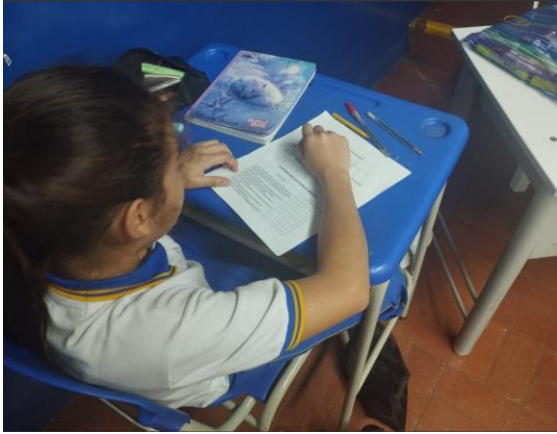






Referencias:

- Calbacho, P., Díaz, M., Orsini, P., Torres, F., & Díaz, J. (2021). Gamificación: una innovación en aula para fomentar la motivación. Universidad del Desarrollo.
- Cárdenas, C., Cevallos, J., Ortega, L., & Villamar, M. (2024). Rol de la motivación en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua. Revista ALCON.
- Lemes Cruz, D. C., & Pedraza Velásquez, I. C. (2024). Desarrollo del pensamiento divergente en la primera infancia a través de ambientes de aprendizaje. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Madero Daza, S. J. (2024). Estrategia didáctica gamificada para fortalecer habilidades comunicativas orales del inglés. Universidad Sergio Arboleda.
- Monroy, L., Currea, J., & Carrillo, D. (2024). El papel de la gamificación en el compromiso y la motivación en el aprendizaje del inglés. Universidad Libre de Colombia.
- Montoya Baracaldo, J. A. (2022). The influence of the gamification approach on the oral production of 6th graders at a private institution. Universidad de Caldas.
- Ramos-Hernández, D., & Maya-Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. Revista Sociedad & Tecnología, Vol. 5(3), 565-576. DOI: <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>.
- Rodríguez Moreno, L. C. (2024). *Didactic intervention to foster the oral interaction implementing gamification*
- Vallerand, R. J. (1997). Toward a hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. In M. P. Zanna (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology* (Vol. 29, pp. 271–360). Academic Press.