

FICHA DE ANÁLISIS SIMPLE – REVISIÓN DE LITERATURA

Nombre y apellidos
Especialidad
Fecha de presentación

Rocío Sandoval Chacón
Idiomas
18/09/2025

Artículos revisados: Enumerar

- La gamificación en la enseñanza del idioma inglés: investigando su impacto en la Motivación y los Resultados de Aprendizaje

Gamification in ELT: Investigating Its Impact on Motivation and Language Learning Outcomes

RESUMEN: (Presentación de las ideas principales; entre 200 y 300 palabras)

El artículo habla sobre la gamificación en la enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera, se menciona que aún no es claro la efectividad del impacto que genera. A pesar de que aumenta la motivación y el compromiso o interacción de los estudiantes, aún es necesario hacer investigaciones para determinar su verdadera efectividad y si realmente ayuda a tener proficiencia del lenguaje. Por eso buscar determinar si la gamificación influye positivamente en la motivación y resultados de aprendizaje, para ello hace una investigación experimental con un grupo de control y otro experimental, se usaron herramientas digitales como Kahoot, Quizlet y DuoLingo y actividades en clase de competitividad, para el análisis se usaron pruebas, cuestionarios y fichas de observación. Se encontró que la gamificación si es una herramienta que aumenta la motivación, especialmente cuando se estructura adecuadamente en la enseñanza, pero se resalta la necesidad de realizar más investigaciones sobre sus efectos a largo plazo.

INTRODUCCIÓN: (Fundamenta el problema ; entre 200 y 300 palabras)

Hay algunos autores que notan que la incorporación de la gamificación en la Enseñanza del Inglés mejora la adquisición de vocabulario, retención gramar y competencias de pronunciación. Herramientas específicas como Kahoot, Quizlet aumentan la participación y confianza en la práctica del lenguaje. Sin embargo, hay estudios que proponen que la gamificación no es universalmente efectiva por que generan sobre dependencia en los elementos propios del juego (puntos, tablas de posición, premios) otra preocupación es que mejora la motivación inicialmente, pero su impacto a largo plazo no es claro. Además, la gamificación mejora la participación y compromiso, pero tiene efectos diversos en los resultados académicos (aprendizaje), es decir, que no necesariamente significa mejor rendimiento académico. Otros desafíos que enfrenta es el sobre énfasis en la competencia, la necesidad de infraestructura tecnológica y el aprendizaje superficial.

OBJETIVOS DE LOS ARTÍCULOS: (indicar 2 ó 3)

- 1) Investigar si la gamificación mejora la motivación de los estudiantes en un entorno de aprendizaje de inglés como lengua extranjera (EFL).
- 2) Evaluar cómo la gamificación influye en la retención de vocabulario y la precisión gramatical en comparación con los métodos de enseñanza tradicionales.
- 3) Explorar las percepciones de los estudiantes sobre sus experiencias de aprendizaje gamificado.

METODOLOGÍA (Solo en caso de indicarse en las lecturas)

Se uso un diseño cuasi-experimental que incluyó un grupo de control y un grupo experimental. Participaron 60 estudiantes universitarios de inglés de nivel intermedio, divididos aleatoriamente en dos grupos de 30. El grupo experimental realizó actividades de aprendizaje gamificadas usando herramientas digitales como Kahoot, Quizlet y Duolingo, además de tareas competitivas en el aula grupo de control siguió un enfoque de enseñanza tradicional, basado en clases expositivas y ejercicios de libro de texto.

Los datos se analizaron a través de Pre-tests y post-tests, para medir la retención de vocabulario y la precisión gramatical. Encuestas de motivación llamada una versión adaptada del Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ) para evaluar la motivación intrínseca, extrínseca y el compromiso de los estudiantes y se realizaron observaciones en el aula, usando un protocolo estructurado para evaluar el nivel de participación, interacción y compromiso cualitativo de los estudiantes.

RESULTADOS (Solo en caso de indicarse en las lecturas)

Los resultados del estudio mostraron que la gamificación tuvo un impacto positivo y significativo en el aprendizaje del inglés. El grupo que usó juegos y aplicaciones como Kahoot, Quizlet y Duolingo demostró una mejora notable en la retención de vocabulario y la precisión gramatical. Además, las encuestas y observaciones revelaron que los estudiantes en el grupo de control (gamificado) estaban mucho más motivados y comprometidos con el aprendizaje. También calificaron las actividades con juegos como más divertidas y efectivas, y mostraron una clara preferencia por este método en comparación con la enseñanza tradicional.

CONCLUSIONES (2 redacciones claras, concisas. Muestra un enfoque original y creativo en relación a la información leída)

1° conclusión:

La gamificación es una herramienta poderosa y probada para transformar la enseñanza del inglés. Al integrar elementos lúdicos, no solo se logra que los estudiantes se diviertan, sino que se fomenta activamente la mejora de habilidades esenciales como la retención de vocabulario y la precisión gramatical. La evidencia sugiere que este enfoque es significativamente más efectivo que los métodos tradicionales, ya que convierte el aprendizaje pasivo en una experiencia dinámica, interactiva y más gratificante.

2° conclusión:

Se recomienda a los educadores integrar estratégicamente elementos de juego para mejorar la adquisición del idioma, ya que estos pueden motivar a los estudiantes a través de sistemas de recompensas, seguimiento del progreso y desafíos.

CRÍTICA PERSONAL (Evidencia la postura personal de forma clara; entre 200 y 300 palabras)

El artículo presenta un enfoque amplio que no solo se enfoca en los beneficios que trae la gamificación en la enseñanza del inglés, pero también aborda algunos temas que requieran más investigación y análisis, como los impactos a largo plazo, algunos desafíos propios de incorporar elementos del juego en la enseñanza como la sobredependencia, o el aprendizaje superficial, o barreras de accesibilidad. Considero que es valioso que no solo se analice lo bueno pero también algunas desventajas o desafíos que trae la gamificación, y es fundamental, como mencionan los autores, que se realicen más investigaciones empíricas y profundas.

REFERENCIAS (cita 2 fuentes con norma APA 7)

- 1) Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- 2) Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.