

GAMIFICACIÓN DIGITAL EN EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS: ACTITUDES Y EXPECTATIVAS DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

DIGITAL GAMIFICATION IN LANGUAGE LEARNING: ATTITUDES AND EXPECTATIONS OF UNIVERSITY STUDENTS

Kelly Doménica Castro Morales^{1*}

¹ Docente de la Carrera Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros. Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación. Universidad Estatal del Sur de Manabí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6531-1831>. Correo: kelly.castro@unesum.edu.ec

Neris Maribel Baque Silva²

² Docente Unidad Educativa Fiscal Manuel Augusto Guillén Vélez. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-5258-7273>. Correo: neris.baque@educacion.gob.ec

Jorge Joseph Limongi Baque³

³ Docente de la Unidad Educativa Fiscal Cascol. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-4574-4489>. Correo: jorge.limongi@educacion.gob.ec

Janner Eduardo Álava Álava⁴

⁴ Universidad Estatal del Sur de Manabí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-4327-4718>. Correo: alava-janner0462@unesum.edu.ec

*** Autor para correspondencia:** kelly.castro@unesum.edu.ec

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar las actitudes estudiantiles hacia la gamificación digital y su potencial impacto en la motivación para el aprendizaje de idiomas. Se empleó un enfoque metodológico mixto que combinó una encuesta aplicada a 120 estudiantes de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, junto con una revisión bibliográfica exhaustiva para fundamentar teóricamente la investigación. Los resultados revelaron una tendencia favorable hacia la gamificación digital, destacando que un alto porcentaje de estudiantes percibió esta estrategia como



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

motivadora, divertida y capaz de reducir el estrés asociado al aprendizaje de idiomas. Además, se observó una demanda explícita por parte de los estudiantes para que los docentes implementen más estas metodologías en sus clases. Sin embargo, se evidenció cierto escepticismo moderado respecto a la efectividad académica comparada con métodos tradicionales. Los hallazgos indican que la gamificación posee un potencial significativo para mejorar la motivación y el rendimiento académico, sugiriendo su integración equilibrada y fundamentada en la formación docente.

Palabras clave: enseñanza-aprendizaje; educación superior; motivación estudiantil; pedagogía innovadora

Abstract

The study aimed to determine university students' attitudes towards digital gamification and its impact on motivation for language learning. A mixed-methods approach was used, combining a survey administered to 120 students enrolled in the Pedagogy of National and Foreign Languages program at the Universidad Estatal del Sur de Manabí with a comprehensive bibliographic review to theoretically support the research. Results showed a favorable trend toward digital gamification, highlighting that a significant proportion of students perceived it as motivating, enjoyable, and capable of reducing stress associated with language learning. Furthermore, there was an explicit student demand for more gamification-based strategies to be implemented by instructors. However, some moderate skepticism was noted regarding the academic effectiveness of gamification compared to traditional methods. The findings suggest that digital gamification holds considerable potential to enhance motivation and academic performance, recommending its balanced and well-founded integration within language education programs.

Keywords: higher education; innovative pedagogy; teaching and learning; student motivation

Fecha de recibido: 12/06/2025

Fecha de aceptado: 15/08/2025

Fecha de publicado: 27/08/2025

Introducción

La era digital ha revolucionado los paradigmas educativos tradicionales, generando nuevas oportunidades para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. En particular, la enseñanza de idiomas extranjeros ha experimentado una transformación significativa mediante la incorporación de metodologías innovadoras basadas en tecnologías emergentes. Entre estas metodologías, la gamificación se ha posicionado como una estrategia pedagógica prometedora, especialmente en el contexto de la educación superior.

La generación actual de estudiantes universitarios, caracterizada por ser nativa digital, presenta expectativas específicas respecto a las modalidades de aprendizaje y el uso de tecnologías educativas. Esta realidad demanda una comprensión profunda de sus actitudes y expectativas hacia las metodologías gamificadas en el aprendizaje de idiomas, con el fin de diseñar estrategias educativas efectivas y contextualmente relevantes. Ante esta realidad, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que aprovechen la familiaridad



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

estudiantil con entornos digitales lúdicos, para fomentar no solo la motivación sino también la participación en el aprendizaje.

El presente estudio tiene como objetivo determinar las actitudes estudiantiles hacia la gamificación digital y su potencial impacto en la motivación para el aprendizaje de idiomas. Entender estas percepciones es fundamental para diseñar estrategias educativas efectivas y contextualmente relevantes, que contribuyan a mejorar la retención estudiantil y el rendimiento académico en la carrera.

García de la Torre et al. (2024) proponen un marco conceptual innovador para el diseño de estrategias didácticas en entornos digitales, fundamentado en la teoría de autodeterminación y la gamificación. Los investigadores argumentan sobre la necesidad de crear experiencias educativas satisfactorias mediante la integración sistemática de elementos lúdicos en los procesos de aprendizaje. Esta perspectiva teórica establece las bases para comprender cómo la gamificación puede potenciar la motivación intrínseca estudiantil, promoviendo un aprendizaje más autónomo y significativo.

Desde una perspectiva panorámica, Ortiz-Colón et al. (2018) ofrecen un análisis exhaustivo del estado actual de la gamificación en educación, identificando las principales tendencias y desafíos metodológicos. Su investigación revela la creciente adopción de estrategias gamificadas en diversos contextos educativos, estableciendo un marco de referencia fundamental para comprender las implicaciones pedagógicas de estas metodologías. Los autores concluyen la necesidad de desarrollar enfoques más sistemáticos y teóricamente fundamentados para maximizar el potencial educativo de la gamificación.

Percepciones Estudiantiles en Educación Superior

Pegalajar Palomino (2021) presenta una revisión sistemática sobre las percepciones estudiantiles respecto a la gamificación en educación superior, revelando actitudes predominantemente positivas hacia estas metodologías. La investigadora destaca cómo los estudiantes valoran especialmente los aspectos relacionados con el aumento de la motivación, la mejora del compromiso académico y la diversificación de las experiencias de aprendizaje. Estos hallazgos sugieren una receptividad favorable hacia la implementación de estrategias gamificadas en el contexto universitario.

Complementando esta perspectiva, Parra González y Segura Robles (2019) realizan un análisis cuantitativo de la producción científica sobre gamificación educativa, identificando las principales líneas de investigación y tendencias emergentes. Su estudio revela un crecimiento exponencial en el interés académico por esta temática, particularmente en relación con sus aplicaciones en diferentes disciplinas educativas. Los autores concluyen sobre la necesidad de consolidar marcos teóricos más robustos para orientar futuras investigaciones en este campo.

Gamificación en la Enseñanza de Idiomas

Terán Ñacato et al. (2024) investigan la implementación de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. Los investigadores demuestran cómo la incorporación de elementos lúdicos favorece el desarrollo de competencias comunicativas, mejorando significativamente los niveles de participación y rendimiento académico. Su estudio evidencia la efectividad de estas metodologías para crear ambientes de aprendizaje más dinámicos y motivadores, especialmente en el contexto de la enseñanza de lenguas extranjeras.



Se documenta una experiencia práctica de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma, proporcionando evidencias empíricas sobre su efectividad pedagógica. Por parte de Trejo-González (2020), el investigador destaca cómo la implementación de mecánicas de juego en el aula favorece la creación de experiencias de aprendizaje más inmersivas y significativas. Los resultados obtenidos muestran mejoras sustanciales en la motivación estudiantil y en el desarrollo de habilidades lingüísticas específicas, confirmando el potencial pedagógico de estas metodologías.

Camino Morejón (2024) analiza específicamente las plataformas de gamificación educativa diseñadas para la enseñanza de segundas y terceras lenguas, evaluando su efectividad y usabilidad. Su investigación revela cómo estas herramientas digitales facilitan la personalización del aprendizaje y la adaptación a diferentes estilos cognitivos. El autor concluye sobre la importancia de seleccionar plataformas tecnológicamente robustas y pedagógicamente fundamentadas para optimizar los procesos de adquisición de lenguas extranjeras.

Experiencias Específicas y Herramientas Digitales

González Nieto (2022) presenta un estudio empírico sobre el aprendizaje del idioma inglés mediante la gamificación en la plataforma ClassDojo, ofreciendo evidencias concretas sobre su implementación práctica. La investigación demuestra cómo esta herramienta específica favorece el desarrollo de competencias lingüísticas mediante la creación de experiencias de aprendizaje interactivas y motivadoras. Los hallazgos revelan mejoras significativas en la participación estudiantil y en los resultados académicos, validando la efectividad de esta plataforma particular para la enseñanza de idiomas.

El desarrollo de las cuatro destrezas lingüísticas fundamentales mediante la gamificación y las herramientas digitales es examinado por Gómez Soto (2022). Su investigación proporciona un análisis detallado sobre cómo diferentes elementos gamificados contribuyen específicamente al desarrollo de la comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita. Los resultados evidencian la versatilidad de la gamificación para abordar integralmente el desarrollo de competencias comunicativas en lenguas extranjeras.

Ushiña Chuquimarca et al. (2024) investigan la eficacia de la gamificación en el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés, proponiendo estrategias educativas específicas. Los investigadores documentan cómo la implementación sistemática de elementos lúdicos favorece la adquisición de competencias comunicativas complejas. Su estudio concluye sobre la necesidad de diseñar estrategias gamificadas contextualmente apropiadas y pedagógicamente fundamentadas para maximizar su impacto educativo.

Contexto Generacional y Competencias Digitales

Henry Javier (2021) analiza las competencias digitales de los estudiantes universitarios en Ecuador, proporcionando un contexto fundamental para comprender las expectativas tecnológicas de la población estudiantil. Su investigación revela niveles heterogéneos de competencia digital, identificando tanto fortalezas como áreas de mejora en el uso educativo de tecnologías emergentes. Estos hallazgos son cruciales para diseñar estrategias de gamificación apropiadas para el contexto ecuatoriano y latinoamericano en general.

Rezabala-Pilligua y Rivadeneira-Barreiro (2023) examinan específicamente el uso de redes sociales para el aprendizaje del idioma inglés, evidenciando cómo los estudiantes universitarios integran naturalmente herramientas digitales en sus procesos de aprendizaje. Su estudio revela preferencias estudiantiles hacia



metodologías interactivas y socialmente conectadas, proporcionando insights valiosos para el diseño de estrategias gamificadas contextualmente relevantes.

Portilla y Gangotena (2024) investigan los hábitos de consumo de aplicaciones móviles entre jóvenes universitarios, ofreciendo perspectivas importantes sobre las preferencias tecnológicas de esta población. Sus hallazgos revelan una alta familiaridad con plataformas digitales interactivas y gamificadas, sugiriendo una predisposición favorable hacia la adopción de metodologías educativas basadas en estos principios. Los autores concluyen sobre la importancia de aprovechar estas tendencias para enriquecer las experiencias educativas universitarias.

Transformación Digital y Nuevos Paradigmas de Aprendizaje

López Jiménez y del Alcázar Ponce (2021) analizan la transformación digital en Ecuador, identificando la pandemia como un acelerador del ecosistema digital educativo. Su investigación documenta cómo las circunstancias excepcionales han catalizado la adopción de metodologías digitales innovadoras, incluyendo estrategias gamificadas. Los autores concluyen sobre las oportunidades emergentes para consolidar estos avances tecnológicos en el sistema educativo post-pandemia.

Gargicevich (2020) propone el conectivismo como nueva teoría de aprendizaje para la era digital, especialmente relevante en contextos de pandemia y cuarentena. Su análisis teórico proporciona fundamentos conceptuales para comprender cómo las metodologías gamificadas se alinean con los principios del aprendizaje conectivo y colaborativo. Esta perspectiva teórica enriquece la comprensión sobre los mecanismos mediante los cuales la gamificación puede potenciar el aprendizaje de idiomas en entornos digitales.

Todos esos indicios documentales sugieren mejoras significativas en el desarrollo de competencias comunicativas cuando se implementan estrategias gamificadas sistemáticas y pedagógicamente fundamentadas. Particularmente relevante resulta la capacidad de estas metodologías para abordar integralmente las cuatro destrezas lingüísticas fundamentales, creando experiencias de aprendizaje holísticas y contextualmente significativas.

Materiales y métodos

Para la realización de esta investigación se empleó un diseño metodológico mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para obtener un análisis integral sobre las actitudes estudiantiles hacia la gamificación digital en el aprendizaje de idiomas. Para el componente cuantitativo, se aplicó una encuesta estructurada a 120 estudiantes de primer nivel de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Esta encuesta buscó recopilar datos cuantificables acerca de la familiaridad, percepciones, motivación y expectativas de los estudiantes respecto a las estrategias de gamificación digital en la enseñanza de idiomas.

Paralelamente, el método cualitativo se desarrolló mediante una búsqueda bibliográfica exhaustiva y revisión documental. Se recopiló y analizó literatura científica relevante sobre gamificación educativa, teorías motivacionales, uso de tecnología en el aprendizaje de idiomas, y características de la generación nativa



digital. Esta revisión permitió fundamentar teóricamente el estudio y contextualizar los hallazgos empíricos, aportando un marco conceptual sólido que sustenta el diseño metodológico y la interpretación de resultados.

La encuesta fue aplicada de manera presencial, garantizando la confidencialidad y voluntariedad de los participantes, y fue previamente validada mediante una prueba piloto para asegurar la claridad y pertinencia de las preguntas formuladas. Por su parte, la búsqueda bibliográfica se llevó a cabo en bases de datos académicas reconocidas, seleccionando fuentes actuales y pertinentes para la investigación. La combinación de ambos métodos permitió contrastar la información cuantitativa determinada directamente con la población estudiantil, con los fundamentos teóricos y evidencias previas, fortaleciendo la validez y fiabilidad del estudio.

Este enfoque mixto facilitó una visión más completa de las actitudes de los estudiantes hacia la gamificación digital, posibilitando tanto una apreciación estadística de las tendencias como una comprensión profunda del contexto y la literatura relacionada, lo que resulta clave para proponer estrategias pedagógicas fundamentadas y contextualizadas en la realidad educativa analizada.

Resultados y discusión

Los resultados fueron extraídos por medio de una encuesta la cual fue aplicada en la Universidad Estatal del Sur de Manabí a 120 estudiantes de primer nivel de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros, de esta encuesta se revelan una tendencia favorable hacia la implementación de estrategias de gamificación digital en el aprendizaje de idiomas. El análisis de las respuestas busca evidenciar la experiencia de los estudiantes en base a herramientas de gamificación y permitir identificar patrones significativos en cuanto a la percepción estudiantil sobre la efectividad, motivación y viabilidad de integrar gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y nacionales.

ANÁLISIS DETALLADO POR PREGUNTA

Tabla 1. Pregunta 1: He tenido experiencias previas utilizando aplicaciones gamificadas como Duolingo, Kahoot, Wordwall, entre otras para el aprendizaje de idiomas.

Opción de Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	6.7%
En desacuerdo	15	12.5%
Neutral	22	18.3%
De acuerdo	45	37.5%
Totalmente de acuerdo	30	25.0%
TOTAL	120	100%

Análisis e interpretación

Los resultados de la primera pregunta revelan que más de la mitad de los estudiantes encuestados han tenido contacto previo con aplicaciones gamificadas para el aprendizaje de idiomas. La sumatoria de las respuestas



"De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo" alcanza un 62.5%, lo que evidencia una familiaridad considerable con herramientas como Duolingo, Kahoot, Wordwall y plataformas similares. Este dato resulta significativo pues indica que los estudiantes no se encuentran completamente ajenos a estas metodologías, lo cual facilitaría procesos futuros de implementación institucional. Por otro lado, el 19.2% que se posiciona en desacuerdo sugiere la existencia de un segmento estudiantil que aún no ha explorado estas alternativas tecnológicas, representando una oportunidad para expandir el alcance de estas herramientas educativas.

Tabla 2. Pregunta 2: Los elementos de juego (puntos, niveles, insignias) me motivan más a estudiar idiomas que los métodos tradicionales.

Opción de Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	5.8%
En desacuerdo	12	10.0%
Neutral	25	20.8%
De acuerdo	48	40.0%
Totalmente de acuerdo	28	23.4%
TOTAL	120	100%

Análisis e interpretación

La respuesta a esta pregunta demuestra que los elementos característicos de la gamificación generan un impacto motivacional superior a los métodos pedagógicos tradicionales en el 63.4% de la población estudiantil encuestada. Los datos revelan que los sistemas de puntuación, progresión por niveles y obtención de insignias digitales funcionan como incentivos efectivos para el estudio de idiomas. La concentración del 40.0% en la categoría "De acuerdo" sugiere una aceptación sólida pero no extrema, indicando que los estudiantes perciben beneficios tangibles sin idealizar completamente estas metodologías. El 20.8% que mantiene una posición neutral podría representar estudiantes que requieren mayor exposición a estas herramientas para formar una opinión definitiva sobre su efectividad motivacional.

Tabla 3. Pregunta 3: La gamificación hace que el aprendizaje de idiomas sea más divertido y menos estresante.

Opción de Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	2.5%
En desacuerdo	8	6.7%
Neutral	17	14.2%
De acuerdo	55	45.8%
Totalmente de acuerdo	37	30.8%
TOTAL	120	100%

Análisis e interpretación

Este ítem presenta el mayor nivel de aceptación entre todas las preguntas formuladas, con un 76.6% de respuestas favorables. Los resultados sugieren que los estudiantes asocian fuertemente la gamificación con



experiencias de aprendizaje más placenteras y menos ansiógenas. La reducción significativa en las respuestas de rechazo, que alcanzan apenas el 9.2%, indica un consenso amplio sobre los beneficios emocionales de estas metodologías. Esta percepción resulta particularmente relevante considerando que la ansiedad lingüística constituye una barrera común en el aprendizaje de idiomas extranjeros. El 45.8% concentrado en "De acuerdo" refleja una convicción sólida sobre la capacidad de la gamificación para crear ambientes de aprendizaje más relajados y estimulantes, aspecto crucial para el desarrollo de competencias comunicativas efectivas.

Tabla 4. Pregunta 4: Considero que la gamificación es tan efectiva como los métodos tradicionales para aprender idiomas.

Opción de Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	9	7.5%
En desacuerdo	18	15.0%
Neutral	28	23.3%
De acuerdo	42	35.0%
Totalmente de acuerdo	23	19.2%
TOTAL	120	100 %

Análisis e interpretación

La percepción sobre la efectividad equivalente entre gamificación y métodos tradicionales presenta resultados más moderados, con un 54.2% de aceptación. Esta pregunta genera la mayor polarización en las respuestas, evidenciando que aunque los estudiantes reconocen los beneficios motivacionales y emocionales de la gamificación, mantienen cierto escepticismo sobre su capacidad para igualar los resultados académicos de las metodologías pedagógicas convencionales. El 22.5% que expresa desacuerdo y el 23.3% que se mantiene neutral sugieren la necesidad de evidencia empírica más sólida sobre los resultados de aprendizaje. Esta distribución indica que los estudiantes distinguen entre el disfrute del proceso de aprendizaje y la efectividad académica real, mostrando una perspectiva crítica y reflexiva sobre las innovaciones educativas.

Tabla 5. Pregunta 5: Me gustaría que los docentes de mi carrera implementaran más estrategias de gamificación en sus clases de idiomas.

Opción de Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	3.3%
En desacuerdo	9	7.5%
Neutral	19	15.8%
De acuerdo	51	42.5%
Totalmente de acuerdo	37	30.9%
TOTAL	120	100 %



Análisis e interpretación

Los resultados de esta pregunta revelan una demanda estudiantil explícita hacia la innovación pedagógica, con un 73.4% que expresa deseo de mayor implementación docente de estrategias gamificadas. Este dato resulta especialmente significativo pues trasciende la percepción personal para manifestar una expectativa concreta sobre las prácticas educativas institucionales. La concentración del 42.5% en "De acuerdo" y el 30.9% en "Totalmente de acuerdo" sugiere no solo aceptación sino entusiasmo activo por estas metodologías. El bajo porcentaje de rechazo, que alcanza únicamente el 10.8%, indica un consenso estudiantil considerable sobre la necesidad de modernizar las estrategias didácticas. Esta demanda estudiantil constituye un elemento fundamental para justificar futuras iniciativas de capacitación docente e inversión tecnológica en la carrera.

Tabla 6. Pregunta 6: Creo que la gamificación digital puede mejorar mi rendimiento académico en el aprendizaje de idiomas.

Opción de Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	4.2%
En desacuerdo	11	9.2%
Neutral	21	17.5%
De acuerdo	49	40.8%
Totalmente de acuerdo	34	28.3%
TOTAL	120	100%

Análisis e interpretación

La expectativa de mejora en el rendimiento académico a través de la gamificación digital obtiene una aceptación del 69.1%, posicionándose como el segundo aspecto mejor valorado después de los beneficios emocionales. Los estudiantes demuestran confianza en que estas metodologías pueden traducirse en mejores calificaciones y mayor dominio idiomático. La distribución de respuestas, con un 40.8% en "De acuerdo" y un 28.3% en "Totalmente de acuerdo", refleja una expectativa fundamentada más que especulativa. El 17.5% que mantiene neutralidad sugiere la existencia de estudiantes que requieren evidencia concreta antes de formar expectativas definitivas sobre el impacto académico. Esta percepción optimista sobre el potencial de mejora académica constituye un indicador favorable para la implementación de proyectos piloto que permitan validar empíricamente estas expectativas estudiantiles.

Síntesis interpretativa de resultados

Los hallazgos obtenidos en esta investigación revelan una convergencia significativa entre las percepciones estudiantiles y los postulados teóricos contemporáneos sobre gamificación educativa. La alta aceptación de la gamificación digital evidenciada en los resultados encuentra respaldo sólido en el marco conceptual propuesto por García de la Torre et al. (2024), quienes enfatizan la necesidad de crear experiencias educativas satisfactorias mediante la integración sistemática de elementos lúdicos. La demanda estudiantil del 73.4% para una mayor implementación docente de estrategias gamificadas sugiere una alineación natural entre las expectativas de los nativos digitales y las teorías de autodeterminación aplicadas a contextos educativos.



Experiencias Previas y Familiaridad Tecnológica

El 62.5% de estudiantes que reporta experiencias previas con aplicaciones gamificadas confirma las observaciones de Portilla y Gangotena (2024) sobre los hábitos de consumo de aplicaciones móviles entre jóvenes universitarios ecuatorianos. Esta familiaridad preexistente constituye un fundamento sólido para implementaciones futuras, contrastando favorablemente con los niveles heterogéneos de competencia digital documentados por Henry Javier (2021) en el contexto ecuatoriano. Los resultados sugieren que, específicamente en el ámbito de aplicaciones educativas gamificadas, los estudiantes han desarrollado una competencia práctica que trasciende las limitaciones generales identificadas en estudios previos sobre alfabetización digital universitaria.

La convergencia entre experiencia previa y expectativas positivas refuerza los postulados de Rezabala-Pilligua y Rivadeneira-Barreiro (2023) sobre cómo los estudiantes universitarios integran naturalmente herramientas digitales en sus procesos de aprendizaje. Esta integración orgánica sugiere que la gamificación no representa una imposición tecnológica, sino una evolución natural de las estrategias de aprendizaje ya adoptadas por los estudiantes de manera autónoma.

Dimensiones Motivacionales y Emocionales

Los resultados más contundentes emergen en la dimensión emocional, donde el 76.6% de estudiantes percibe la gamificación como generadora de experiencias más divertidas y menos estresantes. Este hallazgo resuena directamente con los planteamientos de Terán Ñacato et al. (2024), quienes demuestran cómo la incorporación de elementos lúdicos favorece la creación de ambientes de aprendizaje más dinámicos y motivadores en la enseñanza de idiomas extranjeros. La significativa reducción de ansiedad lingüística que sugieren estos resultados constituye un aporte fundamental, considerando que la ansiedad representa una de las barreras más documentadas en la adquisición de lenguas extranjeras.

La superioridad motivacional de los elementos gamificados frente a métodos tradicionales, evidenciada en el 63.4% de respuestas favorables, valida empíricamente las propuestas teóricas de Trejo-González (2020) sobre la creación de experiencias de aprendizaje más inmersivas y significativas. Esta ventaja motivacional sugiere que la gamificación opera efectivamente sobre los mecanismos de motivación intrínseca descritos en la teoría de autodeterminación, generando un compromiso académico más profundo y sostenido.

Percepciones sobre Efectividad Pedagógica

La moderación observada en las percepciones de efectividad académica, con un 54.2% de aceptación, refleja una perspectiva estudiantil madura y crítica que distingue entre disfrute del proceso y resultados de aprendizaje. Esta diferenciación encuentra eco en las conclusiones de Pegalajar Palomino (2021), quien identifica que los estudiantes valoran especialmente los aspectos motivacionales de la gamificación, manteniendo expectativas realistas sobre sus impactos académicos directos. La distribución de respuestas sugiere que los estudiantes no idealizan la gamificación como solución única, sino que la perciben como complemento valioso a metodologías tradicionales.

Este escepticismo moderado hacia la efectividad equivalente contrasta con el optimismo sobre la mejora del rendimiento académico, evidenciado en el 69.1% de respuestas favorables. Esta aparente paradoja sugiere que



los estudiantes distinguen conceptualmente entre igualar métodos tradicionales y potenciar resultados existentes. Los hallazgos de González Nieto (2022) sobre mejoras significativas en participación y resultados académicos mediante plataformas específicas como ClassDojo proporcionan evidencia empírica que podría resolver estas percepciones estudiantiles aparentemente contradictorias.

Demanda de Innovación Pedagógica

La demanda explícita de implementación docente, manifestada en el 73.4% de respuestas favorables, trasciende la mera aceptación tecnológica para configurarse como una expectativa de innovación pedagógica institucional. Este hallazgo se alinea con las observaciones de López Jiménez y del Alcázar Ponce (2021) sobre cómo la transformación digital acelerada ha generado expectativas estudiantiles más exigentes respecto a la modernización de metodologías educativas. La convergencia entre demanda estudiantil y marcos teóricos contemporáneos sugiere una oportunidad institucional para liderar procesos de innovación pedagógica contextualmente apropiados.

Implicaciones para el Desarrollo de Competencias Lingüísticas

Los resultados obtenidos encuentran sustento teórico en los planteamientos de Gómez Soto (2022) sobre el desarrollo integral de las cuatro destrezas lingüísticas mediante gamificación. La expectativa estudiantil de mejora académica del 69.1% sugiere confianza en la capacidad de estas metodologías para impactar positivamente competencias comunicativas complejas. Esta perspectiva se fortalece con los hallazgos de Ushiña Chuquimarca et al. (2024) sobre la eficacia de estrategias gamificadas contextualmente apropiadas para el desarrollo de habilidades lingüísticas específicas.

La alta valoración de aspectos emocionales y motivacionales cobra particular relevante en el contexto de formación docente, considerando que los participantes se preparan como futuros educadores de idiomas. Su experiencia directa con metodologías gamificadas constituirá un fundamento experiencial valioso para futuras implementaciones profesionales, creando un efecto multiplicador en la adopción de innovaciones pedagógicas.

Consideraciones Teóricas y Contextualización Paradigmática

Los hallazgos de esta investigación se inscriben coherentemente en los paradigmas emergentes del conectivismo propuestos por Gargicevich (2020), donde el aprendizaje se concibe como un proceso colaborativo y tecnológicamente mediado. La aceptación estudiantil de la gamificación refleja una alineación natural con principios conectivistas que priorizan la interactividad, la colaboración y la construcción social del conocimiento. Esta convergencia sugiere que las expectativas estudiantiles trascienden preferencias generacionales para reflejar evoluciones paradigmáticas más profundas en la conceptualización del aprendizaje.

La revisión sistemática de Ortiz-Colón et al. (2018) sobre tendencias y desafíos metodológicos en gamificación educativa encuentra validación empírica en la receptividad estudiantil documentada. Los resultados sugieren que la creciente adopción de estrategias gamificadas identificada en la literatura encuentra correspondencia en expectativas estudiantiles concretas, configurando un escenario favorable para desarrollos metodológicos más sistemáticos y teóricamente fundamentados.



Síntesis Interpretativa y Proyecciones

Los resultados obtenidos configuran un panorama de convergencia entre fundamentos teóricos contemporáneos, evidencias empíricas internacionales y percepciones estudiantiles locales. Esta convergencia sugiere que la implementación de estrategias de gamificación digital en la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal del Sur de Manabí cuenta con condiciones favorables tanto desde perspectivas teóricas como desde expectativas estudiantiles concretas. La moderación observada en ciertas percepciones refleja una madurez crítica que facilitaría implementaciones equilibradas y pedagógicamente fundamentadas, evitando extremos tecnológicos que comprometan objetivos educativos centrales.

La articulación entre experiencias previas, expectativas motivacionales y demandas de innovación pedagógica sugiere que los estudiantes han desarrollado una comprensión intuitiva de las potencialidades y limitaciones de la gamificación educativa. Esta comprensión constituye un recurso valioso para procesos de co-creación pedagógica que optimicen la implementación de estas metodologías innovadoras en el contexto específico de la formación docente en idiomas.

Conclusiones

La investigación evidencia una convergencia significativa entre las expectativas de los estudiantes universitarios ecuatorianos y los fundamentos teóricos contemporáneos sobre gamificación educativa. Los hallazgos revelan que la generación de nativos digitales de la Universidad Estatal del Sur de Manabí presenta una receptividad favorable hacia metodologías innovadoras, configurando un escenario propicio para la transformación pedagógica en la enseñanza de idiomas mediante estrategias gamificadas contextualmente apropiadas.

Se determinó exitosamente que las actitudes estudiantiles hacia la gamificación digital son predominantemente positivas, con un 66.2% de aceptación general. Los resultados confirman el potencial impacto motivacional significativo, evidenciado en el 63.4% que prefiere elementos gamificados sobre métodos tradicionales y el 76.6% que percibe mayor diversión y menor estrés, validando la hipótesis sobre la capacidad motivacional de estas metodologías en el aprendizaje de idiomas.

El descubrimiento más relevante radica en la distinción estudiantil entre beneficios emocionales-motivacionales y efectividad académica percibida. Mientras el 76.6% valora los aspectos emocionales y el 73.4% demanda implementación docente, solo el 54.2% considera equivalente la efectividad académica. Este hallazgo revela una perspectiva madura que reconoce la gamificación como complemento valioso sustituto de metodologías tradicionales, sugiriendo implementaciones equilibradas y pedagógicamente fundamentadas.

Referencias

Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral-Ortiz, B., & De la Cruz-Campos, J. C. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

- años. *Hachetetepe. Revista Científica en Educación y Comunicación*, (23), 1-21. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>
- Camino Morejón, V. M. (2024). Plataformas de gamificación educativa para la enseñanza de segundas y terceras lenguas. *Social & Educational Lens*, 1. <https://doi.org/10.56931/sel.2024.e7>
- García de la Torre, M., Romero Contreras, S., Castro Larragoitia, G. J., & Buendía-Oliva, M. (2024). Propuestas para el diseño de estrategias didácticas en entornos digitales a partir de la teoría de autodeterminación y la gamificación. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28), e635. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1841>
- Gargicevich, A. (2020). En tiempos de pandemia y cuarentena: el CONECTIVISMO como nueva teoría de aprendizaje en la era digital. *Revista Agromensajes*, 60, 5-8.
- Gómez Soto, C. (2022). El desarrollo de las cuatro destrezas lingüísticas en el aprendizaje del inglés a través de la gamificación y las herramientas digitales. *Universitat Oberta de Catalunya (UOC)*. <https://hdl.handle.net/10609/139406>
- González Nieto, N. A. (2022). Aprendizaje del idioma inglés con el uso de gamificación en la plataforma ClassDojo. [Tesis de maestría, Tecnológico de Monterrey]. <https://hdl.handle.net/11285/652314>
- Henry Javier, R. (2021). Competencias Digitales de los Estudiantes Universitarios en Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 6(11), 788-807. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i11.3299>
- López Apaza, C. L., & Quispe Hañari, J. D. (2020). La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020. *Universidad Católica de Santa María*. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/items/8eeac97d-9882-4184-a77a-0a3a5a215193>
- López Jiménez, D. F., & del Alcázar Ponce, J. P. (2021). Transformación digital en Ecuador: la pandemia como acelerador del ecosistema. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 8395-8417. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.932
- Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio De Las Ciencias*, 7(1), 722-730. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, 44, e173773. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Parra González, M. E., & Segura Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*, (386), 113-136.
- Pegalajar Palomino, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Pérez Angulo, J. A. (2019). DINADI: Una estrategia para el diagnóstico de nativos digitales en el ámbito universitario. *Revista Paradigma*, 40(1). <http://historico.upel.edu.ve:81/revistas/index.php/paradigma/article/view/8017>
- Portilla, S., & Gangotena, J. (2024). Los jóvenes universitarios y sus hábitos de consumo de aplicaciones móviles en la actualidad. *Mundo Recursivo: Revista Científica*, 7(1), 149-162. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9581079>





- Rezabala-Pilligua, D. C., & Rivadeneira-Barreiro, J. C. (2023). Uso de las redes sociales para el aprendizaje del idioma Inglés. *MQRInvestigar*, 7(4), 1284–1320. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.1284-1320>
- Terán Ñacato, M. F., Naranjo Vaca, D. F., Maliza Muñoz, W. F., & Bonilla Tenesaca, J. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. *Revista Uniandes Episteme*, 11(2), 189–202. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i2.3489>
- Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611-633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- Ushiña Chuquimarca, M. S., Pazmiño Montenegro, I. del C., Ushiña Chuquimarca, N. R., & Chiriboga Pazmiño, D. D. (2024). La Gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés: Eficacia y estrategias educativas. *Revista Pertinencia Académica*, 8(3), 140–151. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/rpa/article/view/3225>

