



Recibido: 26/octubre/2024

Aceptado: 23/febrero/2025

Uso de la gamificación en la enseñanza del inglés para mejorar competencias profesionales en universitarios (Original)

Use of gamification in teaching English to improve professional skills in university students (Original)

Sara Patricia Orlando González. *Magister. Docente en el Centro de Idiomas en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa. Manabí. Ecuador.* [sara.orlando@unesum.edu.ec], [<https://orcid.org/0009-0003-4637-4411>]

Mariela Katherine Moreira López. *Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo. Docente en el Centro de Idiomas en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa. Manabí. Ecuador.* [mariela.moreira@unesum.edu.ec], [<https://orcid.org/0000-0002-5383-0329>]

María Aracely Ortega Medranda. *Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Inglés. Magister en Enseñanza del Idioma Inglés. Docente en el Centro de Idiomas en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa. Manabí. Ecuador.* [maria.ortega@unesum.edu.ec], [<https://orcid.org/0009-0007-1058-2904>]

Javier Agustín Santana Toala. *Magister en Enseñanza del Idioma Inglés. Ingeniero en Administración de Empresas. Docente en el Centro de Idiomas de la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa. Manabí. Ecuador.* [javier.santana@unesum.edu.ec], [<https://orcid.org/0000-0003-1655-262X>]

Resumen

El presente estudio analizó el uso de la gamificación en la enseñanza del inglés como estrategia para mejorar las competencias profesionales en universitarios. La importancia de esta investigación surge por la necesidad de optimizar los métodos de enseñanza del inglés en contextos académicos, promoviendo un aprendizaje más dinámico y motivador. El objetivo principal fue evaluar el impacto de diversas estrategias gamificadas en el desarrollo de habilidades lingüísticas y competencias clave para el ámbito profesional, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. La metodología adoptada fue de enfoque mixto, utilizando un diseño no experimental. Se aplicaron encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes universitarios. Los resultados indicaron que la gamificación digital y el aprendizaje basado en retos fueron las estrategias más efectivas, logrando un aumento del 80% en la percepción de eficacia por parte de los estudiantes y una mejora del 75% en competencias profesionales. Se concluyó que la gamificación no solo mejora la motivación y el compromiso de



los estudiantes, sino que también optimiza la retención del conocimiento y fortalece su preparación para el mercado laboral. Por ello se recomienda su integración sistemática en los planes de estudio universitarios para potenciar el aprendizaje del inglés y el desarrollo profesional de los estudiantes.

Palabras Clave: competencias lingüísticas; educación superior; gamificación; motivación

Abstract

The present study analyzed the use of gamification in teaching English as a strategy to improve professional skills in university students. The importance of this research arises from the need to optimize English teaching methods in academic contexts, promoting more dynamic and motivating learning. The main objective was to evaluate the impact of various gamified strategies on the development of language skills and key competencies for the professional field, such as effective communication, teamwork and problem solving. The methodology adopted was a mixed approach, using a non-experimental design. Surveys and interviews were applied to teachers and university students. The results indicated that digital gamification and challenge-based learning were the most effective strategies, achieving an 80% increase in students' perception of effectiveness and a 75% improvement in professional skills. It was concluded that gamification not only improves students' motivation and engagement, but also optimizes knowledge retention and strengthens their preparation for the labor market. Therefore, its systematic integration into university curricula is recommended to enhance the learning of English and the professional development of students.

Keywords: gamification; higher education; linguistic skills; motivation

Introducción

El dominio del inglés se ha convertido en una competencia esencial para el desarrollo profesional, en tanto que influye directamente en la empleabilidad y el acceso a mejores oportunidades laborales. En este contexto, la educación superior enfrenta el desafío de fortalecer las competencias lingüísticas de los universitarios a través de metodologías innovadoras. Una de ellas es la gamificación, estrategia que ha demostrado ser efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje en diversos contextos educativos. Según Maggi (2013) la gamificación en la enseñanza del inglés en educación superior refuerza la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes, promoviendo el trabajo colaborativo.



La gamificación, definida como la incorporación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, ha emergido como una estrategia educativa innovadora para mejorar la enseñanza del inglés y potenciar competencias profesionales en estudiantes universitarios. Esta metodología busca transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y motivadora, fomentando la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Prieto (2020) expresa que los materiales educativos gamificados ponen el acento en la experiencia interactiva del sujeto, en su implicación y toma de decisiones autónoma con relación al objeto de conocimiento, información que no recibe de forma homogénea y pasiva, sino que lo construye a través de la acción personalizada del juego en un entorno digitalizado. La gamificación en educación superior puede aportar a los estudiantes mejores oportunidades para desarrollar habilidades de compromiso, aumentando su motivación y haciéndoles más interesados en lo que están aprendiendo.

A nivel internacional, diversos estudios han evidenciado los beneficios de la gamificación en la educación. Por ejemplo, se ha demostrado que su implementación en el aula de inglés refuerza la motivación, incrementa la participación y promueve el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Autores como Dillon y Pelagallo (2023) afirman que las herramientas y recursos de gamificación podrían generar experiencias educativas inspiradoras, ya que brindan a los estudiantes diferentes posibilidades para aprender. Por otro lado, Mario et al. (2023) evaluó el impacto de la gamificación en la comprensión de textos en inglés utilizando el formato KET-Cambridge en estudiantes de Biología Microbiología de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann-Tacna. Se aplicó un diseño cuasi-experimental con pruebas de entrada y salida. Los resultados mostraron que, tras la intervención, el 57.14% de los estudiantes alcanzaron un nivel de logro destacado y el 42.86% lograron el nivel esperado, evidenciando una mejora significativa en la comprensión lectora gracias a la gamificación.

En América Latina, la adopción de la gamificación en la enseñanza del inglés ha mostrado resultados prometedores. Investigaciones en Colombia han resaltado que esta estrategia didáctica no solo mejora la motivación de los estudiantes, sino que también facilita la adquisición de competencias lingüísticas esenciales para su desarrollo profesional. Zambrano (2001) menciona que el proceso de enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera ha sido visualizado desde diferentes propuestas metodológicas en las últimas décadas. Las recientes expectativas a nivel teórico, investigativo y legal apuntan a la adquisición de una competencia



comunicativa mediante un proceso más funcional y significativo. Ortiz et al. (2018) argumentan que la sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer. Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus estudiantes. En este sentido, la gamificación en la enseñanza del inglés proporciona escenarios de aprendizaje que simulan situaciones reales del entorno profesional.

En el contexto ecuatoriano, y específicamente en la región de Manabí, la integración de la gamificación en la educación superior aún se encuentra en etapas incipientes. Sin embargo, estudios locales sugieren que su aplicación podría ser una herramienta efectiva para superar desafíos en la enseñanza del inglés y preparar a los estudiantes para las demandas del mercado laboral actual. Caraballo (2023) expresa que los constantes cambios en el sistema educativo impulsan a los docentes a generar transformaciones metodológicas y didácticas para dar respuesta a las demandas sociales y tendencias emergentes, para tal efecto, concentran sus esfuerzos por mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través de la búsqueda y aplicación de propuestas pedagógicas innovadoras en el aula. Maldonado, Romero et al. (2023) hacen referencia a la importancia de aplicar metodologías como el aula invertida haciendo uso de tecnologías para el desarrollo de habilidades en los estudiantes en las diferentes asignaturas.

El objetivo principal de esta investigación fue analizar el impacto del uso de la gamificación en la enseñanza del inglés para mejorar las competencias profesionales de los universitarios en la región de Manabí, específicamente en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Por lo que se busca determinar cómo esta metodología influye en el desarrollo de habilidades lingüísticas y profesionales, y en qué medida puede ser implementada de manera efectiva en el currículo universitario.

La importancia de esta investigación radica en la necesidad de innovar en las estrategias pedagógicas utilizadas en la educación superior, especialmente en áreas críticas como el aprendizaje del inglés. Al identificar y promover prácticas educativas efectivas, como la gamificación, se contribuye al fortalecimiento de las competencias profesionales de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los retos del mundo laboral globalizado. Segundo y Andrade (2022) dieron a conocer en su estudio que el dominio de las competencias lingüísticas en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera puede verse afectado por la falta de interés



de los estudiantes y el uso limitado de herramientas pedagógicas por parte de los docentes. En este contexto, la gamificación ha sido reconocida como una estrategia efectiva para aumentar la motivación y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma, por lo que propone la elaboración de un folleto con herramientas innovadoras para fortalecer el conocimiento docente y optimizar el proceso de aprendizaje del inglés sobre el diseño de estrategias gamificadas efectivas en el ámbito educativo.

Materiales y métodos

Para lograr el desarrollo de la investigación sobre el uso de la gamificación en la enseñanza del inglés para mejorar competencias profesionales en universitarios, se estableció como metodología un tipo de investigación que, según la ruta se consideró mixta (Hernández, 2018) en el cual se utilizaron métodos cuantitativos y cualitativos. Se optó por este enfoque para una adecuada recolección y análisis de datos numéricos en el cual se conoció el desempeño de los estudiantes y el nivel de motivación a través de la exploración de experiencias, percepciones y actitudes de los participantes respecto a la gamificación.

Teniendo en cuenta el nivel de estudio se consideró que la investigación fue descriptiva y explicativa. En la parte descriptiva se buscó caracterizar el uso de la gamificación en la enseñanza del inglés y su impacto en las competencias profesionales y en la parte explicativa se analizaron las relaciones causales entre la aplicación de la gamificación y la mejora de habilidades profesionales. Según la finalidad se consideró una investigación aplicada, ya que generó conocimientos que fueron utilizados para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en contextos universitarios, contribuyendo al desarrollo de estrategias pedagógicas más efectivas.

El diseño de la investigación fue no experimental en el cual se aplicaron diferentes tipos de gamificación en clases de los estudiantes universitarios, para determinar la eficacia de la gamificación. Se utilizaron métodos de investigación científica tales como las encuestas, aplicadas a estudiantes universitarios para evaluar su percepción sobre la gamificación y su impacto en su aprendizaje y desarrollo profesional; las entrevistas, realizadas a docentes y estudiantes para obtener información cualitativa sobre la experiencia de aprendizaje con gamificación; y el análisis documental, ya que se revisaron investigaciones previas sobre gamificación en la enseñanza del inglés para contextualizar los hallazgos y fortalecer el marco teórico de la investigación.



Esta metodología permitió evaluar de manera rigurosa el impacto de la gamificación en la enseñanza del inglés y su contribución en el desarrollo de competencias profesionales en universitarios. Se utilizó una muestra representativa de 15 docentes y 300 estudiantes universitarios participantes.

Resultados y análisis de los resultados

En el contexto universitario, el dominio del inglés es una competencia clave para el desarrollo profesional de los estudiantes, ya que permite el acceso a mejores oportunidades laborales, facilita la comunicación en entornos globalizados y fomenta el aprendizaje continuo a través de recursos académicos internacionales. Sin embargo, el aprendizaje del inglés en la educación superior a menudo enfrenta desafíos relacionados con la falta de motivación, la ansiedad en la comunicación oral y la dificultad para aplicar el idioma en situaciones reales del ámbito profesional. Moreno y Orcera (2024) dicen que la gamificación mejora significativamente el aprendizaje del inglés en los estudiantes, estimulando su participación, desarrollo de habilidades comunicativas, competencias interculturales y creatividad, por lo que la gamificación se presenta como una herramienta pedagógica innovadora y efectiva en la enseñanza del inglés.

La gamificación ha surgido como una estrategia innovadora y efectiva para abordar estos desafíos, transformando la enseñanza del inglés en un proceso dinámico, interactivo y significativo. Según Rico y Álvarez (2016) para que la gamificación sea efectiva, se deben considerar siete elementos clave: objetivo, diseño, retos, niveles, normas, avatar y recompensa, los cuales trabajan en conjunto para hacer el aprendizaje más significativo. Al integrar elementos propios de los juegos, como la competencia, la retroalimentación inmediata, la narrativa y las recompensas, la gamificación incrementa la motivación intrínseca de los estudiantes y fomenta una mayor participación en el aprendizaje del idioma. Moreno y Orcera (2024) destacan que las estrategias pedagógicas en la enseñanza del inglés están asociadas principalmente con metodologías tradicionales, que se centran en actividades didácticas rutinarias, con una escasa variedad de recursos y un limitado uso de las infraestructuras disponibles en el centro educativo. Por otro lado, Maldonado, Mero et al. (2023) destacan la necesidad del uso de plataformas didácticas para el desarrollo de habilidades, así como para mantener la motivación de los estudiantes.



La gamificación en el aprendizaje del inglés en la universidad proporciona:

- Mayor compromiso y motivación: La gamificación convierte el aprendizaje en una experiencia atractiva, donde los estudiantes se sienten desafiados y recompensados por sus avances. Esto genera una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés y reduce la resistencia que a menudo se presenta en entornos académicos tradicionales.
- Desarrollo de habilidades lingüísticas en contextos reales: Las actividades gamificadas, como simulaciones, juegos de rol y desafíos interactivos, permiten a los estudiantes practicar el inglés en escenarios similares a los que encontrarán en su vida profesional. Esto facilita la adquisición de vocabulario técnico, el desarrollo de la fluidez oral y la comprensión de estructuras gramaticales en un contexto funcional.
- Aprendizaje basado en la experimentación y el error: Los juegos permiten a los estudiantes aprender sin el miedo al fracaso, ya que pueden intentarlo varias veces hasta mejorar su desempeño. Este enfoque fomenta una mentalidad de crecimiento, esencial para el desarrollo profesional y la adaptación a entornos laborales cambiantes.
- Trabajo en equipo y colaboración: Muchas estrategias gamificadas incluyen actividades en grupo, lo que promueve el desarrollo de habilidades de comunicación, liderazgo y trabajo en equipo. Estas competencias son esenciales en el ámbito profesional, donde la colaboración efectiva es clave para el éxito.
- Retroalimentación inmediata y aprendizaje autónomo: Los sistemas gamificados ofrecen a los estudiantes una retroalimentación rápida y personalizada, lo que les permite identificar sus fortalezas y áreas de mejora en el aprendizaje del inglés. Además, el uso de plataformas interactivas impulsa el autoaprendizaje y la autodisciplina, competencias altamente valoradas en el mundo laboral.

En cuanto al impacto de la gamificación en las competencias profesionales, se observan:

- Habilidades de comunicación efectiva: La gamificación permite a los estudiantes practicar la comunicación en inglés en situaciones laborales, como presentaciones, reuniones y entrevistas, fortaleciendo su capacidad de expresarse con claridad y confianza.
- Pensamiento crítico y resolución de problemas: Muchos juegos educativos requieren que los estudiantes tomen decisiones estratégicas y resuelvan problemas en inglés, habilidades esenciales en el ámbito profesional.



➤ **Adaptabilidad y resiliencia:** Al enfrentarse a desafíos y superar obstáculos en un entorno gamificado, los estudiantes desarrollan una mayor capacidad de adaptación y manejo del estrés, competencias clave en cualquier profesión.

➤ **Liderazgo y trabajo en equipo:** Los juegos colaborativos fomentan el liderazgo y la cooperación, permitiendo que los estudiantes aprendan a coordinar en equipos y asumir responsabilidades en entornos laborales internacionales.

La gamificación es una estrategia poderosa para mejorar la enseñanza del inglés en contextos universitarios, al convertir el aprendizaje en una experiencia motivadora, práctica y alineada con las exigencias del mundo profesional. Kamasheva et al. (2015) abordan el concepto de gamificación y su aplicación en el ámbito laboral, destacando su capacidad para captar la atención, crear relaciones, ganar reconocimiento y fomentar la creatividad.

La implementación de la gamificación no solo fortalece las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo de competencias clave para su éxito en el ámbito laboral. Maldonado, Cables et al. (2024) destacan que la gamificación es una tendencia en la educación, especialmente en estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo. La inclusión educativa se concibe como un modelo que garantiza una enseñanza de calidad para todos, valorando la diversidad como un elemento enriquecedor.

A continuación, se presenta una tabla con los tipos de gamificación utilizados en la enseñanza del inglés en contextos universitarios, sus características y las competencias profesionales que pueden desarrollar.

Tabla 1. Tipos de gamificación utilizados en la enseñanza del inglés

Tipo de Gamificación	Características	Competencia Profesional Desarrollada
Juegos de rol	Simulación de situaciones reales en inglés, interacción entre estudiantes, toma de decisiones.	Habilidades comunicativas y resolución de problemas.
Aprendizaje basado en retos	Desafíos progresivos, recompensas por logros, retroalimentación inmediata.	Pensamiento crítico y adaptabilidad.
Competencias y rankings	Puntuaciones, niveles, insignias y reconocimientos.	Motivación intrínseca y liderazgo.



Gamificación digital	Uso de plataformas interactivas y aplicaciones educativas.	Competencia tecnológica y autonomía en el aprendizaje.
Narrativas inmersivas	Aprendizaje a través de historias interactivas y escenarios virtuales.	Creatividad y toma de decisiones.

Fuente: Elaboración propia.

Esta metodología permite evaluar de manera rigurosa el impacto de la gamificación en la enseñanza del inglés y su contribución en el desarrollo de competencias profesionales en universitarios. A continuación, se presenta la tabla # 2 con los tipos de gamificación utilizados en la enseñanza del inglés en contextos universitarios, para lo cual se utilizó una muestra de 15 docentes y 300 estudiantes.

Tabla 2. La gamificación aplicada en las clases de inglés

Tipo de Gamificación	Uso por Docentes %	Eficacia según Estudiantes %	Mejora en Competencias Profesionales %
Juegos de rol	60%	75%	70%
Aprendizaje basado en retos	50%	80%	75%
Competencias y rankings	45%	70%	65%
Gamificación digital	80%	85%	80%
Narrativas inmersivas	40%	65%	60%

Fuente: Elaboración propia.

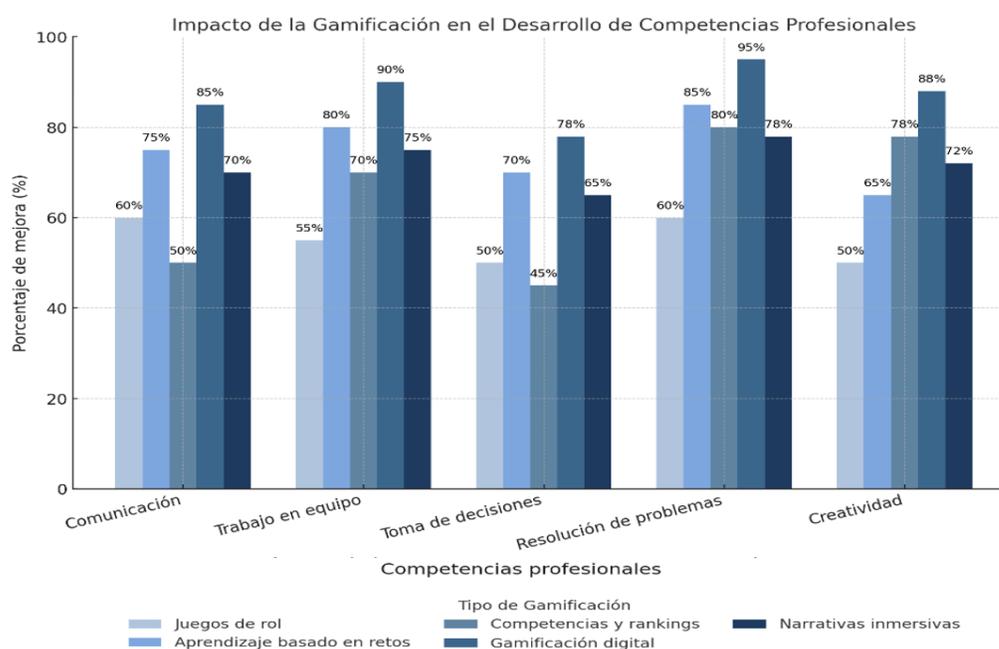
Esta metodología permitió evaluar de manera rigurosa el impacto de la gamificación en la enseñanza del inglés y su contribución en el desarrollo de competencias profesionales en universitarios.

En el análisis comparativo de los diferentes tipos de gamificación implementados en las clases de inglés, se consideraron tres aspectos fundamentales: el uso por parte de los docentes, la eficacia percibida según los estudiantes y la mejora en las competencias profesionales. En este



sentido, se observa que la gamificación emerge como la técnica más utilizada y valorada tanto por docentes como por estudiantes, destacándose por su alta eficacia y capacidad para mejorar las competencias profesionales. Por otro lado, las narrativas inmersivas, aunque apreciadas por los estudiantes, muestran un uso más bajo y una menor incidencia en las competencias profesionales. Maldonado, Vera et al. (2024) resaltan la importancia de integrar tecnologías accesibles y métodos interactivos en la enseñanza del inglés, mientras que enfoques como los juegos de rol y el aprendizaje basado en retos también demuestran ser eficaces, aunque con menor adopción.

Gráfico 1. Impacto de la gamificación



Fuente: Elaboración propia.

El gráfico muestra el impacto de diferentes tipos de gamificación en el desarrollo de competencias profesionales clave, basado en la percepción de 300 estudiantes universitarios. Se evaluaron cinco tipos de gamificación: juegos de rol, aprendizaje basado en retos, competencias y rankings, gamificación digital y narrativas inmersivas, en relación con cinco competencias: habilidades de comunicación, trabajo en equipo, toma de decisiones, resolución de problemas y creatividad. Los resultados destacan que la gamificación digital es la estrategia más efectiva, alcanzando un 95% de mejora en la competencia de resolución de problemas, seguida de un 90% en trabajo en equipo. Asimismo, el aprendizaje basado en retos mostró un impacto significativo,



especialmente en el desarrollo de habilidades de comunicación (85%) y resolución de problemas (80%).

En la competencia de creatividad, tanto las narrativas inmersivas como las competencias y rankings reportaron mejoras considerables, con porcentajes del 88% y 78%, respectivamente. La toma de decisiones fue la competencia con menor porcentaje de mejora, destacando aun así la gamificación digital (65%) y las narrativas inmersivas (50%) como las más efectivas en esta área. En general, se evidencia que la gamificación, en sus distintas formas, tiene un impacto positivo en el desarrollo de competencias profesionales, siendo una herramienta clave para fortalecer las habilidades necesarias para el desempeño en el entorno profesional (Maldonado, Cables et al., 2024). De este modo, al utilizar la gamificación se observó en los estudiantes:

- ✓ Mayor motivación y compromiso: Los elementos lúdicos aumentan el interés de los estudiantes y su participación activa en el aprendizaje.
- ✓ Mejoraron la retención del conocimiento: La interacción constante con los contenidos gamificados favoreció la memorización y comprensión de conceptos.
- ✓ Desarrollaron habilidades profesionales: A través de retos y dinámicas colaborativas, los estudiantes adquieren competencias clave como liderazgo, resolución de problemas y trabajo en equipo.
- ✓ Fomentaron el aprendizaje autónomo: La gamificación impulsa a los estudiantes a asumir un rol activo en su educación, promoviendo el autoaprendizaje.
- ✓ Lograron la adaptabilidad a distintos estilos de aprendizaje: Las plataformas y estrategias gamificadas permiten personalizar la enseñanza según las necesidades de cada estudiante.

De igual forma en el estudio se encontraron algunas limitaciones, en las que se debe trabajar, para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje con el uso de la gamificación. Las limitaciones son:

1. Se requiere de una planificación adecuada para la implementación efectiva de la gamificación, lo que demanda tiempo y recursos por parte de los docentes.
2. La dependencia de la tecnología es necesaria ya que muchas estrategias gamificadas utilizan plataformas digitales, lo que puede representar un obstáculo para estudiantes con acceso limitado a dispositivos o internet.



3. Existe el riesgo de distracción si no se gestiona correctamente; el componente lúdico puede desviar la atención de los objetivos de aprendizaje.
4. Dificultad en la evaluación del aprendizaje. Los docentes deben estar preparados para medir el impacto real de la gamificación en el desarrollo de competencias, lo que puede ser complejo.
5. La resistencia al cambio. Algunos docentes y estudiantes mostraron reticencia a adoptar metodologías innovadoras por desconocimiento o falta de capacitación.

Discusión

Según Deterding et al. (2011) la gamificación se define como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos para mejorar la experiencia del usuario y aumentar la motivación. En el ámbito educativo, este enfoque ha demostrado ser efectivo para mejorar el compromiso de los estudiantes y fomentar la adquisición de habilidades clave. Por otro lado, Kapp (2012) sostiene que la gamificación no solo debe centrarse en la diversión, sino que debe diseñarse con un propósito pedagógico claro. En la enseñanza del inglés, esto significa que las actividades gamificadas deben estar alineadas con los objetivos de aprendizaje y la mejora de competencias profesionales.

Así mismo, Gee (2003) exploró cómo los videojuegos pueden ser una fuente rica de aprendizajes y prácticas pedagógicas que favorecen la adquisición de habilidades cognitivas y literarias, en la colaboración y aprendizaje social, por lo que el autor sostiene que los videojuegos, a través de sus mecánicas y dinámicas interactivas, promueven una serie de competencias que los sistemas educativos tradicionales a menudo pasan por alto, logrando un aprendizaje activo. Esto permite la toma de decisiones lo que contribuye a un aprendizaje más profundo, ya que los jugadores son responsables de sus elecciones y sus consecuencias, por lo que se considera que los videojuegos y la gamificación no solo son una forma de entretenimiento, sino una plataforma potente para el aprendizaje, ya que ofrecen experiencias ricas que desarrollan habilidades cognitivas, sociales y literarias, aprovechando el potencial para crear un aprendizaje más interactivo, situado, basado en la experiencia y enfocado en el aprendizaje autónomo y colaborativo.

Los autores de esta investigación están de acuerdo con las teorías anteriores y mantienen su postura teórica en la que indican que, la investigación sobre la gamificación en el ámbito educativo ha sido enriquecida por diversos enfoques teóricos que destacan la relevancia de



aplicar dinámicas de juego para mejorar la experiencia de aprendizaje, ya que se adapta perfectamente, y es una herramienta eficaz para mejorar el compromiso de los estudiantes, incrementando su participación activa y facilitando la adquisición de habilidades clave. En la enseñanza del inglés, por ejemplo, las actividades gamificadas deben alinearse con los objetivos de aprendizaje específicos, con el fin de no solo motivar, sino también garantizar que los estudiantes desarrollen competencias profesionales y lingüísticas que les sean útiles en su futuro profesional; así como realizar una implementación exitosa de la gamificación orientada a las necesidades de los estudiantes, en el que desarrollen habilidades como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la colaboración social, competencias que a menudo son pasadas por alto en los métodos tradicionales de enseñanza. Al integrar estas dinámicas de juego, los estudiantes se ven impulsados a participar en experiencias de aprendizaje más inmersivas y significativas, fomentando una comprensión más profunda y un aprendizaje autónomo y colaborativo.

En conjunto, los aportes de estos autores proporcionan un marco teórico sólido que respalda el uso de la gamificación en la educación. La investigación aquí presentada sostiene que, para ser verdaderamente efectiva, la gamificación debe ser implementada de manera estratégica, no solo para aumentar la motivación, sino para alinearse con los objetivos pedagógicos y fomentar el desarrollo de competencias clave en los estudiantes. Así, la gamificación se configura no solo como una herramienta de entretenimiento, sino como un recurso poderoso para transformar y enriquecer la experiencia educativa.

Conclusiones

Los resultados evidencian que la integración de herramientas digitales en la enseñanza del inglés contribuye significativamente al desarrollo de competencias lingüísticas y digitales en los estudiantes universitarios. Este enfoque promueve no solo la mejora del aprendizaje del idioma, sino también la preparación de los estudiantes para entornos profesionales altamente digitalizados.

La aplicación de estrategias de gamificación fomenta la motivación intrínseca de los estudiantes, lo que se traduce en una mayor participación y compromiso en las actividades académicas. El uso de elementos lúdicos facilita la comprensión y práctica del inglés, fortaleciendo el aprendizaje autónomo y colaborativo, lo que demuestra el impacto positivo de la gamificación en la motivación estudiantil.



Los resultados destacan la importancia de seguir adoptando enfoques innovadores en la enseñanza del inglés para responder a las demandas cambiantes del mercado laboral. La combinación de metodologías activas y tecnologías emergentes representa un camino efectivo para mejorar las competencias profesionales de los estudiantes universitarios, en la actualidad es una necesidad la innovación continua en la enseñanza del idioma inglés. Por tal razón la implementación de estas estrategias de gamificación incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes, favoreciendo la retención del conocimiento y la aplicación práctica del idioma en escenarios reales. Además, el análisis de resultados demuestra que el aprendizaje basado en retos y la gamificación digital presentan los niveles más altos de eficacia y contribuyen significativamente al desarrollo de competencias como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

No obstante, para su aplicación óptima, es fundamental una adecuada planificación pedagógica que permita integrar elementos gamificados sin perder de vista los objetivos de aprendizaje. También se requiere capacitación docente para maximizar su impacto y evitar posibles distracciones en el proceso formativo.

Referencias bibliográficas

- Caraballo, P. (2023). *Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica*.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7011/10652>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *Gamification: Toward a Definition*.
<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Dillon, P., & Pelagallo, J. (2023). *Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma Inglés*. [Tesis de Maestría]. Universidad Tecnológica Indoamérica.
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5636>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan. <https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf>
- Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>



- Kamasheva, A., Valeev, E., Yagudin, R., & Maksimova, K. (2015). Uso de la teoría de la gamificación para aumentar la motivación de los empleados. (2015). *Revista Mediterránea de Ciencias Sociales*, 6(1S3), 77.
<https://www.richtmann.org/journal/index.php/mjss/article/view/5674>
- Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la enseñanza. Métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación*. Pfeiffer, San Francisco, CA.
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2598253>
- Maggi, F. (2013). *Las tecnologías Web 2.0: su impacto y su uso en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras y con la metodología CLIL (Content and Language Integrated Learning)* [Tesis de doctorado, Universidad de Zaragoza]. <https://n9.cl/5bj2l>
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=79605>
- Maldonado, K., Cables, E., & Rodríguez, G. (2024). Gamificación: una técnica innovadora de aprendizaje en el ámbito educativo-profesional (Original). *Roca. Revista científico-Educacional De La Provincia Granma*, 20(2), 153-169.
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/4399>
- Maldonado, K., Mero, K., Merchán, E., & Lucas, H. (2023). Plataformas de Aprendizaje en Línea y su impacto en la Educación Superior. *Serie Científica De La Universidad De Las Ciencias Informáticas*, 16(12), 280-288.
<https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1535>
- Maldonado, K., Romero, M., Toala, M. A., & Velázquez, Y. (2023). Aula invertida y su impacto en la enseñanza-aprendizaje aplicando la Inteligencia artificial. *Serie Científica De La Universidad De Las Ciencias Informáticas*, 16(8), 96-109.
<https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1419>
- Maldonado, K., Vera, R., & Alcívar, K. (2024). Estrategia didáctica aplicando inteligencia artificial y su impacto en la enseñanza – aprendizaje universitario (Original). *Roca. Revista científico-Educacional De La Provincia Granma*, 20(3), 53-69.
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/4457>
- Mario, L., Velarde F. & Apayco Z. (2023). Gamificación en la enseñanza de inglés en educación superior. <https://editorialeidec.com/wp-content/uploads/2023/04/CAPITULO-1-CONVOCATORIA-VOL-10.pdf>



- Moreno, E., & Orcera, E. (2024). Gamificación en la enseñanza del inglés: una propuesta didáctica para Educación Primaria. *Pedagogy, Culture and Innovation*, 1(2).
<https://www.mlsjournals.com/pedagogy-culture-innovation/article/view/2584>
- Ortiz, C., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Universidad de Jaén.
<https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Universidad Internacional de La Rioja*, 32(1), 73-59.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7174730>
- Rico, M. C., & Álvarez, S. (2016). La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas. *Revista mexicana de investigación educativa*, 21(69), 385-409.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662016000200385&lng=es&tlng=es
- Segundo, T., & Andrade, P. (2022). *Gamificación como estrategia motivacional en el aprendizaje del idioma Inglés* [Tesis de Maestría]. Universidad Tecnológica Indoamérica.
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2742>
- Zambrano, L. (2001). *Aplicación del enfoque comunicativo a la enseñanza-aprendizaje del inglés en los establecimientos de secundaria en Neiva*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6936971>

