

**Gamification for the teaching and learning of the English subject at
“Santa Mariana de Jesús” Educational Unit.**

**Gamificación para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura Inglés en
Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”.**

Autores:

Cubi-Asqui, Jaime Rodrigo
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en educación entornos digitales
Puyo – Ecuador



rcubia@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0006-7280-793X>

Benavides-Guevara, Genoveva Ceneida
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en educación entornos digitales
Tulcán – Ecuador



gcbenavidesg@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0009-6450-1764>

Figueroa-Corrales, Eufemia
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
PhD. Docente de Maestría en Educación Entornos
Digitales
Durán – Ecuador



efigueroac@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-8306-7854>

Tapia-Bastida, Tatiana
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
PhD. Docente de Maestría en Educación Entornos Digitales
Durán – Ecuador



ttapia@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0001-9039-5517>

Fechas de recepción: 16-OCT-2025 aceptación: 07-NOV-2025 publicación: 30-DIC-2025



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

<http://mqrinvestigar.com/>

Resumen

El presente trabajo analiza el impacto de la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés para estudiantes de educación básica elemental de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”, de la ciudad de Tulcán, Ecuador. La investigación se justifica ante la persistencia de prácticas pedagógicas tradicionales que reducen el interés y la participación activa de los estudiantes, afectando directamente el desarrollo de sus habilidades lingüísticas. El objetivo general fue diseñar y una estrategia basada en gamificación que favorezca la motivación y el rendimiento académico en la asignatura de inglés. Se adoptó un enfoque metodológico mixto, con predominancia cualitativa. Se aplicaron encuestas a una muestra intencional de 26 estudiantes de cuarto año de básica y entrevistas semiestructuradas a 2 docentes del área. Los resultados evidencian una alta aceptación por parte del alumnado hacia los juegos como recurso didáctico, así como una mejora percibida en la comprensión, memorización del vocabulario y disposición para participar en clase. Las docentes reconocen los beneficios de la gamificación, pero también señalan limitaciones como la falta de conectividad, de recursos tecnológicos y de formación específica. Se concluye que la gamificación, implementada de forma estructurada y contextualizada, puede transformar significativamente la enseñanza del inglés, siempre que esté respaldada por políticas institucionales, recursos adecuados y capacitación docente continua.

Palabras clave: Gamificación; enseñanza del inglés; educación básica; motivación escolar; aprendizaje activo; estrategia didáctica.

Abstract

This paper analyzes the impact of gamification as a teaching strategy in the English language teaching-learning process among elementary school students at the Santa Mariana de Jesús Educational Unit in the city of Durán, Ecuador. This research is justified by the persistence of traditional teaching practices that reduce students' interest and active participation, directly affecting the development of their language skills. The overall objective was to design and validate a gamification-based strategy that promotes motivation and academic performance in English.

A mixed methodological approach was adopted, with a qualitative predominance. Surveys were administered to a purposive sample of 26 fourth-year elementary students, and semi-structured interviews were conducted with two teachers in the area. The results show high acceptance by students of games as a teaching resource, as well as a perceived improvement in comprehension, vocabulary memorization, and willingness to participate in class. Teachers recognize the benefits of gamification, but also point out limitations such as lack of connectivity, technological resources, and specific training.

It is concluded that gamification, implemented in a structured and contextualized manner, can significantly transform English language teaching, provided it is supported by institutional policies, adequate resources, and ongoing teacher training.

Keywords: Gamification; English language teaching; basic education, school motivation; active learning; teaching strategy.

Introducción

El idioma inglés ocupa un lugar fundamental en el mundo globalizado, no solo como vehículo de comunicación internacional, sino también como una herramienta clave para acceder a oportunidades académicas, profesionales y tecnológicas. Su dominio, desde edades tempranas, constituye una competencia transversal que permite a los estudiantes desenvolverse con mayor éxito en diversos ámbitos (Agudelo Escalante et al., 2025; Mendoza et al., 2024). En Ecuador, el Ministerio de Educación ha promovido la enseñanza del inglés desde niveles básicos, sin embargo, los avances en competencias lingüísticas aún no son homogéneos ni suficientes para responder a las demandas sociales y laborales actuales.

En el contexto ecuatoriano, el aprendizaje de esta lengua extranjera enfrenta múltiples obstáculos, entre ellos metodologías tradicionales centradas en la memorización, escasa integración de recursos digitales, baja motivación estudiantil y una limitada formación docente en estrategias didácticas innovadoras (Terán Ñacato et al., 2024; Lara-Alcívar et al., 2021). Estas condiciones impactan directamente en los niveles de participación y desempeño académico de los estudiantes en la asignatura de inglés, generando un distanciamiento emocional y cognitivo hacia el proceso de aprendizaje. Las clases suelen desarrollarse de forma unidireccional, con uso exclusivo de libros de texto y poca interacción oral, lo que limita el desarrollo de las destrezas comunicativas requeridas para una competencia lingüística integral (Borrego Milán, 2020).

Frente a este escenario, la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica eficaz, capaz de transformar el ambiente de aula mediante el uso de mecánicas de juego aplicadas con fines educativos (Rahmani, 2020; Moreno & Orcera, 2024). Esta estrategia, al incorporar dinámicas como retos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata, potencia la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes, promoviendo experiencias de aprendizaje más significativas y activas (Rúa Sánchez, 2023; Caraballo, 2023). En entornos escolares, la gamificación se ha demostrado eficaz en la mejora de la atención, el rendimiento académico, la interacción colaborativa y el desarrollo del pensamiento crítico (Escalante et al., 2025).

Desde un enfoque constructivista, el juego ha sido reconocido como una vía poderosa para construir conocimiento a partir de experiencias previas y contextos familiares, tal como lo plantea Ausubel (1963) en su teoría del aprendizaje significativo. Asimismo, la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985) resalta que la motivación autónoma se incrementa cuando se fortalece la percepción de competencia, autonomía y vinculación social, dimensiones ampliamente estimuladas a través de la gamificación (Valenzuela, 2021.; Barrionuevo Montalvo et al., 2024). La interacción lúdica no solo genera placer en el aprendizaje, sino que contextualiza el conocimiento, lo hace aplicable, retador y dinámico. Estudios recientes revelan que la aplicación de herramientas como Kahoot, Quizlet y juegos de tarjetas o desafíos de rol han contribuido a la mejora del vocabulario, la pronunciación,

la comprensión auditiva y la fluidez oral en estudiantes de primaria y secundaria (Cabrera, 2019; Mykytka et al., 2022; Fuentes & Expósito, 2024). Además, la gamificación disminuye el nivel de ansiedad asociado al uso del idioma extranjero, creando un ambiente afectivo favorable para el aprendizaje (Molina-García et al., 2021; Huamaní Quispe & Vega Vilca, 2023). A pesar de estos beneficios comprobados, su implementación aún es limitada en muchas instituciones educativas públicas del Ecuador, debido a restricciones tecnológicas, falta de capacitación docente y escaso acompañamiento institucional (Timbe-Castro et al., 2020; Caraballo, 2023).

En la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”, se ha evidenciado que las clases de inglés, en básica elemental, se desarrollan mayoritariamente bajo un enfoque tradicional, lo cual limita el interés y la participación estudiantil. Solo una parte del personal docente emplea dinámicas lúdicas en sus clases, y las herramientas digitales no son utilizadas de forma regular. Los estudiantes, por su parte, han manifestado un alto nivel de entusiasmo hacia el uso de juegos en el aula, lo que refuerza la necesidad de incorporar nuevas estrategias didácticas adaptadas a sus intereses y estilos de aprendizaje.

Por ello, surge la necesidad de diseñar una estrategia didáctica innovadora basada en gamificación, que revitalice la enseñanza del inglés y permita el desarrollo de habilidades lingüísticas en un entorno lúdico y motivador (Macías-Zambrano & Zambrano-Romero, 2023; Veloz et al., 2025). Este estudio se alinea con la línea de investigación sobre innovación educativa y metodologías activas, y se enmarca en la búsqueda de soluciones pedagógicas contextualizadas y validadas empíricamente.

El objeto de estudio es el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en estudiantes de básica elemental. El objetivo general es diseñar una estrategia didáctica gamificada para esta asignatura, con objetivos específicos como guía del estudio dirigidos a: fundamentar teóricamente el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés con la gamificación, caracterizar la situación actual de la enseñanza del inglés en la institución, diseñar la estrategia didáctica y valorarla a través del criterio de especialistas.

La investigación se basa en un enfoque mixto, con predominancia cualitativa y complemento cuantitativo. Se emplean métodos teóricos (análisis-síntesis, inductivo-deductivo), empíricos (entrevistas, encuestas, observación) y estadísticos descriptivos. La población está compuesta por 96 estudiantes de básica elemental y 2 docentes, con una muestra intencional de 26 estudiantes de cuarto año y los 2 docentes de inglés. El estudio es no experimental, transversal, de tipo descriptivo-exploratorio (Timbe-Castro et al., 2020; Cabrera, 2019).

Este trabajo aporta una propuesta contextualizada y sustentada teóricamente, que busca atender una necesidad real del entorno educativo. Su relevancia radica no solo en la mejora del aprendizaje del inglés, sino también en la promoción de metodologías centradas en el estudiante y adaptadas a los entornos digitales contemporáneos (Colombia Aprende, 2024; Fuentes & Expósito, 2024). Los resultados alcanzados, permitieron visibilizar tanto los beneficios como las barreras de la gamificación en contextos escolares ecuatorianos,

aportando un modelo aplicable y replicable a otras instituciones educativas con condiciones similares.

Asimismo, es necesario destacar que el presente estudio no solo pretendió mejorar la práctica pedagógica en la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”, sino también contribuir al debate académico sobre la transformación educativa mediante metodologías activas. En este sentido, su valor radica en que proporciona evidencias empíricas locales sobre la efectividad de la gamificación en el aprendizaje del inglés, una disciplina clave para el desarrollo integral de los estudiantes. Y recoger percepciones tanto de estudiantes como de docentes, la investigación ofrece una visión holística del proceso educativo, lo que permite identificar no solo las fortalezas de esta estrategia, sino también las barreras estructurales y formativas que deben superarse.

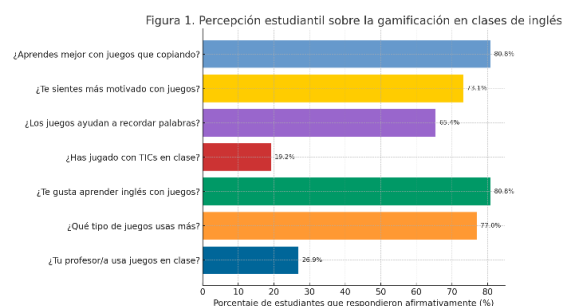
Materiales y métodos

Para el desarrollo de esta investigación se aplicaron instrumentos de recolección de datos que permitieron obtener información válida y fiable sobre la percepción y uso de estrategias gamificadas en la enseñanza del inglés. La muestra estuvo compuesta por 26 estudiantes de cuarto año de básica elemental y 2 docentes del área de inglés, pertenecientes a la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”.

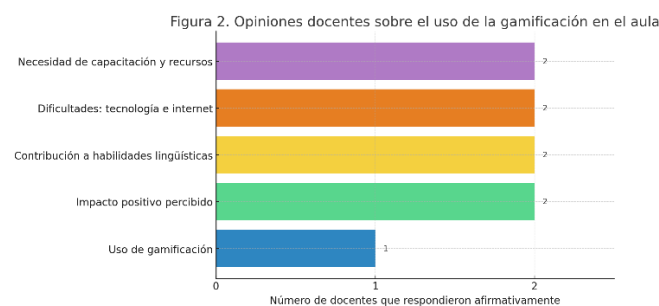
Se utilizó una encuesta estructurada dirigida a los estudiantes, organizada en dos bloques: el primero evaluó el uso de juegos en el aula, y el segundo abordó la percepción de su impacto en el aprendizaje del inglés. El cuestionario incluyó preguntas cerradas con alternativas múltiples y fue redactado con lenguaje adaptado a la edad (8-9 años). Fue validado por especialistas en pedagogía y aplicado presencialmente. Los resultados fueron procesados mediante estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes) y se representaron en gráficos de barra. especialistas

También se aplicaron entrevistas semiestructuradas a 2 docentes de inglés, con preguntas orientadas a explorar el uso de la gamificación, su impacto percibido, las dificultades para su implementación y las condiciones necesarias para fortalecer esta metodología. Las respuestas se analizaron con la técnica de análisis de contenido categorial, a partir de la codificación temática de las narrativas recogidas.

Se integraron además recursos visuales como figuras en formato APA 7 que representan gráficamente los hallazgos más relevantes:

Figura 1**Percepción estudiantil sobre la gamificación en clases de inglés**

Fuente: Elaboración propia con base en resultados de encuesta aplicada a estudiantes de cuarto año de básica (2025)

Figura 2**Opiniones docentes sobre el uso de la gamificación en el aula**

Fuente: Elaboración propia a partir de entrevistas aplicadas a docentes de inglés (2025)

Estos materiales permitieron obtener una visión integral del fenómeno estudiado, cruzando las perspectivas de los estudiantes con la experiencia de los docentes. La información obtenida sirvió de base para el análisis, así como para la futura elaboración de una propuesta didáctica basada en gamificación.

Métodos

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, predominando el abordaje cualitativo complementado con el análisis cuantitativo. Se clasificó como un estudio empírico, de tipo aplicado, no experimental, con diseño descriptivo-exploratorio y de carácter transversal (Terán Ñacato et al., 2024; Timbe-Castro et al., 2020). El objetivo fue comprender cómo incide el uso de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés y cuáles son las percepciones y limitaciones de su implementación.

Las fuentes secundarias de información utilizadas incluyeron artículos científicos, revisiones sistemáticas y libros especializados, que sirvieron de base para el marco teórico y para la elaboración de los instrumentos aplicados (Rahmani, 2020; Caraballo, 2023; Fuentes & Expósito, 2024). Estas referencias permitieron consolidar un sustento académico riguroso y contextualizado en el ámbito de la gamificación y la enseñanza del idioma inglés.

La investigación trabajó con las siguientes variables:

Variable independiente: Estrategia didáctica basada en gamificación.

Variable dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Y se organizaron las siguientes categorías para su análisis:

Motivación estudiantil (interés, participación, disfrute)

Rendimiento académico (retención de vocabulario, comprensión)

Práctica docente (uso de metodologías activas, recursos)

Barreras institucionales (tecnología, infraestructura, formación)

Percepción del impacto (emocional, cognitivo y actitudinal)

Las técnicas utilizadas para el análisis de los datos fueron:

Estadística descriptiva: para las encuestas estudiantiles, representadas en tablas y gráficos.

Análisis de contenido: para las entrevistas a docentes, codificadas en categorías emergentes.

Representación visual: mediante mapas y figuras en formato APA 7.

Este enfoque metodológico integrador permitió evidenciar el impacto real y potencial de la gamificación en el aula de inglés, así como identificar necesidades estructurales y formativas para su fortalecimiento. Los hallazgos servirán como base para la elaboración de una propuesta pedagógica contextualizada y sustentada empíricamente.

Resultados

Descripción y análisis de las principales herramientas utilizadas

Para esta investigación se utilizaron dos instrumentos fundamentales: una encuesta estructurada aplicada a estudiantes de cuarto año de educación básica elemental, y una entrevista semiestructurada dirigida a docentes de inglés de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”. Ambos instrumentos permitieron obtener información relevante desde la perspectiva cuantitativa y cualitativa.

La encuesta, conformada por 7 ítems de opción múltiple, indagó sobre el uso, percepción, preferencia y efectos de la gamificación en el aprendizaje del inglés. Fue diseñada considerando criterios de claridad, adecuación a la edad y validez de contenido, con el respaldo de especialistas en educación. Por otro lado, la entrevista fue aplicada a dos docentes y abordó cinco dimensiones: uso de gamificación, percepción del impacto, habilidades lingüísticas desarrolladas, dificultades encontradas y sugerencias para su implementación. Los resultados fueron organizados en tablas para facilitar su análisis.

Descripción de la muestra

La muestra estuvo conformada por 26 estudiantes de cuarto año de básica elemental (edades entre 8 y 9 años) y 2 docentes del área de inglés. La selección fue intencional, considerando disponibilidad y acceso directo a los actores educativos. El estudio se desarrolló en un entorno urbano-fiscal, con limitaciones tecnológicas y prevalencia de métodos tradicionales en la enseñanza de inglés.

Tabla 1

Número de estudiantes encuestados

Nivel educativo	Edad promedio	Total, de estudiantes	Sexo masculino	Sexo femenino
4° de Educación Básica	8.5 años	26	12	14

Nota. Elaboración propia (2025)

Resultados de la encuesta a estudiantes

Los resultados revelan una valoración muy positiva de los juegos en el aprendizaje del inglés. Sin embargo, más del 50% de los estudiantes no ha tenido acceso a herramientas TIC en este contexto, lo cual demuestra una baja integración de recursos digitales pese al entusiasmo estudiantil.

Tabla 2

Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes

Pregunta	Respuesta más seleccionada	Porcentaje
¿Tu profesor/a usa juegos en clase?	A veces	50.0%
¿Qué tipo de juegos usas más?	Canciones y concursos	77.0%
¿Te gusta aprender inglés con juegos?	Sí, mucho	80.8%
¿Has jugado con TICs en clase?	No	53.8%
¿Los juegos ayudan a recordar palabras?	Sí, mucho	65.4%
¿Te sientes más motivado con juegos?	Sí	73.1%
¿Aprendes mejor con juegos que copiando?	Sí, aprendo mejor	80.8%

Nota. Elaboración propia (2025)

El análisis muestra que los estudiantes asocian los juegos con mayor motivación, comprensión y facilidad para recordar vocabulario. Esto respalda el potencial pedagógico de la gamificación, aunque evidencia una carencia tecnológica que limita su expansión en el aula.

Resultados de la entrevista a docentes

Las entrevistas reflejaron una valoración positiva de la gamificación por parte de ambas docentes, aunque solo una la ha implementado activamente. Ambas señalaron la falta de tecnología, conectividad y formación específica como principales barreras.

Tabla 3



Hallazgos cualitativos de entrevistas a docentes de inglés

Categoría analizada	Opinión coincidente
Uso de gamificación	Presente en una docente
Percepción del impacto	Motivación y comprensión
Habilidades desarrolladas	Comprensión lectora y oral
Limitaciones	Tecnología e internet deficientes
Recomendaciones	Fortalecer laboratorio y capacitación docente

Nota. Elaboración propia (2025)

Las docentes reconocen que los juegos dinamizan las clases, mejoran la comprensión y la participación, pero necesitan apoyo institucional y recursos para aplicarlos de forma efectiva.

Análisis de los resultados**Propuesta de estrategia didáctica gamificada**

La presente propuesta se deriva del análisis del contexto institucional y de los resultados obtenidos en la fase diagnóstica de esta investigación. Está dirigida a estudiantes de cuarto año de básica elemental (8 a 9 años) de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”, con el objetivo de fortalecer la motivación escolar y mejorar el rendimiento académico en la asignatura de inglés.

Estrategia: : Mission English: Aprende Jugando.

Una aventura lúdica donde los estudiantes avanzan en misiones lingüísticas para aprender inglés de forma divertida, cooperativa y significativa.

Justificación pedagógica: La estrategia responde a la necesidad de transformar la enseñanza tradicional del inglés, incorporando elementos motivadores propios del juego que promuevan el aprendizaje activo. Está fundamentada en las teorías del aprendizaje significativo de Ausubel, la autodeterminación de Deci y Ryan ya antes mencionados y el constructivismo social, considerando las necesidades emocionales, cognitivas y contextuales de los estudiantes.

Una propuesta didáctica gamificada que aumente la motivación escolar y fortalezca el rendimiento académico en las habilidades lingüísticas básicas del idioma inglés (listening, speaking, reading, writing) en estudiantes de cuarto año de básica elemental.

Estructura gamificada:

Tabla 4

Dinámicas	Descripción
Narrativas	"Los Guardianes del Inglés" deben superar retos para desbloquear niveles y convertirse en héroes lingüísticos.
Niveles o mundos	Cada unidad temática es un "mundo" (vocabulario, colores, animales, familia, rutinas, etc.).
Misiones	Actividades diarias como retos orales, mini concursos, canciones o búsquedas del tesoro.
Recompensas	Estrellas, medallas, insignias, diplomas y "poderes" (tiempo extra, comodines, roles especiales).
Ranking colaborativo	Se fomenta el trabajo en equipo con puntajes grupales, evitando la competencia individualizada.
Retroalimentación inmediata	A través de tokens, stickers, comentarios verbales y rúbricas gamificadas.

Nota. Elaboración propia (2025)

Actividades didácticas tipo

Juegos tradicionales adaptados:

- *Bingo de vocabulario* (colores, animales, objetos).
- *Mímica de verbos de acción* (run, jump, eat...).
- *Adivina quién*: tarjetas de personajes y descripciones simples.

Recursos digitales complementarios:

- *Kahoot*: repaso de vocabulario.
- *Quizlet*: tarjetas visuales con audio.
- *Wordwall*: crucigramas, sopas de letras, juegos arrastrar y soltar (en clase o en casa).

Dinámicas de aula:

- *La caja mágica*: contiene desafíos sorpresa semanales.
- *Reto del día*: actividad corta con premio inmediato.
- *Pasaporte del inglés*: libreta con sellos por logros alcanzados.

Evaluación

- Evaluación diagnóstica y final: pruebas sencillas adaptadas al nivel (escritas y orales).
- Rúbricas lúdicas: con íconos y colores para autoevaluación y coevaluación.
- Observación del docente: uso de listas de cotejo para registrar motivación, participación y progreso.

Adaptación al contexto institucional

- Se considera la baja disponibilidad tecnológica: la estrategia puede aplicarse sin conexión, usando recursos impresos, proyector o juegos manuales.
- Las herramientas digitales se introducen progresivamente.

- Las actividades están diseñadas para ejecutarse en 40 minutos y reutilizar materiales accesibles.
- Incluye guías didácticas para el docente con planificación y ejemplos.

Resultados esperados

- Mayor interés y asistencia a clases de inglés.
- Incremento en la participación oral y comprensión de vocabulario.
- Mejora en la relación docente-estudiante y en el clima del aula.
- Satisfacción y entusiasmo por aprender una lengua extranjera.

Valoración de la estrategia didáctica por parte de especialistas

Con el propósito de cumplir el cuarto objetivo de esta investigación validar la estrategia didáctica basada en gamificación “*Mission English: Aprende Jugando*” se diseñó y aplicó una matriz de evaluación a cuatro especialistas con trayectoria en docencia básica, didáctica del inglés y diseño metodológico. Este instrumento fue estructurado en torno a cuatro dimensiones clave: pertinencia pedagógica, coherencia metodológica, aplicabilidad contextual e innovación e impacto esperado, valoradas mediante una escala tipo Likert de 5 puntos.

Resultados generales de la valoración: La pertinencia pedagógica obtuvo un promedio de 4.42, destacando la alineación de la estrategia con las necesidades del nivel básico elemental y su contribución al desarrollo de habilidades lingüísticas desde un enfoque lúdico.

La dimensión de coherencia metodológica fue una de la mejor valorada, con un promedio de 4.63, lo cual evidencia que los objetivos, actividades y evaluaciones están adecuadamente articulados. Asimismo, la estructura gamificada fue percibida como clara, bien secuenciada y acorde a la edad de los estudiantes.

En aplicabilidad contextual, el promedio también fue de 4.42, resaltando la viabilidad de implementación en contextos con baja conectividad tecnológica, gracias a la adaptabilidad de las actividades a recursos disponibles.

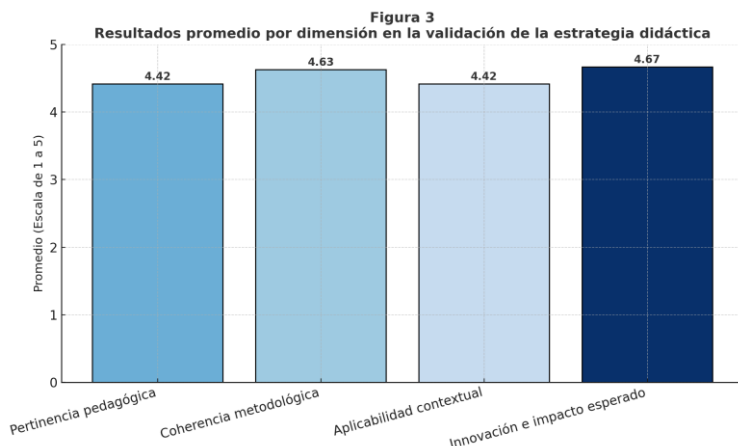
La dimensión mejor valorada fue la de innovación e impacto esperado, con un promedio de 4.67, lo que confirma el potencial de la estrategia para mejorar la motivación, el rendimiento académico y el ambiente del aula.

Tabla 5

Promedio de valoración de la estrategia didáctica por parte de especialistas por dimensión

Dimensión evaluada	Promedio general
Pertinencia pedagógica	4.42
Coherencia metodológica	4.63
Aplicabilidad contextual	4.42
Innovación e impacto esperado	4.67

Nota. Elaboración propia con base en la matriz de validación aplicada a cuatro especialistas (2025).

Figura 3*Valoración promedio por dimensión de la estrategia gamificada “Mission English”*

Nota. Elaboración propia con base en la matriz de validación aplicada a cuatro especialistas (2025).

Sugerencias cualitativas: Los comentarios de los especialistas fueron altamente favorables. No se señalaron falencias estructurales en la propuesta, pero sí se sugirieron algunos ajustes complementarios:

- Incorporar mayor variedad de recursos visuales en las actividades lúdicas.
- Proponer alternativas de implementación en zonas rurales sin acceso a tecnología.
- Ampliar las rúbricas de evaluación para incluir indicadores específicos sobre participación y motivación durante el juego.

Conclusiones de la valoración:

- La estrategia “*Mission English: Aprende Jugando*” obtuvo una valoración técnica y pedagógica satisfactoria, superando el umbral de 4 puntos en todas las dimensiones evaluadas.
- Los resultados reafirman que la propuesta es coherente, pertinente y viable, especialmente para el nivel educativo y contexto institucional al que está dirigida.
- Las recomendaciones de los especialistas fortalecen la propuesta sin modificar su esencia, aportando elementos que optimizan su implementación.
- En función de los resultados, se considera que la estrategia está lista para ser aplicada como experiencia piloto en el aula, con altas probabilidades de generar un impacto positivo en la motivación y el aprendizaje del inglés en estudiantes de cuarto año de básica elemental.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos y su correspondiente análisis, con base en los datos recolectados a través de los instrumentos aplicados (encuesta a estudiantes y entrevistas a docentes), conforme al diseño metodológico previamente establecido.

Los datos cuantitativos revelan que el 80.8% de los estudiantes manifiesta una alta preferencia por aprender inglés mediante juegos, lo que refleja una actitud positiva hacia metodologías activas. Este resultado se refuerza con el hecho de que el 73.1% se siente más

motivado cuando se incorporan actividades lúdicas en el aula, y un 65.4% reconoce que estas estrategias les ayudan a recordar palabras en inglés. Estas cifras evidencian que la gamificación no solo es atractiva, sino también funcional en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

No obstante, se identifica un aspecto crítico: el 53.8% de los estudiantes afirma no haber utilizado recursos digitales o TICs como parte de estas actividades lúdicas. Esta brecha tecnológica limita el alcance de la gamificación como herramienta integral, restringiendo su potencial a formatos tradicionales (como canciones o concursos), que, si bien resultan útiles, no explotan plenamente las ventajas que ofrecen las plataformas digitales interactivas.

Adicionalmente, se observó que un 23.1% de los estudiantes declara que no se emplean juegos en clase, lo cual pone de manifiesto la falta de sistematicidad en la implementación de estrategias gamificadas. Este hallazgo coincide con las entrevistas aplicadas a docentes, donde una de ellas reconoce no aplicar gamificación, mientras la otra la emplea parcialmente, destacando su impacto positivo en la motivación y comprensión del alumnado.

En cuanto a los resultados cualitativos, las docentes entrevistadas coinciden en que la gamificación despierta el interés de los estudiantes y facilita el desarrollo de habilidades lingüísticas, en particular la comprensión. No obstante, también coinciden en que la falta de recursos tecnológicos, conectividad y capacitación específica representan los principales obstáculos para su aplicación continua y efectiva.

El análisis integral de estos resultados sugiere que existe una clara disposición tanto en estudiantes como en docentes hacia la incorporación de la gamificación, pero que esta intención se ve limitada por factores estructurales. La insuficiente dotación tecnológica, junto con la necesidad de formación docente en metodologías innovadoras, constituyen las principales barreras que impiden que la gamificación trascienda el nivel de experiencia aislada para convertirse en una práctica pedagógica sostenida y con resultados medibles.

En este sentido, los hallazgos del presente estudio validan la pertinencia de diseñar una estrategia didáctica estructurada basada en gamificación, la cual debe contemplar no solo aspectos lúdicos, sino también recursos tecnológicos accesibles, criterios pedagógicos claros y formación docente continua. Solo así podrá alcanzarse una mejora significativa y sostenible en la enseñanza-aprendizaje del inglés en contextos similares al de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”.

Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio permiten afirmar que la gamificación constituye una estrategia positiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en estudiantes de básica elemental, especialmente al potenciar la motivación, la participación y la retención del vocabulario. Esta afirmación se sustenta en los altos porcentajes de aceptación y preferencia por parte de los estudiantes frente a las actividades lúdicas, lo cual se alinea con hallazgos similares en investigaciones previas (Agudelo Escalante et al., 2025; Caraballo, 2023; Rua Sánchez, 2023).

El principio pedagógico central que se demuestra a partir de los datos es que la incorporación de dinámicas de juego activa la motivación intrínseca del estudiante, lo cual tiene un efecto directo en la calidad del aprendizaje. Esta relación ya ha sido validada por diversos estudios que resaltan cómo las mecánicas gamificadas como retos, recompensas, niveles y feedback inmediato estimulan el compromiso y la disposición afectiva hacia el aprendizaje (Rahmani, 2020; Moreno & Orcera, 2024). En este sentido, los resultados del presente estudio reafirman el valor didáctico de la gamificación como un medio para transformar contextos educativos rutinarios en experiencias de aprendizaje dinámicas y significativas (Fuentes & Expósito, 2024).

Asimismo, el uso de herramientas digitales como Kahoot, Quizlet o plataformas similares, aunque escasamente aplicado en el contexto estudiado, ha demostrado en otros entornos un fuerte impacto en la participación y retención del conocimiento (Borrego-Milán, 2020; Mendoza et al., 2024). La ausencia de estas herramientas en la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús” evidencia una brecha entre el potencial de la gamificación y su implementación práctica, debido principalmente a limitaciones tecnológicas y de formación docente, como también lo reconocen Timbe-Castro et al. (2020) y Ñacato et al. (2024).

No obstante, es importante señalar que el estudio también revela una asimetría en la aplicación de la gamificación por parte del cuerpo docente: mientras una docente la ha utilizado parcialmente, otra no ha implementado ningún elemento lúdico. Esta falta de uniformidad se debe, según las propias entrevistas, a factores estructurales como el acceso restringido a internet, falta de equipos adecuados y ausencia de programas de capacitación continua. Situaciones similares han sido documentadas en estudios realizados en contextos latinoamericanos donde la brecha digital es aún pronunciada (Cabrera, 2019; Lara-Alcívar et al., 2021).

A nivel teórico, los hallazgos de esta investigación encuentran respaldo en la teoría del aprendizaje significativo, donde se planteaba que los nuevos conocimientos se adquieren con mayor efectividad cuando se relacionan con experiencias previas. Los juegos, al generar entornos familiares y motivadores, actúan como vehículos efectivos para la asimilación de contenidos lingüísticos (Macías-Zambrano & Zambrano-Romero, 2023). Igualmente, desde la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985), el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante siente que tiene control sobre su proceso, algo que la

gamificación promueve al ofrecer desafíos y recompensas que reconocen su progreso (Valenzuela, 2021).

En contraste con estos hallazgos positivos, se identifican limitaciones importantes. En primer lugar, la escasa presencia de TIC en las aulas representa un obstáculo significativo para ampliar la gamificación hacia entornos digitales más grandes. En segundo lugar, la falta de propuestas didácticas estructuradas, adaptadas al currículo local, dificulta la sostenibilidad de estas estrategias. Estas debilidades han sido señaladas por autores como Surmay y Bastidas (2022) y Veloz et al. (2025), quienes insisten en la necesidad de acompañar la innovación con políticas institucionales y formación docente.

Desde una perspectiva aplicada, los resultados obtenidos permiten plantear la posibilidad de diseñar estrategias gamificadas adaptadas a contextos de baja conectividad, aprovechando recursos analógicos como tarjetas, canciones, juegos de roles o dinámicas de aula, mientras se gestiona paralelamente la incorporación progresiva de herramientas digitales (Escalante et al., 2025; Rugel & Andrade, 2025).

Finalmente, esta investigación abre nuevas vías para estudios longitudinales que evalúen el impacto sostenido de la gamificación en la adquisición de competencias lingüísticas, así como proyectos de intervención docente que articulen tecnología, currículo y pedagogía lúdica. También sugiere la conveniencia de explorar modelos híbridos que combinen metodologías tradicionales con dinámicas gamificadas, ajustadas al perfil cognitivo y emocional de los estudiantes de básica elemental (Edward, 2022; Cabrera, 2019).

Un elemento adicional que fortalece los hallazgos de este estudio es la validación de la estrategia por parte de especialistas, cuyos resultados todos por encima del valor 4 en una escala de 5 confirmaron su coherencia metodológica, aplicabilidad en contextos reales y capacidad para mejorar la motivación y el rendimiento académico. Las recomendaciones de los especialistas, centradas en ajustes complementarios sin modificar la estructura principal, refuerzan la viabilidad de implementar “Mission English: Aprende Jugando” como una propuesta sólida y contextualizada.

Conclusiones

El presente estudio tuvo como objetivo principal diseñar una estrategia didáctica basada en gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”. En función de ello, los objetivos específicos y los resultados alcanzados, se presentan las siguientes conclusiones:

- La gamificación representa una estrategia pedagógica pertinente y efectiva, que contribuye significativamente a mejorar la motivación, la participación activa y la comprensión de los contenidos en la asignatura de inglés. Los estudiantes demostraron una alta predisposición hacia el aprendizaje mediado por dinámicas lúdicas, lo que confirma su valor educativo y su impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- El uso de juegos y actividades lúdicas, aunque presente en algunas clases, no se aplica de manera sistemática ni planificada, lo cual limita su verdadero alcance. Esta inconsistencia responde a la falta de formación docente en metodologías innovadoras y al uso predominante de enfoques tradicionales centrados en la repetición y memorización.
- Las limitaciones tecnológicas existentes en la institución, como el escaso acceso a internet y la falta de dispositivos adecuados, representan un obstáculo importante para la implementación de estrategias gamificadas basadas en TIC. Estas carencias estructurales impiden que herramientas digitales reconocidas por su eficacia en otros estudios puedan ser integradas con regularidad al aula.
- Las docentes participantes en la investigación expresaron una actitud positiva hacia la gamificación, reconociendo su utilidad para fomentar la motivación y facilitar el aprendizaje del inglés. Sin embargo, también manifestaron la necesidad urgente de capacitación especializada, así como el fortalecimiento del laboratorio de inglés como espacio dotado de recursos tecnológicos que permitan innovar en la práctica pedagógica.
- Los objetivos planteados en esta investigación fueron alcanzados de forma satisfactoria. Se identificaron fundamentos teóricos sólidos que respaldan la gamificación como metodología activa; se caracterizó el contexto educativo objeto de estudio; se diseñó una propuesta didáctica contextualizada; y, finalmente, fue validada por criterio de especialistas en el área, quienes evaluaron favorablemente su pertinencia pedagógica, coherencia metodológica, aplicabilidad contextual e impacto innovador. Este proceso de validación refuerza la solidez de la estrategia desarrollada y su viabilidad para ser implementada en el aula.
- Se concluye que, para que la gamificación tenga un efecto sostenido en la mejora del aprendizaje del inglés, es indispensable que esté insertada en un modelo pedagógico integral, apoyado por políticas institucionales, inversión en infraestructura, acompañamiento técnico y formación continua del profesorado. Solo mediante un enfoque articulado será posible transformar la enseñanza tradicional en un proceso más activo, significativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI.

Referencias bibliográficas

- Agudelo Escalante, Y. D., Juliet Sierra Prada, K., & Agudelo Escalante, J. P. (2025). Gamificación como Estrategia Didáctica para Mejorar la Competencia del Inglés. *Revista Senderos Pedagógicos: Resep*, 17(1), 79-91.
- Aldás, M. L., & López, M. H. (2023). Incidencia de la aplicación de gamificación en la enseñanza del idioma inglés en tiempos COVID-19. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), Article 29.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.584>

- Borrego Milán, F. G. (2020). *La gamificación como método de enseñanza del inglés en educación primaria: La práctica de la destreza oral (speaking)*. <https://repositorio.ual.es/handle/10835/9775>
- Cabrera, L. F. (2019). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, (Meta)*. <https://repositorio.iberu.edu.co/entities/publication/52c6e565-fe14-4dc3-bbe1-3e473c26f38c>
- Caraballo, Y. Y. C. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: Un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), Article 4. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Colombia aprende. (2024). *Gamificación: Estrategia didáctica para enseñar y aprender inglés*. Gamificación: estrategia didáctica para enseñar y aprender inglés. <https://www.colombiaaprende.edu.co/recurso-coleccion/gamificacion-estrategia-didactica-para-ensenar-y-aprender-ingles>
- Edward, A. (2022). La gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés, una mirada desde plataformas digitales. *Congreso Internacional Ideice*, 13, 33-40. Calidad educativa: innovando y mejorando a través de la investigación y la evaluación. <https://doi.org/10.47554/cii.vol13.2022.pp33-40>
- Escalante, Y. D. A., Prada, K. J. S., & Escalante, J. P. A. (2025). Gamificación como Estrategia Didáctica para Mejorar la Competencia del Inglés. *Revista Senderos Pedagógicos*, 17(1), Article 1. <https://doi.org/10.53995/rsp.v17i1.1717>
- Fuentes, E. M., & Expósito, E. O. (2024). Gamificación en la enseñanza del inglés: Una propuesta didáctica para Educación Primaria. *Pedagogy, Culture and Innovation*, 1(2), Article 2. <https://www.mlsjournals.com/Pedagogy-Culture-and-Innovation/article/view/2584>
- Lara Alcívar, D. K., González Giler, B. M., Giler Alcívar, M. F., & Alcívar Solórzano, D. M. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(3), 1638-1646.
- Macías-Zambrano, C., & Zambrano-Romero, W. (2023). Estrategia Didáctica para uso de la Gamificación- Aprendizaje de Matemáticas en Alumnos de Cuarto Grado. *MQRInvestigar*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.1790-1810>
- Mendoza, E. M., Nuñez, N., Cacoango, W. I., & Rangel, D. R. (2024). Estrategias de gamificación y su impacto en el aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes de segundo bachillerato. *ResearchGate*. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.7412-7439>
- Mosquera, J. S. E., Pirela, N. J. G. de, Jama, J. D. M., & Burgos, M. Y. N. (2024). La Gamificación como Estrategia para la Enseñanza del Idioma Inglés. Una Propuesta Didáctica para el 7mo Grado de la Unidad Educativa Nuevo Continente. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), Article 4. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13104

- Ñacato, M. F. T., Vacal, D. F. N., Muñoz, W. F. M., & Tenesaca, J. B. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11(2), 189-202.
- Rahmani, E. F. (2020). The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *IJEE (Indonesian Journal Of English Education)*, 7(1), Article 1.
- Rua-Sanchez, L. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental. *MQRInvestigar*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1826-1842>
- Rugel, M. H. Z., & Andrade, A. I. T. (2025). La Gamificación como herramienta de aprendizaje en lenguaje de básica elemental. *Atenas*, 63 (enero-diciembre) En edición, Article 63 (enero-diciembre) En edición. <https://atenas.umcc.cu/index.php/atenas/article/view/1180>
- Surmay, W. E., & Bastidas, L. L. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés*. <https://hdl.handle.net/20.500.12495/9704>
- Timbe-Castro, L. C., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés. *EPISTEME KOINONIA*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.997>
- Valenzuela, M. Á. V. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación las Américas*, 11(1), 91. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2482275001/html/>
- Veloz, A. A. C., Álava, W. L. S., Bailón, F. I. M., & Coello, J. P. C. (2025). Gamificación en la enseñanza del inglés: Un análisis de su efectividad en el aprendizaje de segundas lenguas. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v9.n1.2025.74-82>

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: En primer lugar, damos gracias a Dios por permitirnos culminar en nuestra etapa de formación profesional. Con profunda gratitud agradecemos a nuestra tutora por su valiosa guía y paciencia en la elaboración y revisión del presente trabajo, su experiencia, conocimiento en el campo de la investigación científica han sido fundamental para mejorar la claridad y calidad del artículo. Así mismo agradecemos a la Universidad Bolivariana del Ecuador y sus docentes por los conocimientos impartidos útiles para nuestra formación académica, También a nuestros familiares que nos han dado su apoyo incondicional que sin su contingente no hubiera sido posible culminar esta anhelada meta.

Nota: El artículo no es producto de una publicación anterior.