

LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA
INGLÉS EN EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR
GAMIFICATION FOR TEACHING ENGLISH GRAMMAR IN HIGHER BASIC
EDUCATION

Autores: ¹Jenny Marisela Acosta Medranda y ²Patricio Medina Chicaiza.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-4095-5404>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2736-8214>

¹E-mail de contacto: jenny.acostamedranda1071@upse.edu.ec

²E-mail de contacto: rmedina3276@upse.edu.ec

Afiliación: ¹²Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

Artículo recibido: 15 de Noviembre del 2025

Artículo revisado: 17 de Noviembre del 2025

Artículo aprobado: 1 de Diciembre del 2025

¹Licenciada en Idiomas mención Inglés en la Universidad Laica Eloy Alfaro, (Ecuador) con 12 años de experiencia laboral, desempeñando docencia en el área de Inglés en la Unidad Educativa “8 de Junio”. Maestrante del Programa de Posgrado Maestría en Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

²Doctor en Ciencias de la Educación de la Universidad Matanzas Camilo Cienfuegos, (Cuba) con 30 años de experiencia laboral. Profesor invitado a Posgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

Resumen

El uso de estrategias lúdicas basadas en juegos complementa el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la motivación, estas herramientas incrementan el interés de los estudiantes e incrementan el grado de participación estudiantil y la síntesis de la lingüística en varios contextos. El propósito de investigación se centra en explorar la evidencia científica disponible sobre la gamificación para la enseñanza de la gramática del idioma inglés en educación básica superior de establecimientos públicos durante el ciclo de 2020 a 2025. Mediante el proceso de revisión sistemática de fuentes de literatura, con el uso del protocolo PRISMA para analizar la calidad de los estudios revisados y comprobar el nivel de evidencia de cada uno. El análisis está basado en un enfoque bibliométrico, que se combina con síntesis narrativa y la discusión estructurada que analiza las categorías de cada temática; el proceso incluye un total de 31 estudios científicos. Los hallazgos bibliométricos describen un incremento subsecuente de publicaciones científicas desde el 2020, principalmente en países latinoamericanos y asiáticos, en revistas especializadas en lingüística aplicada, tecnología e innovación educativa. En el análisis narrativo se obtuvo varias categorías como: Elección de estrategias lúdicas (objetivos, niveles, estrategias de

retroalimentación), articulación con el currículo educativo, retos en la aplicación de la estrategia en contextos públicos donde existe limitación de recursos, apreciación de los docentes y la adaptación a varios entornos. En síntesis, el proceso de gamificación indica un nivel de evidencia favorable que sustenta la enseñanza gramatical del idioma inglés en las instituciones de educación básica en nivel superior, pero su nivel de efectividad está relacionado con la alineación del diseño, las condiciones que ofrece la institución educativa y el nivel de disposición del docente.

Palabras clave: Juego educativo, Método de enseñanza, Innovación educativa, Educación secundaria, Enseñanza del Lenguaje.

Abstract

The use of game-based playful strategies complements the teaching and learning process through motivation; these tools enhance students' interest, increase their level of participation, and strengthen linguistic synthesis across various contexts. The purpose of this research is to explore the available scientific evidence on gamification for teaching English grammar in upper basic education within public institutions during the 2020–2025 period. A systematic literature review was conducted using the PRISMA protocol to assess the quality of the reviewed studies and verify the level of evidence in each.

The analysis was based on a bibliometric approach, combined with narrative synthesis and structured thematic discussion that examined each category. The process included a total of 31 scientific studies. The bibliometric findings revealed a subsequent increase in scientific publications since 2020, mainly in Latin American and Asian countries, within journals specialized in applied linguistics, technology, and educational innovation. The narrative analysis identified several categories such as the selection of playful strategies (objectives, levels, feedback strategies), articulation with the educational curriculum, challenges in implementing the strategy in public contexts with limited resources, teachers' perceptions, and adaptation to various environments. In summary, the gamification process demonstrates a favorable level of evidence supporting grammar teaching in English language education at the upper basic level; however, its effectiveness depends on the alignment of design, institutional conditions, and teacher readiness.

Keywords: Educational game, Teaching method, Educational innovation, Secondary education, Language teaching.

Sumário

O uso de estratégias lúdicas baseadas em jogos complementa o processo de ensino e aprendizagem por meio da motivação; essas ferramentas ampliam o interesse dos estudantes, aumentam o grau de participação e fortalecem a síntese linguística em diversos contextos. O objetivo desta pesquisa é explorar as evidências científicas disponíveis sobre a gamificação no ensino da gramática da língua inglesa na educação básica superior de instituições públicas, durante o período de 2020 a 2025. Realizou-se uma revisão sistemática da literatura utilizando o protocolo PRISMA para avaliar a qualidade dos estudos revisados e verificar o nível de evidência de cada um. A análise baseou-se em uma abordagem bibliométrica, combinada com síntese narrativa e discussão temática estruturada que examinou as categorias de cada temática. O processo incluiu um total de 31 estudos científicos. Os achados bibliométricos evidenciaram um

aumento subsequente nas publicações científicas desde 2020, principalmente em países latino-americanos e asiáticos, em periódicos especializados em linguística aplicada, tecnologia e inovação educacional. A análise narrativa identificou várias categorias, como: escolha de estratégias lúdicas (objetivos, níveis, estratégias de feedback), articulação com o currículo educacional, desafios na aplicação da estratégia em contextos públicos com recursos limitados, percepção dos docentes e adaptação a diferentes ambientes. Em síntese, o processo de gamificação demonstra um nível de evidência favorável que sustenta o ensino gramatical da língua inglesa nas instituições de educação básica de nível superior; entretanto, seu grau de efetividade depende da coerência do design, das condições oferecidas pela instituição educacional e do nível de predisposição do docente.

Palavras-chave: Jogo educativo, Método de ensino, Inovação educacional, Educação secundária, Ensino de línguas.

Introducción

El currículo de Educación Básica Superior (EBS) plantea la enseñanza del idioma inglés en un método escalonado desde el primer ciclo, para fortalecer la comprensión lectora, la producción oral y la escritura funcional de niños y adolescentes. Esta lengua se considera como uno de los principales lenguajes que promueve el intercambio académico y tecnológico a nivel mundial, con un alcance exponencial en la divulgación de saberes y prácticas de enseñanza, de hecho, un informe del *International English Language Testing System* (IELTS, 2024), estima que 1,35 mil millones de personas hablan inglés, equivalente a cerca del 17% de la población global. Pese a la relevancia de este idioma, la United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO, 2025) señala que se requerirán 44 millones de docentes adicionales para alcanzar la escolarización universal en primaria y secundaria hacia 2030. Además, en la región de América Latina se reportan rezagos en los

niveles de desempeño en el aprendizaje del idioma inglés, con diagnósticos que sitúan a gran parte de estudiantes en rangos iniciales o en proceso.

Mientras tanto, en un estudio peruano de Santiago et al. (2024) 35% resultó con un nivel inicial, 39,2% en proceso y 5% en destacado en comprensión de textos en inglés. Asimismo, la aplicación peruana Talki basada en realidad virtual alcanzó índices de usabilidad superiores a cuatro, evidenció un aumento del rendimiento en el idioma inglés en un 22% (San-Martin et al., 2024). Adicional, el progreso lector en inglés exige manejo de estructuras gramaticales, léxico y pistas lingüísticas, con reportes escolares como Guarín y Acebedo (2024) en Colombia que evidenciaron dificultades de interpretación antes de intervenir y que vinculan la lectura en lengua extranjera con el dominio de la gramática, identificaron además, que el interés hacia las actividades fue favorable en las notas académicas obtenidas, apoyado por intervenciones como talleres. El EF English Proficiency Index (2023) situó a Ecuador en el puesto 80 entre 113 con 467 puntos, mientras Quito registró 513 y Guayaquil 465; tal desequilibrio evidencia variaciones territoriales persistentes que limitan la participación estudiantil en redes internacionales de conocimiento. En torno a esto, se documentan asociaciones entre conciencia sintáctica y comprensión lectora en aprendices hispanohablantes y se describen en Ecuador limitaciones iniciales de actitud y hábito lector que motivaron ajustes didácticos para mejorar la lectura en secundaria (Imbaquingo y Cárdenas, 2023).

Mientras tanto, un estudio elaborado por Quinde et al. (2025) en colegios fiscales de Guayaquil evidenció que menos de la mitad de los profesores utilizaron la plataforma Quizizz para ejercitar la concordancia sujeto-verbo, esto

resultó en un indicador de adopción parcial del recurso. Por otra parte, se incorpora la deficiencia de concordancia entre propósitos académicos, indicadores de desempeño relacionados con la sintaxis, de manera que el proceso de medición de resultados se centra en la traducción fragmentada de oraciones, al reducir la importancia a las experiencias que destacan la dinámica de la enseñanza lúdica y aprendizaje colaborativo (Pico y Vaca, 2023). En resumen, la gramática es el resultado de la organización o agrupación de reglas morfosintácticas que dirigen la formulación de palabras y expresiones lingüísticas, de tal manera que exactitud gramatical se sustenta en la comprensión auditiva, la lectura analítica y la redacción escrita, inclusive en las expresiones orales (Ndayishimiye et al., 2024). A pesar de lo acontecido, la instrucción en educación básica superior mantiene el modelo de repetición de fórmulas y traducción textual, por consiguiente, los estudiantes tienden a seguir procesos de memorización sin una integración efectiva en contextos reales de comunicación dentro o fuera del salón de clases, circunstancia que afecta el nivel de fluidez del idioma a nivel general (Cruz et al., 2021).

La escasez de docentes de inglés así como las debilidades identificadas, exige que se implementen metodologías activas que permitan rediseñar el aprendizaje de este idioma, en función de ello, Koç y Sütçü (2023) reportaron que tras seis semanas de instrucción con gamificación, estudiantes turcos duplicaron su rendimiento gramatical frente a métodos tradicionales; de modo paralelo, en el sur de Tailandia Da-Oh et al. (2023) documentaron un ascenso de 7,50 a 13,75 sobre 20 en pruebas posteriores. En cuanto a esta actividad, la gamificación integra reglas de juego, retos escalonados y retroalimentación inmediata en entornos de aprendizaje, recurso que despierta curiosidad, mantiene la atención y estimula la

autorregulación mediante puntos, tableros y recompensas simbólicas. De este modo, la aplicación de estas mecánicas eleva la motivación interna y la permanencia en 1/3 en seguimientos con estudiantes de secundaria (Kaya y Sagnak, 2022). A partir de lo mencionado, la permanencia de métodos expositivos, la brecha digital entre zonas urbanas y rurales y la limitada formación en diseño de dinámicas interactivas obstaculizan la integración de gamificación y gramática en la práctica docente (Lester et al., 2023); dichas barreras originan errores repetidos en tiempos verbales durante pruebas estandarizadas e inhiben la confianza comunicativa del alumnado (Sevy et al., 2020). Ese panorama provoca apatía frente a la producción escrita y retrasa la progresión curricular hacia contenidos de mayor complejidad, reduce a la vez las oportunidades académicas y laborales de los estudiantes (Gomes et al., 2022).

La situación problemática demuestra los desafíos que enfrentan los estudiantes para lograr procesar el inglés escrito, se añade las diferentes limitaciones de acceso a tecnología, debido a que en las instituciones públicas existen deficiencias de equipos tecnológicos e informáticos y dificultades en la conectividad a redes. El análisis de estos hechos indica la urgencia de integrar la gamificación como una estrategia de enseñanza que incrementa la síntesis gramatical en el nivel de Educación Básica Superior. Por lo consiguiente, se elabora la siguiente pregunta de investigación ¿Cuál es el nivel de evidencia científica sobre la gamificación de la enseñanza del inglés aplicado en la educación básica superior de los establecimientos públicos durante el periodo 2020 a 2025? La revisión de evidencia científica se realiza con el propósito de obtener información actualizada y comprobada sobre procesos de integración de estrategias de juego en la enseñanza del idioma inglés en el nivel de

educación básica superior, enfocado en la práctica docente como responsable del proceso de aprendizaje. En consecuencia, se analizará los estudios del periodo establecido para comparar sus resultados, métodos de investigación y sus falencias para direccionar futuras interrogantes científicas. Adicionalmente, aporta una serie de estrategias o herramientas de enseñanza que orienten la reformulación del currículo de enseñanza y la formación de los profesionales docentes, paralelo se verificará la capacidad de transferir las experiencias recolectadas y el ajuste a los recursos económicos disponibles. Además, se formula el siguiente objetivo: Explorar la evidencia disponible sobre la gamificación para la enseñanza de la gramática del idioma inglés en educación básica superior de instituciones públicas durante el periodo de 2020 a 2025.

Materiales y Métodos

Para guiar la revisión sistemática de literatura, se plantea la siguiente pregunta PICO: En estudiantes de Educación Básica Superior, ¿La aplicación de estrategias de gamificación para la instrucción gramatical del inglés, en comparación con los métodos tradicionales, mejora el aprendizaje y la comprensión gramatical durante el periodo 2020–2025? Para este estudio, se incluyeron publicaciones sobre gamificación aplicada a la enseñanza de gramática del inglés en estudiantes de Educación Básica Superior de instituciones públicas, con participación docente y reportes de aprendizaje o percepciones vinculadas a reglas y estructuras. Se admitieron diseños de enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto, con revisiones cuya descripción de intervenciones correspondan al periodo de 2020 hasta septiembre de 2025. El proceso incluyó textos en inglés o español con la disponibilidad de texto completo cuya metodología sea transparente para mejorar el proceso de extracción de contenido y análisis subsecuente.

Los criterios de exclusión aplicaron para textos o editoriales en forma de cartas, opiniones textuales, estudios enfocados en analizar el vocabulario o evidencia de metodologías orales sin componentes gramaticales claros, experiencias de universitarios o de estudiantes de inicial. Se excluyeron documentos duplicados, trabajos preliminares sin criterios de evidencia calificada por expertos. Además, se rechazó estudios fuera del periodo 2020 a 2025, en otros idiomas, junto con estudios que analizan otras herramientas de gramática que no guardan relación con estrategias pedagógicas de nivel básico superior.

Se seleccionó las fuentes de información recomendadas por expertos como Scopus, SciELO, Web of Science, ERIC, Wiley Online Library, Springer Link, Dialnet y Redalyc. Adicional, se consultó repositorios institucionales para obtener literatura gris como documentos oficiales, trabajos de titulación, informes técnicos. Asimismo, se empleó Rayyan para gestión de duplicación. En esta fase, la fecha de recolección de datos fue 25/08/2025. Como estrategias de búsqueda se utilizó los descriptores del tesauro propuestos por la UNESCO en inglés y español: "Idioma inglés / English language", "Enseñanza de lenguas / Language teaching", "Lenguas extranjeras / Foreign languages", "Aprendizaje de una segunda lengua / Second language learning", "Tecnología de la educación / Educational technology", "Tecnologías de la información y la comunicación / Information and communication technologies", "Motivación del aprendizaje / Learning motivation", "Procesos de aprendizaje / Learning processes", "Educación secundaria inferior / Lower secondary education".

En los términos, se articularon sinónimos mediante operadores booleanos *AND* y *OR*, con los criterios de inclusión mencionados.

Además, se aplicaron truncamientos y proximidad en las plataformas, junto con filtros para nivel educativo, tipo de documento y disciplinas afines. De igual manera, se controló duplicidad mediante DOI en las exportaciones. En cuanto a las cadenas de búsqueda implementadas, se muestra un ejemplo: Scopus (Elsevier): Title-Abs-Key (Gamification Or "Game-Based Learning") And Title-Abs-Key ("English Grammar" Or "Gramática Inglesa") And Title-Abs-Key (Teacher* Or Docente*) And Title-Abs-Key ("Secondary Education" Or "Middle School" Or "Educación Básica Superior") And (Pubyear > 2019 And Pubyear < 2026) And (Limit-To (Language, English) Or Limit-To (Language, Spanish)). El cribado se efectuó en dos fases, primero títulos y resúmenes, luego acceso a texto completo, ambos en revisión independiente por la investigadora y el tutor del proyecto. De igual modo, en concordancia con PRISMA 2020 (Figura 1), se reportó el flujo completo y las causas de descarte, con copias de exportes, notas de elegibilidad y registro de fechas para trazabilidad, se dejó 31 estudios en la revisión sistemática. Se aplicó listas de verificación interna para analizar la calidad de evidencia.

El proceso de extracción fue realizado en una hoja de cálculo del programa Excel en la cual se registró: Autor, N°, País, Año, Título, Nombre de la revista, Metodología de investigación, Proceso de indexación, Estrategias de recolección de datos, Tipo de estudio, Técnica de análisis de información, Población y Muestra, Resultados, Método de gamificación implementado, nivel de aprendizaje de inglés, Calidad de evidencia, Nivel de evidencia, categorías y enlace de acceso. En paralelo, se elaboró una segunda matriz para los artículos filtrados por base y por cadena de búsqueda. La organización de la evidencia se desarrolló por medio de un análisis bibliométrico, síntesis narrativa y la discusión temática por categorías.

En la fase bibliométrica se mapearon años, países de origen, revistas científicas, indexación y diseños metodológicos 2020–2025, mientras la síntesis narrativa integró resultados comparables sobre gramática, mecánicas de juego y métricas de aprendizaje. Además, la discusión temática conectó patrones entre métodos docentes, herramientas y contextos escolares, donde se identificaron áreas poco exploradas que requieren indagación posterior; igualmente, se documentaron criterios y supuestos analíticos para facilitar una lectura comparada.

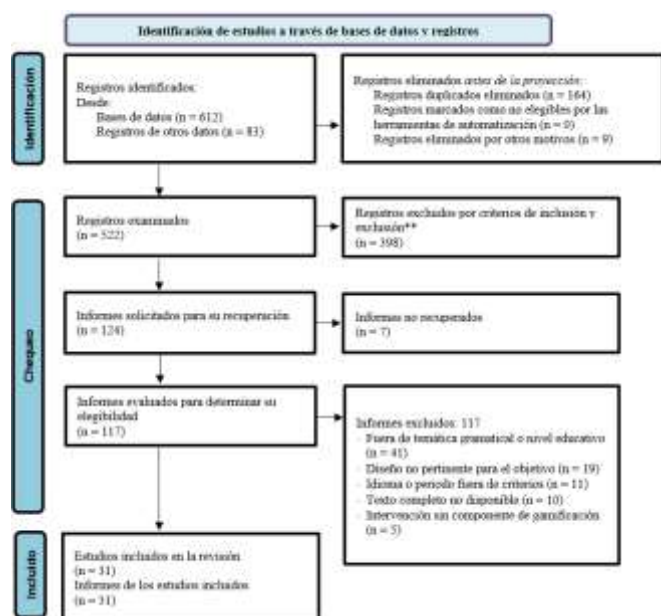


Figura 1. Diagrama PRISMA 2020

En lo referente a la valoración de la calidad de la evidencia científica, se siguieron las rúbricas GRADE, CASP y AMSTAR, con grados de calificación de calidad alta, buena, baja o insuficiente basada en riesgo de sesgo, precisión y consistencia interna. Los desacuerdos se resolvieron en conjunto por el tutor e investigador. Los principales resultados se agruparon en una tabla que sintetiza y distribuye cada estudio según el año de publicación, nivel educativo y el tipo de estrategia. Adicionalmente, se adaptó otra tabla donde se

analizan las estrategias de búsqueda utilizadas donde se describen las bases de datos y fechas colocadas en los buscadores. También se elaboró un mapa de la evidencia recolectada con los artículos de cada región ubicados en cada zona y su nivel de calidad correspondiente. Debido a que se trata de una revisión de fuentes bibliográficas, no se requiere de intervención de comité de ética, ni la firma de consentimiento informado por parte de los integrantes del estudio. Aun así, se tomó en cuenta los principios de transparencia en el manejo de la información y se respetaron los derechos de autor y la replicación de contenidos. Se expone los criterios de inclusión y exclusión del proceso de recolección de datos, así como los archivos externos utilizados y las matrices adaptadas, se presentaron varios conflictos de intereses que se resolvieron eventualmente.

Resultados y Discusión

Análisis bibliométrico

Los hallazgos de investigación se centran en los últimos cinco años, con una tendencia creciente en el año 2024, la distribución anual se distribuye de la siguiente forma: 2020 (2), 2021 (3), 2022 (3), 2023 (4), 2024 (12) y 2025 (7). Este proceso refleja la utilidad de mejorar la inclusión de procesos gramaticales con la adaptación de juegos en el nivel de educación secundario. Los estudios iniciales demuestran la efectividad del uso de prácticas basadas en cuestionarios y juegos tecnológicos, luego se añadió intervenciones controladas y reportes que indican mayor efectividad en grupos intervenidos (Castillo, 2020; Anak y Hua, 2021; Koç y Sütçü, 2023; Aratea y Pasubillo, 2024; Noori, 2025). De acuerdo con la ubicación geográfica, los estudios de investigación encontrados se focalizan en la región asiática, en países como Indonesia, Vietnam y Tailandia, también en India, Afganistán, Turquía, Malasia. En países de Medio Oriente como Arabia Saudita y Jordania y en estados

latinoamericanos como Ecuador y Colombia. Estos resultados indican que existe una mayor tendencia en los estados donde predomina la educación de contextos públicos y privados, pero en países asiáticos e informes puntuales de los estados de América Latina que describe variedad de actividades de escritura y gramática en sus hallazgos. La diversidad regional se demuestra en los diferentes tipos de herramientas o estrategias adoptados y descritos por cada investigador (Castillo, 2020; Martínez, 2022; Abdalbaki et al., 2025; Khan et al., 2024).

De acuerdo con las fuentes e indexación de los resultados obtenidos, un total de 7 artículos se obtuvieron de Scopus, 6 artículos del Directorio de Revistas de Acceso Abierto, contenidos en Education Resources Information Center (ERIC), Web of Science–Emerging Sources Citation Index y en otras fuentes de catálogos regionales como Dialnet. La heterogeneidad de los resultados demuestra que la concentración en fuentes especializadas en educación y enseñanza de lenguas tuvo mayor predominio y en aquellas plataformas de acceso abierto. El grado de visibilidad en fuentes internacionales y repositorios de instituciones destacan por sus hallazgos en intervenciones aplicadas en aulas donde se realizaron pruebas y se midió la percepción (Koç y Sütçü, 2023; Waluyo et al., 2023; Ardi y Rianita, 2022). En relación a la metodología de investigación existe un alto predominio de los estudios de diseño cuantitativo, con evaluación previa y posterior, cuasiexperimentales, seguido por estudios de diseño mixto, con pruebas de triangulación y un grupo reducido de estudios cualitativos que se enfocan en el compromiso y entorno de clases. En cuanto al nivel de calidad, según la clasificación GRADE obtuvo una clasificación moderada y baja respectivamente, con un solo caso en alta y varios estudios en clase baja debido al tamaño de la muestra o deficiencia de control por expertos. Las evaluaciones con

CASP se ubican en aceptable y bueno, sin uso de AMSTAR por no incluir revisiones (Hamdani y Novita, 2021; Da-Oh et al., 2023; Ramadhanti y Pratiwi, 2025).

Planteamientos teóricos de la enseñanza del idioma Inglés en educación básica superior

Los estudios analizados se diferencian en cuanto a la regla gramatical implementada al demostrarse la efectividad en la práctica de la enseñanza del idioma inglés con la inclusión de metas y objetivos, con la respectiva retroalimentación en ciclos cortos de revisión, son consideradas como señales comunes en los juegos digitales. Adicionalmente, se observa un aumento de la motivación al unir los puntos, tableros y niveles de juego con la participación del docente y la interacción con el nivel de dificultad y grado de aceptación de la estrategia. Esta relación está asociada con un mayor número de participación, disminución de la ansiedad y una mejor predisposición a realizar los ejercicios, de modo que favorece el cumplimiento de los objetivos trazados al inicio (Ardi y Rianita, 2022; Waluyo et al., 2023; Noori, 2025). Otra línea pone de manifiesto el valor del error como insumo formativo durante la entrega de pistas del sistema tras cada respuesta errada. La evidencia indica que el repaso constante fija estructuras de uso frecuente y ayuda a detectar focos de confusión como tiempos verbales o concordancia. La experiencia docente aparece decisiva para enlazar las reglas, ejemplos y juegos, además de prevenir distracciones propias de la competencia del aprendizaje. En concordancia con lo anterior expuesto, se describe a la gramática como una estrategia que direcciona los procedimientos de aprendizaje con el monitoreo frecuente y el seguimiento a objetivos precisos, este proceso se centra en mejorar el aprendizaje sin crear limitaciones a tendencias habituales como la memorización

(Koç y Sütçü, 2023; Pham, 2023; Nguyen et al., 2024).

El contraste indica relación entre tres componentes formulados: especificidad de las metas gramaticales indicadas, cumplimiento de las pistas para la obtención de respuestas y el proceso de seguimiento corto. En este sentido coinciden informes cuyos hallazgos han obtenido ascensos antes y después de evaluaciones, aunque poseen diferentes grados de magnitud y prolongación del efecto; además se evidencian diferencias en los casos controles en comparación con las metodologías convencionales (Koç y Sütçü, 2023; Da-Oh et al., 2023). Además, se observa varios contrastes, debido a que las investigaciones cuantitativas reflejan criterios de compromiso y clima educativo, en comparación con los trabajos de metodología mixta donde mencionan la motivación y la precisión en actividades escritas (Ardi y Rianita, 2022; Nguyen et al., 2024).

Sin embargo, las variaciones proceden de alteraciones en etapas iniciales del dominio de las estrategias, magnitud de los ítems establecidos y la capacidad del docente para formular interrogantes que se enfoquen en los objetivos sin resultar predecibles. También, la combinación de la colaboración y la competencia incrementa la actividad en estimular la participación grupal y ocasionar tensiones en el instante en que no se otorga el tiempo necesario para dar cumplimiento a una actividad. En síntesis, las ganancias en las pruebas objetivas van en dependencia de la adaptación a la práctica de juego y las obligaciones en la evaluación, de tal manera que la transmisión inicia durante la réplica del ejercicio y sigue patrones de lectura y escritura. La utilidad práctica requiere el seguimiento de secuencias donde la regla gramatical de aprendizaje del idioma inglés se aplique a través

de desafíos cortos con periodos de retroalimentación y pausas para sintetizar patrones. En el contexto teórico, es fundamental realizar una descripción detallada de la articulación de los tres componentes ejemplo, regla y tarea aplicadas a las dinámicas de juego. Mientras que, en lo académico, resultan útiles rúbricas de producción controlada que acompañen los cuestionarios. Entre las limitaciones identificadas, persisten tamaños muestrales pequeños y ausencia de seguimiento; por ende, se recomienda medir la retención y transferencia a la escritura y lectura con instrumentos equivalentes, así como análisis por ítems de evaluación del aprendizaje.

Herramientas del proceso de gamificación para la enseñanza de la gramática del idioma Inglés

Los autores Kahoot y Quizizz mencionan que la mayor concentración de estrategias reporta puntajes elevados en comparación con los métodos tradicionales y una gran aceptación de parte de los estudiantes. Se identificaron diferencias en los resultados estadísticos en diseños controlados y efectos visibles en unidades que utilizan el presente simple y preposiciones, además se evidencia mejoría en la exactitud en el cumplimiento de tareas cortas que conlleven escritura. Dentro de los casos con mediciones definidas se observa un incremento de pre – post en evaluaciones de 6 a 13 puntos sobre 20 puntos y cambios sustanciales en escalas de porcentaje, con relatos que conllevan mayor atención y colaboración (Prawira y Mukhaiyar, 2020; Hamdani y Novita, 2021; Da-Oh et al., 2023; Koç y Sütçü, 2023). Algunas experiencias incorporan Wordwall, Quizlet o juegos de tipo “scrambled”, con mejoras en fijación de reglas y participación durante la resolución de ítems bajo tiempo. Por ende, las estrategias utilizadas para el seguimiento semanal demuestran avances efectivos y un nivel de aceptación favorable de la práctica con

la utilización de tableros y sistema de recompensas, mientras que al analizar varios ítems que sirven de guía de instrucción en categorías con alto porcentaje de errores detectados. Esta combinación de cuestionarios virtuales y actividades controladas indican señales de transferencia establecidas durante el proceso de retroalimentación, donde se asigna a un objetivo y provee una secuencia transparente (Aratea y Pasubillo, 2024; Ramadhanti y Pratiwi, 2025; Abdalbaki et al., 2025; Nguyen et al., 2024).

Los contrastes realizados corresponden a la sincronización entre el tipo de opción y el objetivo propuesto, el control de tiempo en que será respondido y la calidad de las pistas mencionadas. Además, la participación depende de la estabilidad entre la colaboración y competencia, inclusive la organización del entorno de clases para que ningún estudiante tenga dificultades para conectarse. Simultáneamente, este cambio supone de mayor precisión en la elección de banco de ítems que sean representativos en las estructuras; en el momento en que las interrogantes son predecibles, el aprendizaje se sustenta en el reconocimiento y no se enfoca en la producción de escritos o de lectura de análisis. A partir de esta premisa, las implicaciones sugieren la combinación de rondas guiadas por cronómetros con periodos para el análisis de errores y tareas cortas que serán evaluadas con rubricas. En el contexto curricular, se aconseja realizar el mapeo reglamentario semanal y proceder al registro métrico según cada ítem para que el docente pueda realizar la retroalimentación. De acuerdo con el ámbito teórico, es conveniente integrar el análisis de la actuación de la carga cognitiva, la motivación y la efectividad. Se identificaron varias limitaciones donde se concentran las muestras en una sola institución, periodos cortos de estudio, las futuras investigaciones deben

calcular el impacto con el respectivo seguimiento, registrar diseños de control y analizar el escalamiento en las redes escolares de los establecimientos públicos.

Limitantes identificadas en el uso de la gamificación

Los artículos coinciden en barreras de conectividad, disponibilidad desigual de dispositivos y tiempo de aula para configurar rondas cortas con retroalimentación oportuna. Incluso se detalla tamaños de muestras reducidas, periodos de estudio demasiado cortos, estudios con grupos únicos sin el respectivo control de seguimiento y la ausencia de análisis de calidad de evidencia. En el análisis de los entornos escolares se identificó el acceso inestable a redes de conexión, ritmos de juego no especificados y diferencias en el control del tiempo de la actividad producen señales de ansiedad en los estudiantes, se revela así que la problemática requiere de varios ajustes en el nivel de dificultad y la proposición de reglas específicas (Kholifah et al., 2024; Mansur y Fadhilawati, 2021; Khan et al., 2024). Otra de las deficiencias encontradas está relacionada con la formación de los profesionales docentes para formular ítems que miden la regla de target y disminuyan los sesgos debido al formato utilizado. En varias investigaciones sugieren intercambiar las estrategias de gamificación con actividades productivas evaluadas a través de rubricas, además de documentar métricas según cada ítem para lograr registrar una secuencia y ayudar al fortalecimiento de actividades de lectura y escritura. A pesar de estas limitaciones, los investigadores sostienen que el uso pedagógico de estrategias basadas en juegos es factible en la educación secundaria donde se realiza con planificación previa y se realiza el monitoreo constante de los avances con evaluaciones puntuales para rectificar los errores (Castillo, 2020; Waluyo et al., 2023;

Rahmayana y Halim, 2024; Khawas et al., 2025).

De igual manera, la comparación indica que las barreras asociadas al uso de la tecnología tienen un mayor impacto en las instituciones públicas donde hay un acceso desregularizado, en comparación con entornos que garantizan la conectividad de los estudiantes donde obtienen mejores resultados de aprendizaje. En situaciones de orientación a escritura, los beneficios se observan durante el proceso de retroalimentación, que se dirige al cumplimiento de propósitos y las actividades van acompañadas de cuestionarios. Finalmente, la capacidad del profesional docente para equilibrar el grado de dificultad en la actividad de juego es necesaria para lograr la calidad de la práctica realizada (Castillo, 2020; Waluyo et al., 2023). En síntesis, las discrepancias y similitudes van de acuerdo al ajuste de la formulación del ítem, el tiempo empleado y el grado de guía de enseñanza. En conjunto, estos componentes actúan durante la competencia, que mantiene la atención del estudiante sin causar ansiedad, el proceso de retroalimentación guía la siguiente actividad y se evidencia la exactitud del proceso.

Si fracasan, el proceso de juego resulta en distracción o en forma de adivinanza e interfiere con el proceso de lectura o escritura. También, las desigualdades en el acceso de dispositivos tecnológicos interfieren con la práctica de enseñanza, en aquellos contextos que carecen de conexiones estable y suelen compartir los aparatos tecnológicos con otros individuos. De acuerdo con este enunciado, la utilidad práctica del proceso de implementación necesita la planificación estratégica de forma semanal con la implementación de metas alcanzables y realistas, definición de varios ítems a evaluarse, realizar el proceso de retroalimentación y verificación de falencias de forma oportuna. En

el ámbito escolar, es conveniente la inclusión de rubricas de verificación de la producción que sean breves y adaptables a los cuestionarios para analizar la frecuencia de cumplimiento. En el plano teórico, se requiere modelar la relación entre motivación, carga y exactitud. Entre limitaciones, se reconoce heterogeneidad de diseños y periodos breves; se recomienda pruebas equivalentes, seguimiento de retención y estudios multicéntricos en sistemas públicos que permitan valorar escalabilidad.

Conclusiones

De los resultados se derivan las siguientes conclusiones sobre la gamificación para la enseñanza de la gramática del inglés en Educación Básica Superior de instituciones públicas, 2020–2025: La gamificación es viable como recurso pedagógico durante la integración a la planificación con metas lingüísticas precisas, retroalimentación inmediata y ciclos breves de práctica; además, requiere vincular la regla con ejemplos y tareas alineadas al currículo. El uso de cuestionarios y juegos de realidad virtual ambientados en tiempo real suponen un error común que requiere de mejoras, para favorecer la enseñanza y el paso de la práctica guiada por el docente hacia mejorar la producción de lectura y escritura e incrementar la participación. Se mantienen las condiciones de conectividad, el acceso a dispositivos y la instrucción para formular ítems gramaticales, por lo tanto, se necesita de acciones de colaboración de instituciones que brinden soporte tecnológico y se enfoque en mantener capacitaciones constantes a los docentes. El docente actúa como guía principal que determina las pautas para evitar distracciones y crear el entorno adecuado para el logro de periodos largos de atención de los estudiantes. Se recomienda promover la producción de estudios multicéntricos en redes de educación pública.

Referencias Bibliográficas

- Abdulbaki, S., Khasawneh, M., & Tashtoush, M. (2025). The effectiveness of gamified learning environments in promoting grammar mastery in Jordanian secondary school EFL learners. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 8(2). <https://doi.org/10.53894/ijirss.v8i2.6013>
- Anak, C., & Hua, T. (2021). Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of Quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103–108. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.81.103.108>
- Aratea, M., & Pasubillo, M. (2024). Effects of game-based learning on improving grammar skills of Grade 9 students. *Journal of English as a Foreign Language Teaching and Research*, 4(2), 43–60. <https://doi.org/10.31098/jefltr.v4i2.2445>
- Ardi, P., & Rianita, E. (2022). Leveraging gamification into EFL grammar class to boost student engagement. *Teaching English with Technology*, 22(2), 90–114. <https://www.researchgate.net/publication/361023131>
- Castillo, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(20). <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16159>
- Cruz, L., Matos, E., & Marriott, H. (2021). La metaenseñanza-aprendizaje del idioma inglés con fines didácticos. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(3). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i3.2640>
- Da-Oh, S., Chaowanakritsanakul, T., Matyakhan, T., Uachuen, A., Phayakka, P., Chesa, P., ... Tipsrinimit, N. (2023). The effects of game-based learning on grammatical knowledge of EFL secondary school students in the South of Thailand. *Asian Journal of Arts and Culture*, 23(1). <https://doi.org/10.48048/ajac.2023.259033>
- EF EPI. (2023). *English Proficiency Index*. Education First. <https://www.ef.com/assetscdn/WIBIwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/fact-sheets/2023/ef-epi-fact-sheet-ecuador-english.pdf>
- Gomes, R., Oliveira, L., & Oliveira, V. (2022). Tecnologias digitais para aprender e ensinar inglês no Brasil. *TextoLivre: Linguagem e Tecnologia*, 1–16. <https://doi.org/10.35699/19833652.2022.38008>
- Guarín, S., & Acebedo, M. (2024). Fortalecimiento de la comprensión lectora en el idioma inglés por medio de herramientas virtuales de aprendizaje. *Revista Espacios*, 45(2). <https://doi.org/10.48082/espacios-a24v45n02p07>
- Hamdani, M., & Novita, D. (2021). The effect of using Kahoot application to teach grammar to eighth grade students in junior high school. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 9(1). <https://doi.org/10.21070/ijccd.v9i0.723>
- IELTS. (2024). *Mapping English-taught programmes worldwide*. British Council. https://takeielts.britishcouncil.org/sites/default/files/mapping_english-taught_programmes_worldwide_0.pdf
- Imbaquingo, A., & Cárdenas, J. (2023). Project-based learning as a methodology to improve reading and comprehension skills in the English language. *Education Sciences*, 13(6). <https://doi.org/10.3390/educsci13060587>
- Kaya, G., & Sagnak, H. (2022). Gamification in English as second language learning in secondary education aged between 11–18: A systematic review between 2013–2020. *International Journal of Game-Based Learning*, 12(1), 1–14. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.294010>
- Khan, R., Alahmadi, A., & Kumar, T. (2024). Evaluating the impact of digital interactive games in developing EFL grammar skills. *World Journal of English Language*, 14(3). <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n3p463>
- Khawas, U., Rahayu, E., & Agustina, E. (2025). The influence of Kahoot application on students' grammar achievement in senior high school. *Jo-ELT*, 12(1). <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v12i1.14867>
- Kholifah, N., Muin, A., & Hidayani, S. (2024). Grammar assessment using the Quizizz

- application (Class XI at SMK Bina Bangsa Ciledug). *Journal on Education and Teacher Professionalism*, 2(1), 1–12.
<https://journal.alshobar.or.id/index.php/madrasah>
- Koç, G., & Sütçü, S. (2023). The impact of gamification on secondary school students' grammar proficiency. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 18(1).
<https://doi.org/10.29329/epasr.2023.525.2>
- Lester, D., Skulmoski, G., Fisher, D., Mehrotra, V., Lim, I., Lang, A., & Keogh, J. (2023). Drivers and barriers to the utilisation of gamification and game-based learning in universities: A systematic review. *British Journal of Educational Technology*, 54(6), 1748–1770.
<https://doi.org/10.1111/bjet.13311>
- Mansur, M., & Fadhilawati, D. (2021). Enhancing the students' grammar achievements of conditional sentences by using Quizizz platform. *Journal of Academic Research and Sciences*, 6(2), 1–10.
<https://doi.org/10.35457/jares.v6i2.1633>
- Martínez, M. (2022). Explorando el uso de Kahoot para enseñar gramática inglesa en la educación superior. *Cultura Científica*, 1(20).
<https://doi.org/10.38017/1657463X.797>
- Ndayishimiye, E., Amini, J., & Ndimurugero, S. (2024). The effect of gamification on learners' English-speaking skills performance. *African Journal of Empirical Research*, 5(3), 797–812.
<https://doi.org/10.51867/ajernet.5.3.68>
- Nguyen, N., Kwok, T., Tran, N., & Bui, D. (2024). Assessing the effectiveness of Quizizz mobile app in improving grammar competence among EFL students. *Rupkatha Journal*, 16(2).
<https://doi.org/10.21659/rupkatha.v16n2.01g>
- Noori, A. (2025). Gamification and social media: Transforming English grammar learning in EFL classrooms. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(1).
<https://doi.org/10.62810/jssh.v2i1.60>
- Pham, A. (2023). The impact of gamified learning using Quizizz on ESL learners' grammar achievement. *Contemporary Educational Technology*, 15(2).
<https://doi.org/10.30935/cedtech/12923>
- Pico, J., & Vaca, L. (2023). Flipped classroom en procesos de enseñanza-aprendizaje en carreras de ingeniería: Revisión sistemática. *Episteme Koinonía*, 6(12).
<https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2524>
- Prawira, R., & Mukhaiyar, M. (2020). The use of Kahoot in teaching grammar for second-year students. *Journal of English Language Teaching*, 9(1).
<https://doi.org/10.24036/jelt.v9i1.109172>
- Quinde, I., Macías, K., Martínez, F., Samaniego, J., & Samaniego, K. (2025). La herramienta de gamificación Quizizz en el desempeño académico de estudiantes de historia. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6).
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3280>
- Rahmayana, L., & Halim, A. (2024). The impact of Kahoot-based formative assessment on student learning outcomes. *EnJourMe*, 9(1).
<https://doi.org/10.26905/enjourme.v9i1.13150>
- Ramadhanti, S., & Pratiwi, D. (2025). Enhancing English grammar mastery through gamification: Scrambled games. *Journal of Languages and Language Teaching*, 13(2), 900–911.
<https://doi.org/10.33394/jollt.v13i2.14440>
- San-Martin, J., Romero, W., Castillo, J., & Wong, L. (2024). Talki: A mobile application to improve English learning in Peru using VR and gamification. *Engineering, Technology & Applied Science Research*, 14(5), 17472–17481.
<https://doi.org/10.48084/etasr.8223>
- Santiago, P., Ramírez, R., Nina, J., & Sánchez, F. (2024). Gamificación y comprensión de textos en inglés en estudiantes de una escuela militar peruana. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 16(2).
<https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.434>
- Sevy, J., Recino, U., & Muñoz, C. (2020). Factors affecting English language teaching in public schools in Ecuador. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(3), 276–294.
<https://doi.org/10.26803/ijlter.19.3.15>

UNESCO. (2025). *Global report on teachers: What you need to know*.
<https://www.unesco.org/en/articles/global-report-teachers-what-you-need-know>

Waluyo, B., Phanrangsee, S., & Whanchit, W. (2023). Gamified grammar learning in online English courses in Thai higher education. *Online Journal of Communication and*

Media Technologies, 13(4).
<https://doi.org/10.30935/ojcmt/13752>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Jenny Marisela Acosta Medranda, Ricardo Patricio Medina-Chicaiza

