este enfoque favorece la adquisición y retención del vocabulario en estudiantes de secundaria (Katemba et al., 2022; Ratih et al., 2023). Asimismo, contribuye significativamente al incremento de la motivación intrínseca y al fortalecimiento de la participación activa en el aula. De igual modo, facilita procesos de evaluación formativa inmediata, permitiendo monitorear el progreso léxico de manera continua (Perakawardani et al., 2025; Paqui & Vivanco, 2025). En consecuencia, la integración de estrategias gamificadas transforma las experiencias educativas en dinámicas más significativas, atractivas y orientadas al aprendizaje efectivo (Panmei & Waluyo, 2023; Ayu Surayya et al., 2023; Gómez & Urraco, 2022; Chicaiza, 2023).

A pesar del apoyo hacia la gamificación en el aprendizaje de vocabulario en inglés, los estudios todavía son escasos y variados. A nivel nacional, aunque se detectan efectos favorables en motivación y vocabulario, hay una carencia de sistematización de pruebas. Valdivia (2023) menciona que la diversidad metodológica en Perú complica la formulación de conclusiones firmes. Esta fragmentación dificulta la identificación precisa de las tácticas más adecuadas para cada situación (Pérez, 2022; Espinoza, 2022; Pareja, 2022; Pineda, 2021; Guimac, 2023). Por lo tanto, esta dispersión crea una laguna de conocimiento que este estudio documental intenta abordar. Mediante la recopilación de hallazgos recientes (2021-2025), se proporciona una visión renovada sobre la efectividad de estas herramientas en el avance del vocabulario.

Tras la identificación de esta deficiencia percibida, se formula el problema documental, lo que justifica la necesidad de ejecutar la investigación actual: ¿Cuáles son los hallazgos

recientes (2021 - 2025) que reporta la literatura científica acerca del uso de gamificación para la adquisición de vocabulario inglés en estudiantes de secundaria?

El extenso cuerpo de investigación académica que avala la eficacia del estado actual del arte se basa en una multitud de perspectivas. Teóricamente, esta investigación es imperativa, ya que ayudará a formular modelos explicativos sobre la mediación de las tecnologías en el ámbito de la educación de idiomas. Asimismo, permitirá identificar y comparar las tendencias actuales vinculadas al impacto de la gamificación, promoviendo de este modo una comprensión más completa de la enseñanza del léxico. Desde un punto de vista práctico, la recolección de la evidencia reciente generará un compendio de las mejores prácticas para los futuros educadores de secundaria, en el que se presentarán metodologías pedagógicas respaldadas por estudios contemporáneos cruciales para fomentar la innovación en el plan de estudios. Además, se vincula con la línea de investigación de la Escuela Superior ELIM, "Aprendizaje y Enseñanza para la Construcción de Saberes", con un enfoque concentrado en las «interacciones digitales, pedagógicas y didácticas», mejorando así el repositorio documental de la institución al proporcionar una perspectiva contemporánea sobre un recurso digital importante.

En concordancia con esta explicación, el objetivo general del estudio es analizar los hallazgos recientes (2021 - 2025) que reporta la literatura científica acerca del uso de gamificación para la adquisición de vocabulario inglés en estudiantes de secundaria. Para lograr esto, los objetivos específicos son: identificar las investigaciones sobre gamificación y adquisición del vocabulario en inglés publicadas entre 2021 y 2025; categorizar los diseños de investigación más utilizados para determinar cuáles han reportado mayor efectividad en el uso de vocabulario inglés y clasificar los hallazgos de la literatura según las dimensiones de la gamificación que demuestran una mayor incidencia en el aprendizaje léxico de los estudiantes. La revisión sistemática de la literatura surgió de un análisis documental cualitativo, basado en una revisión exhaustiva. Se dio prioridad a las fuentes primarias, como los estudios empíricos y las revisiones sistemáticas, que se difundieron en bases de datos académicas de notable impacto, como Scopus, Scielo, Redalyc. Los criterios de inclusión abarcaron las publicaciones en español e inglés, comprendido entre enero de 2021 y diciembre de 2025 y estudios relacionados con la educación secundaria o equivalentes. La búsqueda bibliográfica se llevó a cabo mediante la fusión de términos clave relacionados con Kahoot!, Duolingo, la gamificación, la adquisición de vocabulario y la educación secundaria, garantizando así la relevancia, la puntualidad y el rigor de la evidencia elegida. Esta metodología constituye el marco fundamental del estado actual del arte.

II. METODOLOGÍA

La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cualitativo y se estructuró como un diseño documental, ubicado específicamente en la categoría de revisión de literatura. De esta forma, el estudio se enfocó en la evaluación, organización y análisis crítico de investigaciones académicas recientes con el propósito de detectar tendencias, lagunas y aportes teóricos relativos a un tema específico. En esta ocasión, el objetivo del análisis fue analizar el estado actual de las evidencias científicas disponibles sobre el uso de herramientas de gamificación para la adquisición de vocabulario en inglés entre estudiantes de secundaria. Para alcanzar este objetivo, se establecieron criterios estrictos para la búsqueda, selección y análisis de documentos que garantizaron la solidez y consistencia del proceso investigativo (Hernández et al., 2014).

La recopilación de documentos se realizó entre los años 2021 y 2025, e incluyó la revisión de fuentes académicas de renombre y repositorios relevantes en inglés, portugués y español, que analizaran el uso de la gamificación para la adquisición del vocabulario (Aedo & Millafilo, 2022; Ferreira & de Souza Ribeiro, 2024; Lemos & de Souza Ribeiro, 2025; Jácome et al., 2025). Se priorizaron artículos en revistas científicas que están listadas en bases de datos reconocidas y trabajos de investigación disponibles en repositorios académicos abiertos. Se excluyeron documentos que no brindaban acceso completo, no tenían soporte empírico o no estaban estrechamente vinculados al tema de estudio.

La recolección de literatura se realizó de manera sistemática a través de varias bases de datos y plataformas académicas reconocidas, como Scielo, Dialnet, Alicia, repositorios globales, Ciencia Latina Internacional, entre otros, garantizando así la relevancia (Rodríguez & Arias Trejo, 2023; Domínguez, 2022; Tarrillo, 2024). Para localizar estudios pertinentes, se emplearon palabras clave tanto en español como en inglés, tales como: "Kahoot! ", "vocabulario", "Duolingo", "inglés", "estudiantes de secundaria", "vocabulary acquisition" y "gamificación". Además, se usaron operadores booleanos como AND y OR para combinar términos y afinar los resultados, desarrollando consultas de búsqueda específicas como "Kahoot! " AND "vocabulary acquisition" o "gamification" OR "Kahoot! " AND "secondary students". Este enfoque garantizó que la elección de las investigaciones no fuese al azar, sino que estuviera fundamentada en un proceso sólido y transparente para crear un estado del arte.

La estructuración y recopilación de la información se realizaron utilizando una bitácora de búsqueda. En este documento se registraron de forma minuciosa los datos clave de cada fuente, como el autor, el año de publicación, el título, el país, el idioma, el enfoque,

el tipo de estudio, la referencia de la fuente (DOI o enlace), así como los resultados y las conclusiones. Posteriormente, el conjunto de documentos seleccionados fue agrupado y estructurado en una tabla de análisis. Este recurso facilitó la clasificación y síntesis de los hallazgos según categorías establecidas, permitiendo así identificar los métodos utilizados, los resultados más relevantes y las aportaciones significativas que cada investigación ofreció sobre la gamificación en el vocabulario de adolescentes de secundaria. De esta manera, se logró una organización clara y sistemática de todas las fuentes recopiladas.

En última instancia, se llevó a cabo un análisis exhaustivo de la información a través de una lectura reflexiva, crítica y comparativa de todos los documentos elegidos previamente. En esta etapa, se identificaron y definieron las similitudes y diferencias presentes en los enfoques teóricos, las metodologías utilizadas y, sobre todo, los resultados logrados en las investigaciones relacionadas con la gamificación para el aprendizaje de vocabulario en estudiantes de educación secundaria. Este proceso facilitó la creación de una visión clara, actualizada y coherente, que ayudó a detectar tendencias, enfoques más comunes y los principales huecos de conocimiento en esta área. Así, se garantizó la rigurosidad, la claridad y la validez de los descubrimientos. Este análisis sirvió de base para la presentación y discusión de los resultados en el siguiente capítulo del trabajo.

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En esta sección se muestran los hallazgos derivados del análisis documental de las 40 investigaciones.

3.1. Primer objetivo específico: identificar las investigaciones sobre gamificación y adquisición del vocabulario en inglés publicadas entre 2021 y 2025

En la siguiente tabla se identifican las investigaciones publicadas según su distribución por año de publicación.

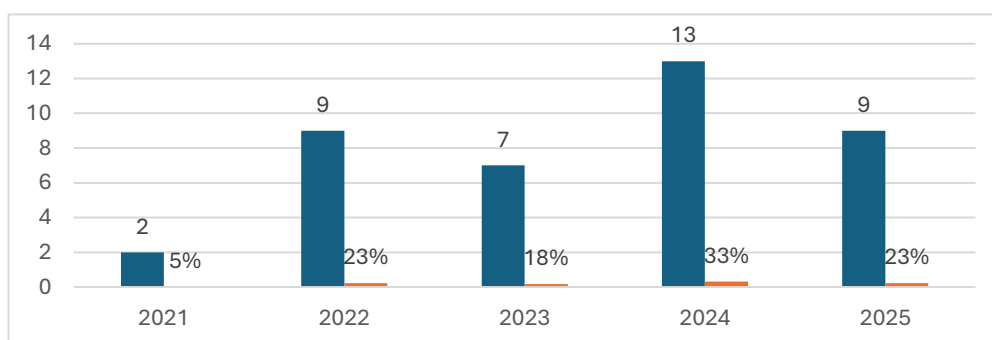
Tabla 1:

Distribución de las investigaciones sobre gamificación y adquisición del vocabulario en inglés publicadas entre 2021 y 2025

Año	Frecuencia	Porcentaje (%)
2021	2	5%
2022	9	23%
2023	7	18%
2024	13	33%
2025	9	23%
Total	40	100%

Figura 1:

Barra de gráficos de distribución sobre gamificación y adquisición del vocabulario en inglés publicadas entre 2021 y 2025



La Tabla 1 y la Figura 1 muestran un aumento constante en la producción científica relacionada con la gamificación para el aprendizaje del vocabulario en inglés, alcanzando su máxima expresión en el año 2024, donde constituye el 33% del total de investigaciones. Este crecimiento indica que la comunidad académica ha evolucionado de una etapa de exploración a una fase de validación de herramientas digitales en el nivel secundario. Este aumento observado en los

resultados coincide con la creciente cantidad de trabajos recientes como los de Añora et al. (2025), Ani et al. (2025) y Durazno et al. (2025), quienes, en la vanguardia de la investigación, argumentan que la incorporación de herramientas como Kahoot !y la inteligencia artificial es una respuesta crucial a las actuales brechas de aprendizaje. Del mismo modo, la elevada cantidad de publicaciones entre 2022 y 2024, representadas por autores como Sierra (2024), Vera (2024) y Noriega (2024), respalda la idea de que el interés no es ocasional, sino que se está consolidando la gamificación como una estrategia educativa fundamental. Mientras que en 2021 las publicaciones eran limitadas (5%), obras pioneras en su muestra, como la de Crespo (2021), así como los aportes de Pineda (2021) y Vallejos (2022), establecieron las bases para que, años después, se pueda observar este notable desarrollo en el campo educativo.

En resumen, la identificación de estas 40 investigaciones confirma que el análisis de la gamificación es un área activa y en crecimiento, validando así el cumplimiento del primer objetivo específico de este estudio.

3.2. Segundo objetivo específico: categorizar los diseños de investigación más utilizados para determinar cuáles han reportado mayor efectividad en el uso de vocabulario inglés y clasificar los hallazgos de la literatura según las dimensiones de la gamificación que demuestran una mayor incidencia en el aprendizaje léxico de los estudiantes.

A continuación, se presenta la tabla de categorización según su metodología de las 40 investigaciones realizadas durante los años 2021 – 2025.

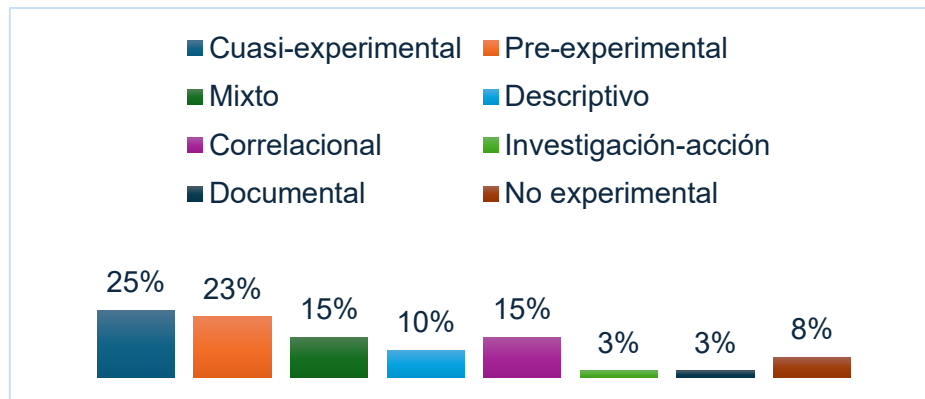
Tabla 2:

Categorizar según diseños de investigación utilizados en los estudios revisados

Metodología	Frecuencia	Porcentaje (%)
Cuasi-experimental	10	25%
Pre-experimental	9	23%
Mixto	6	15%
Descriptivo	4	10%
Correlacional	6	15%
Investigación-acción	1	3%
Documental	1	3%
No experimental	3	8%
Total	40	100%

Figura 2:

Barra de gráficos de categorización según su diseño de investigación utilizados en los estudios revisados



Referente al segundo objetivo específico, que implicó la categorización de los diseños de investigación más comunes, los resultados muestran una marcada preferencia por métodos de tipo cuasiexperimental. La alta representación del diseño cuasiexperimental (25%) y del preexperimental (23%) en los registros indica un interés de la comunidad científica por medir la eficacia de las herramientas lúdicas. Esta rigurosidad en la metodología se manifiesta en los estudios de Añora et al. (2025) y Sierra (2024), quienes eligieron estos diseños para realizar comparaciones directas entre el desempeño antes y después del uso de la gamificación. Además, la presencia de investigaciones correlacionales, como las de Quiroz (2024), Cabrera et al. (2024) y Cabrera et al. (2022), complementa el análisis al evidenciar una conexión directa y significativa entre la aplicación de dinámicas de juego y la competencia en lectura y escritura en inglés. Asimismo, estudios experimentales como los de Katemba et al. (2022) y Ratih et al. (2023) refuerzan la evidencia empírica sobre la efectividad de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario. Por otro lado, la variedad de contextos geográficos observada en los hallazgos (que abarca desde investigaciones de la Universidad César Vallejo hasta estudios internacionales en Filipinas e Indonesia) sugiere que la gamificación es una respuesta global a un desafío compartido: la enseñanza tradicional del vocabulario. Autores como Martínez et al. (2025), Puetate et al. (2025) y Ani et al. (2025), así como lo evidencian estudios como los de Neyra (2024) y Estrada (2024) están de acuerdo en que, sin importar el entorno, la metodología debe orientarse hacia la interactividad para garantizar el éxito en la educación secundaria. En resumen, la triangulación entre los altos niveles de mejora lexicológica y la solidez de los diseños experimentales utilizados por los autores examinados confirma que la gamificación no es solo una

tendencia motivacional, sino una estrategia educativa con resultados verificables y científicamente validados.

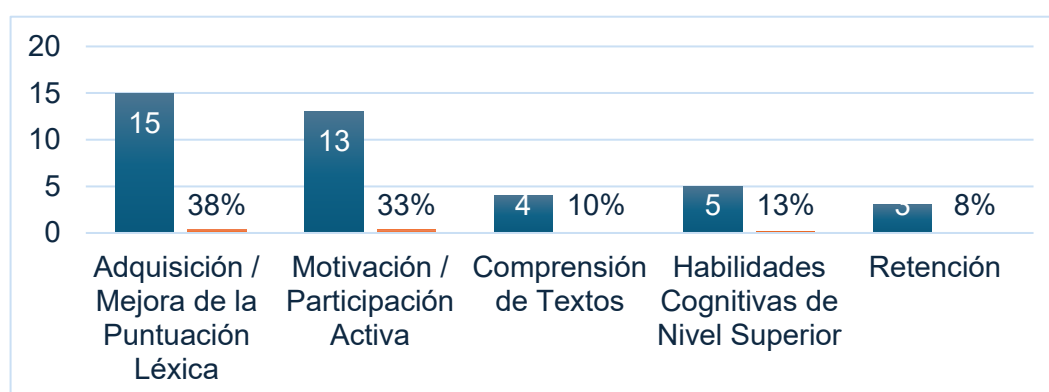
Tabla 3:

Clasificación de hallazgos según el impacto de la gamificación en las dimensiones del vocabulario inglés

Resultados y Conclusiones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Adquisición / Mejora de la Puntuación Léxica	15	38%
Motivación / Participación Activa	13	33%
Comprensión de Textos	4	10%
Habilidades Cognitivas de Nivel Superior	5	13%
Retención	3	8%
Total	40	100%

Figura 3:

Barra de gráficos de la clasificación de hallazgos según el impacto de la gamificación en las dimensiones del vocabulario inglés



Finalmente, en cuanto al tercer objetivo específico, que busca clasificar los hallazgos con mayor influencia de la gamificación, los resultados del registro destacan que la Adquisición y Mejora de la Puntuación Léxica (38%) es el beneficio principal observado en los estudios. Este descubrimiento se alinea directamente con las investigaciones de Añora et al. (2025) y Vera (2024), quienes demostraron un aumento notable en las evaluaciones finales (post-test) de los estudiantes mediante el uso de Kahoot! Además, autores como Sierra (2024) y Cuello (2024) refuerzan esta conclusión al señalar que el formato lúdico de los retos digitales facilita una asimilación más veloz del vocabulario tanto técnico como cotidiano en contraste con los métodos convencionales. Asimismo, investigaciones como las de Aedo y Millafilo (2022) y Rodríguez y Arias (2023),

junto con investigaciones como las de Lutfiah (2023) y Machaca (2022) destacan que el uso de recursos digitales y audiovisuales favorece la retención y comprensión del vocabulario en contextos reales. Por otro lado, la motivación (33%) se establece como la segunda dimensión con mayor relevancia, lo cual es esencial para comprender el éxito de estas estrategias en la educación secundaria. Jove et al. (2024) y Lecca et al. (2024) respaldan esta relación, señalando que la gamificación funciona como un estimulante emocional que disminuye la apatía en la escuela. De este modo, el análisis de los datos da pie a afirmar que la gamificación no solo desempeña un papel cognitivo en la enseñanza de palabras, sino que transforma el entorno del aula, un aspecto que también enfatizan Mundargo y Castro (2023), así como lo confirman estudios como los de Domínguez (2022) y Tarrillo (2024) al notar un incremento en el compromiso (engagement) de los aprendices. Finalmente, a pesar de que la Retención (8%) muestra un porcentaje más bajo en la muestra, autores como Cabrera et al. (2024), junto con Vidal et al. (2024) apuntan que este representa el reto que queda por abordar en futuras investigaciones, conectando así la efectividad inmediata con la necesidad de mantener el conocimiento a largo plazo.

En conclusión, la recopilación de los resultados obtenidos junto con el respaldo de las 40 fuentes revisadas indica que la gamificación se encuentra en un proceso de consolidación como una estrategia educativa de gran relevancia científica. La identificación temporal (Objetivo 1) muestra que estamos en un período de significativa producción sobre este tema, liderado por estudios innovadores como los de Añora et al. (2025) y Sierra (2024), asegurando así la actualidad de esta investigación.

Del mismo modo, la prevalencia de diseños experimentales (Objetivo 2) proporciona un elevado grado de confianza en estos descubrimientos. Aunque la retención prolongada aún presenta áreas para perfeccionar, la alineación entre los datos y las conclusiones de investigadores como Quiroz (2024) y Cabrera et al. (2022) reitera que la gamificación, sustentada en herramientas como Kahoot!, Quizizz y la Inteligencia Artificial, representa el futuro cercano de la enseñanza del idioma inglés en el nivel secundario. Por último, el aumento del vocabulario (38%) y la motivación (33%) están apoyados por Vera (2024) y Jove et al. (2024). Según estos investigadores, el triunfo de la gamificación en la educación secundaria no es casualidad, sino el resultado de una metodología que combina la necesidad cognitiva de aprender vocabulario con el compromiso emocional del joven.

IV. CONCLUSIONES

El Estado del Arte actual permite llegar a las siguientes conclusiones:

1. Se identificó y organizó 40 estudios (principalmente artículos académicos) publicados entre el año 2021 y 2025. Este estudio mostró una relevancia notable del tema, con más del 33% de los datos concentrados en el año 2024, lo que valida el interés académico en la efectividad de la gamificación.
2. La revisión de la literatura académica reciente, abarcando los últimos cinco años, muestra una tendencia definida hacia el uso de métodos empíricos (más del 25% corresponde a estudios cuasi experimentales), lo que indica una búsqueda por corroborar los resultados.
3. Los descubrimientos de los estudios revisados indican una notable efectividad y un impacto doble del uso de gamificación en la enseñanza del inglés. El descubrimiento más significativo es la Adquisición / Mejora de la Puntuación Léxica (38%), que se encuentra estrechamente vinculada al incremento de la Motivación / Participación Activa (33%), en concordancia con estudios como los de Martínez et al. (2025) y Jácome et al. (2025), reafirmando que el recurso consigue trascender la limitación del componente emocional en el entorno educativo. No obstante, se observa una notable falta en el ámbito investigativo, puesto que la Retención ha sido poco estudiada (8%), lo que restringe el conocimiento acerca de la permanencia del vocabulario aprendido a través de esta herramienta.

REFERENCIAS

- Aedo, P., & Millafilo, C. (2022). Increasing vocabulary acquisition and retention in EFL young learners through the use of multimodal texts (memes). *Scielo*, 24(2), 251–269. <https://doi.org/10.14483/22487085.18312>
- Ani, S. C., Mohd Zaaaid, N. F., Abdul Rani, N. I., & Razali, N. N. (2025). Improving vocabulary acquisition through contextual clues in english reading lessons. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 15(5), 84-98. <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v15-i5/25132>
- Añora, A., San Jose, A., & Fernandez, E. (2025). The effect of using kahoot as a game-based learning tool on vocabulary acquisition of grade 10 learners. *European Journal of Literature, Language and Linguistics Studies*, 9(1), 100 -114. <https://doi.org/10.46827/ejll.v9i1.608>
- Ayu Surayya, Selamet Riadi Jaelani, & Ilmiani Ilmiani. (2023). The use of kahoot! application to teach english vocabulary learning in rural area. *Pioneer: Journal Of Language And Literature*, 15(1), 183–194. <https://doi.org/10.36841/pioneer.v15i1.2928>
- Cabrera González, A., Correa Riofrío, L. M., Puchaicela Sanmartín, E., Rodríguez Rueda, R., & Chenche Jordan, L. J. (2024). Task-based learning to enhance vocabulary retention in EFL classrooms: an intervention plan among high school students in Loja city. *Ciencia Latina Internacional*, 8(5), 12945-12955. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14756
- Cabrera González, A., Correa Riofrío, L. M., Puchaicela Sanmartín, E., Rodríguez Rueda, R., & Chenche Jordan, L. J. (2022). Visual aids in english vocabulary learning: an intervention proposal among A2 students' level in a high school in Loja city. *Dialnet*, 8(5), 10984-10994. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14486
- Chicaiza Chango, M. J. (2023). Flipped classroom model for learning vocabulary in English. *Scielo*, 21(1), 1-10. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2997>
- Crespo Tintaya, R. I. (2021). *La gamificación y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes del segundo de secundaria, 2021*. Repositorio Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/104727>
- Dominguez Martinez, C. C. (2022). *Uso de herramientas digitales para mejorar la habilidad de escritura en Inglés en una institución educativa de Huamachuco, 2022*. Repositorio Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/102357>

- Durazno Abril, B. V., Díaz Carlosama, K. M., & Zambrano Pachay, J. F. (2025). Exploring the effect of chatgpt as an educational tool to improve vocabulary acquisition in the english language. *Dialnet*, 9(1), 4874-4886. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16190
- Espinoza Berrospi de Dodds-Parker, E. J. (2022). *Gamificación en la adquisición de vocabulario de inglés de estudiantes de un instituto superior, Surco, 2021*. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/89272>
- Estrada Yarihuaman, B. (2024). *Kahoot y comprensión lectora en inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria de una institución educativa privada Chosica, 2024*. Repositorio Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/150747>
- Ferreira, M. C., & de Souza Ribeiro, P. N. (2024). A realidade aumentada no ensino e aprendizagem de vocabulário em língua inglesa. *Scielo*, 63(3), 632-643. <https://www.scielo.br/j/tla/a/PkhPftMzjNmf7dMTkzQHW8R/?lang=pt>
- Gómez García, L., & Urraco Solanilla, M. (2022). Relación entre los videojuegos y las aplicaciones y la adquisición de vocabulario en inglés como lengua extranjera. *Scielo* (31), 60-68. <https://doi.org/10.24215/18509959.31.e6>
- Guimac Zumaeta, J. D. (2023). *Efecto del duolingo en el aprendizaje del vocabulario inglés en una Institución de Bagua Grande, 2023*. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/125021>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education.
- Jácome Paredes, V. X., Espinoza Romero, S. M., & Andraus Quintero, C. E. (2025). AI-powered digital tools for vocabulary retention in foreign language learners: a perception-based study. *Scielo*, 1(62), 79–84. <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i62.3579>
- Jove Luque, D. A. (2024). *Uso de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca, Tacna 2024*. Repositorio Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. <https://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/20.500.12510/4726>
- Jove Luque, D. A., Medina Mamani, E. F., Laura De La Cruz, K. M., Zapana Aguilar, P. V., Quispe Mello, E. J., & Ruiz-Limache, F. G. (2024). Gamificación en la enseñanza del idioma inglés: efectos en el aprendizaje del vocabulario en estudiantes de primer año

- de secundaria en el sur del Perú. *Dialnet*(76), 59-76.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10148269>
- Katamba, C., Tobing, J., & Putri, T. (2022). Kahoot! games enhance vocabulary learning? *Journal of Elementary Education*, 15(3), 393–408.
<https://doi.org/10.18690/rei.15.3.393-408.2022>
- Lecca Urquiza, Z. A., Pereda Chavez, J. B., & Ramírez Martínez, M. L. (2024). *Plataforma Kahoot para el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes del segundo año de secundaria de la Institución Educativa 88047– Nvo. Chimbote, 2022*. Repositorio Escuela de Educación Superior Pedagógico Chimbote.
<https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/handle/123456789/21>
- Lemos Sales, R., & de Souza Ribeiro, P. N. (2025). O uso de um ambiente imersivo para promover aprendizagem de vocabulário de inglês como língua estrangeira. *Scielo*(18), 1-16. <https://doi.org/10.1590/1983-3652.2025.55719>
- Lutfiah, L. (2023). *The effectiveness of kahoot in teaching vocabulary at the eighth grade of mts al-hidayah purwokerto*. Repositorio State Islamic University Prof. K.H. Saifuddin Zuhri. <http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/22278>
- Machaca Huamanhorcco , E. (2022). Aplicación de kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Repositorio Académico Universidad Nacional San Agustín de Arequipa*, 31(61), 116–128. <https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>
- Martínez Sánchez, A. L., Ordóñez Ordóñez, D. P., Medina Revelo, M. T., Soria Pacheco, P. C., & Cevallos Fortis, V. P. (2025). The impact of using Kahoot on developing EFL ninth- grade students' vocabulary. *Prisma Journal - Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 1(3), 231–245. <https://doi.org/10.63803/prisma.v1n3.20>
- Mundargo Cervantes, G. K., & Castro Ruiz, J. F. (2023). *El uso del kahoot y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Salesiano Técnico Don Bosco, Huancayo, 2021*. Repositorio de la Universidad Enrique Guzmán y Valle.
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/9730>
- Neyra Zarate, L. R. (2024). *Uso del Kahoot y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de secundaria de Cachicadán - 2024*. Repositorio Universidad Cesar Vallejo.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/154370>

- Noriega Campaña, R. G. (2024). *Estrategias lúdicas para promover la adquisición del vocabulario en inglés en los estudiantes del 1.er grado de Educación Secundaria*. Repositorio Institucional de la Universidad de Piura. <https://hdl.handle.net/11042/6885>
- Panmei, B., & Waluyo, B. (2023). *The pedagogical use of gamification in English vocabulary training and learning in higher education*. Education Sciences, **13**(1), 24. <https://doi.org/10.3390/educsci13010024>
- Paqui Gualán, M. Y., & Vivanco Loaiza, J. B. (2025). The impact of duolingo application on english vocabulary learning in upper secondary education at a public educational institution. *Dialnet*, 4(1), 75–95. <https://doi.org/10.70747/cr.v4i1.84>
- Pareja Méndez, C. A. (2022). *Programa “Me divierto con Kahoot” en la mejora en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica*. Repositorio Académico Universidad San Martín de Porres. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/9700>
- Perakawardani, L., Taslim, T., & Fahriadi, M. (2025). The implementation of game-based learning using kahoot application in teaching vocabulary at the tenth-grade students of SMKN 1 BONE. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 10. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/17704>
- Pérez Cuaces, L. A. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. *Scielo*, 20(3), 867-877. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000300867&lng=es&tlng=es.
- Pineda Toribio, R. E. (2021). *Gamificación en la comprensión lectora en idioma inglés en una institución educativa privada, Huacho, 2021*. Repositorio Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/84346>
- Puetate Medina, E. E., Castillo Martínez, C. P., & Méndez Ortega, M. G. (2025). Uso de kahoot para la enseñanza del idioma inglés. *Revistas UPEC(Especial)*, 240 – 254. <https://doi.org/10.32645/13906925.1363>
- Quiroz Colunche, L. B. (2024). *Gamificación y competencia escribe diversos tipos de textos en inglés en estudiantes de cuarto año de secundaria Chepén 2024*. Repositorio Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/159004>
- Ratih, R., Nur, A., & Munawaroh, T. (2023). The effect of kahoot! on junior secondary school students' vocabulary mastery: an experimental study. *Journal of Educational Review and Cultural Studies*, 1(2), 86-96. <https://doi.org/10.61540/jerics.v1i2.54>

- Rodríguez, A. L., & Arias Trejo, L. N. (2023). Pick a movie: How audiovisual materials enhance vocabulary learning outside the EFL classroom. *Scielo*, 51(2), 360–385. <https://doi.org/10.25100/lenguaje.v51i2.12135>
- Sierra Quispe, R. L. (2024). *Plataforma Kahoot y la mejora del vocabulario del inglés de los estudiantes de una institución educativa - Cusco 2024*. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/160311>
- Tarrillo Tello, M. (2024). *Herramientas digitales en el aprendizaje del inglés en estudiantes de secundaria en una institución educativa rural de Cutervo 2024*. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/160445>
- Valdivia, M. E. (2023). *Gamificación y desarrollo del vocabulario en inglés en estudiantes de educación secundaria del Perú: Un análisis crítico de la evidencia reciente*. *Revista Peruana de Investigación Educativa*, 15(2), 45–62.
- Vallejos Lordan, M. E. (2022). *Kahoot y la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes, Lima-2022*. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/94961>
- Vera Escalante, G. I. (2024). *Estrategia didáctica Kahoot en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa*. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/162126>
- Vidal Montaña, V. M., Vega Castillo, A. R., Alvarado Romero, M. C., Correa Riofrío, L. M., & Carrión Franco, G. M. (2024). Aprendizaje basado en tareas para mejorar la retención de vocabulario en las aulas de Inglés como lengua extranjera: Un plan de Intervención en estudiantes de secundaria de la Ciudad de Loja. *Dialnet*, 8(5), 12945-12955. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14756

Estado del Arte - ALAMA_ROJAS

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	dspace.unl.edu.ec Internet	45 words — 1%
2	www.coursehero.com Internet	33 words — 1%
3	repositorio.unemi.edu.ec Internet	31 words — 1%
4	Maria Aamir, Omar Friehat, Noura Al Hashmi, ZaineB Bennani. "Mixed methods needs assessment of student health and wellness to inform university health promotion programming at Abu Dhabi University", Springer Science and Business Media LLC, 2026 Crossref Posted Content	18 words — < 1%
5	repositorio-api.eespli.edu.pe Internet	14 words — < 1%
6	repositorio.usil.edu.pe Internet	11 words — < 1%
7	www.cippecc.org Internet	10 words — < 1%
8	www.dykinson.com Internet	10 words — < 1%
9	es.scribd.com Internet	

9 words — < 1%

10 ruj.uj.edu.pl
Internet

9 words — < 1%

11 tesis.usat.edu.pe
Internet

9 words — < 1%

12 patents.google.com
Internet

8 words — < 1%

13 revistas.utb.edu.ec
Internet

8 words — < 1%

14 risti.xyz
Internet

8 words — < 1%

15 www.flvs.net
Internet

8 words — < 1%

16 www.investigarmqr.com
Internet

8 words — < 1%

17 www.researchgate.net
Internet

8 words — < 1%

18 www11.urbe.edu
Internet

8 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF