



Gamificación en el aula de inglés: impacto en la motivación y participación estudiantil

Gamification in the english classroom: impact on student motivation and participation

Adriana Adrian

Universidad de Panamá. Facultad de Humanidades, Campus Central
aadrinez11@gmail.com <http://orcid.org/0000-0003-3034-3795>

José Ibarra

Universidad de Panamá. Facultad de Humanidades, Campus Central
jibarra120667@gmail.com <http://orcid.org/0009-0002-9464-8571>

*Autor de correspondencia: (aadrinez11@gmail.com)

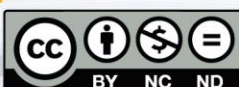
Fecha de recepción: 13/01/2026

Fecha de aceptación: 24/04/2026

DOI <https://doi.org/10.48204/synergia.v5n1.9869>

Resumen

La investigación que se presenta aquí se propuso analizar si incorporar elementos gamificados en el aula de inglés puede, de hecho, avivar la motivación y el compromiso de los alumnos de media y premedia. Para dar respuesta a la pregunta ¿De qué manera influye la implementación de estrategias de gamificación en la motivación y participación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés en el nivel secundario? se optó por un diseño cuantitativo, tipo descriptivo y enfoque no experimental. El universo de estudio estuvo integrado por 20 docentes de inglés que imparten lecciones en la premedia y media de la región educativa de Panamá. Se diseñó una breve encuesta de cinco preguntas redactadas con escalas tipo Likert; los datos se sometieron después al clásico análisis bivariado de correlación de Pearson. Los resultados pusieron de manifiesto vínculos estadísticamente robustos entre el uso sistemático de dinámicas gamificadas y tres variables: la motivación ($r = 0.916$), la participación ($r = 0.875$) y la calidad del clima escolar ($r = 0.927$). Entre las herramientas más frecuentemente citadas figuraron Kahoot, Quizlet, Classcraft y Duolingo. El hallazgo más relevante sugiere que el juego bien orientado no solo aviva las lecciones de lengua, sino que, por extensión, transforma la actitud general del estudiante hacia el aprendizaje. Las investigaciones recientes sugieren que la incorporación de dinámicas de juegos en el aula incrementa tanto la implicación emocional como el compromiso cognitivo de los alumnos. En este marco, el docente se transforma en un facilitador activo, capaz de moldear escenarios educativos que resulten más participativos, relevantes y ajustados a las exigencias del aprendizaje del siglo XXI.





Palabras clave: ciencias de la educación, teoría de la educación, modelo educacional, juego educativo, material didáctico, lengua extranjera, lengua internacional

Abstract

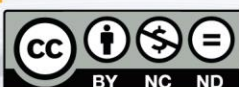
The research presented here aimed to investigate whether incorporating gamified elements into the English classroom can, in fact, boost the motivation and engagement of middle and high school students. To answer the question, "How does the implementation of gamification strategies influence student motivation and engagement in English language learning at the secondary level?", a quantitative, descriptive, and non-experimental design was chosen. The study population consisted of 20 English teachers who teach in middle and high schools in the educational region of Panama. A brief survey was designed with five questions written on Likert-type scales; the data were then subjected to the classic bivariate Pearson correlation analysis. The results revealed statistically robust links between the systematic use of gamified dynamics and three variables: motivation ($r = 0.916$), active participation ($r = 0.875$), and the quality of the school climate ($r = 0.927$). Among the most frequently cited tools were Kahoot, Quizlet, Classcraft, and Duolingo. The most significant finding suggests that well-targeted games not only enliven language lessons but, by extension, transform students' overall attitudes toward learning. Recent research suggests that incorporating game dynamics into the classroom increases both students' emotional involvement and cognitive engagement. In this context, teachers become active facilitators, capable of shaping educational scenarios that are more participatory, relevant, and tailored to the demands of 21st-century learning.

Keywords: educational sciences, educational theory, educational model, educational game, teaching material, foreign language, international language

Introducción

En el contexto educativo actual, la gamificación ha surgido como una estrategia innovadora para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en la instrucción de lenguas extranjeras como el inglés. Varios estudios han investigado su potencial para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, que son elementos críticos para el logro académico. El propósito de esta sección es justificar esta investigación, enfatizando estudios de revisión de la literatura realizados en diferentes contextos de América Latina que ayudan a entender el impacto de la gamificación desde una perspectiva teórica y práctica.

Para mencionar algunos antecedentes de investigación se puede mencionar el estudio de Tigua et al. (2022) que realizaron un trabajo titulado "Gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés", que se centró en analizar el impacto de las prácticas de gamificación en la motivación de los estudiantes y la enseñanza del inglés. El objetivo principal de Tigua se





llevó a cabo utilizando un enfoque metodológico que consistía en un profundo análisis bibliográfico de diferentes puntos de vista y experiencias de aquellos educadores que habían implementado la gamificación en sus clases. Las respuestas recibidas mostraron que la gamificación había logrado captar con éxito la atención de los estudiantes con períodos de atención cortos, facilitando el proceso de aprendizaje en un juego. Esto, sin duda, propicia el logro educativo del estudiante, además de que un ambiente sostenible contribuyó significativamente en el proceso educativo a ser entendido como aprendizaje lego. Este estudio concluyó que la gamificación hace que los procesos de aprendizaje sean más activos y centrados en el resultado de un mayor compromiso y retención de información.

Otra investigación fue la realizada en Colombia, por Restrepo (2023), el cual desarrolló el estudio titulado “La gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera”, la meta pautada fue investigar el efecto que tiene la gamificación en el ámbito educativo de manera teórica, prestando especial atención a su capacidad de motivar y fomentar la participación de los estudiantes en la asignatura de inglés. La metodología utilizada fue cualitativa, sustentada en la revisión de literatura científica nacional e internacional comprendida entre 2017 y 2022. Esto ayudó a determinar las tendencias, beneficios y dificultades en la utilización de la gamificación en el aula. Entre los hallazgos, tal cual se menciona en los otros capítulos, se destaca que la gamificación, al ser utilizada de manera apropiada, incrementa la curiosidad, el compromiso de los alumnos y mejora el clima del aula. Como uno de los cierres importantes, el autor indica que esta estrategia didáctica no solo fomenta el aprendizaje, sino que transforma la relación pedagógica del profesor con el alumno, generando condiciones más animadas, interactivas y significativas para la educación.

Finalmente, Caraballo (2023) publicó el artículo “Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica”. El objetivo de este estudio fue revisar investigaciones anteriores para determinar la efectividad de la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera utilizando una metodología de revisión bibliográfica que incluía artículos indexados, tesis, libros y repositorios universitarios. Los hallazgos más notables incluyen que la aplicación de juegos, desafíos, recompensas y competencias fomenta un ambiente activo, motivador y colaborativo en el lugar de aprendizaje





del estudiante. La conclusión del autor fue que la gamificación tiene el potencial de transformar la enseñanza del idioma inglés al fomentar competencias lingüísticas y comunicativas avanzadas y aumentar la motivación entre los aprendices.

Este estudio se origina como respuesta a una inquietud pedagógica en aumento: la escasa motivación y participación de los alumnos de secundaria en las lecciones de inglés. Pese a las iniciativas de modernización de los métodos pedagógicos, numerosos estudiantes persisten en percibir el aprendizaje del idioma como una tarea repetitiva, desvinculada de sus intereses y realidades. Este desinterés se manifiesta en una participación limitada en las actividades, una interacción verbal insuficiente y una actitud pasiva en relación al proceso de aprendizaje (Reina et al., 2023). Frente a este escenario, la gamificación se presenta como una táctica emergente que tiene el potencial de transformar dicha experiencia educativa mediante la implementación de mecanismos lúdicos que estimulan la motivación inherente, el anhelo de superación y el sentido de logro.

La dificultad reside en entender hasta qué punto estas dinámicas gamificadas realmente alteran el comportamiento y el compromiso de los estudiantes en el contexto particular del aula de inglés. A pesar de la existencia de evidencias teóricas y algunas experiencias exitosas, es necesario investigar cómo estas estrategias funcionan en contextos reales de secundaria y qué herramientas resultan más eficaces para alcanzar un aprendizaje significativo de la lengua (Ábrego, 2022). La investigación buscó comprender de qué manera la gamificación modifica la experiencia de aprendizaje en una clase de inglés de nivel secundario. Se analizó el impacto que las estrategias gamificadas tienen en dos elementos claves del proceso escolar: la motivación y la participación de los alumnos. El primer objetivo específico se centró en caracterizar las herramientas y dinámicas lúdicas que se emplean en la enseñanza del idioma, tales como plataformas interactivas, juegos digitales y sistemas de recompensas. El segundo objetivo particular se enfoca en medir el impacto que estas estrategias tienen en la disposición de los alumnos para aprender inglés, es decir, en su interés, nivel de compromiso y proactividad ante las lecciones.

La pregunta de investigación se formula como sigue: ¿De qué manera influye la implementación de estrategias de gamificación en la motivación y participación de los estudiantes en el





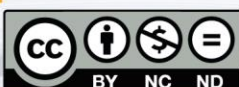
aprendizaje del idioma inglés en el nivel secundario? Con este estudio se pretende dar respuesta a esta pregunta, por lo cual el análisis es necesario.

1. Fundamentación teórica de la gamificación en la educación

La gamificación en el ámbito educativo se basa en el uso de técnicas y mecanismos de competencia que vienen con el juego en situaciones formales de enseñanza. “El concepto definido por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en el artículo Gamification: Toward a definition en 2011, se refiere al uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego” (Restrepo Rúa, 2023, p. 33). Por ende, La gamificación tiene sus orígenes en la industria de los videojuegos durante los años 80. Esta línea de pensamiento cosmopolita asociada al mercadeo comprendió que la lúdica podría modificar el comportamiento de manera positiva, y así se implementó la lealtad de los clientes mediante componentes de juegos. Con esto en mente, dicha razón explica por qué la gamificación comienza a surgir en el ámbito educativo. Los ámbitos empresarial y cibernético han logrado avances importantes en distintas áreas, especialmente en el educativo.

Desde que se implementó en el mundo empresarial, la gamificación ha evolucionado como una metodología activa que promueve el involucramiento del estudiante con su propio aprendizaje. Para Caraballo (2023), “la gamificación enfocada en la educación apunta principalmente a mejorar la experiencia que vive el estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual se plantea en escenarios virtuales o presenciales que propenden a la motivación del estudiante por realizar una o varias actividades” (p. 1820). Esta metodología está profundamente relacionada con el enfoque constructivista porque considera al estudiante protagonista activo de su aprendizaje. En tal contexto, la autonomía, el pensamiento crítico y la motivación intrínseca son brindadas a los estudiantes a través de significativos retos que permiten la construcción activa y contextualizada del conocimiento.

A nivel latinoamericano, Reina et al. (2023) destacan que la gamificación también contribuye al desarrollo de habilidades sociales mediante la participación, el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas. Ese enfoque lúdico también fomenta competencias en





dimensiones afectivas tales como, autoconfianza, empatía y autorregulación emocional. Así, el juego se constituye como un recurso inclusivo y transformador que permite a los estudiantes participar activamente en su formación. El estudio señala que, si la gamificación se planifica apropiadamente, favorece la creación de ambientes de aprendizaje positivos, con altos niveles de interés y placer que ayudan a retener el contenido, aplicado esto a la asignatura de inglés.

Como lo refiere Reina et al. (2023):

El hombre es un ser social y se forma y construye a través de contactos e interacciones con otras personas. Por lo tanto, las personas deben tener suficientes habilidades sociales que les permitan trabajar positivamente con la sociedad, y estas deben enseñarse en la escuela desde una edad temprana. La escuela debe utilizar técnicas apropiadas y entrenar las habilidades sociales de los estudiantes para lograr estos objetivos. (pp. 7305-7306)

2. Aplicación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés

Desde la enseñanza de la lengua inglesa, se ha detectado el uso de la gamificación como estrategia para el sorteo de impedimentos de tipo convencional que dificultan la adquisición de un idioma extranjero. Según Caraballo (2023), “la técnica de gamificación está siendo estudiada en diferentes contextos educativos, obteniendo, hasta el momento, excelentes resultados en lo que se refiere a motivación” (p. 1820). En lo que respecta a la asignatura de inglés, se puede considerar que esto tiene un gran alcance y efecto en el proceso de enseñanza, tal como lo apunta Caraballo (2023):

Esta estrategia se puede emplear tanto en aulas virtuales como presenciales y aunque se asocia principalmente con tecnología avanzada, como los videojuegos, sus elementos también se pueden aplicar utilizando herramientas básicas y otros recursos didácticos que permiten el seguimiento de tableros de progreso, puntos e insignias. (p. 1820)

Estos instrumentos permiten al docente solucionar la elaboración de ambientes total y parcialmente dinámicos e inmersivos, alineados a los gustos del aprendiz. Asimismo, el juego facilita la disminución de la ansiedad y la mejora de la actitud hacia el aprendizaje del idioma. Bajo este contexto, la gamificación se presenta como un método adecuado para motivar el



desarrollo de la comunicación en un alto número de estudiantes con escasa automotivación y autoconfianza.

Tigua y colegas (2022) argumentan que la gamificación puede ser operacionalizada en una lección de inglés a través de desafíos lingüísticos, misiones temáticas y el uso de avatares que mejoran el dominio del contenido a través del juego significativo. Este enfoque ayuda al tratamiento integral y lúdico de las habilidades de lectura, escritura, escucha y conversación. Está en manos de los educadores adaptar estos recursos a varios niveles de dominio del idioma, lo que promueve la accesibilidad y la instrucción diferenciada. Además, la provisión de recompensas simbólicas asociadas con logros, como insignias o medallas digitales, incrementa la perseverancia del estudiante, fomentando un ciclo positivo de esfuerzo y logro. La evidencia empírica demuestra que estas prácticas mejoraron el rendimiento académico de los estudiantes y el interés en la asignatura.

La gamificación es una oportunidad para motivar y/o mejorar las dinámicas de grupo, la atención, la crítica reflexiva y el aprendizaje significativo de los estudiantes, potenciando el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula. Una estrategia que posibilita el desarrollo del conocimiento es el uso de la gamificación debido a que es una manera técnica de combinar juegos que impulsan a la aplicación y uso de habilidades estratégicas para dar solución a problemas formulados entre compañeros manteniendo un nivel de retroalimentación progresiva (Tigua, 2023, pp. 372-373).

Caraballo (2023) señala que una de las principales ventajas de la gamificación es su enfoque en fomentar el aprendizaje colaborativo porque muchas actividades se realizan en grupos, mejorando las habilidades interpersonales y la competencia lingüística. Esta interacción social fomenta el uso real del idioma en contextos controlados y acerca al estudiante a situaciones comunicativas genuinas. Además, cuando se aplica la gamificación junto con objetivos establecidos y retroalimentación constante, fomenta la autoevaluación continua que mejora la metacognición del aprendizaje. Así, se observa que la incorporación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés mejora el rendimiento académico de los estudiantes y también hace que la experiencia de la formación sea más atractiva, autónoma y centrada en el aprendiz.





En el ámbito de la enseñanza del inglés en los niveles Premedia y Media, herramientas como Kahoot, Classcraft y Quizlet Live han demostrado ser efectivas en la incorporación de la gamificación en el aula. ¡Kahoot! permite la creación de cuestionarios personalizados en tiempo real, convirtiendo la evaluación en un juego motivador donde los estudiantes practican vocabulario, gramática y comprensión auditiva (Kahoot, 2023). Además, Classcraft incorpora elementos de juegos de rol en el contexto del aula al recompensar la participación en actividades lingüísticas, como diálogos, construcción de textos y presentaciones orales. Esto fomenta la colaboración, la responsabilidad y el desarrollo de habilidades orales en inglés (Educ. 3.0, 2021). Además, Quizlet Live emplea tarjetas didácticas dentro de actividades grupales para reforzar conceptos fundamentales del lenguaje como verbos compuestos y tiempos verbales, mejorando la retención a largo plazo mediante la recuperación activa, la acción repetitiva y el trabajo colaborativo (Quizlet, 2022).

Además, Duolingo for Schools y Genially ofrecen enfoques modernos para fomentar el aprendizaje del inglés tanto en entornos escolares como no escolares. Duolingo adapta el formato de videojuego a la práctica de idiomas extranjeros, permitiendo a los profesores asignar lecciones que los estudiantes completan a su propio ritmo mientras obtienen puntos y avanzan por cada hito lingüístico alcanzado, lo que cultiva la autonomía y la perseverancia (Duolingo, 2020). Por otro lado, Genially se centra en la creatividad pedagógica al fomentar la creación de contenido interactivo, como lecturas de juegos, desafíos digitales o actividades de escape room involucrando a los estudiantes (Genially, 2023). Ambas herramientas ayudan en la creación de un entorno educativo atractivo, personalizado y dinámico que ayuda a los estudiantes a aprender e interactuar con el idioma de manera significativa y contextual.

3. Rol del docente y transformación del aula a través de la gamificación

Integrar prácticas de gamificación educativa requiere un cambio en el rol del educador. En esta etapa, se describe al docente como un constructor de experiencias en lugar de un conferenciante de contenido. Como se articula en Tigua et al. (2022), el profesor generalmente adopta el carácter de mediador, gestor y figura pedagógica en la intersección de juego-educación y motiva a los estudiantes hacia una participación. Esta transformación requiere el diseño de actividades





con objetivos específicos, una trama atractiva y elementos contextuales correctamente diseñados. El instructor de gamificación gestiona emociones, tasa de participación y adapta las tareas de acuerdo a las respuestas de la clase mientras guía y fomenta el compromiso significativo con el material. Sobre gamificación, didáctica y la labor docente, Mora-Romero et al. (2023) señalaron que:

La didáctica brinda a los docentes las herramientas necesarias para planificar, impartir y evaluar clases de inglés de manera afectiva, teniendo en cuenta las particularidades de este idioma y las necesidades de los estudiantes. La enseñanza del inglés como lengua extranjera presenta numerosos métodos, enfoques y propuestas pedagógicas que favorecen los saberes de los estudiantes. (p. 149)

Desde esta perspectiva, Restrepo (2023) señala que el educador tiene que cultivar digitalmente y pedagógicamente para llevar a cabo funciones en un entorno gamificado. La administración de la plataforma, la creación de recursos multimedia, así como la implementación de análisis de aprendizaje, se convierten en elementos fundamentales para el éxito de la implementación. Además, la actitud del profesor hacia los cambios en los enfoques metodológicos tiende a afectar la motivación del estudiante. Un docente motivado con nuevas propuestas didácticas y que sea receptivo a métodos pedagógicos contemporáneos nutre el ambiente para el aprendizaje activo. Por lo tanto, el desarrollo profesional constante de los docentes se convierte en un requisito para asegurar el crecimiento sostenido de la gamificación.

Según Jambrina et al. (2021), en la experiencia educativa en España, informan cómo la gamificación en sus cursos facilita dinámicas de clase más participativas, colaborativas y horizontales que fomentan la toma de decisiones y la autonomía del estudiante. En este nuevo paradigma, el aula surge como un espacio no para el mero cumplimiento de una jerarquía impuesta, sino más bien un terreno fértil para las ideas, el conocimiento y desarrollo de una lengua extranjera (como el inglés), donde cometer errores se considera un componente indispensable del proceso de aprendizaje. Además, los maestros que utilizan técnicas de gamificación en el aula de inglés ayudan a desarrollar la competencia comunicativa en





contextos reales, fortaleciendo el uso funcional del idioma. Estas prácticas convierten el aula de inglés en un espacio dinámico y significativo para los estudiantes.

Por último, Tigua et al. (2022) enfatizan que la gamificación cambia la interacción social dentro de la clase de inglés al agregar elementos divertidos que fomentan la emoción, el logro y el vínculo social entre los estudiantes. Este cambio es especialmente importante en la enseñanza de idiomas extranjeros, en los que la participación plena y la seguridad emocional son esenciales para practicar el idioma sin la ansiedad de cometer errores. En este contexto, el maestro asume el papel de "diseñador emocional" del aula y se centra en crear un ambiente positivo que reduzca la ansiedad comunicativa y aumente la motivación para utilizar el idioma. La incorporación de desafíos verbales, recompensas simbólicas e incluso el reconocimiento de roles no solo mejora la identidad grupal, sino también la autoeficacia personal en el uso del idioma. Así, la perspectiva pedagógica se redefine en dimensiones éticas y metodológicas al enmarcar al estudiante como un participante activo de manera comunicativa significativa.

4. Implicaciones pedagógicas y proyecciones

Todos los análisis realizados en la investigación coinciden en que la gamificación ayuda notablemente en la motivación y desarrollo activo en la construcción del conocimiento, exponiendo efectos notables hacia la reestructuración de los procesos pedagógicos, sobre todo en la enseñanza del idioma inglés. Reina et al. (2023) afirman que la gamificación de la enseñanza alienta a los estudiantes a participar en un aprendizaje activo que va más allá del currículo, apoya el desarrollo de habilidades de lecto escritura y oralidad del idioma ya mencionado. Desde esta perspectiva, los entornos gamificados ofrecen oportunidades educativas holísticas al estudiante, lo que se alinea con marcos de educación participativa y el aprendizaje colaborativo. Además, esta estrategia puede integrarse efectivamente en el aula, aumentando así su alcance de aplicabilidad. Una evidencia importante del proceso educativo gamificado lo brinda López & Quispe (2020, como se citó en Agudelo et al., 2025), los cuales señalaron que:





Se evidencia que el uso de la gamificación como estrategia didáctica, por medio del uso de aplicaciones, es un mecanismo eficaz para la delimitación de la comprensión de los fenómenos, pues prioriza los procedimientos que dan valor a las intenciones, expectativas, motivaciones, costumbres y creencias de los individuos, lo que es necesario para desarrollar la comprensión lectora del inglés en los estudiantes. Como resultado, se observa que esto incrementa el aprendizaje de los estudiantes a nivel léxico. Estos hallazgos fortalecen la concepción del control del pronóstico referido a la gamificación como estrategia didáctica y al aprendizaje basado en retos, con la finalidad de lograr el mejoramiento de la comprensión léxica del inglés como lengua extranjera de los estudiantes de bachillerato. (p. 81)

Restrepo (2023) propone el uso de la gamificación como una herramienta para promover el interés en el aprendizaje y la autorregulación desde los grados iniciales. En el contexto de la enseñanza del idioma inglés, la aplicación de estrategias lúdicas adecuadas a la edad y culturalmente congruentes facilita el desarrollo de rutinas pedagógicas más flexibles y centradas en el aprendiz. Tales actividades aumentan la disposición de los aprendices a interactuar con el idioma en contextos más relajados y naturales. Además, en situaciones de riesgo, la gamificación puede servir como una herramienta poderosa, ya que puede proporcionar experiencias positivas que contrarrestan el desinterés escolar, la baja autoestima, así como una actitud adoptada hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

El estudio realizado por Esquivel et al. (2022) recuerda instancias particulares en Panamá donde los niños ya estaban siendo instruidos en técnicas de gamificación en inglés desde la educación preescolar a través del juego estructurado y actividades creativas. Estas experiencias refuerzan la noción de que el juego es un medio de aprendizaje natural que, desde muy temprana edad, puede servir como base para el desarrollo gradual de habilidades comunicativas en inglés. Además, con el mantenimiento de este enfoque en niveles superiores, hay coherencia pedagógica dirigida a la motivación, el desarrollo de habilidades lingüísticas y valores. En este sentido, la gamificación como técnica va más allá de la estrategia metodológica al asumir el rol de eje central del currículo respecto a la instrucción en el idioma.





Reina et al. (2023) afirman que uno de los problemas más desafiantes de la gamificación es su institucionalización formal, que se refiere a su asimilación en estructuras curriculares y políticas educativas. En este contexto específico del inglés, significa reconocer el valor de las actividades lúdicas como un enfoque legítimo para fomentar un aprendizaje funcional y profundo del idioma. Para lograr este objetivo, debe haber un sólido programa de formación docente, acceso adecuado a herramientas tecnológicas y una cultura organizacional que fomente el cambio educativo a nivel de sistema. Actualmente, la gamificación se destaca como un dispositivo poderoso para ayudar a cambiar la percepción de la enseñanza del inglés de un mero aprendizaje memorístico a una participación que responda a las demandas del siglo XXI.

Materiales y Métodos

Este estudio se desarrolló bajo un diseño cuantitativo, de tipo descriptivo y con un enfoque no experimental, lo que permitió analizar las percepciones y prácticas docentes sin manipular las variables del entorno educativo. La población objeto de estudio estuvo conformada por educadores de la asignatura de inglés en los niveles de premedia y medias pertenecientes a la región educativa de Panamá. La muestra seleccionada incluyó a 20 docentes que participaron de manera voluntaria en el proceso de recolección de datos. Para ello, se aplicó una encuesta estructurada con cinco preguntas cerradas, diseñadas bajo la escala de Likert, lo que permitió medir el grado de acuerdo o desacuerdo de los participantes respecto al uso de estrategias gamificadas en sus clases, así como su percepción sobre el impacto de estas en la motivación y participación de sus estudiantes.

Resultados y Discusión

En base a la aplicación de la encuesta se obtuvieron los siguientes resultados, los que se analizaron en función de la correlación de Pearson:





Tabla 1.

Matriz de correlaciones entre el uso de estrategias de gamificación y la motivación y participación en clases de inglés

		1. Utilizo regularmente estrategias de gamificación (como juegos, competencias, plataformas interactivas) en mis clases de inglés.	2. La gamificación ha contribuido a aumentar el interés y la motivación de mis estudiantes por aprender inglés.
1. Utilizo regularmente estrategias de gamificación (como juegos, competencias, plataformas interactivas) en mis clases de inglés.	Correlación de Pearson	1	.916**
	Sig. (bilateral)		.000
	N	20	20
2. La gamificación ha contribuido a aumentar el interés y la motivación de mis estudiantes por aprender inglés.	Correlación de Pearson	.916**	1
	Sig. (bilateral)	.000	
	N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El análisis del primer conjunto de datos, expuesto en la Tabla 1, muestra una relación intensa y positiva entre la rutina de los docentes al usar juegos didácticos y el crecimiento que ellos mismos observan en el entusiasmo de sus alumnos por el inglés. El coeficiente de correlación de Pearson se sitúa en $r = 0.916$ y el valor p , calculado de forma bilateral, queda en 0.000; ambos números apuntan a que la conexión no solo es fuerte, sino que se sostiene estadísticamente por sí misma. En términos sencillos, las dinámicas lúdicas aplicadas de forma sistemática parecen abrir un tramo claro y atractivo por el cual los adolescentes caminan hacia una práctica más frecuente del idioma. Una microencuesta, realizada con veinte maestros de nivel secundario, confirma que esta metodología no es solo un ornamento del currículo, sino un dispositivo pedagógico que altera el pulso ordinario de la clase de inglés.

Un reciente análisis de correlación de Pearson sugiere que, cuando los docentes incorporan dinámicas de juego en el aula de inglés, la motivación estudiantil tiende a aumentar de forma estadísticamente sólida. El coeficiente de 0,916 entre las intervenciones lúdicas y el deseo de aprender el idioma habla de una relación estrecha que muchos profesores ya intuían. Esta constatación empírica se alinea con lo que Restrepo (2023) argumenta: la gamificación bien





aplicada despierta la curiosidad y el compromiso en los estudiantes de inglés. Caraballo (2023), por su parte, señala que actividades compuestas con recompensas y retos refuerzan el entusiasmo por el idioma. En conjunto, la evidencia demuestra que la gamificación en clase no solo rompe la rutina, sino que actúa como un verdadero motor de transformación pedagógica.

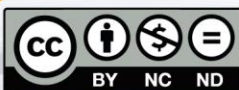
Tabla 2.

Matriz de correlaciones entre herramientas gamificadas, participación estudiantil y clima del aula en la enseñanza del inglés

		3. Observo una mayor participación de los estudiantes cuando implemento dinámicas gamificadas en clase.	4. Las herramientas gamificadas (como Kahoot, Quizlet, Duolingo, Genially, entre otras) son efectivas para reforzar contenidos lingüísticos.	5. La aplicación de la gamificación mejora el clima del aula y fomenta un ambiente más colaborativo entre los estudiantes.
3. Observo una mayor participación de los estudiantes cuando implemento dinámicas gamificadas en clase.	Correlación de Pearson	1	.875**	.927**
	Sig. (bilateral)		.000	.000
	N	20	20	20
4. Las herramientas gamificadas (como Kahoot, Quizlet, Duolingo, Genially, entre otras) son efectivas para reforzar contenidos lingüísticos.	Correlación de Pearson	.875**	1	.864**
	Sig. (bilateral)	.000		.000
	N	20	20	20
5. La aplicación de la gamificación mejora el clima del aula y fomenta un ambiente más colaborativo entre los estudiantes.	Correlación de Pearson	.927**	.864**	1
	Sig. (bilateral)	.000	.000	
	N	20	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Un análisis de correlaciones estático ha puesto en evidencia una relación fuerte entre la adopción de tácticas de gamificación en clases de inglés y tres variables críticas: la implicación de los alumnos, la solidez del repaso de contenidos y la calidad percibida del clima en el aula. En términos puntuales, el coeficiente de Pearson entre la participación y las plataformas gamificadas exhibe un valor de 0.875; el diálogo escolar, a su vez, empareja con un 0.927. Asimismo, el uso de aplicaciones convencionales como Kahoot, Quizlet o Duolingo topa con un 0.864 en el renglón de colaboración. La convergencia de esos números sugiere que, lejos de ser





un mero recurso vistoso, la gamificación redirige la enseñanza del inglés hacia una experiencia más amena y productiva (ver Tabla 2).

La relación entre las dinámicas de juego en clase y el involucramiento del alumnado resulta notablemente fuerte. Ambos hallazgos se ajustan a lo que Reina et al. (2023) han documentado: un aula mediada por elementos gamificados tiende a afianzar la sociabilidad y a aligerar la tensión entre compañeros, favoreciendo climas de cooperación. Herramientas cotidianas como Kahoot, Quizlet o Duolingo también aparecen en las tablas, aportando un $r = 0,864$ cuando se mide su efecto sobre la retención de contenidos lingüísticos, cifra que respalda las observaciones de Tigua et al. (2022) acerca de la efectividad de misiones breves y de desafíos puntuados. En conjunto, estas correlaciones sugieren que jugar en el aula estimula no solo la mente, sino el ánimo colectivo y las redes sociales que el curriculum suele demandar.

Los nuevos hallazgos sugieren que la indagación cumplió con los propósitos inicialmente planteados. En el recorrido, se catalogó un abanico de aplicaciones lúdicas que los docentes emplean para enseñar inglés, entre ellas Kahoot, Classcraft, Quizlet Live, Duolingo for Schools y Genially. Casi de inmediato, el registro anotó que ese conjunto de herramientas hace que los alumnos se sientan más motivados y dispuestos a participar. En suma, los datos recabados vuelven a validar la idea de que la gamificación funciona bien en secundaria: los profesores ven cómo su rol se ajusta, la atmósfera del aula cambia y los obstáculos tradicionales empiezan a ceder.

Conclusiones

Como se indica en esta investigación, se puede concluir razonablemente que la implementación de estrategias de gamificación tiene un impacto positivo y significativo en la motivación y participación de los estudiantes para aprender inglés en el nivel secundario. El primer objetivo relacionado con las heurísticas y actividades lúdicas utilizadas en clase se cumplió mediante la identificación de herramientas como Kahoot, Quizlet, Classcraft, Duolingo y Genially, que fomentan una enseñanza más interactiva y centrada en el estudiante. Estos recursos están





diseñados no solo para mejorar los materiales de instrucción, sino que también fomentan la práctica comunicativa y el desarrollo de habilidades en contextos motivadores.

Con relación al segundo objetivo, se pudo observar cómo estas estrategias inciden de manera directa en los componentes de interés, proactividad y compromiso con las clases por parte del alumnado. Las altas correlaciones observadas entre la utilización de la gamificación y el aumento en la disposición de los estudiantes a participar activamente evidencian que tales metodologías propician un cambio profundo en la experiencia educativa. Por lo tanto, se establece que la gamificación es un medio adecuado para mejorar el aprendizaje del idioma inglés, fortalecer la convivencia escolar y consolidar el rol del docente como gestor de experiencias significativas.

Referencias Bibliográficas

- Ábrego Pino, E. A. (2022). Juegos didácticos y aprendizaje del inglés desde un enfoque sociolingüístico en la educación básica general. *Revista Colegiada de Ciencia*, 3(2), 1-18.
- Agudelo Escalante, Y. D., Sierra Prada, K. J., & Agudelo Escalante, J. P. (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>
- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Enfoques Consulting EIRL*, 1(1), 66-78.
- Caraballo Padilla, Y. Y. (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
- Duolingo. (2020). *Duolingo*. <https://es.duolingo.com/>
- Educ. 3.o. (2021). *Classcraft*. <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/classcraft-tutorial/>





Genially. (2023). *Genially*. <https://genially.com/es/>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-hill México.
<https://www.academia.edu/download/64591365/Metodolog%C3%ADvestigaci%C3%B3n.%20Rutas%20cuantitativa,%20cualitativa%20y%20mixta.pdf>

Jambrina, P. B., Vallecillo, A. I. G., & Rodríguez, D. V. (2021). Gamificación en Aulas Bilingües de Secundaria: Una Experiencia Educativa. *Encuentro Journal*, 29, 1-16.
<https://doi.org/10.37536/ej.2021.29.1917>

Kahoot. (2023). *Kahoot*. <https://kahoot.com/>

Mora-Romero, G. M., Pinza-Vera, L. del R., López-Fernández, R., & Alejo-Machado, Ó. J. (2023). Analítica del Aprendizaje y Gamificación para Fortalecer la habilidad “Reading” en la asignatura de Inglés. *MQRInvestigar*, 7(4), Article 4.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.145-168>

Quizlet. (2022). *Quizlet*. <https://quizlet.com/es>

Reina, E., Reina, K., & Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), Article 2.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5868

Restrepo Rúa, M. F. (2023). *Gamificación en la asignatura de INGLES* [Unilasallista Corporación Universitaria].
<https://repository.unilasallista.edu.co/server/api/core/bitstreams/bf43704d-6fd3-4c3c-b8e2-8340aab3bff7/content>

