

**Gamification strategies to improve performance in English learning**  
**Estrategias de gamificación para mejorar el rendimiento**  
**en el aprendizaje de inglés**

**Autores:**

Prado-Cabrera, Miosotis Jasmín  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Profesora de Segunda Enseñanza en Lengua Inglesa y Lingüística  
Maestrante en Pedagogía con Mención en Formación Técnica y Profesional  
Guayaquil – Ecuador



[mjpradoc@ube.edu.ec](mailto:mjpradoc@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0007-6505-7613>

Contreras-Lino, José Ramiro  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Profesor de Segunda Enseñanza en Lengua Inglesa y Lingüística  
Maestrante en Pedagogía con Mención en Formación Técnica y Profesional  
Guayaquil – Ecuador



[jrcontrerasl\\_a@ube.edu.ec](mailto:jrcontrerasl_a@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0000-9511-9810>

Vinueza-Vásquez, Nelson Gustavo  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Docente Tutor del área de Formación Técnica y Profesional  
Guayaquil – Ecuador



[ngvinuezav@ube.edu.ec](mailto:ngvinuezav@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0002-1732-4971>

Bodero-Arizaga, Lorena  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Docente Tutor del área de Formación Técnica y Profesional  
Guayaquil – Ecuador



[ldboderoa@ube.edu.ec](mailto:ldboderoa@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0002-8081-5861>

Fechas de recepción: 21-MAY-2025 aceptación: 21-JUN-2025 publicación: 30-JUN-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



## Resumen

La presente investigación se enfocó en elaborar una estrategia de gamificación para mejorar el rendimiento en el aprendizaje de inglés. Se utilizó una metodología mixta, descriptiva y aplicada, con diseño bibliográfico y de campo. Se aplicó un cuestionario a 140 escolares del primer año de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval de Guayaquil y entrevistas a 2 docentes de inglés y a 8 expertos en tecnología educativa, para describir su percepción sobre el aprendizaje de inglés y uso de estrategias de gamificación; a fin de validar la estrategia diseñada. Los resultados indican que la mayoría de los escolares favorece la integración de estrategias de gamificación en las clases de inglés; pero, consideran que es un idioma difícil de aprender; y, que sus profesores deben utilizar estrategias de gamificación en las clases. Los docentes resaltan obstáculos en las competencias lingüísticas de sus alumnos, pero están dispuestos a innovar en sus prácticas educativas. Se diseñó una estrategia de gamificación estructurada en actividades que faciliten la adquisición de competencias lingüísticas, y fomenten un ambiente cooperativo y dinámico. Los expertos presentan una visión optimista y fundamentada sobre la propuesta, destacando su impacto en el rendimiento académico, efectividad metodológica, interacción, planificación y evaluación adaptativa. En conclusión, estos elementos sugieren que la aplicación de la estrategia de gamificación en el aula es viable, y se perfila como alternativa poderosa para enriquecer el aprendizaje del inglés en contextos educativos actuales.

**Palabras clave:** Estrategia; Gamificación; Rendimiento; Aprendizaje; inglés



## Abstract

This research focused on developing a gamification strategy to improve performance in English language learning. A mixed, descriptive, and applied methodology was used, with both bibliographic and field designs. A questionnaire was administered to 140 first-year students at the Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval in Guayaquil, and interviews were conducted with 2 English teachers and 8 educational technology experts to describe their perceptions of English learning and the use of gamification strategies, in order to validate the designed strategy. The results indicate that most students favor the integration of gamification strategies in English classes; however, they consider English a difficult language to learn and believe their teachers should use gamification strategies in the classroom. The teachers highlighted obstacles related to their students' language competencies but showed willingness to innovate in their educational practices. A gamification strategy was designed, structured around activities that facilitate the acquisition of language skills and promote a cooperative and dynamic learning environment. The experts expressed an optimistic and well-founded view of the proposal, highlighting its impact on academic performance, methodological effectiveness, interaction, planning, and adaptive evaluation. In conclusion, these elements suggest that implementing the gamification strategy in the classroom is feasible and stands out as a powerful alternative to enhance English learning in today's educational contexts.

**Keywords:** Strategy; Gamification; Performance; Learning; English



## Introducción

La globalización y la creciente interconexión cultural exigieron el dominio del idioma inglés, reconocido como lengua franca a nivel internacional y herramienta fundamental para acceder a información de calidad, tecnología y oportunidades en diversos ámbitos. En este contexto, las deficiencias en el aprendizaje del inglés afectaron negativamente las oportunidades educativas, profesionales y personales de los escolares. Por tanto, se hizo urgente la implementación de estrategias eficaces que contribuyeran a mejorar el rendimiento académico en este idioma.

El proceso de aprendizaje del inglés en el entorno escolar presentó múltiples desafíos, que evidenciaron su complejidad y demandaron un enfoque integral que considerara dimensiones pedagógicas, psicológicas y socioculturales. Estos desafíos se vieron reflejados en la necesidad de adoptar métodos innovadores, entre ellos, la gamificación, como una estrategia didáctica capaz de motivar a los estudiantes y favorecer su compromiso activo con el aprendizaje. Pese a su relevancia, muchos escolares enfrentaron dificultades persistentes para desarrollar competencias en inglés, lo cual se tradujo en un bajo rendimiento generalizado. Factores como la falta de motivación, la escasa creatividad en los métodos de enseñanza y la desconexión entre los contenidos y las experiencias personales contribuyeron a esta problemática.

Diversos estudios coincidieron en que la implementación de estrategias gamificadas representó una alternativa prometedora, al transformar el aprendizaje en una experiencia lúdica, dinámica y significativa. Estas estrategias, apoyadas por el compromiso del profesorado y el respaldo institucional, lograron superar muchas de las barreras tradicionales del proceso educativo. En consecuencia, la presente investigación se propuso mejorar el rendimiento en inglés mediante el uso de técnicas de gamificación, demostrando su potencial para fomentar la motivación y optimizar los resultados académicos.

El estudio se justificó en función de la creciente necesidad de mejorar el aprendizaje del inglés en un contexto educativo cada vez más globalizado. De acuerdo con Akther (2022), dominar este idioma se consolidó como una habilidad esencial para el acceso al conocimiento y el desarrollo integral de las personas en la sociedad contemporánea. Al ser el inglés el idioma predominante en los ámbitos de la ciencia, la tecnología, los negocios y la cultura,



resultó imperativo que los escolares adquirieran competencias sólidas en esta lengua para ampliar sus horizontes académicos y profesionales.

Asimismo, se evidenció que las estrategias de gamificación fomentaron la participación activa y la responsabilidad del estudiante, haciendo del aprendizaje una experiencia más atractiva y significativa (Adams & Du, 2022). Al incorporar dinámicas lúdicas, los escolares mostraron mayor entusiasmo y disposición hacia el aprendizaje. En este sentido, la presente investigación se constituyó como una propuesta pertinente para renovar las metodologías tradicionales, ofreciendo un modelo replicable en otras instituciones educativas.

Particularmente, la investigación se desarrolló en la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval de Guayaquil, con el propósito de ofrecer herramientas y recursos pedagógicos que favorecieran la enseñanza del inglés. Se esperó que los resultados del estudio no solo impactaran positivamente en dicha institución, sino que sirvieran como referente para promover enfoques innovadores en la enseñanza de lenguas extranjeras. El fortalecimiento de las competencias lingüísticas mediante estrategias de gamificación se consideró clave para el desarrollo integral del estudiante, potenciando no solo sus habilidades comunicativas, sino también su creatividad, autoestima y habilidades sociales.

No obstante, el rendimiento académico en inglés de los estudiantes se vio afectado por múltiples factores tanto del entorno educativo como de las características individuales de los escolares (Nguyen et al., 2021). Una de las principales dificultades radicó en la escasa motivación, derivada de la percepción de irrelevancia del idioma en la vida cotidiana (Aziz & Kashinathan, 2021). Además, la falta de vinculación entre los contenidos curriculares y las experiencias personales dificultó el involucramiento genuino de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

A esto se sumaron limitaciones estructurales, como la falta de recursos tecnológicos actualizados o la escasez de materiales didácticos pertinentes, lo cual restringió la calidad de la instrucción (Bui, 2022). En muchos casos, el predominio de métodos tradicionales de enseñanza dificultó el desarrollo de aprendizajes activos y participativos (Rivadeneira & Inga, 2023), generando un entorno poco propicio para atender la diversidad de estilos y necesidades de aprendizaje. Asimismo, el temor a cometer errores al hablar o escribir en inglés generó ansiedad, inhibiendo el desempeño de muchos estudiantes (Ali & Anwar,



2021). Este fenómeno estuvo estrechamente vinculado a experiencias previas negativas y al temor al juicio social.

El contexto sociocultural también jugó un papel importante, ya que muchos escolares provenientes de sectores vulnerables no tuvieron una exposición significativa al idioma, lo que limitó sus posibilidades de adquirirlo eficazmente (Khan et al., 2024). Por otro lado, la falta de preparación de algunos docentes en metodologías actualizadas o el uso ineficaz de herramientas digitales impidieron aplicar enfoques pedagógicos transformadores (Gougou & Paschal, 2023), lo que evidenció la urgencia de promover la formación continua del profesorado.

En este marco, se identificó como problema central la baja competencia en inglés de los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval de Guayaquil. Esta problemática se reflejó en un rendimiento por debajo del esperado, evidenciado en evaluaciones diagnósticas que mostraron deficiencias en las habilidades de comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura. A partir de esta situación, se planteó la pregunta de investigación: ¿Cómo mejorar el rendimiento en el aprendizaje del inglés de los escolares de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval de Guayaquil?

Diversos antecedentes respaldaron esta investigación. Huseinović (2024), en Bosnia y Herzegovina, analizó el impacto de la gamificación sobre la motivación y el rendimiento en inglés como lengua extranjera en estudiantes universitarios. El estudio, con una muestra de 202 aprendices seleccionados por muestreo en cadena, evidenció mejoras significativas en la motivación y en el rendimiento académico como resultado de la implementación de elementos lúdicos en el aula.

De forma similar, Li et al. (2022) llevaron a cabo una investigación en Hong Kong, enfocada en el uso de un sistema gamificado de aprendizaje electrónico en niños de tercer grado. A través de un diseño cuasi-experimental con pre y post-prueba, los autores concluyeron que la gamificación incrementó el interés por el aprendizaje autorregulado, mejoró el rendimiento académico y fortaleció las estrategias de autoaprendizaje. Ambos estudios reforzaron la hipótesis de que la gamificación tiene un efecto positivo en el proceso de adquisición de una lengua extranjera.



Sus resultados presentaron importantes implicaciones para diseñadores y educadores en el aprendizaje electrónico, en lo que respecta a la implementación de prácticas de aprendizaje gamificado que promuevan el aprendizaje autorregulado y la adquisición de segundas lenguas. Concluyeron que los escolares con alto grado de participación en el sistema gamificado alcanzaron resultados superiores en términos de interés y habilidades en el aprendizaje autorregulado del inglés.

En Tailandia, el estudio de Vathanalaoha (2022), investiga cómo la gamificación influye en el rendimiento y percepción de los escolares mediante el programa "Winner English". Diseñado para una lucubración autodidacta, el programa se ha adaptado para ser utilizado dentro de las clases obligatorias en las escuelas. El grupo experimental estuvo formado por estudiantes de noveno grado de ocho escuelas secundarias tailandesas, mientras que el grupo de control, compuesto por otras ocho escuelas, recibió instrucción en inglés de manera tradicional. Los resultados de la evaluación posterior revelan una notable mejora en el rendimiento en inglés del grupo experimental tras la integración del programa en las enseñanzas. Concluye que la gamificación evidencia características prometedoras para los aprendices de inglés, cuyos comportamientos de lucubración se han vuelto más interactivos, lúdicos y autónomos.

En Ecuador, Cevallos et al. (2025), analizan la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica para enseñar inglés, evaluando su impacto sobre el rendimiento y motivación de los escolares. Mediante revisión sistemática de la literatura en bases de datos indexadas de alto impacto, se estudiaron investigaciones empíricas. La metodología adoptada fue de enfoque cualitativo, combinando métodos dialécticos, histórico-lógicos y de análisis-síntesis para investigar la evolución y efectividad de estas estrategias.

Los resultados de estos investigadores muestran siempre mejoras significativas en aspectos clave del aprendizaje del idioma, tales como la retención de vocabulario, la comprensión auditiva y la producción oral, además de un notable aumento en la motivación intrínseca de los estudiantes y su participación en clase. Sin embargo, se observó que las instituciones educativas en Ecuador han integrado gradualmente elementos de gamificación en sus



programas de inglés, revelando una discrepancia entre el vasto potencial de estas estrategias y su implementación real.

El estudio de Rueda et al. (2025), desarrolló una propuesta basada en gamificación como estrategia de andamiaje para optimizar la lucubración en entornos virtuales. Se adoptó un enfoque cuantitativo y no experimental, de alcance descriptivo y diseño transversal en campo. La población del estudio estuvo conformada por 312 aprendices de la carrera de Psicología de la Universidad Estatal de Milagro, de los cuales se seleccionaron 45 alumnos de sexto semestre como muestra, utilizando un muestreo no probabilístico de tipo intencional. Aplicaron un cuestionario. Sus resultados develaron que un 73,33% de los alumnos manifestaron una fuerte preferencia por las estrategias de andamiaje gamificadas. Un 75,55% opinaron que estas estrategias facilitan oportunidades de colaboración y un 71,11% consideró que promueven un ambiente seguro para compartir ideas.

Con base en estos hallazgos, los autores diseñaron una propuesta de estrategia de andamiaje gamificada que busca optimizar el aprendizaje de los alumnos de Psicología en la Universidad Estatal de Milagro. Concluyeron que, al integrar gamificación y andamiaje, se espera fortalecer la motivación y compromiso académico, generando un aprendizaje duradero. La incorporación de la gamificación como estrategia de andamiaje en entornos virtuales presenta el potencial de transformar la lucubración, siempre que se tenga en cuenta la diversidad de las experiencias estudiantiles.

Otro estudio antecedente de Mendoza et al. (2024), realizada en la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre, en Guayaquil, examina el impacto de la gamificación en la lucubración del inglés en escolares de segundo de bachillerato. Adoptaron un enfoque cuantitativo con diseño experimental, que incluyó grupo control y experimental, cada uno compuesto por 30 participantes. Las herramientas digitales Kahoot y Quizlet fueron implementadas para robustecer los procesos formativos.

Aplicaron una encuesta con escala de Likert, los resultados indicaron que las puntuaciones medias en lectura y escritura del grupo experimental aumentaron un 22%, lo que respalda la efectividad de las estrategias utilizadas para promover mejores resultados académicos. El análisis estadístico, realizado mediante la prueba t de Student, confirmó que las diferencias observadas entre los grupos fueron significativas. Concluyeron que la gamificación se erige



como herramienta efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento estudiantil en inglés como lengua extranjera. Los autores ofrecen metodologías de enseñanza contemporáneas, proveyendo un marco práctico para educadores interesados en integrar tecnología y nuevas estrategias en su proceso pedagógico.

La gamificación se entiende como la incorporación de elementos característicos del diseño de juegos en ámbitos ajenos al entretenimiento, con el propósito de incrementar la estimulación y responsabilidad de los escolares en diversas actividades (Sikora et al., 2024). Esta estrategia se fundamenta en la premisa de que, al aplicar mecánicas de juego como puntajes, insignias, niveles y galardones, se consigue avivar una intervención activa y entusiasta en el proceso educativo (Jayalath & Esichaikul, 2022).

En educación contemporánea, el interés por la gamificación ha cobrado relevancia, por su aforo para transformar ambientes de lucubración tradicionales en contextos más atractivos y participativos (Adams & Du, 2022). La integración de dinámicas lúdicas en la instrucción facilita un enfoque donde los escolares perciben su lucubración como proceso estimulante y envolvente. La aplicabilidad de gamificación en la instrucción del inglés consiente la creación de acciones interactivas y competitivas, como juegos de simulación y retos grupales, que posibilitan que los escolares practiquen y empleen sus pericias lingüísticas en un entorno lúdico. Esto contribuye a conservar su curiosidad e interés, y suscita la experiencia inmutable del idioma, básico para el perfeccionamiento de idoneidades efectivas en inglés.

Se refiere a la aptitud de los escolares para conseguir y esgrimir el idioma de modo efectivo. Este rendimiento abarca el progreso de pericias clave en disímiles áreas, como la comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura (Terzioğlu & Kurt, 2022). Varios componentes consiguen influir en esta competencia; la motivación, calidad de la instrucción y el entorno educativo donde se despliegan.

La motivación es un determinante crítico del desempeño académico en la adquisición de lenguas extranjeras (Zhang, 2024). La intrínseca; es decir, aquella que proviene del interés genuino por aprender y desarrollarse, ha sido identificada como un factor clave en el éxito de los estudiantes. Un contexto de aprendizaje donde se fomente el interés y la curiosidad promueve un mayor esfuerzo, y beneficia una lucubración más insondable.



Asimismo, las interacciones sociales resultan fundamentales en el desarrollo de competencias lingüísticas. La construcción de conocimiento a través de la colaboración y el diálogo con compañeros y docentes es esencial (Rashov, 2024). La gamificación, al propiciar la cooperación y el desafío entre estudiantes, puede enriquecer este aspecto, mejorando su desempeño en el aprendizaje del inglés.

Las evaluaciones del rendimiento en lenguas extranjeras suelen incluir métodos estandarizados y observaciones del comportamiento en clase, que permiten medir la competencia lingüística de los alumnos. Empero, la combinación de métodos de gamificación con estos enfoques evaluativos proporciona una visión integral del progreso, al mismo tiempo que se favorece una evaluación más formativa y sensible.

Según la problemática, este estudio tiene como objetivo elaborar una estrategia de gamificación para mejorar el rendimiento en el aprendizaje de inglés. Específicamente, (1) describir la percepción de docentes de Inglés y estudiantes del primer año de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval de Guayaquil sobre el aprendizaje de inglés y el uso de estrategias de gamificación; según estos resultados (2) diseñar una estrategia de gamificación para mejorar el rendimiento en el aprendizaje de inglés; y, (3) Validar el diseño de la estrategia de gamificación para mejorar el rendimiento en el aprendizaje de inglés, mediante criterio de expertos.

## **Material y métodos**

El estudio fue ejecutado con enfoque mixto, descriptivo y aplicado, lo cual consintió generar sapiencias que valen como posibles soluciones para la educación (Johnson & Christensen, 2024). Su diseño integró tanto la revisión de literatura como la recopilación de datos en el campo. Su diseño de campo, se efectuó con educadores y escolares de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval de Guayaquil sobre el aprendizaje de inglés y el uso de estrategias de gamificación.

### **Descripción de la Población y Muestra**

La población del estudio estuvo conformada por 140 escolares de primer año, 2 docentes de inglés y 8 expertos en educación y tecnología. Se utilizó un muestreo de tipo censal, lo que implicó la inclusión de todos los miembros del grupo de estudio, en lugar de seleccionar una muestra representativa. Esta técnica permitió obtener información completa y detallada sobre



la totalidad de la población involucrada. Así, la muestra estuvo constituida por los 140 escolares de primer año, 2 docentes de inglés y 8 expertos en educación y tecnología, quienes participaron en la validación de la estrategia (Casteel & Bridier, 2021).

#### Instrumentos utilizados

Se emplearon tres instrumentos: un cuestionario aplicado a escolares y dos entrevistas semiestructuradas, una para educadores de inglés y otra para los expertos.

#### Análisis cuantitativo de datos

Se empleó estadística descriptiva para analizar los resultados del cuestionario, se establecieron cálculos de frecuencias y porcentajes, los cuales se presentan en las tablas.

#### Análisis cualitativo de datos

El análisis cualitativo se concentró en la interpretación y comprensión de las percepciones y experiencias de los profesores sobre el aprendizaje del inglés el uso de estrategias de gamificación. Este tipo de análisis permitió identificar y extraer categorías emergentes, captar la complejidad de sus experiencias y la interrelación con el proceso de lucubración, identificando áreas clave para el desarrollo y mejora educativa en la instrucción del inglés.

#### Método

Teóricos: se instituyó el marco conceptual con la revisión bibliográfica de estudios y teorías educativas sobre aprendizaje de inglés y uso de estrategias de gamificación. Se confrontaron disímiles estrategias ya implementadas en otros contextos, para asemejar otras prácticas y educarse con los resultados obtenidos.

Empíricos: se realizaron entrevistas con docentes y expertos, lo cual consintió conseguir información cualitativa detallada. Fueron aplicados cuestionarios a escolares para obtener datos cuantitativos.

Matemáticos Estadísticos: Se realizaron tablas de frecuencias y porcentajes para analizar los datos obtenidos; para ello se utilizó el programa *Microsoft Excel*.

#### Estándares éticos de investigación

Se aplicó la confidencialidad; mediante la protección de la identidad y privacidad de los participantes. Los datos compilados fueron incógnitos, y la información personal no se hizo pública.



## Resultados

Este apartado se fracciona en tres partes, en atención de los objetivos específicos. En la primera parte, se presentan los resultados de la diagnosis realizada a los escolares y profesores de inglés. En la segunda, se presenta la propuesta y en la tercera, su validación.

### Resultados de la diagnosis realizada a los aprendices

Pregunta 1. ¿Disfrutas aprender inglés?

**Tabla 1**

*Disfruta aprender inglés*

Alternativas	F	%
Definitivamente Si	4	2,86
Es posible	8	5,71
No estoy seguro	10	7,14
Probablemente no	43	30,71
Definitivamente No	75	53,57
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	<b>100</b>

Fuente: Autoría propia a partir del cuestionario aplicado a escolares.

Como se presenta en la Tabla 1, un 53,57% de los escolares respondió "Definitivamente No", evidenciando un predominio alarmante del desinterés y aversión hacia la lucubración del idioma. Asimismo, un 30,71% optó por "Probablemente no", lo que refuerza la noción de un considerable escepticismo respecto al disfrute asociado al aprendizaje del inglés. Contrariamente, la opción "Definitivamente Sí", seleccionada solo por un 2,86%, refleja una percepción muy limitada de entusiasmo hacia el aprendizaje del idioma. La alternativa "Es posible", obtuvo un 5,71% de respuestas, y "No estoy seguro", un 7,14%.

Pregunta 2. ¿Consideras que las habilidades que estas desarrollando en inglés son útiles para tu futuro?

**Tabla 2**

*Habilidades desarrolladas en inglés y utilidad para el futuro*

Alternativas	F	%
Definitivamente Si	4	2,86
Es posible	18	12,86



No estoy seguro	15	10,71
Probablemente no	58	41,43
Definitivamente No	45	32,14
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	<b>100</b>

Fuente: Autoría propia a partir del cuestionario aplicado a escolares.

Como se observa en la Tabla 2, un 32,14% de los escolares respondió "Definitivamente No". Este dato sugiere una percepción notablemente negativa entre una parte considerable de los aprendices, lo que indica menoscabo del reconocimiento de la relevancia del inglés, donde la competencia lingüística es un activo fundamental. Asimismo, un 41,43% eligió la opción "Probablemente no", lo que refuerza esta preocupación. Por otro lado, solo un 12,86% expresó que "Es posible" que las habilidades que están desarrollando sean útiles. La opción que recibe el menor volumen de respuestas, "Definitivamente Sí", elegida apenas por un 2,86%, pone de manifiesto una falta generalizada de entusiasmo y confianza en que el desarrollo de habilidades en inglés será ventajoso a largo plazo. Finalmente, un 10,71% optó por "No estoy seguro". En consecuencia, los resultados apuntan a una necesidad imperante de reconfigurar las estrategias pedagógicas en la enseñanza del inglés, promoviendo una conexión más explícita entre las habilidades lingüísticas y su valoración en el contexto del desarrollo profesional.

Pregunta 3. ¿Te sientes cómodo/a comunicándote en inglés, tanto de forma oral como escrita?

**Tabla 3**

*Comodidad de la comunicación de forma oral y escrita en inglés*

Alternativas	F	%
Definitivamente Si	3	2,14
Es posible	7	5,00
No estoy seguro	12	8,57
Probablemente no	49	35,00
Definitivamente No	69	49,29
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	<b>100</b>

Fuente: Autoría propia a partir del cuestionario aplicado a escolares.

Se esboza en la Tabla 3, un 49,29% de los alumnos respondió "Definitivamente No". Este dato revela una tendencia alarmante hacia la inseguridad y la falta de confianza en las habilidades lingüísticas, sugiriendo que muchos se sienten incapaces de expresarse de manera efectiva en un idioma extranjero. Un 35,00% eligió la opción "Probablemente no", lo que refuerza la noción de incomodidad. Por otro lado, las respuestas que indican un cierto grado de disposición a comunicarse en inglés son escasas. La opción "Es posible", seleccionada por un 5,00%, refleja una percepción leve de comodidad. Asimismo, el 2,14% que respondió "Definitivamente Sí" subraya la falta general de confianza en el uso del idioma.

Pregunta 4. ¿Consideras que inglés es fácil de aprender?

La Tabla 4 presenta que un 48,57% de los aprendices respondió "Definitivamente No". Este resultado refleja una percepción amplia de que la lucubración de este idioma se asocia con dificultades, lo cual está relacionado con la complejidad de su gramática, la pronunciación variada y las diferencias culturales que pueden dificultar la adquisición del lenguaje. Asimismo, un 27,86% eligió la opción "Probablemente no", lo que refuerza la noción de que una gran parte de los estudiantes tiene dudas significativas sobre la facilidad de aprendizaje del inglés.

**Tabla 4**

*Facilidad para aprender Inglés*

Alternativas	F	%
Definitivamente Si	11	7,86
Es posible	9	6,43
No estoy seguro	13	9,29
Probablemente no	39	27,86
Definitivamente No	68	48,57
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	<b>100</b>

Fuente: Autoría propia a partir del cuestionario aplicado a escolares.

Conversamente, según la tabla 4, la opción "Definitivamente Sí", elegida solo por un 7,86%, sugiere que un número reducido de escolares tiene una perspectiva optimista sobre la facilidad de aprender el idioma. La opción "Es posible", con un 6,43%, representa una



pequeña fracción de los encuestados que se muestra abierta a la posibilidad de que el aprendizaje del inglés no sea inalcanzable.

Pregunta 5. ¿Te gustaría que las actividades prácticas y comunicativas en inglés fueran gamificadas?

**Tabla 5**

*Gusto porque las actividades en inglés fueran gamificadas*

Alternativas	F	%
Definitivamente Si	71	50,71
Es posible	45	32,14
No estoy seguro	15	10,71
Probablemente no	5	3,57
Definitivamente No	4	2,86
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	<b>100</b>

Fuente: Autoría propia a partir del cuestionario aplicado a escolares.

La Tabla 5 presenta una mayoría del 50,71% de los alumnos que respondió "Definitivamente Sí". Este dato subraya una inclinación favorable hacia la utilización de metodologías dinámicas. La popularidad de la gamificación entre los estudiantes sugiere que estos reconocen la potencialidad de integrar elementos lúdicos en su educación como un medio para aliviar la monotonía asociada con las prácticas pedagógicas tradicionales. Un 32,14% optó por la opción "Es posible", lo que indica que, si bien no se manifiestan como decididos entusiastas de la gamificación. Por otro lado, un 10,71% respondió "No estoy seguro", evidenciando una incertidumbre que puede estar vinculada a la falta de experiencia previa con actividades gamificadas. Las opciones "Probablemente no" y "Definitivamente No", con un 3,57% y 2,86% respectivamente, registran un porcentaje muy bajo de estudiantes que muestran resistencia a la idea de la gamificación en sus actividades de aprendizaje.

Pregunta 6. ¿Consideras que al utilizar actividades de gamificación, tu aprendizaje de inglés sería más divertido?

**Tabla 6**

*Uso de actividades de gamificación, para un aprendizaje de inglés más divertido*

Alternativas	F	%
--------------	---	---



Definitivamente Si	72	51,43
Es posible	39	27,86
No estoy seguro	12	8,57
Probablemente no	7	5,00
Definitivamente No	10	7,14
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	<b>100</b>

Fuente: Autoría propia a partir del cuestionario aplicado a escolares.

La Tabla 6 presenta que un 51,43% de los alumnos afirmó "Definitivamente Sí". Este resultado subraya una percepción positiva hacia la gamificación como herramienta para enriquecer la experiencia educativa, y acrecentar la estimulación de los escolares. Un 27,86% eligió la opción "Es posible", indicando que, aunque no se manifiestan con la misma certeza que aquellos que apoyan de forma contundente la gamificación, reconocen su potencial para introducir un elemento de disfrute. Por otro lado, el 8,57% optaron por "No estoy seguro". La categoría "Probablemente no", seleccionada por un 5,00% de los participantes, y "Definitivamente No", que obtuvo un 7,14%, reflejan un pequeño porcentaje de desconfianza hacia la capacidad de la gamificación para hacer que el aprendizaje del inglés sea más divertido.

Pregunta 7. ¿Te sentirías incentivado para aprender si llegaras a participar en juegos y actividades interactivas?

**Tabla 7**

*Incentivación para aprender Inglés si participa en juegos*

Alternativas	F	%
Definitivamente Si	65	46,43
Es posible	45	32,14
No estoy seguro	15	10,71
Probablemente no	8	5,71
Definitivamente No	7	5,00
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	<b>100</b>

Fuente: Autoría propia a partir del cuestionario aplicado a escolares.



La Tabla 7 presenta que un 46,43% de alumnos respondió "Definitivamente Sí". Este hallazgo resalta una clara tendencia hacia al asentimiento de métodos de lucubración innovadores. La disposición de casi la mitad de los participantes a ver la lucubración mediante el prisma del juego indica una preferencia por experiencias educativas dinámicas, y una expectativa de que estas consiguen suministrar una lucubración efectiva y memorable. Adicionalmente, un 32,14% optó por la opción "Es posible". Esta categoría refleja una apertura hacia estas experiencias. El 10,71% que expresó "No estoy seguro" indica que hay un pequeño segmento de estudiantes que tiene dudas sobre el impacto que los juegos. Las respuestas que reflejan una actitud negativa hacia la gamificación, "Probablemente no" con un 5,71% y "Definitivamente No" con un 5,00%, revelan una escasa proporción de estudiantes que pueden estar reacios a participar en juegos y actividades interactivas.

Pregunta 8. ¿Consideras que las recompensas son efectivas para mejorar tu rendimiento en inglés?

**Tabla 8**

*Uso de recompensas para mejorar el rendimiento en inglés*

Alternativas	F	%
Definitivamente Si	33	23,57
Es posible	74	52,86
No estoy seguro	18	12,86
Probablemente no	7	5,00
Definitivamente No	8	5,71
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	<b>100</b>

Fuente: Autoría propia a partir del cuestionario aplicado a escolares.

La Tabla 8 denota que un 23,57% de los escolares respondió "Definitivamente Sí". Este dato sugiere que una proporción significativa reconoce el potencial de los sistemas de recompensas para potenciar su desempeño académico. No obstante, es relevante destacar que un 52,86% eligió la opción "Es posible". Este grupo reconoce la plausibilidad de que las recompensas funcionen como un incentivo, pero no necesariamente con la misma contundencia que aquellos que las apoyan plenamente. El 12,86% de los encuestados que expresó "No estoy seguro". Las opciones "Probablemente no" y "Definitivamente No",

elegidas por un 5,00% y un 5,71% respectivamente, muestran un porcentaje relativamente bajo de desconfianza en la eficacia de las recompensas.

Pregunta 9. ¿Consideras que al realizar dinámicas de competencia lograrías aprender mejor inglés?

**Tabla 9**

*Uso de dinámicas de competencia para aprender mejor inglés*

Alternativas	F	%
Definitivamente Si	38	27,14
Es posible	66	47,14
No estoy seguro	19	13,57
Probablemente no	8	5,71
Definitivamente No	9	6,43
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	<b>100</b>

Fuente: Autoría propia a partir del cuestionario aplicado a escolares.

La Tabla 9 muestra que un 27,14% de los escolares respondió "Definitivamente Sí". Este resultado indica que una parte notable ve valor en las competencias como medio viable para potenciar su lucubración, sugiriendo que el deseo de competir puede estimular un esfuerzo adicional y un adeudo más recóndito en el proceso educativo. Además, un 47,14% eligió la opción "Es posible", lo que demuestra una apertura significativa hacia la idea de que las dinámicas de competencia podrían tener un impacto positivo en su aprendizaje de inglés. El 13,57% que optó por "No estoy seguro". En cuanto a las respuestas negativas, el 5,71% de los encuestados seleccionó "Probablemente no", y el 6,43% indicó "Definitivamente No", lo que sugiere una ínfima proporción de escolares que cree que la competencia no contribuiría a su progreso en la lucubración del inglés.

Pregunta 10. ¿Consideras que tu profesor debería usar estrategias de gamificación en las clases de Inglés?



**Tabla 10**

*El profesor debería usar estrategias de gamificación en las clases de Inglés*

Alternativas	F	%
Definitivamente Si	92	65,71
Es posible	29	20,71
No estoy seguro	9	6,43
Probablemente no	7	5,00
Definitivamente No	3	2,14
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	<b>100</b>

Fuente: Autoría propia a partir del cuestionario aplicado a escolares.

La Tabla 10 muestra un 65,71% de los alumnos respondió "Definitivamente Sí". Este alto porcentaje resalta un fuerte apoyo hacia la aplicación de métodos de enseñanza innovadores y dinámicos, sugiriendo que los escolares son conscientes de los beneficios potenciales que la gamificación aporta a su lucubración. Además, un 20,71% optó por la opción "Es posible", lo que sugiere que este grupo también está abierto a la idea de incorporar la gamificación. El 6,43% que se mostró "No estoy seguro". Las respuestas que reflejan desacuerdo, con un 5,00% que eligió "Probablemente no" y un 2,14% "Definitivamente No", indican que hay un pequeño grupo de estudiantes que no considera que la gamificación sea relevante o útil para su lucubración.

#### Entrevista a docentes

Dentro de este apartado se analiza la percepción de docentes de Inglés de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval de Guayaquil sobre el aprendizaje de inglés y el uso de estrategias de gamificación. El análisis cualitativo de las respuestas ofrecidas por los docentes revela varias categorías emergentes que permiten comprender sus perspectivas sobre el aprendizaje del inglés y la disposición a utilizar estrategias de gamificación.

Categoría emergente 1: Obstáculos en la adquisición de competencias lingüísticas. Ambos docentes señalaron la existencia de dificultades significativas en áreas específicas del aprendizaje del inglés, como la comprensión auditiva, la fluidez oral, la escritura y la pronunciación. Este reconocimiento de los desafíos inherentes al aprendizaje del idioma sugiere una percepción compartida de que dichas dificultades afectan el desempeño



académico de los escolares, su confianza y motivación. Esta categoría resalta la necesidad urgente de estrategias pedagógicas que aborden de manera efectiva estas barreras, permitiendo un enfoque más holístico y adaptativo.

Categoría emergente 2: Factores que impactan la estimulación e interés por aprender inglés. Ambos docentes manifestaron preocupación por la variabilidad en la motivación de sus alumnos, indicando que los métodos de enseñanza tradicionales pueden estar contribuyendo al desinterés. Subyace aquí la idea de que el uso de actividades más dinámicas e interactivas podría revitalizar el interés de los alumnos hacia el aprendizaje del inglés. Esta categoría sugiere que la utilización de estrategias innovadoras puede contrarrestar la apatía que muchos escolares sienten hacia el idioma.

Categoría emergente 3: Disposición a adoptar nuevas metodologías. A pesar de no haber aplicado aún estrategias de gamificación, tanto el docente 1 como el docente 2, demostraron apertura a la posibilidad de incorporarlas en sus prácticas educativas. Sus respuestas indican un reconocimiento del potencial que la gamificación tiene para transformar la experiencia de lucubración. La mención de la reducción de la ansiedad y el aumento de la comodidad en la práctica del idioma sugiere que los docentes comprenden la importancia de innovar en sus enfoques para atender las necesidades de sus estudiantes.

Categoría emergente 4: Impacto positivo anticipado en la lucubración. Ambos docentes reconocen los beneficios que la gamificación puede aportar en términos de intervención activa y superación de miedos al momento de hablar. La expectativa de que estas estrategias logran facilitar un aprendizaje más atractivo y efectivo destaca una comprensión de que la motivación y el adeudo pueden ser catalizadores para una mejor adquisición del idioma. Esta categoría pone de relieve la conexión entre la teoría pedagógica contemporánea, que aboga por entornos de aprendizaje que priorizan la interacción y el disfrute, y las expectativas que tienen los docentes respecto a la gamificación.

Categoría emergente 5: Estrategias de introducción y evaluación. Las sugerencias brindadas por los docentes para otros colegas que consideren incorporar gamificación reflejan la importancia de la planificación y la adaptabilidad. La idea de comenzar con actividades simples y estar abiertos al feedback implica una actitud reflexiva y crítica hacia la práctica docente. Esta categoría resalta que, aunque ellos pueden no tener experiencia previa



utilizando gamificación, poseen un entendimiento claro de que cualquier implementación debe ser evaluativa y centrada en las necesidades de los estudiantes.

El análisis cualitativo de las respuestas de los docentes revela una percepción crítica y reflexiva sobre el aprendizaje del inglés y la aplicación de estrategias de gamificación. Las categorías emergentes ilustran una comprensión profunda de las dificultades que enfrentan sus estudiantes, así como la disposición positiva para explorar métodos que puedan mejorar su aprendizaje. Esto sugiere que, con el soporte adecuado y la capacitación en estrategias innovadoras, los docentes están bien posicionados para transformar sus prácticas educativas y, por ende, optimizar el proceso formativo del inglés en su unidad educativa.

### **Validación de la propuesta**

El análisis de las respuestas brindadas por los ocho especialistas en educación y tecnologías revela una serie de categorías emergentes que iluminan sus percepciones sobre la estrategia de gamificación diseñada para el aprendizaje del inglés.

Categoría emergente 1: Aumento esperado del rendimiento en el aprendizaje del inglés. Una constante presente en las respuestas es la convicción de que la estrategia de gamificación tendrá un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes. La mayoría de los especialistas señala que la naturaleza lúdica y estimulante de la gamificación puede aumentar la motivación intrínseca de los alumnos, lo que a su vez podría traducirse en una mejora en la retención de conocimientos y en la competencia lingüística. Esta categoría refleja una expectativa positiva, y una confianza en que el diseño de la estrategia responde a las necesidades contemporáneas del aprendizaje de lenguas extranjeras.

Categoría emergente 2: Metodología participativa y centrada en el estudiante. Los académicos han coincidido en valorar la metodología empleada como efectiva, resaltando su capacidad para fomentar un aprendizaje activo y significativo. La idea de que los escolares se convierten en participantes activos en lugar de receptores pasivos se destaca, lo que indica una alineación con las teorías constructivistas del aprendizaje. Esta categoría sugiere que la estrategia no se fundamenta únicamente en la transmisión de conocimientos, sino que suscita la exploración, colaboración y criticidad, elementos esenciales para el perfeccionamiento de aptitudes en un segundo idioma.



Categoría emergente 3: Fomento de la interrelación. Las respuestas unánimemente afirman que la estrategia diseñada facilita la interacción entre escolares, un factor clave en el aprendizaje de idiomas. La gamificación, al incluir dinámicas grupales y desafíos cooperativos, crea un ambiente donde la comunicación se convierte en un proceso natural y necesario. Esta categoría resalta la jerarquía de las interacciones sociales para la lucubración de una lengua, confirmando que un enfoque cooperativo mejora la competencia lingüística, y despliega habilidades sociales y emocionales entre los escolares.

Categoría emergente 4: Planificación académica pertinente e innovadora. Los especialistas coincidieron en que la gamificación está adecuadamente integrada en la planificación académica de la estrategia. Esto indica un enfoque meticuloso y reflexivo en la creación de actividades, asegurando que estas sean entretenidas, y alineadas con los objetivos de aprendizaje del inglés. Esta categoría sugiere que los educadores han tenido en cuenta diversos elementos en su planificación, optimizando así la experiencia de lucubración de los estudiantes y asegurando la relevancia pedagógica de las actividades propuestas.

Categoría emergente 5: Evaluación formativa y adaptativa. La mayoría de los especialistas evaluaron positivamente la evaluación propuesta en la estrategia, resaltando su capacidad para medir de manera efectiva el progreso del aprendizaje. Se observa una comprensión de que la evaluación debe ser continua y formativa, permitiendo así a los docentes adaptar sus enfoques a las insuficiencias particulares de los escolares.

## Discusión

De la diagnosis de los escolares se tiene que la preferencia por la gamificación destaca la necesidad de considerar la implementación de metodologías que incorporen elementos lúdicos para atraer y motivar a los estudiantes. Investigaciones previas, como las de Huseinović (2024) y Cevallos et al. (2025), sostienen que la gamificación puede mejorar tanto la motivación como el rendimiento académico en el aprendizaje del inglés al hacer la experiencia educativa más entretenida y participativa. Estos hallazgos subrayan que la capacidad de los elementos lúdicos para involucrar a los estudiantes de manera activa puede ser crucial para su éxito en el dominio del idioma.

Adicionalmente, el estudio de Li et al. (2022) revela que la gamificación aumenta el interés y el rendimiento, y suscita estrategias de aprendizaje autorregulado. Esto sugiere que la



integración de gamificación podría empoderar a los estudiantes para que asuman un papel activo en su lucubración, especialmente relevante en el contexto del inglés como lengua extranjera (EFL). La capacidad de los alumnos para auto-regular su lucubración, como se observó en este estudio, puede ser fundamental para superar las percepciones de dificultad. A pesar de la aceptación de la gamificación, los datos también revelan una preocupación significativa, la mayoría de los estudiantes considera que el inglés es difícil de aprender. Esta percepción de dificultad puede ser atribuida a diversas facetas, como la complejidad estructural del idioma, la falta de oportunidades de práctica significativa, y la ansiedad asociada con el uso de una lengua extranjera. La investigación de Zhang (2024) refuerza esta idea al indicar que la motivación es un determinante crítico del desempeño académico en la adquisición de lenguas, destacando que contextos de aprendizaje que fomentan el interés pueden contrarrestar estas dificultades. El análisis de Vathanalaoha (2022) sugiere que las características interactivas y lúdicas de la gamificación pueden mejorar significativamente el comportamiento de aprendizaje, volviéndolo más autónomo. Esta perspectiva es vital para la formación de profesionales de la educación que busquen integrar métodos innovadores en su práctica pedagógica.

Los resultados de la diagnosis realizada a los docentes develaron que los alumnos enfrentan barreras significativas en la adquisición de competencias lingüísticas, sobre todo en áreas como la comprensión auditiva, la fluidez oral, la escritura y la pronunciación. Este hallazgo es consistente con la literatura existente, que recalca cómo los desafíos inherentes al aprendizaje de idiomas impactan desfavorablemente en el rendimiento académico (Zhang, 2024). La dificultad para dominar estas habilidades afecta el desempeño académico de los escolares, y socava su confianza y motivación, generando un ciclo vicioso de desinterés (Terzioğlu & Kurt, 2022).

La literatura apunta que la gamificación puede actuar como un medio para superar tales obstáculos, al ofrecer un entorno menos intimidante y más atractivo (Sikora et al., 2024). En este sentido, la incorporación de elementos lúdicos en las lecciones de inglés podría contribuir a la creación de un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes se sientan más cómodos participando activamente y practicando las competencias lingüísticas críticas. La preocupación expresada por los docentes acerca de la variabilidad en la motivación de los



estudiantes refleja una realidad común en las aulas de idiomas, donde los métodos de enseñanza tradicionales a menudo no logran mantener el interés (Adams & Du, 2022).

Los docentes reconocieron que la implementación de actividades dinámicas podría revitalizar la motivación hacia el aprendizaje del inglés. Esto es corroborado por estudios como el de Cevallos et al. (2025), que sugieren que la gamificación aumenta la retención de información, y estimula un mayor compromiso por parte de los escolares en su lucubración. La apertura de los docentes a incorporar estrategias de gamificación indica un reconocimiento de la necesidad de innovar en sus enfoques pedagógicos. La literatura subraya que la capacidad de los educadores para adaptarse y buscar nuevas metodologías es crucial en un entorno educativo que cambia rápidamente (Jayalath & Esichaikul, 2022).

Ambos docentes anticipan un impacto positivo de la gamificación en términos de intervención activa y superación de miedos en el uso del inglés. Esta percepción se alinea con hallazgos de investigaciones previas, como el estudio de Huseinović (2024), que reveló un aumento notable en la motivación estudiantil y el éxito académico tras la implementación de estrategias de gamificación. La gamificación, al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y menos amenazante, ofrece un marco en el que los estudiantes pueden experimentar el uso del inglés en un entorno seguro y colaborativo.

Las sugerencias ofrecidas por los docentes respecto a la introducción de la gamificación reflejan dedicación y un enfoque reflexivo sobre la práctica docente. El reconocimiento de la necesidad de comenzar con actividades simples y seguir abiertas al feedback refleja una comprensión de los principios del diseño instruccional efectivo, tal como enfatizan las teorías constructivistas. Investigaciones previas, como las de Rueda et al. (2025), respaldan la idea de que incorporar dinámicas gamificadas no solo mejora la participación estudiantil, sino que también fomenta un ambiente de colaboración propicio para el aprendizaje.

#### Principios, Relaciones o Generalizaciones

La integración de elementos lúdicos en la educación se basa en la premisa de que estos elementos pueden aumentar la motivación y la participación de los estudiantes, lo que resulta en un aprendizaje más efectivo. Esta conexión entre gamificación y aprendizaje activo es clave para reformar prácticas pedagógicas tradicionales (Sikora et al., 2024). Existe una



relación directa entre la motivación intrínseca de los estudiantes y su rendimiento académico en la adquisición de lenguas.

La gamificación eleva el interés de los escolares, y promueve un entorno donde pueden auto-regular su aprendizaje, lo que es esencial para un dominio más efectivo del idioma (Li et al., 2022). El diagnóstico revela que las dificultades en áreas como la comprensión auditiva y la fluidez oral son comunes entre los alumnos, lo que afecta negativamente su desempeño. Esta generalización se apoya en la literatura existente que subraya cómo los desafíos inherentes al aprendizaje de idiomas pueden provocar desmotivación y ansiedad (Zhang, 2024; Terzioğlu & Kurt, 2022).

### **Excepciones o falta de correlación y aspectos no resueltos**

Empero la aceptación general de la gamificación, algunos estudiantes pueden seguir experimentando desinterés a pesar de las actividades lúdicas implementadas. Esto sugiere que factores individuales, como la personalidad o experiencias previas con el aprendizaje de idiomas, pueden influir en la efectividad de la gamificación. Si bien hay evidencia de que la gamificación mejora la motivación y el rendimiento, medir estos efectos a largo plazo y en diferentes contextos educativos puede ser complicado.

### **Concordancias con trabajos anteriormente publicados**

Los resultados de este diagnóstico concuerdan con hallazgos previos de investigaciones como las de Huseinović (2024), que demuestran que la gamificación puede tener un impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico. Además, el estudio de Cevallos et al. (2025) refuerza la idea de que métodos innovadores aumentan la retención y participación de los estudiantes. Las teorías constructivistas, que enfatizan la importancia de un aprendizaje activo y colaborativo, se reflejan en el deseo de los docentes de introducir actividades gamificadas. Esto coincide con la literatura que argumenta que los ambientes de aprendizaje que promueven la interacción son más efectivos (Rueda et al., 2025).

### **Consecuencias teóricas y posibles aplicaciones prácticas**

Los hallazgos sugieren que la incorporación de la gamificación en la educación podría transformar las metodologías de enseñanza, y la comprensión teórica de cómo los escolares interactúan con el contenido. Esto podría dar lugar a un enfoque más centrado en el estudiante y a un rediseño de las estructuras curriculares. En términos de aplicación, los educadores



podrían implementar dinámicas gamificadas en sus clases de inglés para crear un ambiente más atractivo y menos intimidante. Empezar con actividades simples, como juegos de roles o quizzes interactivos, podría facilitar la introducción gradual de elementos lúdicos. La capacitación de docentes en el uso de gamificación sería esencial.

## Conclusiones

En la investigación se elaboró una estrategia de gamificación para mejorar el rendimiento en el aprendizaje de inglés. Específicamente se concluye:

1. Los resultados del diagnóstico realizado a los escolares sugieren que la mayoría favorece la integración de estrategias de gamificación en las clases de inglés. Esta preferencia resalta la oportunidad para reconsiderar los enfoques pedagógicos, adoptando sistemáticas más interesantes. La inclusión de dinámicas gamificadas lograría mejorar la lucubración del idioma, y transformar la experiencia educativa en un entorno más entretenido. Empero, las percepciones de los escolares muestran que una mayoría considera que el inglés es difícil de aprender; y, consideran que sus profesores deben utilizar estrategias de gamificación en las clases de inglés.

Los docentes resaltan una serie de elementos clave que subrayan la viabilidad de las estrategias de gamificación en el aprendizaje del inglés. Los obstáculos identificados en las competencias lingüísticas se contrarrestan con la disposición a adoptar metodologías innovadoras, mientras que la anticipación de un impacto positivo a través de la gamificación refuerza la necesidad de integrar estas prácticas en el aula. los docentes están bien posicionados para transformar sus prácticas educativas y, por ende, optimizar el proceso formativo del inglés en su unidad educativa.

2. La propuesta de una estrategia de gamificación en la enseñanza del inglés en la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval de Guayaquil busca abordar de manera innovadora las necesidades y desafíos enfrentados por escolares en su lucubración. La estructuración de actividades diseñadas en torno a la gamificación facilita la adquisición de competencias lingüísticas, y suscita un ambiente de compromiso cooperativo y dinámico, generando un espacio inclusivo y acogedor para aprender. Con esta estrategia, se anticipa un impacto positivo tanto en el rendimiento estudiantil como en su disposición para afrontar los retos de aprender inglés en un universo más globalizado y digitalizado.



3. Los expertos revelan un panorama optimista y bien fundamentado sobre la estrategia de gamificación diseñada para el aprendizaje del inglés. Las categorías emergentes destacan la expectativa positiva respecto al rendimiento académico, la efectividad de la metodología, el fomento de la interacción, la planificación cuidadosa de las actividades, y la relevancia de una evaluación adaptativa. En conjunto, estos elementos sugieren que la aplicación de la gamificación en el aula es viable, y se perfila como alternativa poderosa para enriquecer la lucubración del inglés en contextos educativos actuales, proporcionando un enfoque inclusivo y transformador.

La investigación concluye que la estrategia de gamificación se establece como una alternativa poderosa y transformadora en el contexto educativo actual, capaz de responder a las demandas de un universo globalizado y digitalizado, y de preparar a los escolares para afrontar los retos de su lucubración del inglés de modo efectivo y entusiasta.

### **Presentación de la propuesta**

Según el análisis de resultados, se esboza el diseño de una estrategia de gamificación para mejorar el rendimiento en el aprendizaje de inglés en la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval de Guayaquil.

Título

Mejorando del rendimiento en el aprendizaje del Inglés con una Estrategia de Gamificación

Presentación

La creciente interconexión global y la necesidad de competencias lingüísticas en inglés en el ámbito laboral exigen un enfoque innovador en la enseñanza de este idioma. Esta estrategia de gamificación está diseñada específicamente para optimizar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval de Guayaquil, considerando las particularidades y necesidades de los escolares. La aplicación de dinámicas de juego busca mejorar el rendimiento, avivar la responsabilidad y motivación hacia la lucubración de una lengua extranjera.

Objetivo general

Promover la adquisición de competitividades en el aprendizaje del inglés mediante estrategias de gamificación efectivas.



### Objetivos Específicos

1. Incrementar la motivación de los escolares mediante actividades lúdicas que faciliten la lucubración del inglés.
2. Mejorar las habilidades de comprensión auditiva, lectura, escritura y expresión oral en inglés con la gamificación.
3. Fomentar la cooperación e interrelación social entre los escolares por medio de dinámicas grupales y actividades competitivas.

### Componentes de la Estrategia Didáctica

#### 1. Creación de un sistema de puntajes y distinciones

- Actividad: aplicar un sistema de gamificación donde los escolares acumulen puntos por completar tareas, participar en clase y realizar autoevaluaciones. Las recompensas pueden incluir insignias digitales, diplomas y privilegios.

- Objetivo: Estimular la participación activa y el esfuerzo constante en el proceso de aprendizaje del idioma.

#### 2. Desarrollo de Juegos de Rol (Role Play)

- Dinámica: Organizar actividades donde los discípulos representen situaciones cotidianas en inglés, como entrevistas laborales, compras y conversaciones en restaurantes. Utilizar escenarios ficticios para practicar el idioma de modo interactivo y divertido.

- Objetivo: Mejorar la expresión oral y la confianza al hablar en inglés, al tiempo que se despliegan emulaciones sociales.

#### 3. Uso de aplicaciones interactivas

- Herramienta: Incorporar Duolingo, Kahoot y Quizlet para crear cuestionarios y juegos interactivos de refuerzo al vocabulario y estructuras gramaticales.

- Modo de aplicación: Realizar competencias semanales donde los estudiantes se enfrenten entre sí en estos juegos, promoviendo la gamificación mediante ranking de puntos.

- Resultado esperado: Aumentar el interés en la práctica del idioma, permitiendo a los escolares aprender.

#### 4. Proyectos colaborativos con elementos de competencia



- Dinámica: Formar grupos heterogéneos de escolares para desplegar proyectos en inglés sobre temas de interés. Cada grupo debe exhibir su proyecto esgrimiendo presentaciones digitales con un componente creativo, como videos o infografías.

- Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo, mejorando al mismo tiempo las habilidades de escritura y presentación.

#### 5. Ciclo de evaluación

- Actividad culminante: Al finalizar, se realiza un evento donde los escolares presenten sus proyectos en inglés, aplicando las habilidades adquiridas durante el proceso.

- Descubrimiento: Crear un espacio de reflexión para compartir las experiencias sobre el uso de gamificación y cómo ha impactado su lucubración.

- Evaluación de resultados: aplicar encuestas de satisfacción y herramientas de autoevaluación para medir el progreso de los estudiantes en competencias de inglés.

#### Planificación de Actividades

Se ostenta una planificación estructurada de actividades que detalla 10 sesiones, los temas de estudio, las actividades principales que incorporan gamificación, y los objetivos específicos a alcanzar en la instrucción del inglés.

Sesiones	Tema	Actividad Principal de Gamificación	Herramienta	Objetivo Específico
1	<b>Presentaciones Personales</b>	Actividad de presentación: Los estudiantes crean su presentación personal y la exponen de manera creativa (puede incluir uso de imágenes o videos).	Presentaciones digitales (PowerPoint, Canva)	Mejorar la expresión oral y la confianza al hablar en inglés.
2	<b>Vocabulario de la Ciudad</b>	Juego de roles: Simulaciones de situaciones en la ciudad (preguntar direcciones, en tiendas, restaurantes).	Kahoot (preguntas sobre el vocabulario de la ciudad)	Practicar vocabulario del entorno urbano y la interacción social.



Sesiones	Tema	Actividad Principal de Gamificación	Herramienta	Objetivo Específico
3	<b>Familia y Relaciones</b>	Creación de un árbol genealógico y presentación. Cada estudiante hace un breve relato sobre su familia.	Quizlet (flashcards sobre vocabulario familiar)	Desarrollar habilidades de escritura y vocabulario relacionado con la familia.
4	<b>Hobbies y Actividades diarias</b>	Juego de bingo de hobbies: Los estudiantes tienen una cartilla de hobbies y deben interactuar con otros para completar su bingo.	Bingo digital (puede ser adaptado online)	Fomentar la conversación y la interacción social.
5	<b>Comidas y Bebidas</b>	Juego de "Master Chef": Los estudiantes crean un menú en inglés y lo presentan como si fueran chefs de un restaurante.	Presentaciones en grupo	Mejorar la fluidez oral y el conocimiento del vocabulario alimentario.
6	<b>El Clima y las Estaciones</b>	Creación de un pronóstico del tiempo en grupos, seguido de una presentación en la que simulan ser meteorólogos.	Kahoot (general sobre el clima y vocabulario relacionado)	Desarrollar habilidades orales y comprensión sobre el tema de clima.
7	<b>Lugares de Interés</b>	Proyectos grupales: Cada grupo investiga y crea una presentación sobre un lugar turístico en un país de habla inglesa.	Google Slides o Canva para presentaciones	Fomentar la investigación en inglés y las presentaciones colaborativas.

Sesiones	Tema	Actividad Principal de Gamificación	Herramienta	Objetivo Específico
8	Cine y Series	Debate sobre películas/series preferidas: Los estudiantes presentan y discuten en grupos sobre sus películas favoritas.	Kahoot (trivia sobre cine y vocabulario)	Mejorar la expresión y la habilidad para argumentar en inglés.
9	Medios de Comunicación	Analizar un artículo de periódico: Cada estudiante elige un artículo en inglés y lo analiza para luego presentarlo a la clase.	Quizlet o actividades de lectura guiada	Fomentar la lectura crítica y la comprensión de textos en inglés.
10	Revisión y Evaluación	Juego de repaso: Diferentes estaciones con juegos (crucigramas, juegos de palabras) sobre todo lo aprendido en el curso.	Diferentes plataformas (Kahoot, Quizlet)	Evaluar el conocimiento adquirido y fomentar la diversión en el aprendizaje.

Fuente: Autoría propia.

Recursos necesarios

Tecnología: Computadoras, proyectores y acceso a Internet.

Material Didáctico: Hojas de trabajo, plantillas para presentaciones y materiales de lectura.

Herramientas de Gamificación: plataformas Kahoot, Quizlet y Google Slides para el desarrollo de actividades.

Evaluación continua

En cada sesión se pueden aplicar autoevaluaciones y evaluaciones entre pares para fomentar feedback constructivo sobre el proceso de lucubración.

Beneficios

La estructura gamificada de estas sesiones potenciará la lucubración del inglés, la motivación, trabajo grupal, y destrezas comunicativas en un entorno acogedor y dinámico.



Beneficiarios

Docentes de Inglés y estudiantes de primer año de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval de Guayaquil.

### Referencias bibliográficas

- Adams, S. P., & Du, R. (2022). Fomento de la participación estudiantil mediante la gamificación de actividades de aprendizaje: Un enfoque de investigación basado en el diseño. *Tecnología, Conocimiento y Aprendizaje*, 27, 119-138.  
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10758-021-09500-x#citeas>
- Akther, F. (2022). Inglés para el desarrollo personal y profesional y su importancia para mejorar las oportunidades laborales. *Revista de Lenguas, Lingüística y Estudios Literarios*, 2(3), 95-100.  
<https://www.journals.jozacpublishers.com/jllls/article/view/258>
- Ali, B. J., & Anwar, G. (2021). Ansiedad y aprendizaje de lenguas extranjeras: Análisis de la ansiedad de los estudiantes hacia el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Revista Internacional de Literatura Inglesa y Ciencias Sociales*, 6(3), 234-244.  
[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3865593](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3865593)
- Aziz, A. A., & Kashinathan, S. (2021). Desafíos de los estudiantes de inglés como segundo idioma (ESL) para hablar inglés en el aula malaya. *Development*, 10(2), 983-991.  
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3184798>
- Bui, T. H. (2022). Integración de tecnologías digitales en el aula por parte del profesorado de inglés. *Revista Internacional de Investigación Educativa, Open*, 3.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666374022000802>
- Casteel, A., & Bridier, N. L. (2021). Descripción de poblaciones y muestras en la investigación de estudiantes de doctorado. *Revista internacional de estudios doctorales*, 16(1).  
[https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aagcd%3A7%3A21205303/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Aagcd%3A154190436&crl=c&link\\_origin=scholar.google.es](https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aagcd%3A7%3A21205303/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Aagcd%3A154190436&crl=c&link_origin=scholar.google.es)
- Cevallos, A. A., Solórzano, W. L., Macías, F. I., & Cárdenas, J. P. (2025). (2025). Gamificación en la enseñanza del inglés: Un análisis de su efectividad en el



- aprendizaje de segundas lenguas. *UNESUM - Ciencias. UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 9(1), 74-82.  
<https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/893>
- Gougou, S., & Paschal, M. J. (2023). Integración de recursos educativos abiertos para apoyar un enfoque transformador en inglés como lengua extranjera en África. *Revista Canadiense de Estudios de Lengua y Literatura*, 3(3), 26-44.  
<https://www.cjlls.ca/index.php/cjlls/article/view/98>
- Huseinović, L. (2024). Efectos de la gamificación en la motivación y el rendimiento estudiantil en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la educación superior. *MAP Educación y Humanidades*, 4, 10-36.  
<https://mapub.org/ojs/index.php/mapeh/article/view/78>
- Jayalath, J., & Esichaikul, V. (2022). Gamificación para mejorar la motivación y la participación en el aprendizaje virtual combinado para la educación y formación técnica y profesional. *Tecnología, Conocimiento y Aprendizaje*, 27(1), 91-118.  
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10758-020-09466-2>
- Johnson, R. B., & Christensen, L. B. (2024). *Investigación educativa: Enfoques cuantitativos, cualitativos y mixtos*. Publicaciones Sage.  
<https://books.google.es/books?id=juYaEQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Khan, B., Khan, A. H., & Khalid, A. (2024). El impacto de la clase social y la cultura en las corrientes motivacionales dirigidas en la adquisición del inglés como segunda lengua en las antiguas FATA, Pakistán. *Journal of Social Sciences Review*, 4(4), 273-280.  
<https://www.ojs.jssr.org.pk/index.php/jssr/article/view/474>
- Li, X., Xia, Q., Chu, S., & Yang, Y. (2022). Uso de la gamificación para facilitar la autorregulación de los estudiantes en e-learning: Un estudio de caso sobre el aprendizaje de inglés como segunda lengua. *Sustainability*, 14(12).  
<https://www.mdpi.com/2071-1050/14/12/7008>
- Mendoza, E. M., Núñez, N. J., Cacoango, W. I., & Rumbaut, D. (2024). Estrategias de gamificación y su impacto en el aprendizaje de la asignatura de inglés en los

- estudiantes de segundo bachillerato. *MQR Investigar*, 8(4), 7412-7439. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/2139>
- Nguyen, L., Phan, H., & Vu, V. (2021). Factores que influyen en la actitud de los niños vietnamitas hacia el aprendizaje del inglés como segunda lengua. *Oxford Journal of Technology, Arts, Sciences and Knowledge*, 2(1). <https://ojtask.com/index.php/ojtask/article/view/15>
- Rashov, O. (agosto de 2024)). Métodos modernos de enseñanza de lenguas extranjeras. *Conferencias Internacionales de Investigación Científica y Actual (pp. 158-164)*. NY USA. <https://orientalpublication.com/index.php/iscrc/article/view/1684>
- Rivadeneira, J., & Inga, E. (2023). Método interactivo de instrucción entre pares aplicado a entornos de aula, considerando un enfoque de ingeniería del aprendizaje para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencias de la Educación*, 13(3). <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/3/301>
- Rueda, L. M., Nivelá, M. A., & Tapia, T. (2025). Gamificación como estrategia de andamiaje para el aprendizaje en Entornos Virtuales. *MQR Investigar*, 9(1). <https://www.investigarmqr.com/2025/index.php/mqr/article/view/185>
- Sikora, Y., Chernykh, V., Shaforost, Y., Danylyuk, S., & Chemerys, I. (2024). Aprovechamiento de la gamificación y las tecnologías basadas en juegos con fines educativos. *Multidisciplinary Reviews*, 7. <https://malque.pub/ojs/index.php/mr/article/view/3792>
- Terzioğlu, Y., & Kurt, M. (2022). Mejora de la fluidez oral y la comprensión auditiva de estudiantes de inglés mediante un sistema de gestión del aprendizaje. *Sage Open*, 12(2). <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/21582440221099937>
- Vathanalaoha, K. (2022). Efectos de la gamificación en el aprendizaje del inglés: La implementación de "Winner English" en la educación secundaria en Tailandia. *Revista LEARN: Red de Investigación en Educación y Adquisición de Idiomas*, 15(2), 830-857. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1358709>
- Zhang, H. (2024). Determinantes de la satisfacción de aprendizaje de los estudiantes en una clase de aprendizaje basado en proyectos, en una escuela de lenguas extranjeras, China. *Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 7(1), 245-271. [https://so04.tcithaijo.org/index.php/jmhs1\\_s/article/view/268004](https://so04.tcithaijo.org/index.php/jmhs1_s/article/view/268004)

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.

