

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS DESDE LAS PUBLICACIONES CIENTÍFICAS ACTUALES

Yohani Montilla Yucumá¹
yohanamontilla0911@hotmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-0423-5816>

**Institución Educativa
El Rosario
Norte de Santander
Colombia**

Luz Áida Ramírez Ramírez²
aidar1314@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-3860-9999>

**Institución Educativa
Rural Balsamina
Municipio de San Calixto,
Norte de Santander,
Colombia**

Recibido: 14/01/2025

Aprobado: 10/03/2025

RESUMEN

La gamificación en la enseñanza y aprendizaje del inglés como segunda lengua plantea un desafío significativo para las instituciones educativas, especialmente en su estimulación de la predisposición y la responsabilidad de los estudiantes, razón por la cual su enseñanza enfrenta diversos retos que incluyen el desinterés de los estudiantes, además de la limitada motivación, esto es entonces, inconvenientes que parecen influir en el desempeño académico, razón por la cual este artículo académico fue desarrollado desde diversos fundamentos resultantes de la búsqueda, así como análisis, de las tendencias investigativas en torno a la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza y aprendizaje del inglés, pero además, de las particularidades derivadas desde esas investigaciones en diversos contextos educativos, para así ofrecer una visión global al respecto.

Palabras clave: Gamificación, estrategias, enseñanza y aprendizaje, inglés

¹ Formación docente en pregrado y postgrado. Desarrollo laboral en el área de la docencia. Doctorado en educación.

² Formación docente en pregrado y postgrado. Desarrollo laboral en el área de la docencia. Doctorado en educación.

GAMIFICATION AS A METHODOLOGICAL STRATEGY IN TEACHING AND LEARNING ENGLISH FROM CURRENT SCIENTIFIC PUBLICATIONS

ABSTRACT

Gamification in the learning of English as a second language poses a significant challenge for educational institutions, especially in its stimulation of students' predisposition and responsibility, which is why its teaching faces various challenges that include students' disinterest, in addition to limited motivation, that is, drawbacks that seem to influence academic performance. For this reason, this academic article was developed from various foundations resulting from the search, as well as analysis, of the research trends around gamification as a methodological strategy in the teaching and learning of English, but also of the particularities derived from this research in various educational contexts, in order to offer a global vision in this regard.

Keywords: Gamification, strategies, teaching and learning, English

INTRODUCCIÓN

En Colombia, los resultados de las pruebas PISA han impulsado cambios significativos en la calidad de práctica escolar, especialmente en la asignatura del inglés como lengua extranjera, la cual resulta un área de aprendizaje obligatoria en la educación básica primaria a partir de la promulgación de la Ley General de Educación (1994), específicamente en su artículo 23, numeral 7, estableciendo así un marco normativo que refleja el reconocimiento del papel potenciador del inglés para el desarrollo académico y la proyección profesional de los estudiantes, lo que exige la implementación de estrategias metodológicas que facilitan y promueven el aprendizaje de este idioma.

En este contexto, la gamificación ha surgido como una metodología innovadora que aprovecha elementos del diseño de juegos, para estimular e impulsar el compromiso del conjunto estudiantil en su proceso de aprendizaje. Su aplicación en el aula, particularmente en el área de inglés, no solo busca captar y sostener el nivel de atención del escolar, sino también potenciar su desempeño académico mediante actividades diseñadas para favorecer un aprendizaje efectivo. Además, el creciente acceso y familiaridad de los estudiantes con tecnologías digitales desde edades tempranas, representa un recurso invaluable para la implementación de la gamificación en el ejercicio instruccional de un educador, para de esta forma, hacer del idioma inglés una ruta cognitiva viable para el educando.

Por lo tanto, en el presente artículo se analiza la implementación de la gamificación como alternativa de apoyo en el aula para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, enfocándose en el área del inglés, lo cual involucra el empleo de elementos característicos de los juegos en contextos educativos, que a juicio de Deterding et.al (2011), ha demostrado tener efectividad en la motivación, el deber ante las labores académicas y el desempeño de los estudiantes. Por ello, el presente artículo explora los beneficios, desafíos, de la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje del inglés, respaldándose en las perspectivas de diversos autores al respecto, así como investigaciones previas, que en común representa una base bibliográfica importante que parece sustentar la efectividad de esta estrategia en cuanto la motivación del escolar, con beneficios extensibles a su rendimiento para el logro de objetivos específicos en el aprendizaje del idioma, para de esta forma ofrecer un referente de análisis y consulta enfocado en la consideración de la gamificación dentro del área de inglés, de acuerdo a las características y necesidades singulares de los educandos.

DESARROLLO

Las definiciones más recientes de gamificación, identifican la promoción de experiencias lúdicas para los estudiantes como el objetivo de divertir y aprender mediante el juego, de lo contrario, un diseño gamificado no alcanzará su propósito. Desde esto, una experiencia lúdica puede entenderse como un estado psicológico resultante de la interacción de un objetivo, percibido como alcanzable y no trivial con un

sentimiento de autonomía, lo que conduce a altos niveles de compromiso desde el aspecto volitivo del estudiante. Esta conceptualización es compatible con el planteamiento teórico de flujo, un estado psicológico introducido por Csikszentmihalyi (citado por Ratinho y Martins, 2023), para describir altos sentimientos de inmersión en ciertas actividades.

Así, puede decirse entonces que esas cualidades son las que han convertido la gamificación en un recurso de interés inmerso en el quehacer de los educadores, para posicionarse como una ayuda de relevancia enfocada a dinamizar la aquiescencia estudiantil ante la experimentación de una apropiación gamificada de conocimientos, que además de lo comentado, parece referir una capacidad suficiente para propiciar un estado lúdico entre los niños y jóvenes mientras aprenden, cuyos elementos descriptivos retratan la inserción de componentes tipo juego en un ambiente de aprendizaje (Campillo, et. al. 2020), todo lo cual parece generarse desde el acto del juego, conforme mecánicas que han sido exploradas de forma programática en el sistema escolar debido a que su implementación expande los niveles motivacionales, razón que promueve el aspecto volitivo del estudiantado y le impulsa a estar más involucrado con sus deberes escolares (Thurm y Barzel, 2022).

De allí que, resulta oportuno hacer mención de diversas publicaciones científicas respecto a la gamificación, con la idea de aproximar un fundamento suficiente que permita analizar la actualidad investigativa en torno a la gamificación como centro de interés principal, dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

Para ello, fue necesario acudir a diversas instancias electrónicas, así como redes de información científica, donde destacan principalmente Sciendo, Eric, Proquest, Researchgate, Mdpi, Taylor & Francis, Scielo, ScienceDirect, Dialnet, Springer, entre otras, en término de espacios que exponen publicaciones de forma permanente, y que a juicio de Hernández y Mendoza (2018) ofrecen la posibilidad de ubicar referentes asociados con el centro de interés particular, así como sus formas de abordaje científico, sin olvidar sus hallazgos característicos.

En estos términos, fue posible entonces aproximar 22 publicaciones asociadas con el objeto de interés indagatorio, es decir, la gamificación en contextos educativos, razón por la cual se procedió a organizar cada una de éstas en una matriz de doble entrada (tabla 1), con la intención de exponer sus aspectos conformantes y de esta forma, poder apreciar un panorama general que pudiera fundamentar en cierto grado las tendencias científicas al respecto.

Tabla 1

Metodologías implementadas en los estudios de la gamificación

Autores	Metodología			Tipo de diseño		
	Cuantitativa	Cualitativa	Mixta	Cuantitativo	Cualitativo	Mixto
(1) Harvey y Cuadros (2020)	X			Cuasi experimental		
(2) Samortin (2020).	X			Experimental		
(3) Laksanasut and Seubsang, (2021).	X			Cuasi experimental		

(4) Aguilar y Álvarez (2021)		X		Sin especificar
(5) De la Cruz, et. al. (2021)	X		Descriptivo	
(6) Manzano, et. al. (2022)	X		Cuasi experimental	
(7) Vathanalaoha (2022)		X		Sin especificar
(8) Inayati and Waloyo (2022)		X		Sin especificar
(9) Salimi and Zangeneh (2022)	X		Cuasi experimental	
(10) Pingmuang and Koraneekij (2022).		X		Sin especificar
(11) León and Vega (2022).		X		Sin especificar
(12) Marín and Argudo (2022)		X		Diseño mixto secuencial explicativo
(13) Çınar, et. al. (2022)		X		Diseño mixto integrado
(14) Koç, & Sütçü, (2023)		X		Sin especificar
(15) Simbaña, et. al. (2023)		X		Sin especificar
(16) David and Weinstein (2023)	X		Experimental	
(17) Ennouari and Houssaini (2023)		X		Sin especificar
(18) Aguilar, et. al. (2023)		X		Sin especificar

(19) Waziri, et. al. (2024)	X			Experimental		
(20) Jiménez-Sánchez y Gargallo-Camarillas (2023)	X			Pre experimental		
(21) Ndayishimiye, et. al. (2024).			X			Mixto concurrente
(22) Medina-Gómez, et. al. (2024)		X			Estudio de caso con enfoque etnográfico	
Total	9	1	12	Estudio de caso con enfoque etnográfico Descriptivos (1), pre experimental (1), cuasi experimental (4) y experimental (3)	Estudio de caso con enfoque etnográfico	Mixto concurrente / Mixto integrado

Con base en lo expuesto, es posible decir que buena parte de las publicaciones asociadas con la gamificación refieren investigaciones llevadas a cabo a través del enfoque mixto, y en consecuencia métodos emergentes, pues conforme lo apreciado ofrecieron a los investigadores la oportunidad de apoyarse en una riqueza metódica amplia, donde se conjuga el pensamiento inductivo con el deductivo para equilibrar cualquier tipo de limitación en el proceso de indagación, un riesgo latente cuando se

acude exclusivamente al trabajo analítico, ya sea bajo las directrices cuantitativas o las del paradigma cualitativo, resultado una combinación de técnicas y procesamientos que arrojan un desarrollo investigativo complementario, el cual maximiza las fortalezas de cada tipo de datos y facilita un análisis más completo (Hernández y Mendoza, 2018).

No obstante, conforme lo expresado por Nanthagopan (2021), es necesario considerar que el uso de las metodologías mixtas es demandante en su rigurosidad, especialmente al momento de integrar los datos y presentar los resultados de forma coherente, por tanto, es imperativo que las formulaciones metodológicas sean detalladas y claras en cuanto al cómo se van a articular los dos enfoques, pues ello parece incidir de forma importante en el procesamiento de datos para cada metodología y el tipo de diseño emergente de la unificación, desde todo lo cual es posible inferir que solo un parte de las publicaciones ubicadas en el ámbito mixto, parecen responder de forma suficiente a las riguridades expuestas.

Por tanto, parece oportuno mencionar que la gamificación como centro de interés, en este caso desarrollado a través de esfuerzos investigativos de carácter mixto, implica la reflexión suficiente sobre la necesidad de dotar a los estudios de la suficiente rigurosidad metodológica sobre la necesidad de dotar a los proceso investigativos de rigor metodológico, y de hacer de esas líneas lógicas un informe meticuloso al comunicar los estudios en publicaciones, como instancias que aumentan la calidad de la investigación científica, sobre todo, porque es un mecanismo para fomentar la ausencia de sesgos inherentes a los estudios, dado que ayudan a los investigadores a garantizar

la cientificidad de los estudios en la medida en que se demuestra una adherencia suficiente a la metodología utilizada (Şahin y Ozturk, 2019).

Por otra parte, las tendencias apreciadas en los artículos consultados hacen referencia a otro grupo de estudios desarrollados conforme las orientaciones del marco epistemológico positivista y el enfoque cuantitativo, donde se observa la presencia del diseño descriptivo, preexperimental, experimental, cuasi experimental, desde lo cual es posible inferir un creciente número de investigaciones sobre el aprendizaje escolar como particularidad derivada de lo experimental tipo laboratorio, que a juicio de Agustian (2024), puede deberse a la necesidad de mejorar el rigor metodológico, pero también incrementar los análisis basados en la teoría, la minimización de los sesgos de los investigadores y los participantes, junto al uso de la triangulación y la iteración en la recopilación de datos para establecer el rigor.

En esto, significa entonces que el interés por aumentar los criterios de rigor científico, en este caso conforme la visión y razonamiento sustentado en el marco del positivismo propio de las ciencias exactas, puede representar un elemento que direcciona la decisión de los investigadores, pues desde ello se enfatizan los procedimientos que conceden a la investigación un elevado control, más su gestión sistemática y confiable, ya que aquí parece hacerse presente los ideales de precisión y exactitud, así como la validez y confiabilidad, que a juicio de Davidson et. al (2020), se asocian con criterios comúnmente centrados en preguntas de investigación claras y

teóricamente informadas, sesgo del investigador explicado y disminuido, y métodos triangulados o enfoques iterativos dentro de un solo método.

No obstante, llama la atención que en el conjunto de publicaciones consultadas en torno a la gamificación como centro de interés, solo una de ellas fue adscrita y desarrollada a partir de la orientación del paradigma interpretativo y el enfoque cualitativo, específicamente mediante el diseño etnográfico, que a juicio de Hernández y Mendoza (2018), hace referencia de indagaciones rigurosas soportadas en procesos sistemáticos, transparentes y de precisión con el análisis de un abundante material informativo del caso dispuestos en una cronología lineal que proveen una panorámica muy completa de lo estudiado.

De manera que, las investigaciones consultadas en cuanto la gamificación muestran en su mayoría una clara tendencia por el paradigma emergente y el enfoque mixto, que en algunos casos resultan en productos teóricos que alcanza de forma suficiente la integración comprobatoria, descriptiva y complementaria acerca del objeto abordado, lo cual hace pensar en la necesidad de un conocimiento y manejo profundo de sus particularidades, en función de la rigurosidad científica; no obstante, es importante referir que en segundo lugar, fue posible estimar otro conjunto importante de estudios que se decantan por el razonamiento propios del paradigma positivista, de naturaleza cuantitativa, como alternativa para dotar a sus contribuciones de mayor control y validez. Pero, a pesar que es en mínima recurrencia, también es posible apreciar que el paradigma interpretativo y el enfoque cualitativo, ofrecen opciones de estudio

consideradas por algunos investigadores sobre la gamificación en la actualidad, donde indican Anas e Ishaq (2022), resulta importante el compromiso de adherencia por parte de los investigadores, sobre los distintos elementos procedimentales que avalan el logro de un desarrollo analítico inferencial correcto, así como la entrega de un sentido comprensivo para sus hallazgos de alta proximidad a la realidad considerada.

En otro orden de ideas, parece oportuno hacer referencia de los diversos recursos que intervinieron dentro de la gamificación como objeto de estudio de las 22 publicaciones consultadas, es decir, aquellos mecanismos de implementación que permitieron la operatividad o en cualquier caso, que favorecieron su descripción en el escenario educativo, razón por la cual se creyó conveniente organizar todo ello en la matriz que a continuación se expone:

Tabla 2

Recursos de gamificación implementados en los procesos de investigación

Autor	Recurso de gamificación			
	Original	Formato físico	Plataforma nacional	Otros
(1)	X			
(2)		X		
(3)	X			
(4)			X	
(5)				X
(6)	X			
(7)			X	
(8)				X

(9)	X			
(10)	X			
(11)				X
(12)				X
(13)				X
(14)				X
(15)		X		
(16)		X		
(17)				X
(18)			X	
(19)				X
(20)				X
(21)		X		
(22)	X	X		
Total, tipos de recursos gamificación	6	5	3	9

A saber, de esto, es posible apreciar que una parte de los recursos de gamificación empleados tienen que ver con herramientas originales, es decir, su implementación en las aulas resalta formas inéditas elaboradas por los investigadores que no solo motivan a los estudiantes, sino que también favorece la asimilación de conocimientos de manera dinámica e interactiva. Dentro de este marco, las creaciones específicas diseñadas por los autores han dado lugar a experiencias de aprendizaje personalizadas, adaptadas a la realidad de los educandos. Según Yang y Feng (2020), aquellos estudios que afirman

haber desarrollado elementos originales de gamificación, describen sus propuestas como elaboraciones genuinas, resultado del ingenio de los responsables, con dinámicas competitivas que involucran activamente a los estudiantes en las experiencias lúdicas propuestas.

Uno de los aspectos más relevantes de estos recursos innovadores es la estructura de sus actividades, pues al ingresar en estas experiencias gamificadas, los discentes se enfrentan a desafíos organizados en torno a objetivos claros, reglas establecidas y dinámicas competitivas que incluyen la acumulación de puntos, la obtención de insignias, premios, así como la visualización de tablas de clasificación, así pues estas estrategias como lo plantean Benalcázar y Cajo (2025), permiten que los contenidos se afiancen en la memoria de los estudiantes, favoreciendo su dominio y seguridad en la aplicación del conocimiento adquirido.

Además de las dinámicas tradicionales de competencia y recompensa, la gamificación ha sido implementada en contextos no lúdicos, con el fin de generar sorpresa y promover el aprendizaje de manera inesperada, en las cuales el docente adopta el rol de facilitador del aprendizaje, gestionando metodologías flexibles que se ajustan a los contenidos curriculares, mientras estimulan la motivación de los estudiantes a través del juego (Barrera Muzgo et al., 2024). Así pues, la diversidad de enfoques dentro de la gamificación ha dado paso a múltiples propuestas, entre las que puede mencionarse los juegos de tablero virtual conocidos como versazi, los cuales se enlazan con diseños de aprendizaje digital estructurados en torno a objetivos, mecanismos de

recompensa y seguimiento del progreso (Ibisu, 2024), al tiempo de resltar también el método Octalysis, en donde se enfatiza la gamificación desde una perspectiva motivacional, estableciendo conexiones entre las mecánicas de juego y los impulsos humanos que influyen en la conducta de los jugadores (Weber et al., 2022).

En el ámbito de la gamificación física, se han identificado elementos clave que favorecen la retención de vocabulario, particularmente a través de juegos como rompecabezas, dinámicas divertidas y actividades de memoria, que pueden complementarse con instrumentos de evaluación como encuestas, fichas de observación, cuestionarios, para medir el impacto de la gamificación en el aprendizaje (García et. al., 2021). En paralelo, algunos estudios han explorado el uso de sistemas de respuesta interactiva o clickers, es decir, dispositivos inalámbricos que permiten registrar respuestas de los estudiantes en tiempo real, a través de un software proyectado en pizarras interactivas (Marienko, et. al.,2020), sumado a la presencia de otras herramientas no digitales como la construcción de historias, el bingo de vocabulario, los juegos de roles, que en general también han demostrado su efectividad en el aprendizaje (Zainuddin et al., 2020).

En el contexto de plataformas nacionales, destacan iniciativas como Bethe1Challenge, The Guardian Code, esto es un programa basado en el aprendizaje por recompensas que permite a los estudiantes obtener medallas, puntos de experiencia y gadgets para personalizar su avatar, que desde el enfoque de Aguilar y Álvarez (2021), esta plataforma se fundamenta en principios del cognitivismo y humanismo pues

reconoce la realidad de los educandos, e integra misiones que abordan diferentes niveles de competencia lingüística desde Pre-A1, hasta B1, donde se incluyen actividades de léxico, gramática y comprensión lectora, facilitando un aprendizaje progresivo. Sin embargo, otro ejemplo relevante en el ámbito nacional es Winner English 1, entendida como una plataforma diseñada inicialmente para el autoaprendizaje, pero que posteriormente fue adaptada para ser utilizada en clases escolares, la cual integra un sistema de recompensas y tablas de clasificación, que ha permitido a los docentes evaluar el progreso de los estudiantes en función de su desempeño dentro del juego (Vathanalaoha, 2022).

Así pues, entre las herramientas gamificadas más utilizadas se encuentran Quizizz, esto es, una plataforma que a través de lecciones interactivas y cuestionarios acompañados de música, memes, fomenta el compromiso de los estudiantes, donde la retroalimentación asincrónica y los informes de clase, han sido identificados como factores clave para una mayor participación en el aprendizaje, sin olvidar otras plataformas como PearDeck y Nearpod, que permiten la integración de diapositivas interactivas, actividades de dibujo y experiencias de realidad virtual, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje con tecnología inmersiva (De La Cruz et al., 2021).

En esta línea, Kahoot ha consolidado su popularidad como una herramienta que permite a los docentes crear cuestionarios y juegos interactivos, por cuanto los estudiantes pueden unirse a estas actividades en tiempo real desde sus dispositivos y competir entre sí, reforzando su aprendizaje a través de la ludificación de los contenidos

curriculares. Paralelamente, se han analizado diversas categorías de juegos educativos, incluyendo juegos en línea como Oso Alfa, Desafío de Jerga y ESL Online Games, además de dinámicas tradicionales que destacan juegos de mesa, tarjetas didácticas, rompecabezas y juegos de adivinanzas como el Piccionario (Pinto, et. al., 2021).

Así pues, algunos estudios han comparado la efectividad de los juegos en línea frente a los juegos tradicionales, concluyendo que los estudiantes tienden a mostrar una preferencia por las experiencias digitales, debido a su mayor capacidad para captar la atención y generar una sensación de logro inmediato, de modo que, los juegos en línea han demostrado ser herramientas efectivas para fomentar la participación y el entusiasmo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (López et al., 2024).

De forma complementaria, resulta relevante hacer mención del impacto propio de la gamificación en el contexto educativo, especialmente en cuanto el conjunto de publicaciones consultadas, fundamentado ello en los diversos hallazgos y derivaciones, todo lo cual puede apreciarse a continuación:

Tabla 3

Efectividad de los recursos de gamificación usados

Autor	Impacto				Áreas evaluadas
	< 50%	51- 75%	76- 100%	N.D*	
(1)		X			Leer, Escribir, Comprensión auditiva y Expresión Oral
(2)			X		Vocabulario
(3)			X		Motivación extrínseca e intrínseca

(4)		X			Leer, Escribir, Comprensión auditiva, Expresión Oral, Vocabulario y Gramática
(5)			X		Vocabulario técnico
(6)			X		Lectura,
(7)	X				Lectura, Escritura, Comprensión auditiva y Expresión Oral
(8)	X				Dar felicitaciones, Describir productos y Estilos de vidas saludables
(9)				X	Vocabulario
(10)			X		Escritura
(11)			X		Vocabulario
(12)		X			Expresión oral
(13)		X			N.D.*
(14)			X		Gramática
(15)			X		Expresión oral, Vocabulario, Gramática
(16)			X		Satisfacción de necesidades psicológicas
(17)			X		Lectura, Vocabulario, Motivación extrínseca e intrínseca
(18)				X	Vocabulario
(19)		X			Comprensión auditiva
(20)		X			Motivación extrínseca e intrínseca
(21)			X		Expresión oral, Vocabulario,
(22)			X		Motivación extrínseca e intrínseca
22 investigaciones	2	6	12	2	Lectura Escritura, Comprensión auditiva, Expresión Oral, Vocabulario, Vocabulario Técnico, Dar Felicitaciones, Describir

Productos, Estilos de vida
saludables, Gramática.
Motivación extrínseca e
intrínseca, Satisfacción de
necesidades psicológicas

N.D.* No definido

Conforme lo expuesto, la mayor parte de lo referido por los artículos sobre el aprendizaje del inglés como segunda lengua a través de gamificación, tiene que ver con la habilidad de lectura y escritura en término de logros como el reconocimiento de palabras, procesos sintácticos, procesos semánticos, lectura en voz alta, sumado a todos aquellos aprendizajes donde se elevó la capacidad comprensiva de significados en lectoescritura, sumado al enriquecimiento del vocabulario, a lo que se agrega el desarrollo la lectura de textos y la escritura de oraciones (Molina, et. al., 2021).

Seguidamente, mediante juegos de preguntas relacionadas con tareas, se promovió la adquisición de vocabulario asociado a nuevos significados, junto a palabras para las rutinas diarias, verbos, estructuras gramaticales, que en conjunto favorecieron habilidades de expresión oral, y una comprensión más profunda de los conceptos del idioma (Pérez, 2022). En cuanto a comprensión auditiva, la gamificación se usó con asignación de puntos, insignias, tablas de clasificación, niveles, desafíos, recompensas y barras de progreso en las actividades de escucha, apoyadas en el Alfabeto Fonético Internacional (AFI) para la transcripción fonética, que desde lo consultado, facilitó la memorización de vocabulario y análisis de significado de las palabras en diferentes contextos (Cevallos, et. al., 2024).

Paralelamente, la gamificación favoreció la expresión oral en estudiantes al mejorar la fluidez, la pronunciación y la comprensión de significados, donde el uso de vídeos TED facilitó el análisis de respuestas, expresiones idiomáticas, mientras que estrategias basadas en la repetición de palabras y oraciones, apoyaron el reconocimiento lingüístico en contextos visuales (Vergara et al., 2021). Con relación a la gamificación gramática, es posible apreciar una mejoría en el uso de posesivos en contexto, la corrección de estructuras modales y la conjugación adecuada de los verbos en pasado, lo cual expone que el uso de juegos ha facilitado la construcción de frases, fortaleciendo la comprensión y aplicación de las reglas gramaticales (Martin y Montes, 2021).

En estos términos, las investigaciones consultadas en torno a la gamificación permiten apreciar que los estudiantes mostraron una actitud favorable hacia la integración del juego en el aula de inglés como lengua extranjera, destacando su impacto en la motivación tanto extrínseca como intrínseca, pues según reportan los autores, se evidencia un mayor entusiasmo por aprender mediante actividades gamificadas, atribuyendo su motivación a la naturaleza atractiva, e interactiva, de los métodos gamificados basados en TIC, lo cual no solo les permitió mejorar su rendimiento académico, sino que también fomentó una participación más activa, así como el trabajo cooperativo, el desarrollo de habilidades cognitivas, además del esfuerzo, el compromiso y la responsabilidad, apoyados por factores externos, pero también ambientales.

CONCLUSIONES

En general, es posible comentar que la gamificación como estrategia, especialmente dentro de la enseñanza y el aprendizaje del inglés, parece exponer importantes referencias a nivel de publicaciones científicas, por cuanto fue sencillo acceder al conjunto de estudios consultados, que en común, denotan algunas tendencias tanto epistemológicas, como operativas respecto a la gamificación como centro de interés.

Desde allí, es posible evidenciar que buena parte de los estudios emprendidos están adscritos al paradigma sistémico y el enfoque mixto, posiblemente con la intención de aprovechar las fortalezas que brindan tanto lo cualitativo, como lo cuantitativo, dentro de un mismo estudio, al tiempo de asegurar con ello mayores niveles de rigurosidad científica. Pero posteriormente, fue posible apreciar que otra cantidad importante de investigaciones han asumido el paradigma positivista como forma de razonamiento científico, cuyos investigadores se han centrado en el enfoque cuantitativo, bajo la orientación de modelos cuasiexperimentales y correlacionales, que otorgan a esas experiencias de estudio un alto nivel de control en cuanto la comprobación de supuestos a través de las variables establecidas; mientras que solo una de los estudios consultados, fue concebido en el marco interpretativo y el enfoque cualitativo, lo cual permite suponer la necesidad de trabajos que profundicen en los contenidos de conciencia respecto a la gamificación, aunque al mismo tiempo esto puede advertir la importante dificultad de este tipo de investigación, de allí su limitada presencia.

Sumado ello, puede resaltarse que, en las investigaciones consultadas respecto a la gamificación, expone como la mayoría de las estrategias implementadas están basadas en plataformas ya disponibles, de modo que se encuentran estudios en aprovechamiento de una sola plataforma o la agrupación de varias plataformas y complementos digitales. En este orden, le siguen las plataformas de creación original que corresponde verdaderos aportes como juegos de novedosa creación, mientras que la gamificación de recursos físicos está por debajo de las anteriores lo que es señalado como un recurso sin la misma capacidad atractiva para los educandos como los juegos en línea. A modo de cierre, la menor cantidad de investigaciones corresponden a las plataformas nacionales que evidencian la gestión de los gobiernos para contribuir a los sistemas educativos en el propósito formativo los cuales están plasmados en tres publicaciones.

Finalmente, los estudios revisados destacan que la gamificación ha tenido un impacto significativo en la enseñanza del inglés, favoreciendo la motivación y el aprendizaje interactivo, pues las metodologías aplicadas han permitido evidenciar que su implementación genera mejoras en diversas competencias lingüísticas, al tiempo de promover un ambiente educativo más dinámico y participativo. Por todo esto, es posible decir entonces que la gamificación como estrategia socioeducativa tiene una presencia relevante en el ámbito investigativo, consolidándose como una herramienta efectiva para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje del inglés, cuya implementación no solo

dinamiza los procesos educativos, sino que también representa una oportunidad para transformar las experiencias de aprendizaje, haciendo de la educación un proceso más atractivo y significativo.

REFERENCIAS

- Aguilar, P., & Álvarez, H. (2021). A Serious Game to learn English: The case of Bethe1Challenge. (2021). *International Journal of Serious Games*, 8(4), 65-80. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i4.448>
- Aguilar, P. J., Wang, P., Xiang, Z., & Luo, H. (2023). Factors Influencing Game-Based Learning in the Colombian Context: A Mixed Methods Study. *Sustainability*, 15(10), 7817. <https://doi.org/10.3390/su15107817>
- Agustian, H. Y. (2024). Methodological Rigor in Laboratory Education Research. *Laboratories*, 1(1), 74-86. <https://doi.org/10.3390/laboratories1010006>
- Anas, N. & Ishaq, K. (2022). Qualitative research method in social and behavioural science
Research. *International Journal of Management, Social Sciences, Peace and Conflict Studies*, 5 (1) 89-93. https://www.researchgate.net/publication/359583817_Qualitative_Research_Method_in_Social_and_Behavioural_Science_Research
- Arce, N. H., & Valdivia, A. C. (2020). Adapting competitiveness and gamification to a digital platform for foreign language learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 194-209. <https://www.learntechlib.org/p/218340/>
- Barrera, L. A., Núñez, N. E., Suarez, S. E., y Meneses, N. E. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(5), 2742 – 2751. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>
- Benalcázar, N. B. L., y Cajo, B. G. H. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: revisión sistemática de la literatura. *Revista Boletín Redipe*, 14(1), 116-154. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2204>

- Campillo, J.-M., Miralles, P., & Sánchez, R. (2020). Gamification in Higher Education: Impact on Student Motivation and the Acquisition of Social and Civic Key Competencies. *Sustainability*, 12(12), 4822. <https://doi.org/10.3390/su12124822>
- Cevallos, M. Q., Zambrano, M. N. C., y Toala, M. T. (2024). Gamificación y el aprendizaje del idioma inglés: una exploración integral. *Revista Alcance*, 7(2), 69-80. <http://alcance.unesum.edu.ec/index.php/alcance/article/view/81>
- Çınar, A., Erişen, Y., & Çeliköz, M. (2022). Mixed-method research on the effectiveness of using gamification elements in an online English course. *International Journal of Educational Research Review*, 7(4), 280–291. <https://doi.org/10.24331/ijere.1140960>
- David, L., & Weinstein, N. (2023). A gamified experiential learning intervention for engaging students through satisfying needs. *Journal of Educational Technology Systems*, 52(1), 52–72. <https://doi.org/10.1177/00472395231174614>
- Davidson, SG; Jaber, LZ; & Southerland, SA (2020). Emotions in the doing of science: Exploring epistemic affect in elementary teachers' science research experiences *Sci. Educ.*, 104, 1008–1040. <https://doi.org/10.1002/sce.21596>
- De La Cruz, K. M., Turpo, O. W., & Noa, S. J. (2021). Application of gamification in higher education in the teaching of English as a foreign language. In A. Mesquita et al. (Eds.), *Perspectives and trends in education and technology* (pp. 323–338). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-16-5063-5_27
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification" *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* 9 (15)
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ennouari, A., & Houssaini, K. (2023). Transformative impacts of ICT-based gamification on English language teaching in Moroccan education: A quasi-experimental study. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 5(6), 10.36948 www.ijfmr.com
- García, F., Cara, J. F., Martínez, J. A., y Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Harvey, N. P., & Cuadros, A. M. (2020). Adapting Competitiveness and Gamification to a Digital Platform for Foreign Language Learning. *International Journal of Emerging*

Technologies in Learning (iJET), 15, (20), 194–209.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16135>

Hernández, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación*. Editorial Mc Graw Hill Education

Ibisu, A. E. (2024). Development of a Gamification Model for Personalized E-learning. *arXiv preprint arXiv:2404.15301*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2404.15301>

Inayati, N., & Waloyo, A. A. (2022). The influence of Quizziz-online gamification on learning engagement and outcomes in online English language teaching. *Journal on English as a Foreign Language*, 12(2), 249–271. <https://doi.org/10.23971/jefl.v12i2.3546>

Koç, G., & Sütçü, S. S. (2023). The impact of gamification on secondary school students' grammar proficiency. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 18(1), 31–49. <https://doi.org/10.29329/epasr.2023.525.2>

Laksanasut, S., & Seubsang, P. (2021). Effects of gamified learning intervention on Thai students' motivation for learning English. (Efectos de la intervención de aprendizaje gamificado en la motivación de los estudiantes tailandeses para aprender inglés) *Book Chapters of The 1st Jakarta International Conference on Social Sciences and Humanities (JICoSSH)*, 55–65.

León, C. L., & Vega, M. V. (2022). The use of gamification in the English language classroom to increase vocabulary in beginners (A1 level). *Episteme Koinonia*, 5(9), 30–55. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i9.1662>

López, D., Gordillo, A., Pérez, J., & Tovar, E. (2023). Learning and motivational impact of game-based learning: Comparing face-to-face and online formats on computer science education. *IEEE Transactions on Education*, 66(4), 360-368. [10.1109/TE.2023.3241099](https://doi.org/10.1109/TE.2023.3241099)

Manzano, L, A., Rodríguez, F, J. M., Aguilar P, J. M., Fernández C, J. M., Trigueros, R., & Martínez M, A. M. (2022). Play and learn: Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 38–46. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2021.07.001>

Marienko, M., Nosenko, Y., & Shyshkina, M. (2020). Personalization of learning using adaptive technologies and augmented reality. *arXiv preprint arXiv:2011.05802*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2011.05802>

- Marín, B. A., & Argudo, A. L. (2022). Gamification strategies and speaking fluency in EFL elementary students. *Iustitia Socialis: Revista Arbitrada de Ciencias Jurídicas*, 7(1), 77–93. <https://doi.org/10.35381/racji.v7i1.1702>
- Martín, R. G. P., y Montes, J. F. C. (2021). La Gamificación como estrategia para la mejora de la gramática del idioma inglés. *Educatéconciencia*, 29(Esp). <https://doi.org/10.58299/wmsf1185>
- Medina, D. C., Camero, J. S., Osorio, M., Vargas, G. R., & Cely, B. L. (2024). Implementing Octalysis framework as a gamified tool to increase successful practices in the EFL classroom. *International Journal of Religion*, 5(11), 97–109. <https://doi.org/10.61707/p9156r22>
- MEN, ministerio de educación nacional. Ley general de educación. Consultado el 28 de octubre de 2020 de http://.minedu.gob.pe/files/253_201109141438.doc
- Molina, P. F., García, A. R., y Gentry, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231651>
- Nanthagopan, Y. (2021). Review and Comparison of Multi-Method and Mixed Method Application in Research Studies. *Journal of Advanced Research*, 2 (3), 55-78. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1018520>
- Ndayishimiye, E., Ngabonziza, J. D. A., & Ngirabakunzi, S. N. (2024). The effect of gamification on learners' English-speaking skills performance: A case of five selected high schools in Kicukiro District, Rwanda. *African Journal of Empirical Research*, 5(3), 797–812. <https://doi.org/10.51867/ajernet.5.3.68>
- Pérez, L. A. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. Mendive. *Revista de Educación*, 20(3), ¿867-877 http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S181576962022000300867&script=sci_abstract&tlng=pt
- Pingmuang, P., & Koraneekij, P. (2022). Mobile-assisted language learning using task-based approach and gamification for enhancing writing skills in EFL students. *The Electronic Journal of e-Learning*, 20(5), 623–638. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.5.2339>
- Pinto, R. D., Peixoto, B., Melo, M., Cabral, L., & Bessa, M. (2021). Foreign Language Learning Gamification Using Virtual Reality. *A Systematic Review of Empirical Research. Education Sciences*, 11(5), 222. <https://doi.org/10.3390/educsci11050222>

- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9 (8) 1-16. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Şahin, M. D., & Ozturk, G. (2019). Mixed method research: Theoretical foundations, designs and its use in educational research. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 6 (2), 301-310. <https://doi.org/10.33200/ijcer.574002>
- Samortin, M. (2020). Effects of Gamified Learning Activities in Enhancing Junior High School Students' English Vocabulary Retention. *Asian Journal on Perspectives in Education (AJPE)* 1 (1), 71 <https://ajpe.feu.edu.ph/index.php/ajpe/article/view/7641/6145>
- Salimi, A., & Zangeneh, H. (2022). The effect of gamification on vocabulary learning (learning English as a second language) among the fifth-grade elementary school students. *Technology of Education Journal*, 16(4), 723–734. <https://doi.org/10.22061/tej.2022.8550.2686>
- Simbaña, E. A., Sarabia, D. A., García, F. R., & Pico, J. P. (2023). Gamification for improving oral communication skills in English as a foreign language learner. *Cienciamatria: Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(2), 359–379. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i2.1176>
- Thurm, D. & Barzel, B. (2022) Teaching mathematics with technology: a multidimensional analysis of teacher beliefs. *Educational Studies in Mathematics* 109, (1), 41-63. <https://doi.org/10.1007/s10649-021-10072-x>
- Vathanalaoha, K. (2022). Effects of gamification in English language learning: The implementation of Winner English in secondary education in Thailand. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 15(2), 830–857. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1358709>
- Vergara, C. M., Nielsen, J. B., y Niño, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569-578. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>
- Waziri, M., Mustapha, M., Aliyu, I., y Goni, M. (2024). Effect of Gamification Method on Students Listening Skill in English Language in Maiduguri Metropolis, Borno State. *MAAUN International Multi-Disciplinary Journal of Research and Innovations (MIMJRI)* 1 (1). <https://doi.org/10.59479/jiaheri.v1i001.45>

- Weber, P., Grönewald, L., & Ludwig, T. (2022). Reflection on the Octalysis framework as a design and evaluation tool. *In GamiFIN 75* (84) <https://ceur-ws.org/Vol-3147/paper8.pdf>
- Yang, C., Ye, H. J., & Feng, Y. (2020). Using gamification elements for competitive crowdsourcing: exploring the underlying mechanism. *Behaviour & Information Technology*, 40(9), 837–854. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1733088>