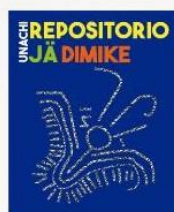




 **SERC**
Simiente Educativa
Revista Científica



Enero - Julio 2026
Publicación Semestral



Google Scholar

Vol. 2
Núm. 1



Gamificación crítica en el aprendizaje del idioma inglés: más allá del juego, hacia la concientización lingüística.

Critical Gamification in English language learning: beyond play, toward linguistic awareness.

Mgtr. Rosmery Z. Quirós R.1
Universidad Autónoma de Chiriquí
rosmery.quirós@unachi.ac.pa
<https://orcid.org/0009-0001-0043-8876>

Mgtr. Silka I. Ortiz H. 2
Universidad Autónoma de Chiriquí
silka.ortiz1@unachi.ac.pa
<https://orcid.org/0009-0005-7770-115X>

<https://doi.org/10.59722/ser.v2i1.1190>

Resumen

En los últimos años la gamificación utilizada como estrategia del aprendizaje del idioma inglés, ha ganado popularidad, debido a su práctica aplicación y resultados obtenidos, ya que esta combina elementos lúdicos que despiertan la curiosidad y competitividad en los estudiantes. La redacción de este artículo tiene como objetivo el de analizar y entender los beneficios que la gamificación permite obtener en el aprendizaje del idioma inglés; por lo que, se analizaron diversos artículos publicados en repositorios de revistas académicas de alto impacto como, Redalyc, Google Scholar y Dialnet. La literatura revisada de los distintos autores tomados en cuenta para este ensayo, concuerdan en que la gamificación utilizada en el aprendizaje del idioma inglés permite mejoras en la participación activa de los estudiantes, dando lugar a que se sientan más motivados; lo que se traduce como una mayor retención de contenidos por parte de los participantes. Sin embargo, es imperativo la constante capacitación docente para que, con la aplicación de este tipo de estrategias, se logren los objetivos establecidos.

Por último, la gamificación posee potencial para promover el aprendizaje del idioma inglés y desarrollar las habilidades propias de este idioma, siempre y cuando se acompañe de una planificación pedagógica integral.

Palabras clave: Gamificación, aprendizaje, concientización lingüística, inglés, enseñanza, tecnología, educación.

Abstract

In recent years, gamification, used as a strategy for learning the English language, has gained popularity due to its practical application and the positive results obtained, since it combines playful elements that awaken curiosity and competitiveness among students.

The purpose of this article is to analyze and understand the benefits that gamification offers in the process of learning English; therefore, several articles published in academic journal repositories such as Redalyc, Google Scholar, Dialnet, were reviewed.

The literature reviewed from different authors considered in this paper agrees that the use of gamification in English language learning improves students' active participation, making them feel more motivated, which in turn results in greater content retention by the participants. However, it is important to highlight that continuous teacher training is essential to ensure that the implementation of this type of strategy achieves the intended learning objectives.

Finally, gamification has great potential to promote English language learning and to develop the skills associated with it, as long as it is accompanied by comprehensive pedagogical planning.

Keywords: Gamification, learning, language awareness, english, teaching, technology, education.

Introducción

En el mundo actual nuestro entorno cambia constantemente, y con estos cambios surgen nuevas necesidades, oportunidades y desafíos en cuanto a los aprendizajes requeridos en el ámbito profesional laboral. El ser capaz de comunicarse en un segundo idioma como lo es el idioma inglés, definitivamente que atrae ventajas en cuanto a oportunidades académicas y laborales se refiere. Es aquí donde surgen nuevas ideas de implementar estrategias de enseñanza aprendizaje que puedan ser aplicables y funcionales en distintas modalidades de clases, tanto presenciales como virtuales.

Con el avance imparable de la tecnología, se abre el espacio de integrar estrategias de enseñanzas - aprendizajes que promuevan autonomía en el estudiante, abriendo paso al compromiso y concientización de las habilidades lingüísticas, las cuales deben mejorarse para un desempeño coherente del idioma inglés.

Sin embargo, en contextos no angloparlantes el aprendizaje del idioma inglés se ve afectado cuando componentes como la desmotivación y la falta de interés se pierden a lo largo del proceso de aprendizaje, debido a posibles prácticas pedagógicas tradicionales o la poca interacción con recursos que permitan la experiencia real del idioma inglés.

Con lo anterior mencionado, el presente escrito se justifica en una necesidad social, en donde los estándares laborales exigen el dominio del idioma inglés, lo que lleva a que las prácticas pedagógicas se adapten a estas exigencias y combinen herramientas didácticas que ayuden a que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea mucho más interactivo. De esta manera, se promueve la competitividad a través de elementos que permiten a los estudiantes crear conciencia sobre el nuevo conocimiento y como usarlo en la vida diaria.

En este sentido, el presente artículo busca determinar el impacto que posee la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés en cuanto al desarrollo de las habilidades propias del idioma, lo que nos lleva a analizar y describir los beneficios que se obtienen a través de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje, reconociendo los desafíos y brechas existente en cuanto a la correcta aplicación de la misma.

Diferentes investigadores han podido evidenciar como el uso de la gamificación mejora significativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el idioma inglés, permitiendo que los contenidos enseñados sean deducidos por parte de los participantes, y al mismo tiempo estos, puedan disfrutar de su proceso en la adquisición de nuevos conocimientos en este idioma, (Liu, 2024). No obstante, existe la carencia de evidenciar el impacto de esta estrategia, específicamente en el desempeño comunicativo en el inglés como segundo idioma.

En virtud de lo anterior, la presente narrativa opta por una reflexión analítica sobre la influencia de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés, orientado a valorar aspectos relevantes que influyen en este proceso, desde su implementación hasta los resultados obtenidos.

Metodología

La metodología usada para la redacción de este artículo es de tipo descriptiva, a partir del análisis riguroso de documentos de artículos científicos, escritos por diferentes autores en publicaciones encontradas en revistas indexadas de alto reconocimiento y confiabilidad como: Redalyc, Dialnet, Scielo; seleccionados a través de Google Scholar. Las publicaciones se escogieron dentro de los últimos cinco años y se encontraron 94 artículos relacionados al tema en discusión, de los cuales se eliminan 36 artículos, quedando 62 para ser utilizados en el análisis inicial.

Finalmente se descartan 70 artículos de los seleccionados y se finaliza con la escogencia de 24 artículos para su revisión literaria y profundizar sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés.

Para la búsqueda de los documentos seleccionados se incluyeron palabras como: “*aprendizaje del inglés, gamificación en el proceso de aprendizaje del inglés, estrategias de aprendizaje del idioma inglés*”. Los artículos fueron seleccionados de acuerdo con el impacto y análisis encontrado en relación a la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés, incluyendo la objetividad de este. La recopilación de los datos encontrados se organizó de manera temática lo que permite llegar a conclusiones concretas sobre el fenómeno descrito; y de esta manera poder plantear cuales son los beneficios, desafíos y espacios por explorar en la literatura, sobre el uso de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés.

Metodología de la Revisión Literaria en el Proceso de la selección documental

En el sustento de la propuesta de este artículo llamado gamificación crítica en el aprendizaje del idioma inglés, se realizó una búsqueda y revisión literaria orientada a la identificación vinculante conforme a la gamificación en el área del idioma inglés que en bosa la concientización lingüística, a continuación, se detalla el proceso y selección de la sección literaria utilizada.



La selección final en la cual se utilizaron 24 artículos, los cuales se priorizaron investigaciones que muestran como la gamificación no solo es un método para otorgar puntos a los estudiantes sino más bien, se logra identificar la posible medición cognitiva durante este proceso de enseñanza. Cabe señalar que también se incluyeron estudios que analizan el impacto y mecanismo de juego que involucran la motivación en los estudiantes al aprender el idioma inglés y como estos métodos les brinda la capacidad de reflexionar sobre su proceso de enseñanza aprendizaje en las aulas.

Fuente: Ortiz y Quiroz 2025- Ilustración de la selección de los artículos que se consultaron y su revisión literaria que permite asegurar la calidad del estudio y análisis realizados.

Este artículo encierra un análisis crítico y una búsqueda exclusiva en base a datos académicos en las cuales las herramientas digitales son de provecho para la enseñanza del idioma tal cual plantea en su estudio (Patricia Valera Yataco, 2023) en el que respalda que las herramientas digitales y la tecnología son efectivas para el aprendizaje, por ende, se concuerda que las herramientas digitales cada día más son utilizadas en los entornos educativos. Según (Núñez, 2025), las herramientas tecnológicas como aplicaciones móviles y gamificación diversifican los métodos de enseñanza, en efecto también mejoran la enseñanza lingüística, pronunciación, la fluidez y la adaptabilidad y fomenta la interacción entre pares.

Fundamentos teóricos

Teoría sociocultural de Vygotski como aprendizaje de segundas lenguas

Uno de los autores claves en cuanto al aprendizaje de idiomas se refiere es Lev Vygotsky. Este autor, quien es un referente en la psicología humana, nos ilustra sobre los procesos cognitivos y sociales que forman parte del aprendizaje de un idioma. Vygotsky sostiene que el aprendizaje es un proceso social que se construye a partir de la interacción, en donde surgen nuevas experiencias y conocimientos (Gongora Quintero, 2024)

Partiendo de la interacción mencionada por Vygotsky, esta se da diariamente en las aulas de clases, con la participación activa de los estudiantes y el trabajo colaborativo. En el aprendizaje del idioma inglés se requiere mucha interacción de docente – estudiante, estudiante – estudiante y estudiante – docente. Desde este punto de vista, el aprendizaje del idioma inglés no se enmarca solo en la memorización de vocabularios o en el aprendizaje de reglas gramaticales; sino que, se construye un nuevo conocimiento a partir de experiencias individuales, dando énfasis al aprendizaje significativo.

En relación a lo anterior expuesto, Vygotsky también menciona la zona de desarrollo próximo, la cual se relaciona a las habilidades que el estudiante es capaz de desarrollar de manera independiente, y cuáles son las que requieren de la ayuda del facilitador, o incluso de otro estudiante. En el contexto del aprendizaje del idioma inglés los andamiajes son relevantes, ya que permiten guiar al estudiante paso a paso, facilitando los recursos necesarios para que el proceso cognitivo de la adquisición del nuevo idioma, se permita de manera coherente y se cumplan los objetivos trasados (Magallanes Palomino & Magallanes Palomino, 2021).

La Teoría de la Autodeterminación como pilar de la gamificación

Esta teoría propuesta por Edward Deci y Richard Ryan (Suarez, 2021), resalta puntos importantes en la autonomía, competencia y relación. Hace énfasis en lo que se gusta hacer y lo que se disfruta hacer. Estos grandes pensadores nos dicen lo siguiente: “haz algo porque te gusta”. En función de esto, se busca satisfacer necesidades que enmarcan la gamificación como pilar fundamental en nuestras aulas. Por su lado los autores (Queiro-Ameijeiras & Mar, 2024), la gamificación combina aprendizajes intrínsecos para potenciar el aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, podemos visualizar la autonomía, la cual direcciona el control de nuestras acciones y la toma de decisiones en función de los intereses particulares propios de los

estudiantes, en donde se les involucra y se les escucha sus preferencias, brindándoles opciones significativas sin perder la perspectiva de que existen reglas a seguir.

Luego tenemos la competencia, que, en la mayoría de los casos, es una necesidad de nuestros estudiantes de sentirse ganadores, fuertes, eficaces e inteligentes. Más que todo esto, el docente debe tratar de transformar esta euforia y convertirla en una oportunidad. Es ahí donde se aprovecha para crear actividades gamificadas, teniendo en cuenta siempre cumplir con los objetivos del tema. Es importante destacar que al realizar actividades medibles se debe ir de la mano con la retroalimentación, para que el estudiante vaya analizando su proceso formativo a través de las herramientas que se utilicen en el aula; a su vez, es fundamental que el docente reconozca el esfuerzo de los participantes y los involucre en una experiencia lúdica de aprendizaje. Según (Ñacato & VacaI, 2024), la gamificación ha emergido como una estrategia prometedora en las aulas. Aunado a esto, señala que la gamificación es una herramienta que avala firmemente la aplicación pedagógica.

Por otro lado, el autor reconoce la eficiencia de los entornos gamificados. También es importante destacar la relación entre pares y cómo el aprendizaje colaborativo hace enriquecedor este tipo de enseñanza. En estos espacios es importante que los estudiantes se sientan respetados y que se les valoren sus ideas; lo ideal es que conecten y sientan que pertenecen a ese entorno. Para que los estudiantes logren sentir todo lo anterior, es fundamental que el docente también esté conectado con su grupo, él es el que proporciona este espacio de seguridad, de interés; establece un ambiente de respeto, tolerancia, en donde equivocarse también es válido y corregir sin permitir burlas, guiándolos siempre dentro del marco del respeto.

La experiencia óptima o teoría del flujo en el aprendizaje gamificado.

La gamificación es una herramienta poderosa a través de la cual se han ideado mecanismos de juegos como retos, puntos y demás; cuyo objetivo es crear un estado de flujo que aumente la concentración, atención, retención, motivación entre los estudiantes. Los autores (Harris, 2023) se refieren a la teoría del Flow, como un “estado mental en el que una persona está completamente inmersa en la actividad que realiza”; de esta manera los participantes muestran un equilibrio entre desafíos y conocimiento certero de lo que se realiza. Dentro de la gamificación, esta teoría es relevante porque permite que los involucrados no solo experimenten la teoría del flujo (Flow); sino que, reciban la retroalimentación inmediata, lo que posibilita corregir errores y orientar a mejorar continuamente.

Por su parte (Jinmin, 2023), resaltan que la relación de la teoría del flujo y el proceso de aprendizaje ayuda a que los estudiantes puedan obtener mayor concentración en las actividades pedagógicas, lo que resulta positivo y muy considerable en relación con la preparación que se espera por parte de los estudiantes.

Existen algunas características claves que nos guían al desarrollo de un estado de flujo (Mesurado, 2010). Podemos rescatar las siguientes:

- **Concéntrate:** Enfocado en las asignaciones diarias sin distracciones.
- **Te sumerges en ti y solo en ti:** No piensas en nada, tu mente está al 100 % sin mirar a tu alrededor, todo desaparece.
- **La noción del tiempo:** Sientes que el tiempo pasa muy rápido, sientes que ha pasado unos minutos, pero ya ha transcurrido una hora.
- **Dominio y control:** Te sientes dominante o apoderado de tu tarea.
- **Meta:** Estás claro en lo que deseas y quieres lograr.
- **Retroalimentación:** Esto ocurre de forma instantánea y se va aportando según vaya fluyendo el aprendizaje.

Es importante resaltar que el flujo no es casual, más bien aparece cuando la tarea desafía al estudiante y este considera que tiene la habilidad de lograrla. Esto equivale a que si el reto es alto el estudiante tendrá mucha ansiedad; si el reto es menor o muy fácil, el estudiante se aburre y; si el desafío es muy alto, es entonces cuando el estudiante se desafía y va empoderándose, es ahí donde ocurre el flujo y acciona el nivel de desafío de la tarea.

Concientización lingüística

Concientización lingüística se define como el entendimiento sobre como el lenguaje funciona, su uso y su estructura, tanto en la lengua madre como en un segundo idioma. De acuerdo con el autor (De Villa, 2018), la comprensión de este enfoque permite al estudiante adquirir la capacidad de poder analizar cómo es el uso, la forma y significado de su idioma natal y del segundo idioma a aprender, permitiendo así la internalización y apropiación de una lengua; por lo tanto, una vez el estudiante entienda este proceso, les ayudará a convertirse en autónomos en cuanto a su aprendizaje.

En este sentido, la concientización lingüística juega un papel importante en el aprendizaje del idioma inglés; ya que, a través de esta se comprenden las estructuras que forman parte del idioma, como los sonidos y usos distintos a su lengua materna. Además, al tener conciencia lingüística,

las habilidades propias del idioma inglés se desarrollan de manera integrada, permitiendo que el estudiante desarrolle confianza y motivación al entender mejor el lenguaje y tener control sobre este.

Además, la concientización lingüística en la gamificación permite que el docente observe como el estudiante aprende el nuevo idioma a raíz del conocimiento adquirido de su lengua materna. Con este hecho observable, el docente parte con la planificación de nuevas estrategias pedagógicas efectivas de acuerdo con las necesidades evidenciadas por los estudiantes, (Bofill, Raciél, Armas, & Antonio, 2014).

Por lo tanto, la concientización lingüística no solo permite que los estudiantes sean capaces de entender sus errores y corregirlos, sino que promueve un aprendizaje mucho más autónomo y a conciencia, en donde el estudiante se convierte en el personaje principal de su propio proceso de aprendizaje.

Concientización lingüística en la educación y su integración de herramientas tecnológicas en la gamificación

La tecnología ha transformado la educación y los entornos de aprendizaje virtuales y físicos, dejando atrás espacios monótonos y haciendo de las aulas recintos de reflexión y dinamismo. En este ámbito educativo la enseñanza del idioma inglés se transforma dando paso a la concientización lingüística y metacognitiva entre los estudiantes.

Los Entornos Virtuales de Aprendizajes (EVAs) según (Gabino, 2021), han aportado un ambiente interactivo y de colaboración entre el docente y el estudiante, mientras que el Sistema de Gestión de aprendizaje (LMS), ha revolucionado la educación en donde ha aportado interesantes y muy útiles herramientas de gestión de aprendizajes colaborativos tales como Google Classroom, Moodle, Schoology, Canvas, Blackboard, entre otros.

Es importante señalar que tal cual se han ideado estos espacios de aprendizaje por medio entornos virtuales, la tecnología también ha realizado aportes significativos creando aplicaciones móviles intuitivas y de mucha utilidad, tal es el caso Dulingo, que ha transformado el aprendizaje de idiomas en línea ofreciendo lecciones gamificadas, midiendo progresos y retroalimentando al usuario en tiempo real, todo a su propio ritmo. Esta aplicación permite el aprendizaje de varios idiomas y ofrece espacios de escucha, escritura y lecciones cortas, siendo muy útiles en el campo educativo, ya que pueden desarrollar conocimientos dentro y fuera de las aulas de clases.

Las herramientas de integración para gamificación son piezas claves para la inmediata

retroalimentación. Las herramientas como Quizzis, Mentimeter, Kahoot, Educaplay, Blooket, wodwall, entre muchas otras, han incluido mecanismos dinámicos, integradores y formativos, garantizando un aprendizaje coherente y continua estructura sólida mientras aprenden y se ejecuta el desarrollo del curso. (Macancela, 2025).

Autorregulación y la metacognición en la experiencia gamificada.

La experiencia lingüística y la concientización del aprendizaje por medio de la gamificación es enfocarse con el ¿cómo aprendo? y ¿por qué debo aprender? y no solo enfocarlo en acumular puntos, o enfocarse en lo que es correcto o no. Para que este proceso ocurra, la gamificación debe ser enfocada en la metacognición y autorregulación, abriendo paso a la conciencia de lo que se aprende y dejar de ser un espacio de competencias entre pares (González, 2024).

En este sentido, la autorregulación en la gamificación facilita al estudiante ser administrador de su propio aprendizaje; sin embargo, es importante que el docente aplique una gamificación bien direccionada, que cumpla objetivos concretos en cuanto al aprendizaje que se desea lograr en relación al idioma inglés. Cabe destacar el rol de la tecnología en la gamificación, ya que esta debe actuar como puente de aprendizaje dirigido; pero que también, fomente la metacognición y autorregulación en el aprendizaje de este idioma.

En este contexto, el docente debe lograr gestionar, monitorear y administrar el aprendizaje de sus estudiantes; y a su vez, el estudiante debe ser capaz de lograr identificar sus necesidades en relación al nuevo aprendizaje, siendo consciente del vocabulario que maneja y como mejorarlo en conjunto con su fluidez oral y escritura. Todos estos aspectos son un punto fundamental de partida, que se convierte en un trabajo en equipo del docente y el estudiante.

Mientras que la metacognición es la que permite ser reflexivos en el aprendizaje, evaluando el desempeño y productividad, se debe tomar en cuenta que, en el entorno de la gamificación, el docente que enseña el idioma debe conducir al estudiante a desarrollar un pensamiento crítico de su aprendizaje y ser capaz de reflexionar sobre sus errores y la autocorrección de los mismos.

En consecuencia, la metacognición es una llave fundamental que posiciona a los estudiantes a ser protagonistas de su propio aprendizaje, ya que les permite ajustar áreas de mejoras, formular estrategias de aprendizajes, priorización de sus metas y los orienta hacia dónde desea llegar y cuánto desea aprender.

Gamificación en la enseñanza del inglés

La gamificación no es más que una estrategia efectiva para la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés (Padilla & Caraballo, 2023). Aunque el término gamificación tiende a confundirse

con el aprendizaje basado en juegos (GBL), ambas estrategias difieren en cuanto a sus objetivos e integración dentro del proceso de enseñanza. La gamificación la describe el autor (Kapp, 2012), como la aplicación de elementos lúdicos, los cuales incitan a la participación, propiciando la motivación de los involucrados. Si bien es cierto, la aplicación de la gamificación no se limita solo a la enseñanza del idioma inglés, se ha demostrado su efectividad en cuanto al aprendizaje de este idioma. La gamificación como estrategia de aprendizaje, es una herramienta flexible que permite ser ajustada a las necesidades de los estudiantes y a los objetivos a lograr en cuanto a el aprendizaje requerido.

En el mismo sentido, los autores (Rivadeneira & Cedeño, 2023), señalan que en el aula de clases el trabajo colaborativo se promueve a través de la combinación de herramientas prácticas (como lo es en este caso la gamificación), y la teoría.

Por tanto, en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés se requiere de la aplicación correcta de distintas técnicas y herramientas que permitan a los estudiantes desarrollar sus habilidades lingüísticas en este idioma. Es aquí donde el rol de la gamificación juega un papel significativo, el cual con el transcurso del tiempo ha ganado popularidad debido a su placibilidad y beneficios. La implementación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés puede ser ajustada al nivel educativo, además de su sencilla adecuación a distintas asignaturas que componen la enseñanza del idioma inglés.

En el mundo educativo actual, nuestra población estudiantil está conformada por una nueva generación, la cual difiere de métodos tradicionales de enseñanza, ya que muchas veces causan desmotivación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Teniendo en cuenta que, las exigencias actuales en el ámbito profesional requieren del aprendizaje del idioma inglés como requisito primordial, ya que de esta manera se establecen nuevas relaciones laborales y la comunicación efectiva; es necesario que los docentes promuevan el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes, a través del uso de técnicas como la gamificación, la cual permite al estudiante tener un mejor desempeño académico en cuanto a su aprendizaje.

Para finalizar, la gamificación en el aula no requiere de modernos recursos tecnológicos ni de espacios con estructuras modernas; sino de recursos didácticos sencillos, con materiales prácticos, en donde lo que principalmente prevalezca sea la creatividad del docente en aras de promover nuevos conocimientos en los estudiantes, como lo indican los autores (Arellano Rodríguez, 2024), destacando que la gamificación es una herramienta sencilla con fácil adaptación a entornos educativos.

La gamificación crítica y la gamificación tradicional como una transición al aprendizaje del idioma inglés.

La enseñanza del idioma inglés y la gamificación ha sido una estrategia de integración en las aulas para el aprendizaje del idioma inglés tratando el docente suprimir la ansiedad del estudiante y llevar a la participación en clase. Más allá de todo esto, existe una brecha importante entre la gamificación tradicional y crítica, ya que la tradicional se enfoca en la estructura de puntos y medallas que motivan la estrategia de tareas gramaticales, mientras que la gamificación crítica se basa en un diseño de enseñanza lúdica en las aulas con miras a que el estudiante obtenga una reflexión a profundidad en los temas que se imparten en clases. Estas dos estrategias funcionan, ya queda del docente el cómo obtener el mejor provecho de estas estrategias ya que no solo aprende el idioma, sino también el estudiante logra cuestionar y reflexiona conforme al idioma que se está aprendiendo. (Molina-García, 2021)

Estos dos modelos se fundamentan en los siguientes pilares:

- ✓ En la gamificación crítica, el estudiante negocia las reglas del juego mientras que en la gamificación tradicional el estudiante acepta las reglas del juego y no cuestiona.
- ✓ Gamificación crítica el estudiante introduce narrativas en un contexto que implica que desarrolle una conciencia lingüística del idioma inglés mientras aprende y juega, por lo tanto, la tradicional presenta un inglés neutro y mandatorio.

Es imperativo que el docente identifique estas dos vertientes ya que la misma les permite atender las necesidades y aprendizaje de esta lengua extranjera y crear espacios de alfabetización orientados al idioma en cuestión.

Es importante resaltar que el idioma inglés no solo es una cantidad específica de verbos que el estudiante se debe memorizar para la aprobación del curso, sino más bien la aplicación de la gamificación crítica ya que el aprendizaje de este idioma los empodera y los convierte en un hablante consiente y sobre todo crítico que domina el código lingüístico y lo hace vida fuera y dentro de las aulas.

Beneficios y desafíos de la Gamificación

La gamificación como estrategia pedagógica empleada en el aula de clases provee beneficios en el aprendizaje del inglés; así lo resalta (Padilla & Caraballo, 2023), quien alega que la gamificación más allá de un juego permite a los estudiantes sentirse motivado a través de la participación.

Por otro lado, la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés, no se limita solo a su aplicación dentro de un aula de clases, sino que también, por su versatilidad y debido a las distintas herramientas tecnológicas a nuestro alcance hoy día, también se implementa en entornos virtuales, como lo expone el autor (Cedeño, Cevallos, & Cevallos, 2022), resaltando el favorecimiento en la participación activa de los estudiantes en estos entornos de enseñanza, que por lo general son espacios ajenos a motivar a los estudiantes en cuanto a su aprendizaje.

En el mismo contexto, los autores (Romero & Vera, 2023), nos muestran en su estudio como la gamificación ayuda a fortalecer la habilidad de la lectura (reading) en inglés, en donde los estudiantes muestran mayor atención y comprensión con lo leído, permitiendo así, el desarrollo de esta habilidad en el idioma inglés.

Otros de los beneficios que podemos mencionar es que, a través de la gamificación, el estudiante recibe retroalimentación inmediata, lo que le permite al estudiante saber sus fortalezas y áreas a mejorar en el aprendizaje de este idioma, así lo señala (Nuñez, 2022).

No cabe duda de que la gamificación en el aprendizaje del inglés es una manera versátil de promover la enseñanza de este idioma, en donde distintas habilidades deben desarrollarse de manera integrada para poder adquirir el lenguaje. Al utilizar esta estrategia como enseñanza, se promueve la adquisición de vocabulario, además de propiciar la motivación y el compromiso del estudiante. Una de las ventajas de la implementación de la gamificación es que incentiva la práctica continua, en donde a través de la repetición se adquieren nuevos conocimientos de vocabulario y expresiones en este idioma, dando lugar a un aprendizaje significativo.

Si bien es cierto que la aplicación de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés provee muchos beneficios a los estudiantes, también existen desafíos. Entre estos desafíos podemos mencionar la desigualdad en el acceso a plataformas digitales o al internet, lo que es muy común en áreas rurales o en centros educativos que carecen de estos medios tecnológicos. Por otra parte (Nuñez, 2022), menciona que existen desafíos entre el equilibrio que debe existir con los objetivos de aprendizaje y el diseño de la actividad a aplicar, ya que en algunos casos el enfoque educativo puede verse afectado cuando los estudiantes se sobresaltan con la gamificación y se pierde el rumbo de lo que se quería lograr con la actividad.

Es válido mencionar la falta de capacitación docente en cuanto a la implementación de este tipo de estrategias didácticas en el aula de clases, ya que se requiere de un manejo adecuado en cuanto a este tipo de herramientas para lograr los objetivos planteados con relación al aprendizaje del idioma inglés, (Garcia, 2021).

Resultados

Los resultados a mencionarse en este escrito no surgen de una investigación empírica, sino que se desarrolla a partir de la revisión sistemática de literatura científica, recopilada de registros académicos encontrados en la web, obtenidos a través de Google Scholar, Dialnet, Redalyc. Estas publicaciones científicas se analizaron con la finalidad de responder al objetivo principal de analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés. Con la intensidad antes descrita, una vez analizados los escritos científicos, se destacan factores muy alentadores y relevantes en cuanto a la aplicación de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés, como la motivación, la participación, responsabilidad y la autonomía.

También se resalta que la gamificación como estrategia en la enseñanza de lenguas extranjeras, incrementa la participación de los estudiantes, en actividades tanto formativas como evaluativas, lo cual eleva la motivación de los estudiantes con relación a su aprendizaje en un segundo idioma (Nuñez, 2022).

En este mismo sentido, los autores (Ribadeneira & Chancay, 2023), nos evidencian que la gamificación en combinación con el aprendizaje colaborativo en el aula de clases, provocan actitudes positivas en los estudiantes, demostrando que las actividades lúdicas incrementan la participación, la responsabilidad y el interés de los estudiantes en querer aprender.

En otro sentido, vemos como la gamificación utilizada en el aprendizaje del idioma inglés a través de plataformas virtuales, se obtienen resultados favorables, a pesar de que con el uso de estas plataformas los estudiantes tienden a sentirse aislados, se ha comprobado que, con la implementación correcta de la gamificación, los estudiantes se sienten mucho más motivados, lo que propicia su participación activa y fortalecimiento de sus conocimientos, así lo plantean (Cedeño, Cevallos, & Cevallos, 2022).

A pesar de que las literaturas revisadas coinciden en que la gamificación es una excelente estrategia en el aprendizaje del idioma inglés, existe desconocimiento en cuanto a la correcta aplicación de los elementos y componentes básicos de esta estrategia en el proceso educativo, (Arellano Rodríguez, 2024).

Igualmente, al integrar la gamificación en el contenido de la clase, se deben tomar en consideración aspectos claves para que esta estrategia funcione debidamente en beneficio de los estudiantes. El docente debe poseer control de grupo, y presentar las indicaciones de forma clara antes de empezar con la práctica de la gamificación, ya que el ruido ocasionado por el desconocimiento de lo que se debe hacer, puede convertirse en una barrera para llevar a cabo la actividad; además, otras de las

limitaciones que podrían presentarse son los problemas técnicos, los cuales involucran la falta de internet o estructuras tecnológicas adecuadas, y el rechazo al cambio o adaptación a las nuevas tendencias pedagógicas por parte de los facilitadores de la enseñanza, así lo menciona (Demirbilek, Talan, & Alzouebi, 2022).

Discusión

Las fuentes consultadas coinciden en que la gamificación utilizada como estrategia de aprendizaje, se obtienen resultados positivos, propiciando componentes claves para el desarrollo de habilidades en el aprendizaje del idioma inglés. Asimismo, los autores resaltan que la integración de elementos lúdicos como insignias, acumulación de puntos, reconocimientos, desafíos y retroalimentación inmediata, despiertan la motivación y la participación de los estudiantes (Cruz, 2023).

Es importante señalar que, aunque la gamificación permite el aumento de la motivación, se debe tomar en cuenta que no siempre esta se puede entender como indicio de desarrollo de habilidades lingüísticas en el proceso del aprendizaje del inglés; sino que, se debe monitorear los objetivos de aprendizajes y comprobar si realmente estos se están logrando.

Aunque la gamificación se reconozca como estrategia pedagógica innovadora, existe la falta de conocimiento por parte de los facilitadores en relación con la adecuada organización y planificación, al momento de integrar la gamificación en sus contenidos pedagógicos.

Finalmente, se debe tomar en cuenta que el impacto de la gamificación como estrategia de aprendizaje en el idioma inglés, va a depender de los estilos de aprendizajes de los participantes, la edad, o incluso el contexto cultural de quienes participan en este proceso (Grubješić, 2025).

Conclusión

De la revisión sistemática de literatura realizada sobre la gamificación en el aprendizaje del inglés, este artículo concluye que, la gamificación aplicada como estrategia didáctica ayuda a los estudiantes en la adquisición de nuevos conocimientos de una manera más dinámica. Además, facilita a los docentes salir de espacios tradicionales, creando ambientes de interacción y propiciando la motivación en el aprendizaje de este idioma. Es evidente que la gamificación ha evolucionado y que más allá de ser una herramienta de juego, cumple un rol fundamental en sesiones de clases presenciales y virtuales.

El docente que toma como alternativa gamificar en sus clases, debe priorizar el cumplimiento de los objetivos académicos, además de las habilidades lingüísticas o áreas que desea trabajar. Es importante

señalar que no todas las herramientas utilizadas en la gamificación son funcionales; por lo que, el docente debe tener conocimiento previo de cuáles son las indicadas para usar en su momento de clases, las cuales le permitan medir los aprendizajes de sus estudiantes.

La implementación de la gamificación en las aulas requiere de tiempo, investigación, práctica, interés en hacerlo diferente y tener de alguna manera conocimientos técnicos básicos; es por esto que, el docente debe prepararse previamente, evitando la improvisación para poder lograr resultados positivos como los mencionados en este artículo.

No cabe duda de que la gamificación es una técnica muy útil en las áreas lingüísticas, ya que prepara a los estudiantes a ser más reflexivos y colaborativos. Con la integración de elementos lúdicos en las clases, el docente puede lograr hacer del aprendizaje un espacio práctico y de retroalimentación constante, para conseguir que sus estudiantes logren escritura, oralidad y, sobre todo, comprensión del idioma inglés.

Finalmente, los hallazgos resaltados en este escrito, permiten evidenciar el cumplimiento del objetivo de este artículo, facilitando una mejor comprensión de esta estrategia, sus beneficios y desafíos.

Bibliografía

Arellano Rodríguez, L. M. (2024). *Gamificación en la Educación como Tendencia en la Práctica de la Labor Docente*. Obtenido de Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(1), 7599-7615. : https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10089

Cedeño, M. A., Cevallos, K., & Cevallos, K. (enero-marzo de 2022). *Estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí*. Obtenido de Revista Cognosis. ISSN 2588-0578, 7(1), 27–38. : <https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i1.3646>

Cruz, L. d. (agosto de 2023).). *Use of gamification in English learning in higher education: A systematic review*. Obtenido de Journal of Technology and Science Education, 13(2), 480–497. : <https://doi.org/10.3926/jotse.1740>

Demirbilek, M., Talan, T., & Alzouebi, K. (octubre de 2022). *An examination of the factors and challenges to adopting gamification in English foreign language teaching*. Obtenido de International Journal of Technology in Education, 5(4), 654–668.: <https://doi.org/10.46328/ijte.358>

Gabino, V.-M. (junio de 2021). *Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762021000100012

García, P. F. (9 de enero de 2021). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231651>

Góngora Perdomo, A., & Quinteros Villacis, J. M. (2024). La aplicabilidad de los aportes de Vygotsky a la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Varona, (79). <http://revistas.ucpejv.edu.cu/index.php/rVar/article/view/2414>

González, E. F. (10 de 10 de 2024). *Metacognición y autorregulación del aprendizaje*. Obtenido de Metacognición y autorregulación del aprendizaje. Revista Fedumar, 11(1), 194-198. <https://doi.org/10.31948/fpe.v11i1.4299>

Grubješić, I. I. (octubre de 2025). *Enhancing motivation in English for Specific Purpose learning: The role of gamification and learning styles*. Obtenido de <https://doi.org/10.46328/ijte.358>

Harris, D. J., Allen, K. L., Vine, S. J., & Wilson, M. R. (2023). *A systematic review and meta-analysis of the relationship between flow states and performance*. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 16(1), 693–721. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2021.1929402>

Jinmin, Z., & Qi, F. (2023). *Relationship between learning flow and academic performance among students: A systematic evaluation and meta-analysis*. *Frontiers in Psychology*, 14, 1270642. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1270642>

Kapp, K. (enero de 2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Obtenido de Pfeiffer: https://www.perlego.com/paid/book/1002139/the-gamification-of-learning-and-instruction-gamebased-methods-and-strategies-for-training-and-education-pdf?utm_source=google&utm_medium=cpc&campaignid=19798557528&adgroupid=150743863350&gad_source=1&gad_campaign

Liu, L. (30 de diciembre de 2024). *Education and Information Technologies*, 30, 11299–11338. Obtenido de Impact of AI gamification on EFL learning outcomes and nonlinear dynamic motivation: Comparing adaptive learning paths, conversational agents, and storytelling.: <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13296-5>

Macancela, N. B. (02 de febrero de 2025). *Impacto de la Gamificación Tecnológica en el Aprendizaje Activo Mediante Juegos Digitales en Entornos Educativos*. Obtenido de Orcid <https://orcid.org/0009-0003-7285-4304>

Magallanes Palomino, Y. V., & Magallanes Palomino, Y. V. (08 de julio de 2021). *EL LENGUAJE EN EL CONTEXTO SOCIO CULTURAL, DESDE LA PERSPECTIVA DE LEV VYGOTSKY*. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/11/Ed.5125-35-Magallanes-Veronica-et-al.pdf>

Mesurado, B. (15 de 4 de 2010). *La experiencia de Flow o Experiencia Óptima en el ámbito educativo*. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/805/80515381001.pdf>

Núñez, C. E. (6 de noviembre de 2022). *La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras*. Obtenido de <https://revistacientifica.uamericana.edu.py/index.php/academo/article/view/601>

Núñez, J. I. (15 de abril de 2025). *Integración de tecnología en la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. Obtenido de <https://revistas.up.ac.pa/index.php/synergia/article/view/7176>

Ñacato, M. F., & VacaI, D. F. (1 de 4 de 2024). *Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado*. Obtenido de Ecuador: <https://www.redalyc.org/journal/5646/564677539004/html/>

Padilla, Y. Y. (7 de julio de 2023). *Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica*. Obtenido de Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(4), 1813–1834: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011

Patricia Valera Yataco, M. I. (9 de enero de 2023). *Aprendizaje del idioma inglés a través de herramientas digitales en educación superior: revisión sistemática*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglefindmkaj/http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v7n27/a14-200-211.pdf

Queiro-Ameijeiras, C.-M., Seguí-Mas, E., & Martí-Parreño, J. (21 de agosto de 2024). *Determinantes de la aceptación de la gamificación en la educación superior: un modelo empírico*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3314/331479376011/html/>

Reyes-Bofill, Raciél, Machín-Armas, & Antonio, P. (3 de julio-septiembre de 2014). *Teorías lingüísticas para el diagnóstico proactivo del aprendizaje del inglés como lengua*. Obtenido de Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal- Redalyc.org: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589165811004>

Ribadeneira, M. A., & Chancay, C. (21 de enero de 2023). *El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases*. Obtenido de UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria, 7(1), 4–16. -Ecuador: <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v7.n3.2023.720>

Rivadeneira, M. K., & Cedeño, C. H. (21 de enero de 2023). *El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases*. Obtenido de UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria: <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/720>

Romero, G. M., & Vera, L. P. (23 de septiembre de 2023). *Analítica del Aprendizaje y Gamificación para Fortalecer la habilidad “Reading” en la asignatura de Inglés*. Obtenido de MQRInvestigar, 7(4), 145–168: <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.145-168>

Suarez, F. (2021). *Gamificación Educativa Y Dimensión Afectiva Del Estudiantado: Más Que Motivación Extrínseca*. Obtenido de Facultad de Educación, Universidad Autónoma de Yucatán-investigadores Andina: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglefindmkaj/http://www.scielo.org.co/pdf/inan/v24n44/0124-

8146-inan-24-44-69.pdf

Villa, A. d. (15 de agosto de 2018). *El enfoque de la conciencia lingüística: La reflexión crítica en el aprendizaje y enseñanza de segundas lenguas*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación: <https://rieoei.org/RIE/article/download/2843/3969/1633>