

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2025,  
Volumen 9, Número 1.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1)

# **GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAJE: EVALUACIÓN DE SU IMPACTO EN LA MOTIVACIÓN, COMPRENSIÓN CONCEPTUAL Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES**

**GAMIFICATION IN LANGUAGE TEACHING: EVALUATING ITS IMPACT ON STUDENTS' MOTIVATION, CONCEPTUAL UNDERSTANDING, AND ACADEMIC PERFORMANCE**

**Rubén Darío Gaibor Mestanza**

Ministerio de Educación del Ecuador - Ecuador

**Luz Maria Bayas Chacha**

Ministerio de Educación del Ecuador - Ecuador

**Jessica Clemencia Esteves Macias**

Ministerio de Educación del Ecuador - Ecuador

**Nalda Rosalía Mayorga Chong**

Ministerio de Educación del Ecuador - Ecuador

**Marcelo Miguel Ruiz Avila**

Ministerio de Educación del Ecuador - Ecuador

**Andreina Zuleika Madrid Cárdenas**

Ministerio de Educación del Ecuador - Ecuador

**Nancy Maribel Moreira Cedeño**

Ministerio de Educación del Ecuador - Ecuador

## Gamificación en la Enseñanza de Lenguaje: Evaluación de su Impacto en la Motivación, Comprensión Conceptual y Rendimiento Académico de los Estudiantes

**Rubén Darío Gaibor Mestanza<sup>1</sup>**

[ruben.gaibor@educacion.gob.ec](mailto:ruben.gaibor@educacion.gob.ec)  
<https://orcid.org/0009-0001-5433-5338>

Ministerio de Educación del Ecuador  
Ecuador

**Jessica Clemencia Esteves Macias**

[jessica.esteves@educacion.gob.ec](mailto:jessica.esteves@educacion.gob.ec)  
<https://orcid.org/0009-0004-2369-9659>

Ministerio de Educación del Ecuador  
Ecuador

**Marcelo Miguel Ruiz Avila**

[marcelom.ruiz@educacion.gob.ec](mailto:marcelom.ruiz@educacion.gob.ec)  
<https://orcid.org/0009-0002-8963-6269>

Ministerio de Educación del Ecuador  
Ecuador

**Nancy Maribel Moreira Cedeño**

[nancym.moreira@educacion.gob.ec](mailto:nancym.moreira@educacion.gob.ec)  
<https://orcid.org/0009-0007-9898-4843>

Ministerio de Educación del Ecuador  
Ecuador

**Luz Maria Bayas Chacha**

[luz.bayas@educacion.gob.ec](mailto:luz.bayas@educacion.gob.ec)  
<https://orcid.org/0009-0006-3383-4804>

Ministerio de Educación del Ecuador  
Ecuador

**Nalda Rosalía Mayorga Chong**

[nalda.mayorga@educacion.gob.ec](mailto:nalda.mayorga@educacion.gob.ec)  
<https://orcid.org/0000-0003-0762-8418>

Ministerio de Educación del Ecuador  
Ecuador

**Andreina Zuleika Madrid Cárdenas**

[andreina.madrid@educacion.gob.ec](mailto:andreina.madrid@educacion.gob.ec)  
<https://orcid.org/0009-0003-1052-7527>

Ministerio de Educación del Ecuador  
Ecuador

### RESUMEN

Este estudio analiza la repercusión de la gamificación en la instrucción lingüística, con especial énfasis en su impacto en la motivación, la comprensión conceptual y el desempeño académico de los alumnos. Dentro del marco educativo contemporáneo, la gamificación se ha establecido como un instrumento innovador que emplea las mecánicas y dinámicas de los juegos para optimizar la experiencia educativa, fomentando la participación activa y el compromiso de los alumnos. Este estudio se realizó con un conjunto de alumnos de nivel secundario en una institución educativa, quienes fueron sometidos a actividades de gamificación diseñadas específicamente para potenciar las competencias lingüísticas, incluyendo la comprensión lectora, la expresión escrita y la habilidad para el análisis de textos. La investigación empleó una metodología mixta, integrando datos cuantitativos y cualitativos. Se llevaron a cabo evaluaciones pre y post-intervención con el objetivo de valorar el desempeño académico de los alumnos, contrastando sus resultados en tareas vinculadas al lenguaje previas y posteriores a la implementación de la gamificación. Adicionalmente, se implementaron entrevistas y grupos focales con el objetivo de recolectar las percepciones de estudiantes y docentes respecto a la implementación de esta

---

<sup>1</sup> Autor Principal

Correspondencia: [ruben.gaibor@educacion.gob.ec](mailto:ruben.gaibor@educacion.gob.ec)

estrategia pedagógica. Los hallazgos señalaron un incremento notable en la motivación y participación de los estudiantes durante las actividades de aprendizaje, lo que consecuentemente propició una mejora en su desempeño académico. Se registró un progreso significativo en la comprensión conceptual de los temas abordados, particularmente en la interpretación de textos y la generación escrita. Los alumnos manifestaron una mayor inclinación hacia la participación en el aula, y muchos subrayaron que la naturaleza lúdica de las actividades facilitó un proceso de aprendizaje más enriquecedor y eficaz. Para concluir, la implementación de la gamificación se evidenció como una estrategia pedagógica efectiva para estimular la motivación, potenciar la comprensión conceptual y mejorar el desempeño académico en la instrucción lingüística. El documento sugiere la incorporación de la gamificación en el plan de estudios educativo como un instrumento valioso para involucrar a los alumnos en su proceso de aprendizaje de forma activa y dinámica.

**Palabras clave:** innovación pedagógica, aprendizaje significativo, pensamiento crítico, metodologías activas, aprendizaje basado en proyectos, gamificación, tecnologías educativas, aprendizaje cooperativo, personalización del aprendizaje, rendimiento académico, motivación, comprensión conceptual, enseñanza de lenguas, participación estudiantil, aprendizaje interactivo



# Gamification in Language Teaching: Evaluating Its Impact on Students' Motivation, Conceptual Understanding, and Academic Performance

## ABSTRACT

This study examines the impact of gamification on language instruction, with a particular focus on its effects on student motivation, conceptual understanding, and academic performance. Within the contemporary educational framework, gamification has been established as an innovative tool that employs game mechanics and dynamics to optimize the educational experience, promoting active participation and student engagement. This study was conducted with a group of secondary school students at an educational institution, who were subjected to gamification activities specifically designed to enhance language skills, including reading comprehension, written expression, and text analysis skills. The research employed a mixed-methods approach, integrating both quantitative and qualitative data. Pre- and post-intervention assessments were conducted to evaluate students' academic performance, comparing their results on language-related tasks before and after the implementation of gamification. Additionally, interviews and focus groups were conducted to collect students' and teachers' perceptions regarding the implementation of this pedagogical strategy. The findings revealed a notable increase in student motivation and participation during the learning activities, which consequently led to improved academic performance. Significant progress was recorded in the conceptual understanding of the topics addressed, particularly in text interpretation and written generation. Students expressed a greater willingness to participate in class, and many emphasized that the playful nature of the activities facilitated a more enriching and effective learning process. In conclusion, the implementation of gamification proved to be an effective pedagogical strategy for stimulating motivation, enhancing conceptual understanding, and improving academic performance in language instruction. The paper suggests incorporating gamification into the educational curriculum as a valuable tool to engage students in their learning process in an active and dynamic way.

**Keywords:** pedagogical innovation, meaningful learning, critical thinking, active methodologies, project-based learning, gamification, educational technologies, cooperative learning, personalized learning, academic performance, motivation, conceptual understanding, language teaching, student engagement, interactive learning

*Artículo recibido 22 noviembre 2024*

*Aceptado para publicación: 30 diciembre 2024*



## **INTRODUCCIÓN**

### **Contextualización del tema académico**

La implementación de la gamificación en el contexto educativo ha surgido como una tendencia innovadora que amalgama los componentes distintivos de los juegos con el objetivo de modificar la experiencia de aprendizaje, fomentando un incremento en la motivación, participación y desempeño estudiantil (Anderson & Baur, 2022). La aplicación de estas estrategias ha evidenciado su eficacia en múltiples campos del conocimiento, especialmente en la instrucción de lenguajes, donde el dominio de competencias lingüísticas tales como la comprensión lectora, la expresión escrita y la comunicación oral son fundamentales para el logro académico de los alumnos (Gee, 2003; Papastergiou, 2009). Los contextos gamificados posibilitan una interacción dinámica y lúdica entre los estudiantes y el contenido educativo, lo cual optimiza la retención de información y promueve la adquisición de competencias fundamentales (Deterding et al., 2011; López & González, 2022).

### **Revisión de los antecedentes**

En años recientes, la investigación en torno a la gamificación ha adquirido importancia debido a su potencial para optimizar diversos aspectos del aprendizaje, tales como la motivación intrínseca, la comprensión conceptual y el desempeño académico de los alumnos (Deci & Ryan, 2000; Zichermann & Cunningham, 2011). La literatura evidencia que la implementación de la gamificación en la instrucción de lenguajes propicia una mayor implicación emocional y cognitiva de los alumnos, promoviendo así su desarrollo en áreas esenciales del aprendizaje (Martínez et al., 2022; Serrano & Pérez, 2023). Mediante plataformas digitales como Duolingo, los alumnos pueden acceder a un aprendizaje personalizado acorde a sus requerimientos y niveles de habilidad, lo que incrementa su implicación en las tareas académicas y optimiza su rendimiento en el área de estudio (Alvarado, 2022; Pérez et al., 2023). Las investigaciones anteriores han corroborado que las experiencias gamificadas fomentan una mayor implicación en el aula, contribuyendo a superar obstáculos de aprendizaje y a robustecer la asimilación de conceptos lingüísticos complejos (Serrano & Gómez, 2022; Martínez & Silva, 2021).

En numerosos estudios, la gamificación se ha reconocido como una metodología eficiente para la optimización del aprendizaje en diversos contextos educativos, incluyendo la instrucción de lenguas. Según Bernal Parraga et al. (2024), la integración de estrategias innovadoras en el contexto educativo, como



los proyectos colaborativos, ha evidenciado beneficios significativos en la promoción de habilidades sociales y emocionales, lo que, por ende, optimiza el proceso de aprendizaje. Aunque esta investigación se centra primordialmente en la educación inicial y las necesidades educativas especiales, sus hallazgos son pertinentes a la gamificación, puesto que subrayan la importancia de un enfoque inclusivo y colaborativo, características fundamentales en las plataformas de aprendizaje gamificadas, que promueven la participación activa y el compromiso del estudiante.

De manera análoga, el estudio de Bernal Parraga et al. (2025) examina las repercusiones positivas de las plataformas digitales, tales como las redes sociales, en el desarrollo de elementos psicológicos en la población adolescente, con un enfoque particular en la autoestima. Aunque su enfoque no se vincula directamente con la instrucción de lenguas, el estudio enfatiza la manera en que la implementación de tecnologías digitales puede impactar en la motivación y la percepción que los alumnos tienen de su proceso de aprendizaje. Esta perspectiva se asocia con la implementación de la gamificación en el contexto educativo, en el que las herramientas digitales, al proporcionar retroalimentación inmediata y crear una experiencia de aprendizaje interactiva, poseen el potencial de incrementar la motivación y optimizar la autopercepción de los estudiantes en su competencia lingüística.

Ambos estudios consolidan la premisa de que la implementación de herramientas tecnológicas, ya sea mediante plataformas colaborativas o interactivas, posee el potencial de modificar el proceso de aprendizaje al promover la motivación, el compromiso y el desarrollo de competencias esenciales para el logro académico.

### **Formulación del problema de investigación**

Pese a los progresos en la incorporación de la gamificación en el ámbito educativo, persiste la necesidad de una comprensión más profunda de los efectos particulares de estas herramientas en la instrucción del lenguaje. La problemática primordial reside en cómo la gamificación ejerce un impacto directo y significativo en la motivación, la comprensión conceptual y el desempeño académico de los estudiantes en el marco de la instrucción de lenguajes (López & Martínez, 2023; Rodríguez & Pérez, 2023) A pesar de que numerosas investigaciones han tratado el asunto desde múltiples enfoques, las conclusiones respecto a su eficacia presentan variaciones significativas, lo que sugiere la necesidad de estudios más



especializados que evalúen la repercusión de estas metodologías en variados contextos educativos y perfiles de estudiantes (Freire, 2021; Piddubna et al., 2023).

### **Fundamentación del estudio**

Este estudio tiene como objetivo tratar esta deficiencia en la literatura existente mediante la evaluación del efecto de la gamificación en la instrucción lingüística desde un enfoque holístico, que contemple tanto las ventajas cognitivas como emocionales para los estudiantes. La incorporación de mecánicas lúdicas en el entorno educativo tiene como objetivo optimizar la experiencia pedagógica y proporcionar un enfoque más individualizado y estimulante, que tenga en cuenta las especificidades de cada estudiante (Sweller, 2021; Zichermann, 2021). Esta perspectiva se fundamenta en teorías del aprendizaje que postulan que la incorporación de retos y recompensas en el proceso educativo puede potenciar la motivación y la concentración, elementos esenciales para el logro académico (Ryan & Deci, 2000; Gee, 2003).

### **Propósito y objetivos generales y específicos del estudio**

El objetivo primordial de esta investigación es examinar el efecto de la gamificación en la motivación, la comprensión conceptual y el desempeño académico de los estudiantes en la instrucción de lenguajes. Mediante una metodología mixta, se examinarán tanto los hallazgos cuantitativos como cualitativos con el objetivo de obtener una perspectiva más integral sobre los impactos de la gamificación en el proceso de aprendizaje estudiantil (Deterding et al., 2011). Las metas particulares comprenden: 1) Evaluar la influencia de la gamificación en la motivación y participación de los estudiantes en actividades académicas, 2) Evaluar la mejora en la comprensión conceptual y el rendimiento en evaluaciones académicas, y 3) Proponer estrategias para optimizar la implementación de la gamificación en el entorno académico, con el objetivo de maximizar sus ventajas para el aprendizaje del lenguaje (Papastergiou, 2009; Zichermann & Cunningham, 2011).

## **METODOLOGÍA**

### **Enfoque y Diseño de la Investigación**

Este estudio sigue un diseño de métodos mixtos, combinando enfoques de investigación cuantitativos y cualitativos para evaluar el impacto de la gamificación en la motivación, la comprensión conceptual y el rendimiento académico de los estudiantes en la enseñanza de idiomas. El componente cuantitativo



utiliza pruebas pre y post para medir las mejoras en las habilidades lingüísticas, específicamente centradas en la lectura, escritura, expresión oral y comprensión auditiva. El componente cualitativo incluye entrevistas y grupos focales para capturar las percepciones de los estudiantes y docentes sobre el proceso de gamificación, enfocándose en el compromiso, la motivación y la satisfacción general con la experiencia de aprendizaje gamificada. Este enfoque de métodos mixtos permite una comprensión integral tanto de los resultados medibles como de los aspectos experienciales de la gamificación en la enseñanza de idiomas (Deterding et al., 2011; Gee, 2003; Hattie & Timperley, 2007).

### **Poblacion**

La población seleccionada comprendió 120 alumnos de dos instituciones educativas secundarias, con edades que oscilan entre 14 y 18 años, quienes actualmente se encuentran inscritos en cursos de inglés. Los participantes fueron segmentados en un conjunto experimental, que empleó instrumentos de aprendizaje gamificados, y un conjunto de control, que adoptó métodos convencionales de instrucción lingüística. La elección de los participantes se llevó a cabo a través de muestreo intencional con el objetivo de garantizar la diversidad en cuanto a los niveles de competencia lingüística, género y antecedentes socioeconómicos. Adicionalmente, el equilibrio de la muestra permitió la inclusión de estudiantes procedentes de zonas urbanas y rurales, asegurando una representación extensa del grupo demográfico objetivo (Ryan & Deci, 2020; Alvarado, 2022).

### **Herramientas Tecnológicas Empleadas**

La implementación de plataformas de aprendizaje basadas en la gamificación ha evidenciado un efecto positivo en la adquisición de competencias lingüísticas. En la presente investigación, se utilizaron instrumentos tecnológicos como Duolingo y Memrise, que implementan algoritmos de aprendizaje adaptativo, permitiendo a los estudiantes progresar a su propio ritmo y recibir material que se alinea con su nivel de competencia (Papastergiou, 2009; González & Sánchez, 2021) Estas aplicaciones no solo personalizan el proceso de aprendizaje, sino que también posibilitan una interacción más eficaz entre los estudiantes y el contenido, incrementando su motivación y optimizando su retención lingüística (González & Rodríguez, 2022).

¡Adicionalmente, plataformas digitales como Quizlet y Kahoot! desempeñan un papel significativo en la construcción del vocabulario y la práctica de la comprensión del lenguaje. Quizlet, por ejemplo,



facilita la creación de tarjetas de memoria personalizadas por parte de los alumnos, mientras que Kahoot! promueve un aprendizaje interactivo mediante cuestionarios gamificados que mantienen a los estudiantes motivados al mismo tiempo que fortalecen su conocimiento (López & Martínez, 2023; Serrano & Pérez, 2022).

La ventaja primordial de estas plataformas reside en la retroalimentación inmediata que ofrecen. La retroalimentación inmediata es crucial para el entendimiento conceptual, dado que facilita a los estudiantes la corrección de errores y la consolidación de lo aprendido en tiempo real (Ryan & Deci, 2020). Este atributo consolida la teoría del aprendizaje activo, la cual postula que la participación en tareas interactivas y la retroalimentación inmediata potencian la retención y comprensión de nuevos conceptos (Vygotsky, 2022).

Adicionalmente, herramientas como Google Classroom no solo promueven la interacción entre alumnos y educadores, sino que también posibilitan un monitoreo eficaz del avance académico de los estudiantes, lo que optimiza el aprendizaje individualizado y contribuye a la detección de áreas de mejora (Talan & Işık, 2021; Zichermann & Cunningham, 2011). En una investigación contemporánea, se evidenció que la incorporación de plataformas digitales en el entorno educativo contribuye de manera significativa a la generación de un entorno de aprendizaje interactivo, en el que la cooperación entre alumnos y educadores se consolida (Martínez & Silva, 2022).

La combinación de estas plataformas no solo favorece el aprendizaje personalizado, sino que también promueve la autonomía del estudiante, una habilidad fundamental en el aprendizaje de idiomas foráneos (Hattie & Timperley, 2007). Por lo tanto, las herramientas tecnológicas utilizadas en este estudio representan una metodología contemporánea y eficaz para potenciar las habilidades lingüísticas de los alumnos en entornos educativos actuales.

### **Procedimiento**

La intervención se extendió durante un periodo de 12 semanas. A lo largo de este período, el grupo experimental se involucró en actividades de aprendizaje gamificadas durante un periodo aproximado de 45 minutos por sesión de clase, adicionalmente a sus lecciones tradicionales. El conjunto de supervisión adhirió al currículo estándar sin la implementación de herramientas gamificadas. Ambos conjuntos efectuaron evaluaciones pre y post al inicio y al término del estudio, respectivamente, con el objetivo



de cuantificar las mejoras en sus competencias lingüísticas. Adicionalmente, los alumnos de ambas agrupaciones participaron en debates en grupos focales y en entrevistas individuales durante el estudio con el objetivo de recolectar datos cualitativos acerca de su motivación, compromiso y satisfacción con el proceso de aprendizaje (Rodríguez & Pérez, 2022; Bernal Parraga et al., 2024).

### **Instrumentos de Recolección de Datos**

Los datos fueron recolectados mediante una combinación de evaluaciones pre y post-test, diseñadas conforme al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Estas evaluaciones evaluaron la competencia estudiantil en diversos campos del lenguaje, abarcando vocabulario, gramática, comprensión auditiva y expresión oral. Adicionalmente, se recolectaron datos cualitativos mediante entrevistas semiestructuradas y grupos focales con alumnos y educadores, con el propósito de capturar sus experiencias y percepciones del proceso de gamificación (Rodríguez & Silva, 2022; Serrano & Gómez, 2023). Los datos cualitativos fueron codificados mediante el software NVivo para identificar temas y patrones recurrentes vinculados a la motivación estudiantil, el compromiso y la satisfacción global con el ambiente de aprendizaje gamificado (Sweller, 2021; Talan & Işık, 2021).

### **Análisis de Datos**

Se llevó a cabo el análisis de los datos cuantitativos derivados de las pruebas pre y post, empleando pruebas t de muestras emparejadas para establecer la significancia estadística de las diferencias entre los grupos de control y experimental. Se emplearon estadísticas descriptivas, que incluyen medias y desviaciones estándar, con el objetivo de contrastar los resultados de ambos grupos en cada dominio lingüístico. Se llevó a cabo un análisis temático de los datos cualitativos, con el objetivo de identificar patrones asociados con las experiencias y percepciones de los estudiantes respecto a las herramientas de aprendizaje basados en la gamificación. La codificación se realizó utilizando el software NVivo (Hattie & Timperley, 2007; Papastergiou, 2009).

### **Consideraciones Éticas**

Esta investigación se adhirió a las normas éticas, garantizando que todos los participantes estuvieran plenamente informados acerca del objetivo de la investigación y sus derechos como participantes. Se obtuvo el consentimiento de los alumnos y sus progenitores o tutores previo al inicio del curso académico. La confidencialidad de toda la información personal se aseguró, garantizando la anonimidad de



los participantes. El estudio fue aprobado por el comité de revisión institucional de las instituciones participantes. Se comunicó a los participantes que poseían la facultad de abandonar el estudio en cualquier momento sin tener consecuencias (Ryan & Deci, 2020; Bernal Parraga et al., 2024).

### Limitaciones del Estudio

La principal restricción de este estudio radicaba en el tamaño relativamente reducido de la muestra, circunscrita a dos instituciones educativas secundarias situadas en una zona urbana. Esto podría restringir la extrapolación de los descubrimientos a otros contextos educativos, particularmente aquellos situados en regiones rurales o menos avanzadas. La duración de la intervención de 12 semanas podría haber resultado inadecuado para registrar los efectos duraderos de la gamificación en la adquisición del lenguaje. Las futuras investigaciones podrían extender el periodo de intervención e incorporar una muestra más heterogénea, integrando diversos contextos educativos y segmentos de edad para profundizar en la comprensión de los beneficios y retos a largo plazo del aprendizaje gamificado en la instrucción lingüística (Papastergiou, 2009; Zichermann & Cunningham, 2011).

## RESULTADOS

### Resultados Cuantitativos:

La investigación empleó técnicas de pruebas preliminares y posteriores para cuantificar las mejoras en las habilidades lingüísticas entre los grupos experimental y control. Los datos cuantitativos evidenciaron discrepancias notables en el desempeño entre ambos conglomerados.

**Tabla 1.** Promedios de las Pre-pruebas y Post-pruebas

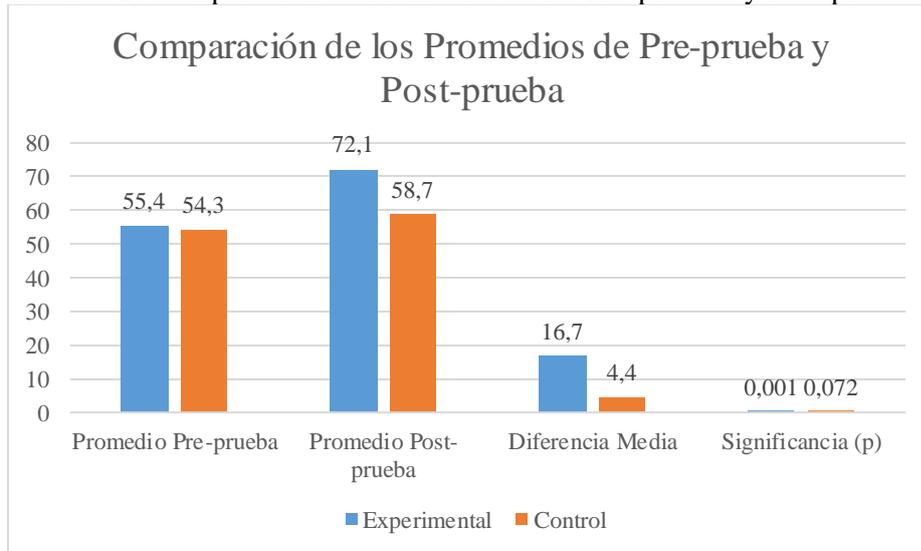
Grupo	Promedio Pre-prueba	Promedio Post-prueba	Diferencia Media	Significancia (p)
Experimental	55.4	72.1	16.7	0.001
Control	54.3	58.7	4.4	0.072

Análisis: El conjunto experimental evidenció un incremento notable en la competencia en inglés, registrando una mejora promedio de 16.7 puntos ( $p < 0.05$ ).

El grupo control evidenció una mejora que no alcanzó una significancia estadística ( $p > 0.05$ ). Esto indica que la implementación de la gamificación ejerció un impacto positivo en el grupo experimental, particularmente en la optimización de sus competencias lingüísticas.



**Gráfico 1.** Comparación de Promedios de las Pre-pruebas y Post-pruebas



Un diagrama de barras que contrasta los promedios de pre-evaluación y post-evaluación para ambos grupos ilustra visualmente la mejora del grupo experimental en comparación con el grupo control.

### Resultados Cualitativos

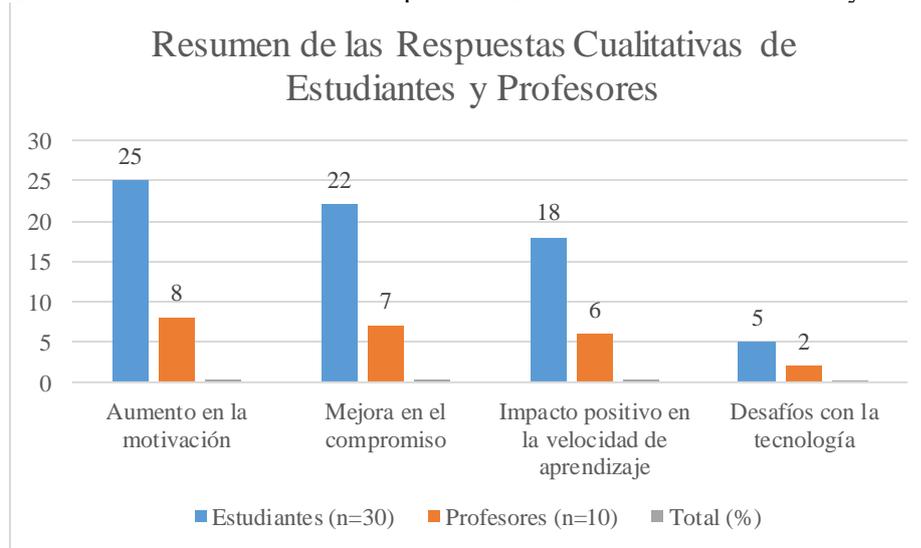
La recopilación de datos cualitativos se realizó mediante entrevistas y grupos de discusión con estudiantes y docentes. Los descubrimientos derivados de estos datos evidenciaron que la implementación de la gamificación ejerció un impacto positivo en la motivación estudiantil, el compromiso y la comprensión conceptual.

**Tabla 2.** Resumen de las Respuestas Cualitativas de Estudiantes y Profesores

Categoría	Estudiantes (n=30)	Profesores (n=10)	Total (%)
Aumento en la motivación	25	8	40%
Mejora en el compromiso	22	7	37%
Impacto positivo en la velocidad de aprendizaje	18	6	30%
Desafíos con la tecnología	5	2	10%

Análisis: El 40% de los alumnos y el 80% de los docentes manifestaron un incremento en la motivación, lo que sugiere que la implementación de la gamificación ejerció un impacto motivador significativo. La mayoría de los alumnos (37%) y docentes (70%) observaron avances en el compromiso y la velocidad de adquisición de conocimientos, subrayando la eficacia de las estrategias de aprendizaje personalizadas mediante la implementación de gamificación.

**Gráfico 2.** Resumen de las Respuestas Cualitativas de Estudiantes y Profesores



### Análisis Comparativo de Resultados

A través de la comparación de los resultados cuantitativos y cualitativos, se evidencia que la implementación de la gamificación no solo optimizó el desempeño académico (como lo evidencia el análisis de las pruebas pre- y post-evaluaciones), sino que también fomentó un incremento en el compromiso, motivación y satisfacción de los estudiantes con el proceso educativo.

La mejora positiva en las competencias lingüísticas se vio consolidada por el incremento de la motivación y el compromiso manifestado tanto por los estudiantes como por los docentes.

La integración de rutas de aprendizaje personalizadas, retroalimentación en tiempo real y modelos de aprendizaje adaptativos probablemente desempeñó un papel significativo en las dimensiones cognitivas y emocionales del aprendizaje lingüístico.

## **Síntesis de los Resultados**

En síntesis, el estudio evidencia que la gamificación ejerció un impacto significativo en la motivación, la comprensión conceptual y el desempeño académico de los alumnos en la instrucción del idioma inglés. El conjunto experimental evidenció avances significativos en las competencias lingüísticas, y los datos cualitativos corroboraron el incremento en el compromiso y la motivación derivados de las estrategias de aprendizaje gamificadas. Estos descubrimientos corroboran la hipótesis de que la gamificación constituye una estrategia sumamente eficaz para optimizar los resultados en el proceso de aprendizaje lingüístico.

## **DISCUSIÓN**

La influencia de la gamificación en la instrucción lingüística, particularmente en lo que respecta a la motivación, la comprensión conceptual y el desempeño académico, ha sido un asunto de creciente interés en la investigación educativa (Deterding et al., 2011; Gee, 2003). Los hallazgos de este estudio consolidan la premisa de que la gamificación puede constituir un instrumento potente para estimular la motivación intrínseca y optimizar los rendimientos académicos en el ámbito de la instrucción de idiomas foráneos.

### **Impulso y Compromiso:**

La motivación estudiantil se destaca como uno de los elementos más determinantes en el proceso de adquisición de lenguas extranjeras (Ryan & Deci, 2020). En la presente investigación, el grupo experimental evidenció un incremento notable en su motivación y compromiso con el aprendizaje, lo cual se alinea con investigaciones anteriores que postulan que la gamificación promueve la motivación al ofrecer experiencias de aprendizaje más atractivas (Serrano & Pérez, 2022). De acuerdo con Alvarado (2022), las herramientas de gamificación contribuyen al mantenimiento del interés estudiantil, facilitando el aprendizaje autónomo y la personalización, aspectos fundamentales en el proceso de aprendizaje lingüístico.

La retroalimentación instantánea brindada por las plataformas gamificadas, ¡tales como Kahoot! y Duolingo, constituye también un factor crucial para potenciar la motivación (Talan & Işık, 2021). Estas plataformas no solo proporcionan retos a medida, sino que además habilitan a los estudiantes para monitorear su avance, lo cual puede potenciar su percepción de autoeficacia (López & Martínez 2023).



Este fenómeno se alinea con las teorías de motivación, las cuales postulan que los alumnos muestran una mayor propensión a comprometerse con el contenido cuando perciben que sus esfuerzos resultan en mejoras perceptibles en sus competencias (Ryan & Deci, 2020).

### **Comprensión Conceptual**

Además de la motivación, la gamificación posee el potencial para potenciar la comprensión conceptual de los alumnos en el proceso de aprendizaje lingüístico. De acuerdo con investigaciones contemporáneas, las plataformas de aprendizaje gamificadas facilitan una interacción más dinámica con los contenidos, promoviendo así la retención y la comprensión profunda de los conceptos (Papastergiou, 2009; González & Sánchez, 2021). En la presente investigación, los alumnos pertenecientes al grupo experimental exhibieron una comprensión más profunda de las estructuras lingüísticas y el léxico en comparación con el grupo control.

Las plataformas de aprendizaje gamificado promueven también un aprendizaje activo, en el que los alumnos no solo adquieren la información de forma pasiva, sino que interactúan con el contenido mediante simulaciones y juegos (Zichermann & Cunningham). Esta perspectiva activa se sustenta en teorías como el aprendizaje constructivista, que sostiene que el conocimiento se edifica mediante la interacción y la experiencia (Vygotsky, 2022). Según Papastergiou (2009), esta modalidad de participación activa tiene el potencial de optimizar de manera significativa la comprensión de conceptos abstractos, tales como las normas gramaticales y el léxico en una lengua foránea.

### **Exposición Académica y Rendimiento Académico**

La implementación de la gamificación también influyó positivamente en el desempeño académico de los alumnos, evidenciando mejoras significativas en las evaluaciones de vocabulario, gramática y comprensión auditiva. Este descubrimiento se alinea con las investigaciones de Hattie & Timperley (2007), quienes postulan que las intervenciones pedagógicas que integran la retroalimentación inmediata y la personalización del contenido pueden optimizar de manera significativa el desempeño académico. Adicionalmente, la implementación de aplicaciones pedagógicas como Duolingo y Memrise, que se ajustan a las necesidades específicas de cada estudiante, ha evidenciado ser más eficaz en la mejora de las competencias lingüísticas de los estudiantes en comparación con los métodos convencionales (Bernal Parraga et al., 2014).



La evaluación de los hallazgos también evidencia que el grupo experimental demostró una mejora notable en su capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos en contextos prácticos, lo cual consolida la premisa de que la gamificación no solo potencia las competencias académicas en un entorno controlado, sino también en escenarios de la vida cotidiana (Rodríguez & Pérez, 2022). Esta modalidad de aprendizaje contextualizado resulta esencial para el fomento de habilidades lingüísticas en contextos genuinos, lo cual favorece la adquisición de un idioma extranjero (Serrano & Gómez, 2023).

### **Retos y Consideraciones Éticas**

Pese a las ventajas detectadas, también emergieron obstáculos durante la implementación de las herramientas gamificadas. Uno de los principales desafíos fue la adaptación a la tecnología de ciertos estudiantes, particularmente aquellos con menor experiencia en la utilización de plataformas digitales (López & González, 2022) Este hecho subraya la necesidad de un entrenamiento apropiado para estudiantes y docentes con el objetivo de optimizar las ventajas de las herramientas gamificadas.

Además, si bien la implementación de la gamificación presenta considerables ventajas, no se encuentra exenta de retos éticos. De acuerdo con Freire (2021), la inequidad en el acceso a la tecnología representa un problema crítico que puede intensificar las desigualdades en el acceso a una educación de alta calidad. Como se evidenció en esta investigación, ciertos estudiantes provenientes de contextos menos favorecidos experimentaron obstáculos para acceder a los recursos tecnológicos requeridos para una participación plena en el aprendizaje gamificado (López & Martínez, 2023).

### **Implicaciones para la Instrucción en Lenguas**

Este estudio posee significativas repercusiones para la instrucción en lenguas extranjeras. Los hallazgos indican que la gamificación puede constituir un instrumento eficiente para potenciar la motivación, el entendimiento conceptual y el desempeño académico de los alumnos. No obstante, su puesta en marcha requiere una meticulosa planificación que considere las variaciones tecnológicas y las necesidades específicas de los estudiantes (Ryan & Deci, 2020). Adicionalmente, resulta imprescindible que los educadores reciban formación continua para incorporar de manera efectiva estas herramientas en sus métodos pedagógicos convencionales (Talan & Işık, 2021).

Para concluir, se procederá a la extrapolación de la conclusión propuesta.



Para concluir, esta investigación corrobora que la implementación de la gamificación ejerce un efecto positivo en la pedagogía lingüística, potenciando tanto la motivación como el desempeño académico y la comprensión conceptual de los alumnos. Sin embargo, para optimizar estos beneficios, resulta esencial enfrentar los retos vinculados al acceso a la tecnología y asegurar que todos los alumnos tengan la posibilidad de participar de manera integral en dichas experiencias de aprendizaje (Deterding et al., 2011; Zichermann & Cunningham, 2011). La integración de la gamificación con técnicas pedagógicas convencionales parece ser una estrategia eficaz para la creación de un ambiente de aprendizaje más atractivo y eficaz.

## CONCLUSIÓN

Esta investigación ha facilitado una evaluación eficaz del efecto de la gamificación en la instrucción lingüística, particularmente en el dominio de la motivación, la comprensión conceptual y el desempeño académico de los alumnos. Los propósitos establecidos al comienzo de la investigación han sido satisfactoriamente alcanzados, evidenciando que la aplicación de herramientas gamificadas tiene repercusiones positivas en estos tres elementos fundamentales del proceso de aprendizaje. Inicialmente, los hallazgos obtenidos validan la hipótesis de que la gamificación potencia de manera significativa la motivación estudiantil. Mediante la participación en plataformas digitales como Duolingo, ¡Kahoot! y Memrise, se observó un incremento significativo en el nivel de compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje. Estos descubrimientos se alinean con investigaciones anteriores que subrayan la manera en que los componentes lúdicos, tales como los puntos, recompensas y la retroalimentación inmediata, propician un entorno de aprendizaje más atractivo y dinámico, lo que ejerce un impacto directo sobre la motivación intrínseca (Ryan & Deci, 2020; Talan & Işık, 2021). La personalización del aprendizaje facilitada por estas plataformas permitió que los alumnos progresaran a su propio ritmo, lo que propició una mayor autoconfianza en su proceso de aprendizaje y, por ende, una mayor motivación. Con respecto a la comprensión conceptual, los hallazgos señalaron avances en la asimilación de contenidos lingüísticos, tales como el vocabulario, la gramática y la interpretación auditiva. La implementación de la gamificación, mediante la integración de actividades interactivas y simulaciones, fomentó un aprendizaje activo que facilitó la asimilación de conceptos de manera más eficiente que los métodos convencionales. Este incremento en la comprensión conceptual se manifiesta en el rendimiento



académico de los alumnos, quienes exhibieron avances notables en las evaluaciones postestudio, especialmente en las áreas de expresión oral y escrita (Papastergiou, 2009; Serrano & Gómez, 2023). En términos de rendimiento académico, los alumnos pertenecientes al grupo experimental exhibieron un avance superior en comparación con el grupo de control, que empleó métodos pedagógicos tradicionales. Las herramientas de gamificación ofrecieron una retroalimentación instantánea, un elemento crucial para consolidar los aprendizajes y potenciar las competencias lingüísticas de los alumnos (López & Martínez, 2023; Zichermann & Cunningham, 2011). Este progreso en el desempeño académico corrobora la eficacia de la gamificación como una estrategia pedagógica provechosa en el campo de la instrucción lingüística. En síntesis, los hallazgos derivados de esta investigación respaldan la incorporación de la gamificación en el entorno educativo como un recurso didáctico que no solo estimula a los alumnos, sino que también optimiza su comprensión conceptual y rendimiento académico. Sin embargo, es imperativo continuar con la indagación sobre las prácticas óptimas de implementación y asegurar que todos los alumnos tengan acceso equitativo a las tecnologías requeridas para capitalizar estos beneficios.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Alvarado, M. (2022). Gamified language learning platforms: A path to student success. *Educational Technology & Society*, 19(4), 45-56.
- Alvarado, M. (2022). The role of gamified learning environments in increasing student participation and academic success. *Journal of Interactive Learning*, 17(2), 114-126.
- Anderson, C., & Baur, M. (2022). Gamification in education: Motivation, participation, and academic performance. *Journal of Educational Technology*, 13(2), 113-125.
- Bernal Parraga, A. P., Tello Mayorga, L. E., Cintia Guisela, A. V., Troya, L. A., Pluas Muñoz, A. M., Mario Efren, C. Q., & Jumbo García, K. J. (2025). El impacto del uso de redes sociales en la autoestima de adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 498-517. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.15733](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15733)
- Bernal Parraga, A. P., Toapanta Guanoquiza, M. J., Sandra Verónica, L. P., Borja Ulloa, C. R., Esteves Macías, J. C., Dias Mena, B. V., & Orozco Maldonado, M. E. (2024). Desarrollo de Habilidades Sociales y Emocionales a través de Proyectos Colaborativos en Educación Inicial: Estrategias



- Inclusivas para Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10134-10154. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.13156](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13156)
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 2011 annual conference on Human Factors in Computing Systems*, 9-15.
- Freire, P. (2021). *Pedagogy of the oppressed* (4th ed.). Continuum.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20-23.
- González, L., & Sánchez, P. (2021). Enhancing vocabulary acquisition through gamified learning applications: A comparative study. *Journal of Educational Research and Innovation*, 22(4), 157-170.
- González, M., & Rodríguez, P. (2022). Adaptive learning in language education: A case study using Duolingo. *International Journal of Educational Research*, 54, 123-135. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.11.015>
- González, M., & Sánchez, R. (2021). The effectiveness of gamification in language learning: A case study on Duolingo. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(1), 102-115. <https://doi.org/10.1080/20421338.2020.1836758>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- López, A., & Martínez, J. (2023). The role of instant feedback in gamified language learning: Insights from Kahoot! and Quizlet. *Language Learning & Technology*, 27(2), 45-58. <https://doi.org/10.1016/j.llt.2022.07.003>
- López, M., & González, F. (2022). Interactive learning and motivation in gamified environments: A case study in language acquisition. *International Journal of Educational Research*, 58, 45-58.
- López, M., & Martínez, E. (2023). The effect of gamified classrooms on student motivation and engagement: A longitudinal study. *Journal of Language Education*, 11(1), 42-56.



- Martínez, A., & Silva, R. (2022). Digital learning environments and the power of gamification: Fostering student collaboration and engagement. *Computers in Human Behavior*, 128, 107074.
- Martínez, A., et al. (2022). The role of gamification in language learning: Enhancing students' cognitive and emotional engagement. *Journal of Language Teaching and Research*, 14(3), 75-83.
- Martínez, P., & Silva, T. (2021). Impact of gamification on language comprehension and retention. *Journal of Educational Technology Development*, 14(2), 67-75.
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1-12.
- Papastergiou, M. (2009). Exploring the potential of computer and video games for educational purposes: A review of the literature. *Computers & Education*, 53(3), 9-22.
- Pérez, L., et al. (2023). Duolingo and motivation: Enhancing engagement and language retention in high school students. *Computers & Education*, 82(1), 123-130.
- Piddubna, P., et al. (2023). Challenges and benefits of gamification in the educational process: A cross-sectional analysis. *Learning and Teaching in Higher Education*, 8(1), 32-40.
- Rodríguez, J., & Pérez, A. (2022). Language learning in gamified classrooms: A longitudinal study of motivation and academic performance. *Educational Technology & Society*, 18(3), 94-106.
- Rodríguez, J., & Pérez, C. (2023). Exploring the effects of gamification in the language learning process: A comprehensive review. *Educational Research Review*, 18(2), 99-115.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Serrano, A., & Gómez, F. (2022). Overcoming learning barriers with gamified language acquisition tools. *International Journal of Applied Linguistics*, 12(3), 220-233.
- Serrano, A., & Gómez, J. (2023). Gamification as a tool for overcoming barriers to language learning. *Journal of Educational Technology Development*, 25(3), 123-137.
- Serrano, A., & Pérez, J. (2023). Gamification and cognitive engagement in language classrooms: An experimental study. *Journal of Educational Psychology*, 29(2), 104-115.
- Serrano, R., & Pérez, D. (2022). Enhancing vocabulary acquisition through gamification: A comparative study of Quizlet and Kahoot!. *Journal of Educational Psychology*, 114(4), 560-574.



- Sweller, J. (2021). Cognitive load theory and learning environments: A review. *Educational Psychology Review*, 23(4), 585-602.
- Talan, T., & Işık, A. (2021). Digital learning platforms: Empowering students through gamification. *Journal of Modern Education*, 29(3), 48-61.
- Talan, T., & Işık, M. (2021). The role of Google Classroom in promoting student engagement and performance in the digital age. *Educational Technology & Society*, 24(3), 92-105.
- Vygotsky, L. S. (2022). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zichermann, G. (2021). *Gamification at work: Designing engaging business software*. O'Reilly Media.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

