

LA EDUCACIÓN ACTIVA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Yudy Leuceni Díaz Alfonso¹

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1190-289X>

E-mail: diazjudy396@gmail.com

Institución Educativa Técnica La Libertad
Colombia

Elsa Margarita Ruiz Jaime²

Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-7178-0918>

E-mail: margarit1610@gmail.com

Institución Educativa Técnica La Libertad
Colombia

Recibido: 02/02/2026

Revisado: 04/03/2026

Aprobado: 07/04/2026

RESUMEN

El aprendizaje del idioma inglés actualmente se ha convertido en un desafío, y esto ha representado en el sistema educativo de Colombia y de los países latinoamericanos diversos esfuerzos por superar dificultades sobre las brechas de acceso a la tecnología y de orden pedagógico, en la puesta de integrar estrategias activas e innovadoras que incentiven la motivación de los estudiantes para el desarrollo del potencial de capacidades para escuchar, hablar, escribir y leer en inglés; de tal forma que sean capaces de demostrar procesos de comunicación universal y en contextos multiculturales. En tal sentido, el presente artículo tiene como propósito reflexionar sobre los aportes del uso de la educación activa a través de la gamificación, bajo la proposición de ser una estrategia didáctica que integra elementos de juego y recursos digitales que inciden en aspectos cognitivos y motivacionales, que a su vez pueden mejorar habilidades de comprensión auditiva, lectorales, de expresión oral y de escritura. Por ello, se exploran diversos estudios, artículos, tesis, entre otros, que respaldan los beneficios extensibles de la gamificación para la enseñanza del inglés y de esta manera ofrecer un referente de consulta base para argumentar y proponer la generación de ambientes propicios que combatan la apatía, promuevan la motivación y eleven las competencias del idioma inglés como condiciones propicias para un aprendizaje significativo y profundo.

Palabras claves. Gamificación, idioma inglés, metodología activa

¹ Docente de Humanidades Inglés y Lengua Castellana en la Institución Educativa Técnica La Libertad de Tutazá Boyacá, Colombia, Magister en Educación de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC).

² Docente de Ciencias Naturales Química y Biología en la Institución Educativa Técnica La Libertad de Tutazá Boyacá, Colombia, Magister en Gestión de la Tecnología Educativa de la Universidad de Santander (UDES).

ACTIVE EDUCATION THROUGH GAMIFICATION FOR TEACHING ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE

ABSTRACT

Learning the English language has currently become a challenge, and this has represented various efforts in the educational system of Colombia and other Latin American countries to overcome difficulties related to technology access and pedagogical gaps, in order to integrate active and innovative strategies that encourage students' motivation to develop their potential skills in listening, speaking, writing and reading in English, in such a way that they are able to demonstrate universal communication processes and in multicultural contexts. In this sense, this article aims to reflect on the contributions of using active education through gamification, under the proposition of being a didactic strategy that integrates game elements and digital resources that impact cognitive and motivational aspects, which can improve listening comprehension, reading, speaking and writing skills. Therefore, various studies, articles, theses, and others are explored and supported the extensible benefits of gamification for English language teaching. This provides a reference framework for arguing and proposing the creation of enabling environments that combat apathy, promote motivation, and enhance English language proficiency as enabling conditions for meaningful and in-depth learning.

Keywords: Gamification, English language, active methodology.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza del inglés como lengua extranjera ha enfrentado históricamente desafíos relacionados con la motivación, la participación activa del estudiantado y la contextualización de los contenidos lingüísticos. En este escenario, la educación activa emerge como una alternativa transformadora que promueve el protagonismo del estudiante en su proceso de aprendizaje, articulando metodologías participativas, colaborativas y situadas. En particular, la gamificación entendida como la incorporación de elementos del juego en contextos educativos se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora que potencia el compromiso, la autonomía y la retroalimentación constante en el aula de inglés.

Este artículo tiene como objetivo analizar críticamente el papel de la gamificación como herramienta de educación activa en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, explorando sus fundamentos teóricos, sus implicaciones didácticas y sus posibilidades de transformación educativa. El enfoque conceptual adoptado se inscribe en la pedagogía crítica y el aprendizaje significativo, reconociendo la necesidad de superar modelos transmisivos y promover experiencias de aprendizaje contextualizadas, emocionalmente relevantes y culturalmente pertinentes.

Desde una perspectiva dialéctica, se abordará la gamificación no como una técnica aislada, sino como una práctica educativa situada que puede contribuir a la construcción de comunidades de aprendizaje, al fortalecimiento de la competencia comunicativa y al desarrollo de habilidades socioemocionales. Se parte del supuesto de

que el juego, lejos de trivializar el aprendizaje, puede convertirse en un dispositivo potente para resignificar la enseñanza del inglés en contextos escolares diversos, especialmente en territorios rurales y urbanos con brechas educativas.

En la actualidad, se experimenta un mundo cada vez más globalizado, digitalizado y cambiante; en el que las diferentes culturas se entremezclan, se enriquecen mutuamente, y donde el acceso a la información es constante y se encuentra al alcance de todos; lo que ha transformado la manera de aprender a comunicarse de diversas formas. Es por eso, que la adquisición del inglés como lengua extranjera se hace esencial en la formación académica, ya que permite desenvolverse con éxito en contextos multiculturales cada vez más evolucionarios y competitivos, tanto a nivel local como global. Por esta razón, resulta fundamental incorporar métodos y herramientas que faciliten el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera y que motiven a los estudiantes en su adquisición.

En este sentido, la innovación tecnológica cobra relevancia al ofrecer recursos dinámicos que despiertan el interés y la conexión con nuevas formas de adquirir conocimiento vinculante con las metodologías activas que se fundan en propiciar ambientes prácticos, ofrecen experiencias en torno al trabajo autónomo y colaborativo e impulsan el aprendizaje social y activo centrado en las necesidades del aprendiente, tal y como lo aporta (López et al, 2025), quienes mencionan que, “en el aula presencial, la comunicación directa favorece el aprendizaje y permite experiencias personalizadas” (p.3). Es así, como la integración de medios digitales en el aula permite diferentes formas

de interacción y participación que se adaptan a los estilos de aprendizaje actuales y enriquecen el proceso educativo.

Así mismo, la experiencia que generan las nuevas tecnologías es muy enriquecedora en este ámbito, ya que transportan a los estudiantes a otra realidad de forma rápida y más eficiente. En el caso del inglés, como lengua extranjera, éste también se ve apoyado por el entorno digitalizado, al presentar metodologías innovadoras que a su vez favorecen una formación activa, a partir de herramientas digitales que ayudan con el desarrollo de competencias comunicativas, habilidades lingüísticas, expresión oral y escrita, así como la comprensión auditiva y el dominio del vocabulario; además, de obtener mayor motivación, autonomía y compromiso en los educandos para aprender. Sin embargo, es importante reconocer que la adquisición del inglés sigue siendo una necesidad urgente a nivel global, nacional y local, debido a su papel fundamental en los ámbitos profesionales, tecnológicos y científicos.

En este sentido, el informe por parte de English Proficiency Index (EPI) sobre la eficiencia del dominio del idioma extranjero inglés reportó que los países de Latinoamérica presentan desempeños bajos, exponiendo que las brechas territoriales son un constante problema, por las diferencias entre la educación de las regiones capitales y las zonas geográficamente alejadas de la zona urbana (EF, 2022, p.32). Es decir, que a pesar de los esfuerzos de los sistemas educativos Latinoamericanos aún son insuficientes para el desarrollo óptimo de las competencias del idioma inglés que en su núcleo básico tiene un enfoque comunicativo.

Igualmente, en el contexto estudiantil el informe del Instituto Colombiano de Evaluación (ICFES) pruebas Saber 11 arrojó que el 4% se ubica en el nivel B+, el 28% en A2 (básico), el 42% en A1 (principiante); lo que concluye que el 96% no alcanza las habilidades para comprender y expresar hechos y opiniones en inglés, por tanto, les es difícil analizar e interpretación información de textos sencillo y complejos (ICFES, 2024). Ante este panorama, se vuelve imprescindible buscar propuestas educativas que respondan a las exigencias del contexto actual y que logren captar el interés y la motivación de los estudiantes para alcanzar las competencias esperadas en la comprensión auditiva, la habilidad para escribir e interpretar y expresarse oralmente en el idioma inglés.

Con base en lo anterior, es indispensable la adquisición de las destrezas en el dominio del inglés en muchos sectores de orden académico, laboral y cultural, su manejo sólido representa una oportunidad para acceder al conocimiento académico y científico que se publica en este idioma y en ámbito laboral su uso es cada vez más frecuente, (Feijó y Feijó, 2020) subrayan que el inglés es una herramienta comunicativa en el mundo globalizado para favorecer sectores económicos, políticos y sociales, de ahí la importancia de enseñar en un sinfín de escenarios que prioricen el enfoque comunicativo para el dominio de una segunda lengua y demostrar un desenvolvimiento eficaz en contextos multiculturales.

Por ello, fortalecer la enseñanza y el aprendizaje en esta lengua no solo responde a una demanda educativa, sino que también representa una oportunidad de crecimiento personal, al abrir puertas hacia nuevas experiencias, culturas y formas de pensamiento.

No obstante, la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha evolucionado desde modelos tradicionales hacia enfoques más participativos y centrados en el estudiante. En este sentido, la educación activa y la gamificación emergen como herramientas innovadoras dentro del proceso formativo, que responden a las demandas de una pedagogía crítica y transformadora, al incorporar elementos propios del juego para motivar y enseñar de manera lúdica; como señala Caraballo (2023), al mencionar que.

La gamificación puede transformar el proceso de enseñanza del inglés, convirtiéndolo en una experiencia divertida y atractiva para los estudiantes mediante el uso de juegos, desafíos, recompensas y competencias, con el objetivo de fomentar la participación activa, la colaboración y el aprendizaje autónomo (Caraballo, 2023. p.3).

Es así que este artículo se centra en reflexionar sobre los aportes del uso de la educación activa a través de la gamificación, por lo que se plantea un desarrollo temático exponiendo diferentes teorías con el fin de comprender la claridad del problema a través de una proposición que se argumenta con diversos estudios que evidencian aportes y resultados desde el uso de la gamificación para el idioma inglés, y finalmente se formula una propuesta que da respuesta a la proposición como constructo surgido del análisis y reflexión de los referentes conceptuales y teóricos que respaldan las posibilidades de utilizar la metodología activa e innovadora de la gamificación.

DESARROLLO TEMÁTICO

La educación activa nació de la búsqueda de metodologías que mejoraran los procesos de enseñanza y aprendizaje en oposición a las corrientes conductivistas. Para ello es necesario remitirse a la historia de la Escuela Nueva y la Pedagogía activa como base de las tendencias educativas que actualmente acogen métodos pedagógicos de aprendizaje activo. Prieto (2022) indica que teoría sobre la Escuela Nueva surgió en Europa a finales del siglo XIX bajo los pensamientos Rousseau, Pestalozzi, Comenio y otros, orientados a realizar un proceso de enseñanza y aprendizaje experiencial y manipuladora involucrando a profesores y padres de familia como una pedagogía reformadora de contextos oprimidos que ofreció una alternativa de la educación tradicional que pretendió un movimiento para la educación nueva con rasgos sociales que poco dieron fruto.

La gamificación se fundamenta en teorías del aprendizaje como el constructivismo (Piaget, Vygotsky), el aprendizaje experiencial (Kolb) y la motivación autodeterminada (Deci & Ryan). Estas corrientes coinciden en destacar el papel activo del estudiante en la construcción del conocimiento, la importancia de la interacción social y la relevancia de las emociones en el proceso de aprendizaje. En este marco, la gamificación se presenta como una estrategia que permite diseñar experiencias educativas más significativas, motivadoras y contextualizadas. Según Deterding et al. (2011), gamificar

implica “el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos”, lo cual permite generar dinámicas de participación, retroalimentación inmediata y desafíos progresivos que estimulan el aprendizaje. Esta definición ha sido ampliamente adoptada en investigaciones educativas, reconociendo que los elementos del juego como puntos, niveles, recompensas, narrativas y avatares pueden ser adaptados para promover el compromiso y la persistencia en tareas académicas.

En el campo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, estudios como el de Caraballo Padilla (2023) “han demostrado que la gamificación mejora la competencia comunicativa, la retención de vocabulario y la disposición afectiva hacia el idioma” p.19). Por ejemplo, el uso de plataformas como Kahoot!, Duolingo o Classcraft permite integrar mecánicas de juego que favorecen la interacción, el aprendizaje colaborativo y la evaluación formativa. Estas herramientas, al incorporar retroalimentación inmediata y desafíos progresivos, contribuyen a fortalecer la autonomía y la motivación intrínseca del estudiantado. Una investigación de Su & Cheng (2015) concluye que.

la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera no solo mejora el rendimiento académico, sino que también incrementa la motivación, la participación y la actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma, especialmente cuando se combina con estrategias de aprendizaje activo y colaborativo. P.47)

Este hallazgo refuerza la idea de que la gamificación debe ser integrada dentro de un enfoque pedagógico más amplio, que promueva la construcción colectiva del conocimiento y la contextualización de los contenidos lingüísticos. Desde una mirada crítica, es necesario advertir que la gamificación no garantiza por sí sola la

transformación educativa. Su efectividad depende de la intencionalidad pedagógica, la adecuación al contexto y la formación docente. Como señala Gee (2003), “los buenos juegos enseñan porque generan entornos de resolución de problemas, exploración y reflexión metacognitiva, donde el jugador aprende a través de la experiencia, el ensayo y error, y la toma de decisiones significativa. Esta lógica puede ser transferida al aula si se diseña con propósito educativo claro y sensibilidad hacia las necesidades del estudiante”.

En este sentido, la gamificación debe ser entendida como una mediación didáctica que requiere diseño, acompañamiento y evaluación constante. No se trata de “jugar por jugar”, sino de construir experiencias de aprendizaje que integren el juego como lenguaje pedagógico, como dispositivo de sentido y como herramienta para la transformación educativa. La clave está en el equilibrio entre el componente lúdico y el componente formativo, evitando la trivialización del contenido y promoviendo la reflexión crítica sobre el proceso de aprendizaje. El aprendizaje basado en la gamificación representa una estrategia pedagógica y metodológica que reside en la oportunidad para repensar el rol del docente, el diseño curricular y las formas de evaluación; como afirman varios autores, como es el caso de Bolaños et al (2025), quien afirma que:

La combinación entre estrategias gamificadas y metodologías activas contribuye al mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en las universidades, especialmente en contextos donde la motivación y el compromiso estudiantil representan desafíos significativos. La gamificación en particular, permite superar la monotonía de las metodologías tradicionales y facilita la retención del vocabulario a largo plazo (p. 5).

También, Zambrano et al. (2020) señala, que el término surgió a través del británico Nick Pelling para describir elementos de juegos no lúdicos, que proviene de la palabra en inglés game, que significa juego, y se refiere a la aplicación de técnicas lúdicas para incentivar el logro de los objetivos. Es así que la definición subraya que la gamificación no se limita a la implementación de juegos, sino que implica una estructura intencional orientada al logro de objetivos formativos. En la misma línea, lo que complementan esta perspectiva al señalar que, la teoría de la gamificación, porque usa elementos del juego en escenarios recursivos que incluyen dinámicas y mecánicas para la mejora significativa de la motivación intrínseca, cooperación e interacción social entre los estudiantes que sustancialmente genera efectos positivos en la construcción del conocimiento de manera crítica y reflexiva.

Desde este punto de vista, cobra importancia la pedagogía activa, crítica y el aprendizaje significativo, que consideran al estudiante como sujeto activo en la construcción del conocimiento. Al respecto, Freire (1970) plantea que “la educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo” (p. 53), lo cual implica una ruptura con el modelo bancario de la enseñanza y una apuesta por metodologías participativas. En tal sentido, la gamificación se inscribe en una metodología que permite transformar las actividades rutinarias y poco atractivas en experiencias dinámicas, que estimulan el compromiso y la autonomía, contribuyendo a una educación de mayor calidad. De esta manera se vincula la enseñanza del idioma extranjero inglés que en general se realiza bajo el enfoque comunicativo, García y Larreal (2023) cuyo fin es desarrollar capacidades básicas como la comprensión auditiva

(Listening) de lectura (reading) expresión oral (Speaking) y escrita (Writing) como un conjunto de habilidades de dominio lingüístico y textual, gramatical, fonológico y semántico, para que logren desenvolverse en escenarios personales y socioculturales.

En cuanto a la proposición Este artículo propone que la gamificación, cuando se integra desde una perspectiva de educación activa y crítica, puede convertirse en una estrategia transformadora para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, especialmente en contextos escolares caracterizados por baja motivación, escasa participación estudiantil y limitaciones estructurales en el acceso a recursos pedagógicos. La educación activa, entendida como un enfoque que promueve el protagonismo del estudiante, la construcción colectiva del conocimiento y la vinculación con problemáticas reales, encuentra en la gamificación una aliada metodológica capaz de dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. No se trata de incorporar juegos de manera superficial, sino de diseñar experiencias educativas que utilicen elementos lúdicos para fomentar la autonomía, la colaboración, la reflexión crítica y el desarrollo de competencias comunicativas en inglés.

Desde una mirada dialéctica, esta proposición reconoce que la gamificación no es una solución mágica ni universal, sino una estrategia que debe ser contextualizada, adaptada y evaluada críticamente. En territorios rurales y urbanos con brechas educativas, la gamificación puede contribuir a resignificar el aprendizaje del inglés, transformándolo en una experiencia significativa, emocionalmente estimulante y culturalmente pertinente. Como señala Zichermann y Cunningham (2011), “la gamificación no consiste en hacer que todo sea divertido, sino en generar compromiso,

propósito y retroalimentación constante en los procesos formativos”. Asimismo, esta propuesta se inscribe en una pedagogía crítica que busca superar los modelos transmisivos y fragmentados, promoviendo prácticas educativas que dignifiquen los saberes locales, fortalezcan la participación estudiantil y generen condiciones para el aprendizaje situado. En este sentido, la gamificación se plantea como una mediación didáctica que, articulada con proyectos colaborativos, narrativas culturales y evaluación formativa, puede potenciar la enseñanza del inglés como herramienta de comunicación, expresión y ciudadanía global Como advierte Kapp (2012),

la gamificación educativa debe ser diseñada con intencionalidad pedagógica, alineada con los objetivos de aprendizaje y sensible a las características del contexto. No basta con añadir puntos o recompensas; se requiere una arquitectura didáctica que promueva el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la construcción de sentido.

Esta afirmación refuerza el compromiso del autor con una implementación ética, reflexiva y transformadora de la gamificación en la enseñanza del inglés. En este contexto, el proceso de enseñanza en el dominio de una lengua extranjera inglés implica la interacción de diversos elementos que tienen que ir a la par y debido a ello las metodologías tradicionales o memorísticas no han tenido el suficiente resultado, por ello la falta de motivación en los estudiantes y el uso de enfoques activos ha sido uno de los aspectos relevantes que surgen como un desafío para los docentes. Es así que, la gamificación es una estrategia innovadora que especialmente “aprovecha la motivación intrínseca para incentivar comportamientos específicos en la mejora de la experiencia del estudiante y fomentar la participación para el aprendizaje” (García y Larreal, 2023, p.4).

Teniendo en cuenta, las particularidades de la gamificación para crear estrategias didácticas innovadoras de situaciones de juego Briceño (2022) confiere relevancia al ser una de las técnicas de instrucción más destacadas y valoradas en diferentes ámbitos, incluyendo la educación, por los múltiples beneficios que brinda a la práctica pedagógica, porque la gamificación implica integrar elementos propios de los juegos, pero que se diferencian por la estructuración y uso de recursos tecnológicos que estimulan los procesos cognitivos y la motivación extrínseca con el objetivo de impulsar, dirigir y mantener al estudiante hacia un logro de aprendizaje y recibir incentivos o recompensas por alcanzar lo que el juego plantea en su dinámica y mecánica.

Teniendo en cuenta todo lo anterior y para lo que respecta al presente artículo la gamificación se concibe como una estrategia didáctica que integra elementos de juego y recursos digitales que inciden en aspectos cognitivos y motivacionales para mejorar habilidades de comprensión auditiva y de lectura, expresión oral y de escritura en la lengua extranjera inglés; por lo que es importante comprender plenamente el significado de gamificación en relación con la enseñanza del inglés y la educación activa. Así mismo, es preciso referir varios estudios realizados al respecto para tener un entendimiento teórico sólido que enmarque esta temática y permita contextualizar adecuadamente su aplicación en el aula.

De este modo, enmarcado en los argumentos el uso de la gamificación en el ámbito educativo para la enseñanza del idioma inglés ha sido evidenciado a través de diversos estudios, artículos, investigaciones y tesis como el expuesto por Quevedo (2025) el cual señaló que impacto de la gamificación en la educación primaria ha sido

positiva para la adquisición de competencias lingüísticas como el vocabulario y la gramática, también en la expresión oral debido a que su principal provecho es la particularidad de captar las atención y motivar a los estudiantes a participar activamente y esta sinergia con los proceso cognitivos permiten promover el protagonismo en la construcción del saber y de esta manera viabiliza la comprensión de la lengua extranjera del inglés.

Otro argumento que respalda la proposición, se debe al estudio realizado por Armenta, (2025) quien sostiene que “esta metodología incrementa de manera notable la motivación, participación y confianza para comunicarse en inglés, ya que permite adaptar los contenidos a los intereses y ritmos de aprendizaje de cada estudiante, lo cual favorece un entorno inclusivo y personalizado” (p.24). Esta afirmación refuerza la idea de que la formación integral se vuelve más eficaz cuando los contenidos se articulan con las experiencias, necesidades y contextos, permitiendo así una apropiación más significativa del conocimiento.

En cuanto a los argumentos los puntos fuertes de la investigación se destaca la capacidad de la gamificación para generar ambientes de aprendizaje significativos, participativos y emocionalmente estimulantes. Diversos estudios han evidenciado mejoras en la motivación, la retención de contenidos y la interacción oral en inglés, especialmente cuando se emplean plataformas digitales que permiten la retroalimentación inmediata, el trabajo colaborativo y la personalización de los desafíos lingüísticos. Estas dinámicas favorecen el desarrollo de la competencia comunicativa, la

autonomía y el compromiso del estudiantado con el proceso formativo. En este sentido, Su & Cheng (2015) afirman que

la gamificación aplicada a la enseñanza del inglés como lengua extranjera no solo mejora el rendimiento académico, sino que también incrementa la motivación, la participación y la actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma, especialmente cuando se combina con estrategias de aprendizaje activo y colaborativo que promueven la interacción significativa entre pares y docentes.

Esta evidencia empírica refuerza el potencial transformador de la gamificación cuando se articula con enfoques pedagógicos centrados en el estudiante. Sin embargo, también se identifican debilidades que deben ser abordadas críticamente. Entre ellas, la dependencia tecnológica, la superficialidad en el diseño de algunos juegos y la falta de formación docente para integrar estas herramientas de manera reflexiva y contextualizada. En muchos casos, la gamificación se reduce a la incorporación de mecánicas lúdicas sin una arquitectura didáctica sólida, lo que puede generar experiencias fragmentadas, competitivas o desprovistas de sentido pedagógico.

Como advierte Kapp (2012), “la gamificación educativa no debe limitarse a la adición de puntos, insignias o recompensas. Su implementación efectiva requiere una comprensión profunda de los objetivos de aprendizaje, una alineación con las necesidades del contexto y una planificación rigurosa que permita generar experiencias significativas, retadoras y emocionalmente resonantes para los estudiantes”. Esta afirmación pone de relieve la importancia de diseñar propuestas gamificadas con sensibilidad pedagógica, evitando la trivialización del contenido y promoviendo la reflexión crítica.

En comparación con otras investigaciones, como la de Rodríguez & Ramírez (2022), se observa que la gamificación es más efectiva cuando se articula con proyectos colaborativos, evaluación formativa y narrativas culturales que conectan con los intereses y realidades del estudiantado. La clave está en concebir el juego como un lenguaje pedagógico que puede resignificar la enseñanza del inglés, siempre que se integre desde una perspectiva crítica, situada y transformadora.

Esta relación entre gamificación y enseñanza del inglés, no solo mejora la competencia lingüística en la lengua extranjera, sino que también fortalece habilidades socioemocionales como la autonomía y el trabajo en equipo. En este sentido, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (2002), y en el modelo de motivación autodeterminada de Ryan y Deci (2020) respaldan esta relación, reconociendo que cuando los estudiantes experimentan mayor control sobre su aprendizaje, desarrollan una motivación más sólida, lo que repercute positivamente en su desempeño académico, a la vez que el crecimiento intelectual se dinamiza cuando los contenidos se vinculan con sus intereses y realidades.

En este sentido, la educación activa se fundamenta en el principio de que el estudiante debe ser protagonista de su proceso formativo, mediante la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la reflexión crítica, como señalan Bolaños et al (2025), “el aprendizaje activo permite que el estudiante construya el conocimiento a partir de experiencias significativas, en lugar de recibirlo de forma pasiva” (p. 4); esta perspectiva se alinea con los postulados de la pedagogía activa, que permite transformar el aula en un espacio dinámico, colaborativo y centrado en el estudiante. Por su parte,

Cuasapud, et al (2025), señalan que “el uso de la gamificación en el ámbito educativo no sólo incrementa la motivación y la participación del alumnado, sino que también promueve un aprendizaje más profundo y contextualizado, al conectar con sus realidades socioculturales” (p. 334).

Esto evidencia que las estrategias lúdicas deben ser diseñadas considerando el entorno inmediato del estudiante para lograr una verdadera efectividad. Así mismo, los autores destacan que, “los alumnos muestran mayor preferencia por actividades gamificadas que se relacionan con su contexto cotidiano” (Cuasapud et al. 2025, p.333), lo que subraya la relevancia de incorporar elementos culturales en la planificación pedagógica. Por otro lado, se destaca que:

al incluir dinámicas lúdicas en el desarrollo académico, los estudiantes participan de manera entretenida, experimentan satisfacción durante la formación, desarrollan habilidades comunicativas y fortalecen el trabajo colaborativo. Además, esta metodología contribuye a mejorar la concentración y la motivación, al tiempo que reduce significativamente el ausentismo y la deserción escolar. (Ponce, 2025 p. 4015).

En este sentido, la gamificación consiste en aplicar elementos propios del diseño de juegos, como recompensas, niveles, desafíos y retroalimentación inmediata en diferentes contextos; la cual ha demostrado ser eficaz en la enseñanza del inglés, al fomentar la participación activa, la colaboración entre pares y el desarrollo de las competencias lingüísticas; como bien lo menciona la investigación por Caraballo (2023), “esta estrategia transforma el aula en un espacio estimulante, donde los estudiantes se involucran emocionalmente y cognitivamente en el aprendizaje del idioma” (p.1825). Lo que favorece la retención de conocimientos y el mejoramiento en los resultados

académicos, especialmente en el manejo de esta lengua, donde la práctica constante y el uso contextual son fundamentales para adquirir fluidez. Esta perspectiva también pone en evidencia el impacto positivo de la gamificación en entornos vulnerables, donde factores externos suelen afectar el compromiso académico.

El potencial que ofrece el uso de la gamificación radica en la capacidad de generar entornos de aprendizaje activos, donde los alumnos se sienten protagonistas de su proceso formativo. Según Martínez et al (2024),

la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en educación superior ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, siempre que se implemente con una planificación pedagógica adecuada y contextualizada (p. 12).

Así mismo, al tomar en cuenta, que la educación activa se fundamenta en la participación directa del estudiante en la construcción del conocimiento, Freire (1970) propone una pedagogía dialógica que promueve la reflexión crítica y la transformación social, donde plantea que el acto educativo debe ser dialógico, problematizador y liberador, en contraposición al modelo bancario de la educación. En este sentido, la gamificación se convierte en una herramienta que potencia la educación activa al generar escenarios de aprendizaje colaborativo y significativo; y se alinea con los principios de la pedagogía crítica al fomentar la toma de decisiones, la colaboración y la reflexión; por tanto, el planteamiento por Cevallos et al (2025) es relevante porque a través de su experiencia en la práctica pedagógica fundamenta el uso de la gamificación, que en sus palabras afirman al respecto que:

la implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza del inglés ha emergido como respuesta a la necesidad de desarrollar métodos más efectivos y atractivos para el aprendizaje de idiomas, especialmente en contextos donde la motivación y el compromiso estudiantil representan desafíos significativos” (p. 75).

Es así que el docente al modificar sus estrategias pedagógicas basadas en la gamificación, deja de ser un trasmisor de contenidos para asumir el rol de facilitador y diseñador de experiencias de aprendizaje, mediador pedagógico y guía del proceso formativo; promoviendo la autonomía y el pensamiento crítico, lo que implica planificar actividades que integren objetivos lingüísticos con dinámicas gamificadas, adaptadas a los intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Es decir, que esta transformación exige una revisión profunda de las prácticas docentes tradicionales y una apertura hacia metodologías centradas en el estudiante.

Reflexiones Finales

la gamificación contribuye a una autoevaluación continua y permanente, porque el estudiante pueda darse cuenta de sus errores y corregirlos, aprender hacer reflexivo y crítico con respecto a su aprendizaje y esto permite fortalecer la responsabilidad y la autorregulación mediante el uso de estrategias propias y asumir control sobre su desempeño. Así mismo adapta diversas formas para enfrentar retos o desafíos mediante su experiencia y motivación.

La gamificación, cuando se articula con principios de educación activa, puede contribuir de manera significativa a la enseñanza del inglés como lengua extranjera, al generar entornos de aprendizaje más motivadores, participativos y emocionalmente resonantes. Esta estrategia pedagógica permite transformar el aula en un espacio

dinámico, donde el error se convierte en oportunidad, el desafío en motor de aprendizaje y la interacción en vehículo para el desarrollo de la competencia comunicativa.

Los hallazgos de esta investigación sugieren que el juego no debe ser concebido como una distracción o un recurso accesorio, sino como una oportunidad para resignificar la enseñanza de idiomas desde una perspectiva crítica, situada y transformadora. En este sentido, la gamificación puede facilitar la apropiación del inglés como herramienta de expresión, comunicación y ciudadanía global, especialmente cuando se vincula con narrativas culturales, proyectos colaborativos y evaluación formativa.

Sin embargo, para que esta transformación sea efectiva, es necesario considerar las condiciones pedagógicas, tecnológicas y organizacionales que inciden en la implementación de experiencias gamificadas. La formación docente, el acceso equitativo a recursos digitales, el diseño didáctico contextualizado y la participación activa del estudiantado son factores clave que deben ser abordados de manera integral. La gamificación no puede reducirse a la incorporación de mecánicas lúdicas superficiales; requiere una arquitectura pedagógica sólida, sensible al contexto y orientada al desarrollo de aprendizajes significativos.

Asimismo, se reconoce la necesidad de seguir investigando sobre los límites, posibilidades y tensiones que emergen en la aplicación de la gamificación en contextos escolares diversos. Es fundamental explorar cómo esta estrategia puede adaptarse a territorios rurales y urbanos con brechas estructurales, sin reproducir lógicas competitivas excluyentes ni depender exclusivamente de plataformas digitales. La

pregunta que emerge es cómo diseñar experiencias gamificadas que promuevan la equidad, la colaboración y el pensamiento crítico, en lugar de reforzar desigualdades o simplificar el proceso educativo.

En definitiva, la gamificación, integrada desde una pedagogía activa y crítica, representa una vía prometedora para revitalizar la enseñanza del inglés como lengua extranjera. No obstante, su implementación exige compromiso ético, reflexión constante y una mirada contextualizada que reconozca la diversidad de realidades escolares y la complejidad del acto educativo.

Estas dinámicas también permiten adaptar los contenidos a los estilos de aprendizaje individuales, favoreciendo la inclusión y la equidad educativa y que aún existen desafíos enormes con respecto a la educación en contexto, porque la gamificación debe adaptarse a las condiciones del entorno cultural de los estudiantes y la diversidad de ritmos de aprendizaje.

La gamificación como metodología de la educación activa se ha convertido en una estrategia relevante en la enseñanza del idioma inglés, puesto que existe evidencia empírica fundamentada desde teorías e investigación en su práctica que al integrar este enfoque no solo supera las limitaciones de las metodologías tradicionales, sino que máxima el potencial humano de los estudiantes relacionados con aspectos cognitivos, motivacionales y culturales, puesto que permite crear dinámicas que impulsan al compromiso por lograr objetivos de aprendizaje, extendiendo la adaptación a ritmos de aprendizaje y experiencias significativas de manera efectiva para facilitar la construcción de su propio saber.

La motivación es apreciada en la gamificación como un objetivo fundamental para promover los procesos cognitivos y socioemocionales mediante estímulos que suscitan el uso tanto de la motivación intrínseca como la extrínseca vinculantes a la interacción con otros compañeros y el docente, pero más allá de ello, es importante que los maestros cultiven un interés genuino en el aprendizaje del inglés, bajo la consigna de ser un saber necesario para su futuro estudiantil, laboral y personal, debido a las exigencias de un mundo globalizado y multicultural en el que posiblemente tenga que enfrentar múltiples situaciones sociales y requiera habilidades para comunicarse ampliamente.

También la gamificación contempla dentro las situaciones de aprendizaje puestas en las mecánicas y dinámicas aprovechar el ambiente de juego para lograr en avance de las habilidades y capacidades para movilizar conocimientos construidos e intercambiar puntos de vista, facilitando la interpolación de conexiones para mejorar sus interpretaciones y reflexiones que fundamentan el uso del pensamiento crítico.

Así mismo, la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera puede ser intervenida a través de la gamificación, porque proporciona un ambiente entorno a juegos utilizando la tecnología a su favor y presenta oportunidades para minimizar brechas con respecto a la accesibilidad de recursos digitales y lograr ofrecer experiencias personalizadas, pero que no pueden depender de está, porque se estaría excluyendo a estudiantes que tienen un limitado acceso a computadores, dispositivos móviles e internet.

REFERENCIAS

Armenta Mendivelso, G. (2025). Impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje del inglés en estudiantes de segundo grado de primaria de la Fundación Colegio Bilingüe de Valledupar [Trabajo de Grado]. Repositorio: Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

- Atiencia, A., Mayorga, C., Iñaguazo, J., & Torres, I. (2024). Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales. *Revista Científica Multidisciplinar SAGA*, 1(4), 178–187.
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica.
- Bolaños Robles, J., Cevallos Veloz, A., & Solórzano Álava, W. (2025). Gamificación y metodologías activas en la enseñanza del inglés: Una revisión sistemática. *UNESUM Ciencias*, 9(1), 3–12.
- Briceño, N. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academo*, 9(1), 11–22.
- Caraballo Padilla, Y. Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1–15. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Carvalho, L., & Neto, J. (2023). Serious games may shape the future of accounting education by exploring hybrid skills. *Accounting Education*, 32(6), 670–693. <https://doi.org/10.1080/09639284.2022.2088241>
- Cevallos, V., Solórzano, A., Macias, B., & Cárdenas, C. (2025). Gamificación en la enseñanza del inglés: Un análisis de su efectividad en el aprendizaje de segundas lenguas. *UNESUM Ciencias*, 9(1), 74–82. <https://doi.org/10.47230/unsum-ciencias.v9.n1.2025.74-82>
- Cuasapud, M., Facunda, T., Molina, B., Cadena, N., & Hildalgo, P. (2025). La gamificación como herramienta clave para el aprendizaje en zonas rurales: Un camino hacia la motivación y el éxito académico. *Conectividad*, 6(3), 326–336. <https://doi.org/10.37431/conectividad.v6i3.334>
- 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*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

- EF. (2022). Índice EF de nivel de inglés. English Proficiency Index (EPI).
- Feijó Cuenca, T., & Feijó Cuenca, N. (2020). Influencia del idioma inglés en el entorno empresarial, comercial y de negocios. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitratia Yachasun*, 4(7), 396–408.
- Freire, J., & Barral, O. (2020). Enfoque comunicativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Iberoamericana ConCiencia*, 5(2), 2–25. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.5-2.1>
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- García, G., Rodríguez, S., & Mendoza, C. (2022). Fortalecimiento de habilidades blandas por medio de estrategias de gamificación en aprendices del centro de servicios financieros SENA, Bogotá – Colombia. *Revista de Investigación en Gestión Administrativa y Ciencias de La Información*, 5(1), 23–34.
- García, S., & Larreal, B. (2023). Gamificación como didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés: una reflexión teórica. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1(21), 51–68.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gutiérrez, C., & Marino, D. (2020). Aproximaciones sobre los discursos y prácticas de la Escuela Activa en Colombia. *Praxis & Saber*, 11(27), e301. <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n27.2020.10732>
- Henao, H., Chávez, A., Pizarro, C., García, C., & Ibáñez, J. (2020). Innovación basada en metodologías activas para el aprendizaje en la asignatura Pirometalurgia de la Universidad Técnica Federico Santa María, Chile. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(20), e029.
- ICFES. (2024). Informe nacional de resultados prueba Saber 11. MEN. <https://www.fundacionexe.org.co/wp-content/uploads/2025/03/Saber-11-2024.pdf>
- Kapp, K. (2013). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. San Francisco, CA: Wiley.

- Lloor, M., Vaca, A., Lloor, M., Gómez, R., & Manangón, R. (2025). Gamificación y aprendizaje: una estrategia efectiva para la motivación estudiantil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 3058–3072.
- López, A., Ojeda, S., López, A., Tunja, C., Paredes, M., Sánchez, A., & Gómez, M. (2022). Metodologías activas de enseñanza: una mirada futurista al desarrollo pedagógico docente. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1419–1430.
- López, H., Mazo, A., & Flores, U. (2025). Enseñanza del inglés mediante metodologías activas en entornos virtuales y presenciales. *MQRInvestigar*, 9(2), e478. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.2.2025.e478>
- Martí, C., & García, V. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Didáctica*, 33(1), 109–120.
- Martínez, H., Riaño, O., & Suárez, H. (2024). Gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en educación superior [Tesis de maestría]. Repositorio Institucional Universidad El Bosque. <https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstreams/a74a9b89-b4d8-4707-9872-c2fa14855f04/>
- Poveda, P., Limas, S., & Cifuentes, M. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Educación y Educadores*, 26(1), e2612. <https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>
- Prieto, P. (2022). Oillos, F. y Busquiel, R. (Coords.). (2021). La educación activa (2.^a ed.). MIAC/Círculo Rojo, 298 pp. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (22), 195–198. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/27>
- Quevedo, S. (2025). Impacto de la gamificación en la enseñanza del inglés en educación inicial. *Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0*, 18(1), 431–442.
- Rodríguez, M., & Ramírez, L. (2022). Gamificación crítica en la enseñanza de lenguas extranjeras: una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de Educación*, 89(1), 45–62.

- Ryan, R., & Deci, E. (2020). Brick by brick: The origins, development, and future of self-determination theory. In A. J. Elliot (Ed.), *Advances in Motivation Science*, 6(1), 111–156.
- Universidad El Bosque. (2022). *Gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera