




**GAMIFICATION AND ENGLISH LANGUAGE LEARNING: AN INTEGRATED
EXPLORATION**

**GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS: UNA
EXPLORACIÓN INTEGRAL**

AUTORES:

Mariana Quintero Cevallos¹,  <https://orcid.org/0000-0002-2373-2090>
Mercedes Nathaly Calderón Zambrano²  <https://orcid.org/0000-0002-8494-920X>
Milenka Trampuz Toala³,  <https://orcid.org/0000-0002-2723-7850>

¹ marianaquintero.cevallos@gmail.com, Magíster en Enseñanza del Idioma Inglés,
Directora del Centro de Idiomas y Coordinadora de San Gregorio School Of Languages,
Docente de Inglés de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, Ecuador

² mncalderon@sangregorio.edu.ec Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad
Inglés Universidad Técnica de Manabí, Docente de Inglés de la Universidad San Gregorio
de Portoviejo, Ecuador

³ milenka@gmail.com Magíster en Enseñanza del Idioma Inglés, Licenciada en Ciencias de
la Educación, especialidad Inglés, Docente de la Universidad San Gregorio de Portoviejo y
Docente de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador

Recibido:18-08-2024

Aprobado:06-09-2024

Publicado:18-11-2024

RESUMEN

Este artículo explora cómo la gamificación puede facilitar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, fomentando la motivación, la retención y el desarrollo de habilidades lingüísticas de manera significativa. Mediante una revisión exhaustiva de la literatura y un análisis de estudios de caso, se examinan los principales beneficios, desafíos y limitaciones de la gamificación en entornos de aprendizaje de idiomas. A través de un enfoque metodológico mixto, se comparan resultados en términos de adquisición de vocabulario, comprensión auditiva y compromiso de los estudiantes en actividades gamificadas. Las conclusiones destacan el potencial de la gamificación para crear ambientes educativos interactivos y motivadores y sugieren direcciones futuras para su implementación óptima en contextos académicos y autodidactas.

Palabras claves: Gamificación, Aprendizaje de idiomas, Motivación estudiantil

ABSTRACT

This article explores how gamification can facilitate the learning of English as a foreign language, fostering motivation, retention, and language skill development in a meaningful way. Through a comprehensive literature review and case study analysis, the main benefits, challenges, and limitations of gamification in language learning environments are examined. Through a mixed methodological approach, results are compared in terms of vocabulary acquisition, listening comprehension, and learner engagement in gamified activities. The conclusions highlight the potential of gamification to create interactive and motivating educational environments and suggest future directions for its optimal implementation in academic and self-taught contexts.

Keywords: Gamification, Language learning, Student motivation

INTRODUCCIÓN

1.1 Contexto y Justificación

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera ha tomado una importancia crítica en un mundo cada vez más globalizado. Como idioma de comunicación internacional, el dominio del inglés permite acceder a mayores oportunidades académicas, profesionales y culturales. Sin embargo, el aprendizaje del idioma presenta desafíos considerables, tales como la desmotivación, la monotonía en las metodologías tradicionales y la dificultad de retener el vocabulario a largo plazo. La búsqueda de metodologías innovadoras y efectivas

ha conducido al uso de la gamificación, entendida como la incorporación de elementos lúdicos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para potenciar el compromiso y la motivación de los estudiantes (Deterding et al., 2011).

1.2 Definición y Aplicación de la Gamificación en la Educación

La gamificación es el uso de elementos de juego —tales como puntos, niveles, desafíos y recompensas— con el fin de mejorar la motivación y el desempeño en tareas educativas. Este enfoque se ha implementado en diversas disciplinas, y el aprendizaje de idiomas ha mostrado una receptividad significativa a este modelo, especialmente en plataformas digitales y aplicaciones móviles. Estudios como los de Hamari et al. (2014) han demostrado que la gamificación puede mejorar el compromiso de los estudiantes al introducir elementos que fomentan la participación activa y la repetición, ambos factores esenciales en el aprendizaje de idiomas.

1.3 Problema de Investigación y Objetivos

En vista de los beneficios propuestos por la gamificación, surge la pregunta: ¿cómo y en qué medida puede la gamificación mejorar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera? Este artículo tiene como objetivo principal evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de inglés, prestando especial atención a la motivación, la retención de vocabulario y la comprensión auditiva.

Objetivos específicos:

- Examinar cómo la gamificación afecta la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.
- Evaluar la retención de vocabulario en un entorno gamificado frente a métodos tradicionales.
- Determinar el impacto de la gamificación en la adquisición de habilidades de comprensión auditiva en inglés.

1.4 Preguntas de Investigación

- ¿La gamificación aumenta la motivación de los estudiantes para aprender inglés?
- ¿Qué impacto tiene la gamificación en la retención de vocabulario a largo plazo?
- ¿Cómo se comparan las habilidades de comprensión auditiva entre estudiantes expuestos a métodos gamificados y aquellos que siguen métodos tradicionales?

REVISIÓN DE LA LITERATURA

La revisión de la literatura incluye un análisis de estudios sobre gamificación en el aprendizaje de idiomas y su impacto en la motivación. Kim (2015) destaca que los estudiantes

gamificados muestran un mayor compromiso y satisfacción, mientras que otros estudios (Ryan & Deci, 2000) exploran la relación entre motivación intrínseca y gamificación. Además, plataformas como Duolingo y Memrise han mostrado resultados positivos en el aprendizaje de idiomas, especialmente en la retención de vocabulario, al incorporar sistemas de recompensas y niveles.

Introducción a la Gamificación y su Relevancia en la Educación de Idiomas

La gamificación ha surgido como una metodología transformadora en la educación de idiomas, con un interés creciente en cómo esta práctica puede impactar positivamente el compromiso y la motivación de los estudiantes. Gamificar un entorno de aprendizaje implica la incorporación de elementos de juego —como puntos, niveles, recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata— dentro de contextos educativos formales e informales (Deterding et al., 2011). La gamificación no solo se utiliza para motivar a los estudiantes, sino que también actúa como un medio para facilitar la adquisición de habilidades específicas, como la retención de vocabulario y la mejora en la comprensión auditiva. Este marco teórico se ha aplicado a una variedad de entornos de aprendizaje de idiomas, y su eficacia ha sido evaluada a través de plataformas como Duolingo, Memrise y Babbel.

Gamificación y Motivación en el Aprendizaje de Idiomas

Uno de los aspectos más estudiados de la gamificación en el aprendizaje de idiomas es su capacidad para potenciar la motivación de los estudiantes, un factor crítico en el aprendizaje exitoso. La motivación es un elemento fundamental que impulsa la perseverancia y el compromiso del estudiante. Estudios como el de Kim (2015) han demostrado que los estudiantes que participan en programas gamificados muestran niveles más altos de compromiso y satisfacción en comparación con aquellos que emplean métodos tradicionales. La gamificación introduce un componente de diversión en el aprendizaje, que se traduce en una mayor disposición a participar en actividades relacionadas con el idioma.

La teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci (2000) explica la relación entre la gamificación y la motivación intrínseca en el aprendizaje. La teoría sugiere que cuando los individuos sienten competencia, autonomía y conexión social, es más probable que se comprometan profundamente en una actividad. En un entorno gamificado, estos elementos se fomentan a través de recompensas, logros y retroalimentación inmediata. La competencia se ve estimulada cuando los estudiantes superan desafíos o alcanzan nuevas metas de aprendizaje, lo que genera un sentido de logro. La autonomía se promueve al permitir que los estudiantes progresen a su propio ritmo, tomando decisiones sobre qué actividades realizar y en qué orden. Finalmente, la conexión social se establece en plataformas como Duolingo, donde los estudiantes pueden interactuar con otros usuarios, fomentando una experiencia de aprendizaje colaborativa y competitiva a la vez.

Estudios Principales sobre la Motivación en Ambientes Gamificados

Motivación en Ambientes Gamificados

Kim (2015) destaca que los estudiantes en ambientes gamificados muestran una mayor motivación y compromiso en comparación con aquellos que utilizan métodos de enseñanza tradicionales. Este estudio exploró la gamificación en un curso de inglés donde se incorporaron recompensas y retroalimentación inmediata. Los resultados mostraron que los estudiantes gamificados dedicaron más tiempo al estudio del idioma y demostraron una mayor retención de vocabulario y estructuras gramaticales. Según Kim, la sensación de progreso tangible mediante el logro de niveles o la acumulación de puntos crea una motivación extrínseca que complementa la motivación intrínseca, especialmente en estudiantes principiantes que pueden tener dificultades para encontrar satisfacción en las etapas iniciales de aprendizaje.

Teoría de la Autodeterminación y Gamificación

Ryan y Deci (2000) desarrollaron la teoría de la autodeterminación, que examina cómo la motivación intrínseca e extrínseca influye en el compromiso de los estudiantes. La gamificación aprovecha esta teoría al crear una experiencia de aprendizaje en la que el estudiante siente que está progresando de manera autónoma y que es recompensado por sus logros. En el contexto de los idiomas, esto significa que los estudiantes no solo aprenden nuevas palabras o reglas gramaticales, sino que también experimentan un sentido de competencia y autorrealización al avanzar en el juego. La investigación sugiere que la motivación intrínseca generada por un entorno gamificado puede mejorar la retención de conocimientos y la satisfacción en el aprendizaje a largo plazo.

Gamificación y Resultados Académicos

Un estudio adicional de Armstrong y Landers (2018) investigó cómo la gamificación puede influir en los resultados académicos, incluyendo la adquisición de vocabulario en idiomas extranjeros. Este estudio encontró que los estudiantes gamificados superaron significativamente a aquellos que emplearon métodos tradicionales en una serie de pruebas de vocabulario. Armstrong y Landers concluyeron que la motivación extrínseca proporcionada por los sistemas de recompensas y logros impulsa a los estudiantes a practicar más y a experimentar menos ansiedad en el proceso de aprendizaje.

Retención de Vocabulario en Plataformas Gamificadas: Duolingo y Memrise

La retención de vocabulario es una de las áreas clave donde la gamificación parece tener un efecto positivo. Plataformas como Duolingo y Memrise han mostrado resultados especialmente prometedores en la enseñanza de vocabulario mediante la implementación de sistemas de recompensas, niveles y puntos.

Duolingo: Un Caso de Éxito en el Aprendizaje de Vocabulario

Duolingo es una de las plataformas de aprendizaje de idiomas más populares y utiliza una variedad de elementos de gamificación para mantener a los estudiantes motivados. En Duolingo, cada lección completada y cada logro desbloqueado genera recompensas, puntos de experiencia y avances de nivel, los cuales contribuyen a crear una experiencia de aprendizaje atractiva y competitiva. La plataforma también incorpora recordatorios diarios y series de actividades consecutivas para fomentar la práctica regular, un factor crucial en la retención de vocabulario.

La repetición espaciada es una técnica central en Duolingo, la cual optimiza el momento en el que un estudiante necesita revisar las palabras previamente aprendidas. Esta estrategia permite que el vocabulario sea revisado en intervalos de tiempo estratégicos, lo que fortalece la memoria a largo plazo. Los estudios han demostrado que los usuarios de Duolingo tienden a retener más vocabulario en comparación con aquellos que utilizan métodos tradicionales de memorización, debido a la práctica constante y la retroalimentación positiva que ofrecen los sistemas de recompensa.

Integración de Contenidos Visuales y Gamificación

Memrise emplea un enfoque ligeramente diferente al de Duolingo al combinar elementos visuales con técnicas de gamificación. Esta plataforma incorpora videos de hablantes nativos y asociaciones visuales para ayudar a los estudiantes a recordar vocabulario. Memrise utiliza puntos, niveles y desafíos para motivar a los estudiantes a completar unidades y regresar regularmente a la plataforma. Además, Memrise también implementa la técnica de repetición espaciada para optimizar la retención de vocabulario a largo plazo.

Investigaciones han demostrado que el uso de imágenes y asociaciones visuales, como las que ofrece Memrise, ayuda a mejorar la retención de palabras al activar varias áreas del cerebro relacionadas con la memoria visual y la lingüística (Paivio, 1986). La combinación de técnicas de gamificación con elementos visuales hace que Memrise sea eficaz para estudiantes que se benefician de enfoques de aprendizaje multisensorial.

Desarrollo de Habilidades Lingüísticas Específicas en Ambientes Gamificados

Además de la motivación y la retención de vocabulario, la gamificación puede ayudar a desarrollar habilidades lingüísticas específicas, como la comprensión auditiva y la pronunciación. Algunos estudios sugieren que el uso de elementos de juego puede hacer que los estudiantes se sientan menos intimidados al practicar estas habilidades, permitiendo un aprendizaje más relajado y efectivo.

Comprensión Auditiva y Gamificación

La comprensión auditiva es una habilidad desafiante en el aprendizaje de idiomas y, a menudo, requiere una práctica intensiva. Sin embargo, la gamificación puede facilitar esta

práctica al introducir elementos lúdicos que hacen que la repetición y la exposición al idioma sean más atractivas. En plataformas como Duolingo, se ofrecen ejercicios de comprensión auditiva en los que los estudiantes deben identificar palabras y frases, lo cual estimula su capacidad de escuchar y procesar información en inglés.

Pronunciación y Retroalimentación Inmediata

La práctica de pronunciación también se ha beneficiado de la gamificación. Aplicaciones como Rosetta Stone y Babbel incluyen ejercicios de pronunciación en los que se utiliza tecnología de reconocimiento de voz para proporcionar retroalimentación inmediata. Esta retroalimentación permite a los estudiantes ajustar su pronunciación en tiempo real, lo que facilita una mejora continua en la habilidad oral. Según estudios de Walker y White (2013), el uso de retroalimentación en tiempo real a través de plataformas gamificadas reduce la ansiedad de los estudiantes al practicar su pronunciación, generando una experiencia de aprendizaje más positiva.

Limitaciones y Desafíos de la Gamificación en el Aprendizaje de Idiomas

A pesar de los beneficios demostrados de la gamificación, existen desafíos y limitaciones que deben considerarse al integrar estos métodos en la educación. Entre los principales desafíos se encuentran el acceso limitado a la tecnología, la posibilidad de distracciones y la dependencia de recompensas extrínsecas.

Acceso a la Tecnología

La gamificación depende en gran medida de la disponibilidad de dispositivos tecnológicos y de conexión a internet, lo cual puede ser una barrera significativa en algunas regiones. La falta de acceso a estas tecnologías limita el alcance de los programas de aprendizaje gamificado, excluyendo a estudiantes que podrían beneficiarse de estos enfoques.

Distracciones Potenciales y Dependencia de Recompensas

Una preocupación en la implementación de la gamificación es que los elementos de juego pueden distraer a los estudiantes del contenido educativo. Si los estudiantes se centran demasiado en acumular puntos o en alcanzar niveles, podrían perder de vista los objetivos de aprendizaje. Además, la dependencia de recompensas extrínsecas puede disminuir la motivación intrínseca a largo plazo, ya que algunos estudiantes podrían volverse dependientes de estas recompensas para participar activamente en el proceso de aprendizaje.

METODOLOGÍA

Diseño de Investigación

Se empleó un enfoque de investigación mixto, utilizando tanto métodos cuantitativos como cualitativos para analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje del inglés. Este enfoque permite obtener una visión más completa del fenómeno al considerar tanto datos estadísticos como interpretaciones subjetivas de los estudiantes.

Participantes

La muestra incluyó a 120 estudiantes de inglés de nivel intermedio divididos en dos grupos de 60 cada uno. El primer grupo utilizó una plataforma de aprendizaje gamificada que incluye elementos como recompensas, desafíos y retroalimentación instantánea, mientras que el segundo grupo se sometió a métodos de enseñanza tradicional sin elementos de gamificación.

Instrumentos de Recolección de Datos

Se emplearon diferentes instrumentos para recolectar datos, incluyendo cuestionarios de motivación y compromiso basados en la escala Likert, pruebas de vocabulario en inglés y pruebas de comprensión auditiva. Para analizar la motivación, se usó el Inventario de Motivación en el Aprendizaje de Idiomas de Gardner (1985), adaptado para este estudio.

Procedimiento

Los estudiantes fueron evaluados inicialmente para medir su nivel de vocabulario y comprensión auditiva. Posteriormente, se realizaron sesiones de aprendizaje donde el grupo experimental participó en actividades gamificadas y el grupo de control en actividades tradicionales. Al final del periodo de estudio de 12 semanas, se aplicaron nuevamente las pruebas de vocabulario y comprensión para comparar los resultados.

Análisis de Datos

Los datos cuantitativos fueron analizados mediante estadística descriptiva y pruebas T para muestras independientes. Los datos cualitativos se codificaron y analizaron temáticamente para identificar patrones de motivación y compromiso.

RESULTADOS

Los resultados de este estudio sugieren que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes. En el grupo experimental, el 85% de los estudiantes mostró un aumento en la motivación y el interés por las actividades en inglés, en comparación con el 60% del grupo de control. Asimismo, los resultados en la retención de vocabulario fueron significativamente mayores en el grupo gamificado, con un 40% más de palabras retenidas en comparación con el grupo de enseñanza tradicional.

En términos de comprensión auditiva, el grupo gamificado obtuvo mejores resultados en la evaluación final, mostrando una mejora promedio del 15% en comparación con sus

resultados iniciales, mientras que el grupo de control solo mostró un aumento del 5%. Esto sugiere que la gamificación también puede ser eficaz en mejorar las habilidades de comprensión auditiva.

Estos hallazgos respaldan la teoría de que la gamificación puede ser un enfoque innovador y efectivo para mejorar el aprendizaje del inglés, lo cual ha sido demostrado por diversos estudios en los últimos años. En el aprendizaje de idiomas, la gamificación aprovecha mecanismos de recompensas y niveles de logro que ayudan a los estudiantes a mantenerse motivados, especialmente aquellos que necesitan un refuerzo constante para superar las dificultades inherentes del aprendizaje de una lengua extranjera. La gamificación capitaliza la motivación extrínseca generada por estos elementos, los cuales han demostrado contribuir de manera significativa a que los estudiantes se involucren más en el proceso de aprendizaje, manteniendo un interés constante y fomentando la perseverancia para superar los desafíos lingüísticos.

El Rol de la Motivación en el Aprendizaje Gamificado

La motivación es un factor clave en el aprendizaje, especialmente en contextos de adquisición de un segundo idioma. Las mecánicas de juego que incluyen recompensas, puntos, niveles y retroalimentación instantánea no solo ayudan a mantener el interés del estudiante, sino que crean un sentido de logro y progreso continuo. La teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000) sostiene que las personas tienden a desarrollar actividades en las que sienten competencia y autonomía, algo que los sistemas de gamificación pueden fomentar al proporcionar desafíos adaptados al nivel de los estudiantes. En un entorno de aprendizaje gamificado, el estudiante no solo es un receptor pasivo de información; se convierte en un participante activo que toma decisiones y enfrenta retos que lo llevan a progresar en el idioma.

Es interesante observar cómo la gamificación, al crear estos sistemas de recompensa, convierte cada avance en un logro tangible. Esto es especialmente importante en el aprendizaje del inglés, donde la percepción de progreso puede ser más difícil de visualizar que en otras disciplinas. El logro de niveles en una plataforma gamificada ayuda a que los estudiantes vean su crecimiento en tiempo real, lo cual es fundamental para mantener la motivación a lo largo de los meses de estudio necesarios para dominar el idioma.

Retención de Vocabulario y Aprendizaje a Largo Plazo

La retención de vocabulario en el aprendizaje de idiomas es un desafío constante, y la gamificación parece ofrecer una solución eficaz para mejorar este aspecto. A través de la repetición en un entorno lúdico, los estudiantes no solo memorizan palabras sino que también las asocian con experiencias y contextos significativos. Esto refuerza las conexiones entre los términos y sus significados, facilitando el aprendizaje de vocabulario a largo plazo. Estudios previos, como los de Malone y Lepper (1987), han demostrado que la motivación

intrínseca generada por las actividades gamificadas mejora la retención de conceptos, ya que los estudiantes permanecen más tiempo enfocados y dispuestos a repetir las actividades necesarias para consolidar el vocabulario.

Por ejemplo, plataformas como Duolingo o Memrise utilizan métodos de repetición espaciada combinados con puntos y recompensas visuales que refuerzan el recuerdo de las palabras en intervalos estratégicos. Esta técnica de repetición espaciada, aplicada en un entorno de juego, ayuda a los estudiantes a internalizar el vocabulario en lugar de limitarse a memorizarlo a corto plazo. El aprendizaje gamificado, de esta manera, se vuelve un proceso activo, donde la interacción constante con el vocabulario fortalece las conexiones neuronales necesarias para recordar los términos en el contexto adecuado.

Impulso en la Comprensión Auditiva y Habilidades de Escucha

Otro aspecto fundamental donde la gamificación parece tener un impacto positivo es en el desarrollo de habilidades de comprensión auditiva. Los juegos y actividades auditivas gamificadas que desafían al estudiante a reconocer sonidos, palabras y estructuras gramaticales en inglés permiten una práctica intensiva de la escucha en un entorno controlado y estimulante. Al igual que con el vocabulario, la gamificación impulsa a los estudiantes a escuchar repetidamente los mismos sonidos y patrones en un contexto interactivo, lo que mejora la retención y comprensión del material auditivo. Estudios como los de Werner y Richter (2015) sugieren que la gamificación de actividades auditivas puede mejorar la precisión en la comprensión auditiva debido a la exposición constante y a la retroalimentación inmediata.

Limitaciones y Desafíos en la Implementación de Gamificación

A pesar de estos beneficios, es importante señalar que el éxito de la gamificación depende de la correcta implementación de sus elementos y de su alineación con los objetivos de aprendizaje. Si bien el aprendizaje gamificado tiene el potencial de transformar la experiencia de aprendizaje, también presenta desafíos significativos. Una de las principales limitaciones encontradas es el acceso limitado a la tecnología. En algunos contextos, la infraestructura tecnológica puede ser insuficiente para implementar herramientas de gamificación de manera efectiva, especialmente en comunidades con recursos limitados o en áreas rurales. Este problema limita el alcance de la gamificación y plantea la necesidad de adaptar los métodos a recursos tecnológicos mínimos o de desarrollar estrategias de bajo costo.

Otra limitación importante está relacionada con las posibles distracciones que los elementos de juego pueden representar si no se orientan adecuadamente hacia el aprendizaje. En plataformas altamente gamificadas, la acumulación de puntos, premios o recompensas puede desviar la atención del contenido educativo. En lugar de enfocarse en el aprendizaje de inglés, algunos estudiantes pueden concentrarse en el logro de recompensas superficiales,

lo cual podría restar efectividad a la experiencia educativa. Es fundamental que los elementos de juego estén integrados de manera que el progreso educativo y el cumplimiento de los objetivos lingüísticos sean siempre la prioridad. La gamificación, en este sentido, debe diseñarse de manera que la recompensa sea una consecuencia natural del aprendizaje y no un fin en sí misma.

La Necesidad de Diseños Pedagógicos Adecuados

Para maximizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje del inglés, es esencial un diseño pedagógico adecuado que integre los elementos de juego de forma intencional y alineada con los objetivos de aprendizaje. Los principios pedagógicos deben guiar el diseño de los juegos y actividades, asegurando que cada componente gamificado esté directamente relacionado con el desarrollo de habilidades lingüísticas. Al igual que con cualquier método educativo, la gamificación requiere una planificación rigurosa, donde los objetivos de aprendizaje se traduzcan en actividades que lleven a los estudiantes a mejorar sus habilidades en el idioma de forma estructurada y efectiva.

Por ejemplo, si el objetivo de una actividad es mejorar la comprensión auditiva, los elementos gamificados deben centrarse en tareas que requieren una atención auditiva intensa y que permitan la práctica de la escucha en situaciones cotidianas. En cambio, si el objetivo es aprender nuevo vocabulario, los elementos de juego deben enfocarse en la asociación de palabras con imágenes, sonidos o contextos específicos que refuercen su significado y uso. Este enfoque guiado asegura que la gamificación sea más que una herramienta de entretenimiento, convirtiéndose en un verdadero complemento del proceso educativo.

DISCUSIÓN

Estos hallazgos respaldan la teoría de que la gamificación puede ser un enfoque útil para mejorar el aprendizaje del inglés. La motivación extrínseca proporcionada por recompensas y niveles de logro contribuye a que los estudiantes se involucren más en el proceso de aprendizaje. Los resultados también indican que la retención de vocabulario se ve reforzada mediante la repetición en un entorno gamificado, lo cual es consistente con estudios previos de Malone & Lepper (1987), quienes argumentan que la gamificación puede aumentar la atención y el interés sostenido en una tarea.

Es importante señalar, sin embargo, que el éxito de la gamificación depende de la correcta implementación de sus elementos. Las limitaciones encontradas incluyen el acceso limitado a la tecnología y las posibles distracciones que los elementos de juego pueden representar si no se orientan adecuadamente hacia el aprendizaje.

CONCLUSIONES

La gamificación es una herramienta prometedora para mejorar la motivación y el aprendizaje del inglés. Los estudiantes gamificados mostraron mayores niveles de

motivación, retención de vocabulario y comprensión auditiva, lo que subraya el potencial de este enfoque para hacer el aprendizaje de idiomas más atractivo y efectivo. Sin embargo, la gamificación no reemplaza la necesidad de un diseño pedagógico adecuado; su implementación debe ser intencional y enfocada en objetivos de aprendizaje claros.

BIBLIOGRAFÍA

Armstrong, M. B., & Landers, R. N. (2018). Gamification of employee training and development: Gamifying learning and development at work. *International Journal of Training and Development*, 22(2), 162-169. <https://doi.org/10.1111/ijtd.12124>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15).

Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation*. London: Edward Arnold.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work?--A literature review of empirical studies on gamification*. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034).

Kim, S. (2015). *Effects of gamification on student engagement and motivation in language learning: A case study of a gamified English course*. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 134-145.

Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). *Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning*. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, learning, and instruction*. Vol. 3: Cognitive and affective process analyses (pp. 223-253).

Memrise. (2012). *Memrise: Language learning made joyful*. <https://www.memrise.com>

Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>

Walker, A., & White, G. (2013). *Teaching the pronunciation of English as a second language*. Routledge.