



# La Gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés: Eficacia y estrategias educativas

*Gamification in the development of English language skills: Effectiveness  
and educational strategies*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.13840927>

## AUTORES:

Miryam Silvana Ushiña Chuquimarca<sup>1\*</sup>

Unidad Educativa Municipal Julio Moreno Peñaherrera, Ecuador

<https://orcid.org/0009-0009-8702-4905>

[miryamsilvanaushina@gmail.com](mailto:miryamsilvanaushina@gmail.com)

Irene del Carmen Pazmiño Montenegro<sup>2</sup>

Unidad Educativa Municipal Rafael Alvarado, Ecuador

<https://orcid.org/0009-0001-3704-1792>

[carmipaz\\_2000@yahoo.es](mailto:carmipaz_2000@yahoo.es)

Norma Rocío Ushiña Chuquimarca<sup>3</sup>

Colegio Fiscal General Pintag, Ecuador

<https://orcid.org/0009-0002-4982-4329>

[rocioushiña@yahoo.com](mailto:rocioushiña@yahoo.com)

Danna Dominique Chiriboga Pazmiño<sup>4</sup>

Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador

<https://orcid.org/0009-0005-4927-199X>

[danna65536@gmail.com](mailto:danna65536@gmail.com)

**DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA:** [miryamsilvanaushina@gmail.com](mailto:miryamsilvanaushina@gmail.com)

**Fecha de recepción:** 03 / 04 / 2024

**Fecha de aceptación:** 10 / 06 / 2024



## RESUMEN

La enseñanza del idioma inglés como segunda lengua representa, en la actualidad, un desafío constante en el ámbito educativo. En este contexto, el estudio se centró en las estrategias didácticas activas, específicamente en la gamificación aplicada al desarrollo de las habilidades lingüísticas: comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita, en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Municipal Julio Moreno Peñaherrera y la Unidad Educativa Municipal Rafael Alvarado, en la ciudad de Quito. La metodología empleada fue de enfoque mixto, con un diseño cuasi experimental que permitió analizar el grado de desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Se utilizaron métodos inductivos y sintéticos, así como técnicas como la observación, encuestas y una ficha de evaluación estandarizada, aplicadas a 4 docentes y 350 estudiantes. Del análisis de los resultados, se encontró que el rendimiento académico era deficiente en las cuatro habilidades lingüísticas evaluadas: comprensión auditiva (28%), expresión oral (15%), comprensión lectora (19%) y expresión escrita (23%). Se identificó un grupo significativo de estudiantes que no alcanzó los niveles de aprendizaje requeridos. Como principal conclusión, se propuso la implementación de estrategias basadas en la gamificación para mejorar los resultados académicos de este grupo de estudiantes, fomentando la motivación, el compromiso y el desarrollo efectivo de las competencias comunicativas en inglés. El aspecto novedoso del trabajo radica en la aplicación de estrategias activas como didáctica innovadora, lo cual representa un aporte relevante en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras.

**Palabras clave:** *Aprendizaje, gamificación, habilidades lingüísticas, idioma inglés, educación secundaria.*

## ABSTRACT

The teaching of English as a second language currently represents a constant challenge in education. In this context, the study focused on active didactic strategies, specifically gamification, applied in the development of linguistic skills: listening comprehension, oral expression, reading comprehension, and written expression of first-year high school students at Unidad Educativa Municipal Julio Moreno Peñaherrera and Unidad Educativa Municipal



Rafael Alvarado in the city of Quito. The methodology employed was a mixed approach with a quasi-experimental design, which allowed for analyzing the degree of development of the students' linguistic skills. Inductive and synthetic methods were used, along with techniques such as observation, surveys, and a standardized evaluation form applied to 4 teachers and 350 students. The analysis of the results found that academic performance was deficient in the four linguistic skills evaluated: listening comprehension (28%), oral expression (15%), reading comprehension (19%), and written expression (23%). A significant group of students was identified as not having reached the required learning levels. As the main conclusion, the implementation of strategies through gamification was proposed to improve the academic results of this group of students, fostering motivation, engagement, and the effective development of communicative competences in English. The innovative aspect of this work lies in the application of active strategies as an innovative didactic method to enhance English language learning, which represents a relevant contribution to the field of foreign language teaching.

**Keywords:** *Learning, gamification, linguistic skills, English language, secondary education.*

## INTRODUCCIÓN

La enseñanza del inglés como segunda lengua se ha convertido en una prioridad global debido a la creciente interconexión y a la importancia del idioma en diversos campos profesionales y académicos. En este contexto, las estrategias educativas innovadoras, como la gamificación, han emergido como herramientas eficaces para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Este análisis de la literatura examina cómo la gamificación se ha aplicado en el desarrollo de las habilidades lingüísticas en inglés y revisa las estrategias educativas que han demostrado ser efectivas en el contexto del aprendizaje de una segunda lengua.

El inglés es considerado el idioma global para la comunicación internacional, los negocios, la ciencia y la tecnología. En el ámbito educativo, el dominio de esta lengua abre puertas a oportunidades laborales y académicas, además de facilitar el acceso a una gran cantidad de recursos y conocimientos disponibles en este idioma. Sin embargo, como señala Ahmadi (2019), a pesar de su importancia, muchos sistemas educativos, incluido el de Ecuador,



enfrentan desafíos en la enseñanza efectiva del inglés, lo que se refleja en el bajo rendimiento de los estudiantes en habilidades lingüísticas clave: comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita.

La gamificación se refiere a la aplicación de elementos y principios de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al respecto, Zach (2021), en su estudio, realizó un análisis sobre el impacto de la gamificación en los resultados de aprendizaje de los estudiantes en la educación K-12, donde esta estrategia activa utiliza elementos de diseño de juegos en entornos no lúdicos. Con el tiempo, ha ganado relevancia significativa en la educación, especialmente en la enseñanza del idioma inglés, ya que permite mejorar las habilidades lingüísticas, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador para los estudiantes.

Diversos estudios realizados por Sierralta (2021) han demostrado que la gamificación puede tener un impacto positivo en el aprendizaje y el rendimiento académico. En su investigación, se encontró que la gamificación mejora la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, lo que a su vez conduce a una mayor participación y retención de la información. Además, Seaborn y Deborah (2019) determinaron que la gamificación fomenta un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo, siendo particularmente beneficiosa en la enseñanza del idioma inglés, donde la interacción y la práctica son esenciales.

Entre las aplicaciones didácticas basadas en la gamificación que han demostrado ser efectivas para mejorar las habilidades lingüísticas en inglés se encuentran los Story Maps. Barata (2021) comparó el uso de mapas de historias y notas a dos columnas en el desarrollo de habilidades lingüísticas. Los resultados mostraron que ambas estrategias son efectivas, ya que resultaron beneficiosas para mejorar la comprensión del idioma. Estas estrategias permiten a los estudiantes organizar y visualizar la información de manera estructurada, lo que facilita la comprensión y retención de conceptos, mejorando así el desarrollo de las habilidades lingüísticas. En el estudio de Jia (2021), se destaca la importancia de utilizar materiales de lectura interactivos en las aulas para mejorar la motivación y el rendimiento en las habilidades lingüísticas, ya que este enfoque hace que el aprendizaje sea más significativo y atractivo. Además, los estudiantes aplican de forma práctica sus habilidades lingüísticas en



contextos del mundo real, y los materiales los ayudan a familiarizarse con diferentes estilos y registros del idioma inglés.

En la investigación de Sandusky (2021), se evaluaron las estrategias Think-Pair-Share (TPS) y Escuchar-Leer-Discusión (LRD), encontrando que ambas, basadas en la gamificación, son efectivas para mejorar la comprensión del idioma inglés, aunque no hubo diferencias significativas entre ellas. El TPS implica que los estudiantes piensen de manera independiente sobre una pregunta o problema, luego discutan sus ideas con un compañero, y finalmente compartan sus conclusiones con la clase. El LRD, por otro lado, combina la escucha y la lectura con discusiones grupales para reforzar la comprensión y el análisis crítico del material. Además, la integración de juegos digitales en la enseñanza del inglés ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar las habilidades lingüísticas. Según Daineko et al. (2023), los juegos educativos proporcionan un ambiente interactivo y atractivo en el que los estudiantes practican el idioma en contextos significativos. Estos juegos suelen incluir niveles progresivos de dificultad, retroalimentación inmediata y elementos narrativos que mantienen a los estudiantes comprometidos y motivados.

La integración de dispositivos móviles ha abierto nuevas oportunidades para la gamificación en la educación. Hoy en día, existen múltiples aplicaciones móviles diseñadas para el aprendizaje de idiomas, que utilizan principios de gamificación para mantener a los usuarios motivados y comprometidos con el aprendizaje del inglés. Según Aguiar et al. (2023), en su investigación sobre gamificación titulada Una Métrica de Motivación Básica, se demostró que el aprendizaje móvil puede ser particularmente efectivo para mejorar la competencia lingüística debido a su accesibilidad y flexibilidad.

Por otra parte, según los autores Dehganzadeh y Dehganzadeh (2019), a pesar de los beneficios que aporta la gamificación al proceso de aprendizaje del idioma inglés, su implementación en el aula no está exenta de desafíos que deben abordarse para lograr una integración efectiva. Uno de los principales obstáculos es la falta de conocimiento por parte de los docentes, quienes a menudo carecen de la formación necesaria para implementar eficazmente estrategias de gamificación. Esto se debe a la escasez de oportunidades de desarrollo profesional y a la resistencia al cambio de métodos de enseñanza tradicionales, que está ampliamente extendida en el ámbito educativo.



Por su parte, Fuchs (2023) manifiesta que tanto los docentes como los estudiantes pueden mostrar resistencia a adoptar nuevas metodologías de enseñanza, especialmente porque la gamificación requiere un cambio de paradigma en la forma en que se percibe y se lleva a cabo el proceso educativo, lo que genera una resistencia inicial al cambio. Según Karwan y Ozdamli (2021), las instituciones educativas deben tener en cuenta que la implementación de la gamificación en el aula depende de la disponibilidad de recursos tecnológicos adecuados, como computadoras, tabletas y acceso a internet. En contextos educativos con recursos limitados, la falta de infraestructura representa un obstáculo significativo para la adopción de estas estrategias en el proceso educativo.

Finalmente, los autores Soyooof y Vázquez (2021) manifiestan que medir la eficacia de las estrategias de gamificación puede ser complicado, por lo que es necesario desarrollar herramientas y metodologías de evaluación que capturen de manera precisa el impacto de la gamificación en el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente en el contexto del aprendizaje del idioma inglés. El análisis de la literatura revisada sugiere que la gamificación tiene un gran potencial para mejorar las habilidades lingüísticas en inglés, al hacer que el proceso de aprendizaje sea interactivo y motivador, demostrando ser efectiva en el contexto educativo de una segunda lengua.

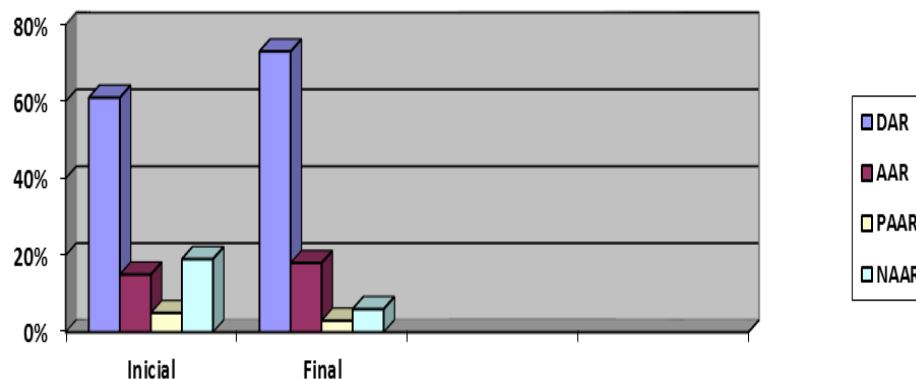
## **METODOLOGÍA**

Este estudio analiza la eficacia de la gamificación como estrategia educativa para el desarrollo de habilidades lingüísticas en el idioma inglés. Para ello, se utilizó un diseño cuasiexperimental con pre-test y post-test, segmentando grupos de control y experimental para comparar los efectos de diferentes enfoques gamificados en el aprendizaje del idioma. Además, se empleó un diseño mixto que incluyó encuestas y entrevistas para evaluar la percepción de los estudiantes sobre la gamificación antes y después de la intervención. Participaron 350 estudiantes de bachillerato de dos unidades educativas. Para la formación de los grupos de estudio, se consideró el nivel de desarrollo de habilidades lingüísticas y las estrategias de enseñanza, asegurando una comparabilidad adecuada. El estudio se centra en entender cómo la implementación de estrategias de gamificación influye en el desarrollo de las habilidades lingüísticas en el aprendizaje del idioma inglés, considerando factores

individuales como la motivación, el estilo de aprendizaje, las competencias digitales de los estudiantes y la formación profesional de los docentes.

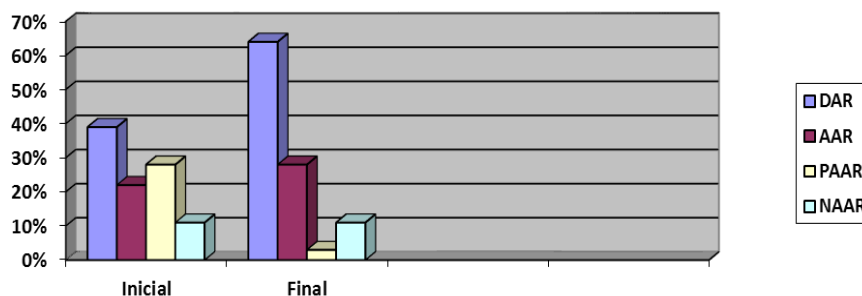
## RESULTADOS

En el contexto educativo actual, la búsqueda de métodos innovadores para mejorar el aprendizaje de lenguas extranjeras es constante. En este marco, la gamificación, que integra elementos de juego en el proceso educativo, ha ganado atención como una estrategia potencialmente efectiva para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés. A continuación, se detallan los resultados de las diferencias en el rendimiento académico en inglés entre los grupos experimental y de control, evaluadas a través de las pruebas pre-test y post-test, obteniéndose los siguientes resultados.



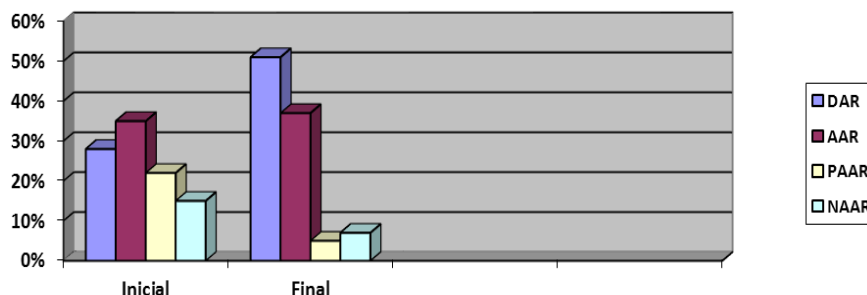
**Figura 1.** Análisis de datos desarrollo comprensión lectora pre-test y post-test

La figura 1 muestra un aumento significativo en las categorías DAR y AAR, del 60% al 70% y del 10% al 20%, respectivamente, entre los momentos inicial y final, lo que indica que las actividades gamificadas son eficaces en el desarrollo de la comprensión lectora. En contraste, las categorías PAAR y NAAR disminuyeron del 15% al 5% y del 10% al 5%, respectivamente, lo que sugiere la necesidad de reevaluar su efectividad. Este análisis resalta la importancia de fortalecer las estrategias DAR y AAR con más recursos y capacitación, mientras que PAAR y NAAR requieren revisión y un posible rediseño para mejorar su impacto y aceptación entre los estudiantes.



**Figura 2.** Análisis de datos desarrollo comprensión auditiva pre-test y post-test

La figura 2 muestra un aumento significativo en las categorías DAR y AAR, con DAR incrementando del 40% al 65% y AAR del 20% al 25% entre los momentos inicial y final, lo que indica una creciente efectividad o preferencia por esta metodología. En contraste, las categorías PAAR y NAAR experimentaron una disminución notable, con PAAR cayendo del 25% al 5% y NAAR del 15% al 5%, lo que sugiere una reducción en su uso o efectividad. Estos resultados indican la necesidad de fortalecer las metodologías DAR y AAR mediante más recursos y capacitación, mientras que PAAR y NAAR requieren revisión y un posible rediseño para mejorar su impacto.

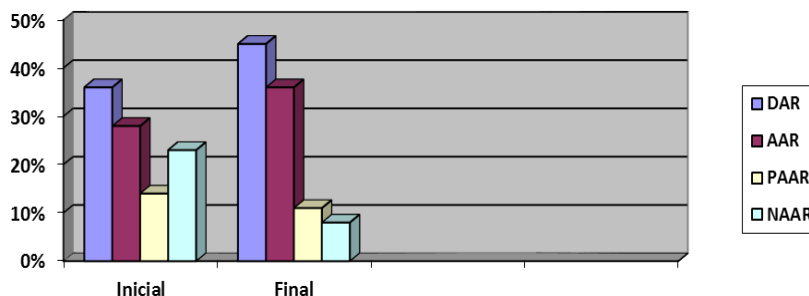


**Figura 3.** Análisis de datos desarrollo expresión oral pre-test y post-test

La figura 3 muestra un incremento en todas las categorías de "Inicial" a "Final", indicando una mejora general en las métricas evaluadas. DARR presenta el mayor aumento, pasando del 40% al 50%, seguido por ARR, que sube del 30% al 40%. PRARR también muestra un crecimiento, del 20% al 30%, mientras que IMARR, aunque comenzó en un nivel bajo (10%), incrementa del 20% al 30%. Estos resultados sugieren que las intervenciones implementadas



han sido efectivas, y es recomendable continuar monitoreando estos indicadores para asegurar que el progreso se mantenga y se identifiquen áreas que aún requieren atención.



**Figura 4.** Análisis de datos desarrollo expresión escrita pre-test y post-test

La figura 4 muestra un incremento en todas las categorías de "Inicial" a "Final", indicando una mejora general en las métricas evaluadas. DARR presenta el mayor aumento, pasando del 35% al 45%, lo que sugiere un avance significativo en esta área. ARR también muestra un notable crecimiento, del 30% al 40%, mientras que PRARR experimenta un aumento más moderado, del 20% al 30%. Aunque NAAR comenzó en un nivel bajo (10%), también incrementa al 15%. Estos resultados reflejan la efectividad de las estrategias implementadas e indican un progreso considerable. Por lo tanto, se recomienda continuar monitoreando estos indicadores para garantizar la sostenibilidad de las mejoras y atender las áreas que aún requieren atención.

## DISCUSIÓN

La discusión de los resultados obtenidos en el análisis de las pruebas pre-test y post-test revela patrones claros en la efectividad de las actividades gamificadas aplicadas en la enseñanza del inglés. En las figuras analizadas, tanto en la comprensión lectora como en la auditiva, se observan incrementos significativos en las categorías DARR y AAR, lo que sugiere que estas metodologías logran captar el interés de los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. Estos hallazgos corroboran la literatura que respalda la gamificación como una estrategia adecuada para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes de bachillerato.



Sin embargo, el descenso en las métricas PAAR y NAAR en ambas áreas de comprensión (lectora y auditiva) plantea preguntas sobre la efectividad de estos enfoques. Este contraste puede indicar que las estrategias tradicionales de enseñanza son más adecuadas o están mejor implementadas para el aprendizaje de una lengua extranjera, lo que sugiere la necesidad de una reevaluación crítica de su uso. Al disminuir su impacto, es fundamental considerar alternativas o rediseños que puedan alinearse de mejor manera con las necesidades y preferencias de los estudiantes, quizás integrando elementos de gamificación también en estas categorías.

En el ámbito de la expresión oral y escrita, los resultados muestran un incremento en todas las categorías, especialmente en DARR y ARR. Esto sugiere que, a través de las actividades y los enfoques implementados, los estudiantes no solo están mejorando en la adquisición de habilidades, sino que también pueden estar desarrollando una mayor confianza en su uso del idioma, lo cual es fundamental para la fluidez y la competencia comunicativa. Sin embargo, la discrepancia en el progreso de las diversas categorías plantea un escenario en el que las intervenciones no han sido uniformemente efectivas. La mejora moderada en PRARR y el bajo inicio de NAAR reflejan un área que necesita un enfoque más específico para identificar las dificultades que enfrentan los estudiantes en estas áreas.

Del análisis global de los resultados se destaca la eficacia de la gamificación en la enseñanza del inglés, pero también se subraya la necesidad de un enfoque equilibrado que no solo resalte las estrategias exitosas, sino que también aborde las áreas de debilidad. Esto incluye una evaluación continua de los métodos aplicados y un compromiso por parte de los docentes para adaptar la práctica a las respuestas y necesidades cambiantes de los estudiantes. La implementación de capacitación para los profesores en técnicas gamificadas y el rediseño de las estrategias tradicionales de enseñanza del idioma inglés son aspectos recomendables para asegurar un aprendizaje integral y sostenido en la enseñanza de lenguas extranjeras en las instituciones educativas donde se llevó a cabo la investigación.

## CONCLUSIONES

La integración de conceptos de diferentes disciplinas en el diseño de actividades educativas, como la gamificación, enriquece el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera. La



interdisciplinariedad en el aprendizaje permite aprovechar teorías y prácticas de la psicología, la pedagogía y el diseño de juegos, promoviendo un enfoque holístico que mejora la comprensión de los estudiantes.

La gamificación y otras técnicas que promueven la participación activa de los estudiantes son efectivas para aumentar la motivación intrínseca. Por lo tanto, es fundamental reconocer la importancia de un contexto motivador en cualquier área de estudio, especialmente en la enseñanza de una lengua extranjera, ya que la motivación contribuye a un mejor rendimiento en el proceso educativo.

La capacidad de adaptar metodologías educativas a las necesidades y características del público objetivo es clave en el contexto del desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés, ya que diversos estudios demuestran que estas metodologías son efectivas en el aprendizaje de una lengua extranjera. Por lo tanto, estos enfoques pueden ser transferibles a otras áreas, lo que resalta la importancia de ser flexibles y receptivos a los diferentes estilos de aprendizaje.

La incorporación de tecnologías emergentes en el aula y en otros entornos de aprendizaje facilita la implementación de estrategias innovadoras, como la gamificación. Esta tendencia sugiere que las plataformas digitales y los entornos virtuales de aprendizaje pueden ofrecer nuevas oportunidades para el desarrollo de competencias y habilidades lingüísticas en la enseñanza del idioma inglés. La gamificación no solo fomenta el aprendizaje de contenido específico, sino también el desarrollo de habilidades blandas, como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la creatividad, que son esenciales en el ámbito laboral y personal, lo que la hace relevante en múltiples disciplinas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiar, C., Arce, E., Guerra Yanez, C., Guerra Yanez, V., & Pérez Jimenez, R. (2023). Gamification: A Motivation Metric Basic in a Markov Model. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(2), 13. <https://doi.org/https://doi.org/10.2139/ssrn.3995171>



- Ahmadi, M. R. (2019). Reciprocal Teaching Strategies and Their Impacts on English Reading Comprehension. *Agenda Nacional de Investigación Educativa (ANIE)*, 2(4), 14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.14482/esal.5.378>
- Barata, G. G. (2021). The impact of gamification on students' learning performance in a computer programming course. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(1), 14. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/2658537.2658692>.
- Daineko, L., Goncharova, N., Zaitseva, E., Dyachkova, I., & Larionova, V. (2023). *The World of Games: Technologies for Experimenting, Thinking, Learning*. LNCS. <https://doi.org/DOI:10.4018/979-8-3693-3767-7.ch005>
- Dehganzadeh, H., & Dehganzadeh, H. (2013). Effective Strategies for Implementing Gamification in Language Learning: Evidence from Empirical Studies. *Journal: TESOL Quarterly*, 5(8), 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.22034/elt.2020.10676>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2019). Reciprocal Teaching Strategies and Their Impacts on English Reading Comprehension. *Agenda Nacional de Investigación Educativa (ANIE)*, 2(4), 14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.14482/esal.5.378>
- Exploring the Impact of Gamification on Student Engagement and Learning Outcomes in K-12 Education: (2021). *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(1), 12. <https://doi.org/DOI:10.1145/2181037.2181040>
- Fuchs, K. (2023). Challenges and Opportunities in Gamifying Language Learning: A Case Study. *Journal: Educational Technology Research and Development*, 1(1), 7. <https://doi.org/DOI:10.47852/bonviewIJCE32021604>
- Jia, Y. X. (2021). Personality-targeted gamification: a survey study on personality traits and motivational affordances. *Journal of Educational Technology & Society*, , 20(1), 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/2858036.2858515>
- Karwan, A.-D., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Journal: Language Learning & Technology*, 13(2), 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Sandusky, S. (2021). Think-Pair-Share and Listen-Read-Discuss in Teaching Reading Comprehension. *Journal of Applied Studies in Language*, 3(10), 11. <https://doi.org/DOI:10.31764/eltj.v12i2.746>



- Seaborn, K., & Deborah, F. (2019). Gamification in theory and action: A survey. Bellaterra : Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona., 3(12), 16. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Sierralta, M. M. (2021). Teorías implícitas acerca de la comprensión de textos: Estudio exploratorio en estudiantes universitarios de primer año. *Revista Signos*, 3(12), 29-53. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342015000100002>
- Soyoof, R., & Vazquez, C. (2021). Informal digital learning of English (IDLE): A scoping review of what has been done and a look towards what is to come. *Comput. Assist. Lang. Learn*, 1(27), 12. <https://doi.org/doi:10.1080/09588221.2021.1936562>
- Zach, L. &. (2021). Exploring the Impact of Gamification on Student Engagement and Learning Outcomes in K-12 Education: A Systematic Review. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(1), 12. <https://doi.org/OI:10.1145/2181037.2181040>