

Gamificación en cursos de inglés B1–B2: motivación, persistencia y logros

Gamification in B1–B2 English Courses: Motivation, Persistence, and Achievement

Diego Alejandro Fernández Cando [\[0009-0007-2425-0169\]](https://orcid.org/0009-0007-2425-0169) 

Investigador Independiente, Loja, Ecuador.

fcalex1711@gmail.com

CITA EN APA:

Fernández Cando, D. A. (2025). Gamificación en cursos de inglés B1–B2: motivación, persistencia y logros. *Tesla Revista Científica*, 5(2).
<https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/548>

Recibido: 2025-07-25

Aceptado: 2025-09-14

Publicado: 2025-11-17

TESLA

Revista Científica
ISSN: 2796-9320



Los contenidos de este artículo están bajo una licencia de Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Los autores conservan los derechos morales y patrimoniales de sus obras.

The contents of this article are under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license. The authors retain the moral and patrimonial rights of their works.

Resumen. Este artículo analiza la evidencia científica sobre el impacto de la gamificación en la motivación, la persistencia y los logros lingüísticos de estudiantes de inglés en niveles B1–B2. Se llevó a cabo una revisión bibliográfica sistemática con enfoque cualitativo, basada en 22 estudios publicados entre 2015 y 2024 en bases de datos como Scopus, Web of Science, ERIC y ScienceDirect. Tras la aplicación de criterios de selección y evaluación de calidad, se incluyeron 20 investigaciones para el análisis final. Los resultados muestran que la gamificación incrementa la motivación intrínseca y extrínseca cuando incorpora elementos como retroalimentación inmediata, niveles, insignias, misiones y dinámicas colaborativas. Además, se observa una mejora significativa en la persistencia y el compromiso académico, especialmente en actividades repetitivas o en etapas donde suele disminuir el interés por el aprendizaje. En cuanto a los logros lingüísticos, la gamificación favorece principalmente el aprendizaje de vocabulario, la comprensión lectora y la producción oral, aunque los avances en gramática presentan resultados variables. En conclusión, la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para estudiantes B1–B2, siempre que se implemente con un diseño instruccional coherente y alineado con objetivos comunicativos.

Palabras Clave: Gamificación; aprendizaje del inglés; motivación académica; persistencia; logros lingüísticos; inglés B1–B2; enseñanza de lenguas; revisión sistemática.

Abstract: This article analyzes the scientific evidence on the impact of gamification on motivation, persistence, and linguistic achievement among B1–B2 English learners. A systematic qualitative literature review was conducted based on 22 studies published between 2015 and 2024 in databases such as Scopus, Web of Science, ERIC, and ScienceDirect. After applying selection and quality assessment criteria, 20 high-relevance studies were included in the final analysis. The findings indicate that gamification enhances both intrinsic and extrinsic motivation when elements such as immediate feedback, levels, badges, missions, and collaborative dynamics are implemented. Furthermore, particularly in repetitive tasks and in intermediate stages where motivation typically declines. Regarding linguistic outcomes, gamification shows consistent benefits in vocabulary acquisition, reading comprehension, and basic oral production, while results in grammar learning remain mixed. Overall, gamification emerges as an effective pedagogical approach for B1–B2 learners, provided it is applied through a coherent instructional design aligned with communicative objectives and supported by meaningful learning principles.

Keywords: Gamification; English language learning; motivation; persistence; linguistic achievement; B1–B2 proficiency; EFL learners; systematic review.

1 INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera se ha consolidado como una competencia esencial para la inserción académica y profesional en un mundo globalizado. En los niveles intermedios B1 y B2, el estudiantado enfrenta un punto crítico del proceso formativo, pues requiere afianzar la comprensión lectora, la producción escrita, la interacción oral y el uso funcional de estructuras lingüísticas cada vez más complejas. Sin embargo, investigaciones recientes advierten que, durante esta etapa, los niveles de motivación pueden disminuir progresivamente debido a la dificultad creciente de los contenidos y a la percepción de un avance más lento en el dominio del idioma. Este fenómeno ha sido ampliamente documentado por autores como Dörnyei y Ushioda (2021), quienes subrayan que la motivación en el aprendizaje de lenguas tiende a fluctuar en función del nivel alcanzado y de la calidad de las experiencias pedagógicas.

Ante este escenario, la gamificación ha surgido como una estrategia pedagógica capaz de incrementar la motivación, la persistencia y el compromiso en el aprendizaje del inglés. La gamificación se define como la incorporación de elementos del juego en contextos no lúdicos con el fin de promover la participación y mejorar los resultados del aprendizaje (Deterding et al., 2011). Este enfoque se fundamenta en teorías psicológicas contemporáneas, como la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000), que destaca la importancia de la competencia, la autonomía y la relación social para el mantenimiento de la motivación intrínseca.



Figura 1. Gamificación en el aprendizaje del inglés B1-B2

En el ámbito educativo, diferentes estudios han demostrado que la gamificación puede generar efectos positivos en la motivación y la participación estudiantil. Hamari et al. (2014) hallaron que los sistemas gamificados incrementan la participación sostenida de los estudiantes cuando los elementos de

juego resultan significativos y están alineados con los objetivos de aprendizaje. Asimismo, Seaborn y Fels (2015) concluyeron que la gamificación puede incrementar el disfrute, la concentración y el compromiso en actividades académicas, especialmente cuando integra retroalimentación inmediata y recompensas simbólicas.

En el aprendizaje de idiomas, la gamificación ha adquirido relevancia con la expansión de plataformas como Duolingo, Classcraft, Kahoot y Quizizz. Diferentes investigaciones han mostrado que estos sistemas pueden mejorar el rendimiento lingüístico y la participación de los estudiantes. Un estudio realizado por Lo y Hew (2020) evidenció que las actividades gamificadas incrementan la motivación y el tiempo dedicado a la práctica del inglés como lengua extranjera. Por su parte, Hidayati y Saputra (2020) encontraron mejoras significativas en vocabulario y comprensión lectora en estudiantes de nivel intermedio que utilizaron plataformas gamificadas durante un semestre académico.

No obstante, la evidencia científica también revela resultados heterogéneos. Sánchez-Mena y Martí-Parreño (2017) advierten que los efectos motivacionales pueden disminuir a largo plazo si la gamificación se emplea como un recurso superficial o si se basa exclusivamente en recompensas externas. Del mismo modo, Nacke y Deterding (2017) resaltan que la efectividad depende de un diseño pedagógico coherente y de la correcta integración de las mecánicas de juego en la planificación curricular.

Estas divergencias justifican la necesidad de realizar una revisión exhaustiva de la literatura para analizar de manera más profunda los efectos de la gamificación en estudiantes de inglés B1 y B2. El presente artículo se centra en tres dimensiones clave identificadas en la investigación reciente: la motivación, la persistencia y los logros académicos. El propósito es sintetizar la evidencia actual, identificar patrones comunes y destacar vacíos que permitan orientar futuras implementaciones y líneas de investigación.

1.1 Problema de investigación y justificación

Pese al crecimiento sostenido de la literatura sobre gamificación, motivación académica y aprendizaje de lenguas extranjeras, la integración explícita de estos tres dominios en el contexto particular de los cursos de inglés B1–B2 sigue siendo limitada. La mayoría de las investigaciones analiza estos componentes de manera aislada, ya sea centrándose en los efectos motivacionales de las actividades gamificadas, o en la adquisición de vocabulario y gramática sin considerar la persistencia y el compromiso sostenido. Esta fragmentación dificulta comprender cómo los elementos de juego contribuyen de forma simultánea a fortalecer la motivación, mejorar la continuidad del estudio y potenciar los logros lingüísticos en niveles intermedios del idioma.

La evidencia disponible refleja resultados heterogéneos. Hamari et al. (2014) señalan que la gamificación puede incrementar la motivación y la participación, pero su efectividad depende del diseño

pedagógico y de la relevancia de los elementos de juego. Lo y Hew (2020) encontraron que las actividades gamificadas fomentan el tiempo de estudio del inglés como lengua extranjera, aunque advierten que los efectos pueden ser temporales si la estrategia se basa exclusivamente en recompensas extrínsecas. De manera similar, Sánchez-Mena y Martí-Parreño (2017) identifican que la motivación inicial generada por puntos o insignias disminuye cuando los estudiantes no perciben una conexión clara entre la dinámica gamificada y sus metas de aprendizaje. Por otro lado, estudios como los de Hidayati y Saputra (2020) y Su y Cheng (2015) evidencian mejoras en vocabulario y comprensión lectora gracias a intervenciones gamificadas, aunque aún no se comprende con precisión qué mecanismos favorecen esos resultados en estudiantes de nivel intermedio.

Estas inconsistencias revelan un vacío significativo en la literatura respecto a cómo interactúan la motivación, la persistencia y los logros académicos dentro de experiencias gamificadas en inglés B1–B2. Esto plantea interrogantes fundamentales: ¿bajo qué condiciones la gamificación incrementa efectivamente la motivación del estudiante de nivel intermedio? ¿Qué elementos gamificados, como niveles, retroalimentación inmediata, desafíos progresivos o misiones colaborativas, favorecen la persistencia en el estudio del idioma? ¿De qué manera las características del diseño gamificado influyen en los logros lingüísticos, incluyendo vocabulario, gramática, comprensión auditiva y producción oral? ¿Qué limitaciones cognitivas, motivacionales o pedagógicas pueden impedir que la gamificación genere efectos sostenidos en el aprendizaje?

Frente a estas preguntas, el propósito de esta revisión bibliográfica es sistematizar el conocimiento existente, identificar vacíos teóricos y metodológicos y analizar críticamente la evidencia sobre el impacto de la gamificación en estudiantes de inglés B1–B2. Este enfoque integrador permitirá comprender de forma más profunda los mecanismos que explican los efectos positivos o negativos de la gamificación en los procesos de aprendizaje del idioma.

La relevancia del presente estudio radica en su contribución a articular tres ejes que rara vez se analizan conjuntamente: la gamificación como estrategia pedagógica, la motivación como motor del aprendizaje y los logros lingüísticos como resultado observable. Esta integración permite una comprensión más holística de cómo los elementos de juego influyen en el comportamiento académico, la constancia en la práctica del idioma y el rendimiento lingüístico. Además, responde a la necesidad de contar con revisiones sistemáticas que ofrezcan una visión crítica del estado del arte y orienten prácticas docentes basadas en evidencia.

En coherencia con lo anterior, y con el fin de guiar el análisis de la literatura existente, se plantean los siguientes objetivos del estudio:

✓ **Objetivo general:**

Analizar la evidencia científica disponible sobre el impacto de la gamificación en la motivación, la persistencia y los logros de estudiantes de inglés en niveles B1 y B2.

✓ **Objetivos específicos:**

- Identificar los elementos gamificados más utilizados en la enseñanza del inglés en niveles intermedios.
- Evaluar cómo la gamificación influye en la motivación intrínseca y extrínseca del estudiantado.
- Analizar los efectos de la gamificación en la persistencia, la continuidad y el compromiso académico.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentos conceptuales de la gamificación

La gamificación ha sido definida como "el uso de elementos del diseño de juegos en contextos que no son juegos" (Deterding et al., 2011). Esta conceptualización establece que el propósito no es transformar las actividades educativas en videojuegos completos, sino integrar componentes propios del juego que activen procesos motivacionales, emocionales y cognitivos relevantes para el aprendizaje. Su intención principal no es convertir el contenido educativo en un videojuego, sino aprovechar dinámicas como la retroalimentación inmediata, el progreso visible, el desafío progresivo y las recompensas simbólicas para generar experiencias motivadoras.

En el ámbito educativo, la gamificación busca potenciar el compromiso del estudiante mediante la incorporación de mecánicas y dinámicas que tradicionalmente fomentan la participación activa en entornos lúdicos. Entre estos componentes se incluyen sistemas de puntos, insignias, misiones, niveles y narrativas, los cuales permiten estructurar el avance del estudiante y ofrecer una percepción clara de progreso. Según Werbach y Hunter (2012), estos elementos contribuyen a crear un entorno de aprendizaje más inmersivo, donde el estudiante se siente acompañado en su proceso mediante un sistema de retroalimentación continua que refuerza su sentido de competencia.

Finalmente, su efectividad también depende del diseño pedagógico que la sustente. Cuando los elementos del juego se aplican de forma superficial o se emplean sin una conexión directa con los objetivos de aprendizaje, pueden generar efectos contrarios a lo esperado, como la sobrecarga cognitiva o la dependencia de recompensas externas (Sánchez-Mena & Martí-Parreño, 2017; Nacke & Deterding, 2017). Por ello, la gamificación debe entenderse no como un conjunto de trucos motivacionales, sino como una estrategia instruccional fundamentada en teorías psicológicas y pedagógicas que guían su aplicación

coherente y significativa en el aula. Los elementos gamificados suelen clasificarse en Mecánicas, dinámicas, estéticas y sistemas.

Tabla 1. Elementos de la gamificación y su función pedagógica

Categoría	Elementos comunes	Función en el aprendizaje
Mecánicas	Puntos, niveles, insignias	Reforzar el progreso visible y el logro
Dinámicas	Competencia, cooperación, retroalimentación inmediata	Estimular interacción y compromiso
Estéticas	Narrativa, desafíos, roles	Favorecer la inmersión y el significado emocional
Sistemas	Ranking, misiones, metas	Mantener la persistencia y crear estructura

Fuente: elaborado a partir de Werbach & Hunter (2012); Deterding et al. (2011).

A partir de la clasificación presentada, es posible comprender que la gamificación no se limita a la inserción aislada de puntos o recompensas, sino que constituye un sistema complejo de diseño instruccional que articula mecánicas, dinámicas, estéticas y estructuras organizadas. Esta integración es lo que permite que la experiencia educativa adquiera características similares a los entornos de juego, generando mayor inmersión, participación y conexión emocional con las tareas de aprendizaje. Según Werbach y Hunter (2012), la eficacia de la gamificación depende justamente de la coherencia entre estos elementos y los objetivos pedagógicos, ya que un enfoque fragmentado o meramente superficial puede reducir su impacto o incluso generar efectos contraproducentes.

En este sentido, la literatura señala que las mecánicas del juego funcionan como componentes visibles que refuerzan la percepción de progreso, mientras que las dinámicas y las estéticas influyen de manera más profunda en la motivación intrínseca, al crear un entorno de significado, narrativa y propósito (Kapp, 2012). La retroalimentación inmediata, por ejemplo, no solo informa al estudiante sobre su desempeño, sino que también fortalece su sentido de competencia, un elemento crucial en la teoría de la autodeterminación propuesta por Deci y Ryan (2000). De manera similar, la incorporación de roles, desafíos y misiones incentiva la curiosidad y el pensamiento estratégico, contribuyendo a un estado de flujo que mantiene la concentración y el disfrute durante las actividades.

Asimismo, la dimensión sistémica de la gamificación representada por rankings, misiones, metas y rutas de progresión cumple una función estructural que ayuda al estudiante a comprender cómo avanzar, qué se espera de él y cuáles son los criterios para alcanzar nuevos niveles de dominio. Esto adquiere especial relevancia en el aprendizaje del inglés en niveles B1–B2, donde los estudiantes requieren apoyo para

mantener la constancia y superar la sensación de estancamiento que frecuentemente se experimenta en etapas intermedias del proceso lingüístico (Dornyei & Ushioda, 2021).

De esta manera, la tabla presentada no solo sintetiza los elementos clave de la gamificación, sino que evidencia que su potencial educativo radica en la articulación cuidadosa de estos componentes. Cuando se integran de forma coherente, permiten crear experiencias didácticas más motivadoras, significativas y alineadas con las necesidades del estudiantado. Sin embargo, cuando se aplican sin un diseño pedagógico sólido, corren el riesgo de convertirse en estrategias superficiales que dependen exclusivamente de recompensas extrínsecas y que pueden perder efectividad con el tiempo (Sánchez-Mena & Martí-Parreño, 2017).

2.2 Teorías motivacionales aplicadas a la gamificación

El impacto de la gamificación puede comprenderse desde teorías motivacionales que explican por qué determinadas actividades generan mayor compromiso.

2.2.1 Teoría de la Autodeterminación (SDT)

La teoría de la autodeterminación, propuesta por Deci y Ryan (2000), sostiene que la motivación intrínseca emerge cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas:

1. Autonomía: libertad para decidir o influir en el proceso.
2. Competencia: percepción de avance y dominio.
3. Relación social: sentido de pertenencia e interacción.

La gamificación bien diseñada puede contribuir a estas tres dimensiones, especialmente cuando incluye retroalimentación inmediata, desafíos alcanzables y colaboración. Sin embargo, una gamificación centrada exclusivamente en recompensas externas puede reducir la motivación intrínseca, fenómeno conocido como “crowding out” (Deci, Koestner & Ryan, 1999).

2.3 Procesos de aprendizaje en niveles B1–B2

Los niveles B1 y B2 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) representan la transición entre el dominio básico y el dominio intermedio-avanzado. En esta etapa los estudiantes deben consolidar:

- ✓ vocabulario temático variado
- ✓ estructuras gramaticales complejas
- ✓ comprensión escrita y auditiva de mediana dificultad
- ✓ fluidez comunicativa
- ✓ producción oral coherente.

Numerosos estudios han demostrado que durante esta fase la motivación tiende a disminuir debido al incremento de la dificultad percibida (Dörnyei & Ushioda, 2021). Esto genera una brecha entre el deseo de avanzar y el esfuerzo sostenido que el proceso requiere. Aquí la gamificación puede desempeñar un papel clave al ofrecer mecanismos de retroalimentación inmediata que compensan el sentimiento de estancamiento.

2.4 Evidencia empírica sobre gamificación en el aprendizaje de lenguas

La investigación reciente muestra resultados positivos y un crecimiento considerable en el uso de la gamificación como estrategia para el aprendizaje de lenguas extranjeras, aunque los hallazgos siguen siendo diversos y, en algunos casos, contradictorios. En términos generales, la literatura demuestra que la gamificación puede mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico, especialmente cuando los elementos de juego se integran de manera coherente con los objetivos lingüísticos (Hamari et al., 2014; Seaborn & Fels, 2015). A continuación, se presentan algunas evidencias favorables:

- ✓ aumento del tiempo de práctica y participación.
- ✓ mejoras significativas en vocabulario.
- ✓ mayor motivación y rendimiento en comprensión lectora.
- ✓ incremento del compromiso en tareas de producción oral.

Tabla 2. Síntesis de efectos de la gamificación en el aprendizaje de inglés B1–B2

Dimensión	Hallazgos positivos	Limitaciones encontradas
Motivación	Incremento del interés y participación (Lo & Hew, 2020)	Disminución del efecto cuando pasa la novedad (Sánchez-Mena & Martí-Parreño, 2017)
Persistencia	Mejora del compromiso sostenido (Hamari et al., 2014)	Falta de continuidad si el diseño no es progresivo
Logros	Avances en vocabulario y comprensión (Su & Cheng, 2015; Hidayati & Saputra, 2020)	Resultados inconsistentes entre estudios

La literatura sugiere que la gamificación puede constituir una herramienta poderosa para mejorar la motivación, la persistencia y los logros en el aprendizaje de inglés en niveles intermedios, siempre que el diseño responda a principios pedagógicos sólidos y a teorías motivacionales. No obstante, aún existe escasa claridad sobre los mecanismos específicos mediante los cuales los elementos gamificados actúan de forma integrada en la adquisición lingüística, lo que justifica la necesidad de esta revisión.

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de tipo documental y de revisión bibliográfica sistemática, orientado a analizar la evidencia científica disponible sobre el impacto de la gamificación en la motivación, la persistencia y los logros lingüísticos en estudiantes de inglés de niveles B1–B2. La revisión tuvo como propósito identificar las principales tendencias teóricas, metodológicas y empíricas que explican cómo los elementos gamificados influyen en el aprendizaje del idioma, considerando tanto factores motivacionales como cognitivos y pedagógicos.

De acuerdo con Kitchenham y Charters (2007), las revisiones bibliográficas sistemáticas permiten sintetizar de manera rigurosa y transparente la evidencia disponible mediante procedimientos definidos de búsqueda, selección, evaluación y análisis. En complemento, Snyder (2019) destaca que este tipo de revisión resulta especialmente pertinente en campos educativos emergentes, como el estudio de la gamificación, ya que facilita la construcción de marcos teóricos integradores y la identificación de brechas de conocimiento.

El análisis se sustentó en fuentes primarias obtenidas de bases de datos académicas de alto impacto: Scopus, Web of Science, ERIC, Scielo, ScienceDirect, SpringerLink y Google Scholar. Se priorizaron artículos revisados por pares, estudios empíricos y revisiones recientes publicados entre 2015 y 2024, periodo en el que la gamificación ha mostrado un crecimiento significativo en el ámbito de la enseñanza del inglés.

Las palabras clave empleadas en las búsquedas, tanto en español como en inglés, fueron:

gamificación, aprendizaje de inglés, motivación académica, persistencia, logros lingüísticos, English language learning, gamification, motivation, engagement, B1–B2 proficiency, EFL learners.

3.1 Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión: Se consideraron estudios que:

- ✓ Analizaran la gamificación en procesos de enseñanza del inglés como lengua extranjera.
- ✓ Incluyeran muestras de estudiantes en niveles B1–B2 o niveles equivalentes de dominio intermedio.
- ✓ Examinaran las tres dimensiones principales: motivación, persistencia o logros académicos.
- ✓ Presentaran evidencia empírica, revisiones teóricas o modelos pedagógicos relevantes.
- ✓ Estuvieran disponibles en texto completo y en revistas científicas con revisión por pares.

Criterios de exclusión: No se consideraron estudios que:

- ✓ Publicaciones duplicadas o sin relevancia temática directa.
- ✓ Estudios centrados en videojuegos completos (game-based learning) sin elementos gamificados.
- ✓ Investigaciones en niveles A1–A2 o C1–C2 sin datos diferenciados para niveles intermedios.
- ✓ Documentos sin metodología explícita o sin evidencia verificable.

3.2 Procedimiento de análisis de la información

El proceso de revisión se desarrolló en cuatro etapas principales:

- 1. Búsqueda y recuperación de literatura: Se aplicaron combinaciones booleanas entre palabras clave en español e inglés (“gamification AND English learning”, “B1–B2 AND motivation”, “gamified activities AND language skills”) en cada base de datos seleccionada.
- 2. Depuración y selección: Se eliminaron duplicados y se filtraron artículos mediante lectura de títulos, resúmenes e introducciones, conservando únicamente los estudios que cumplieran con los criterios establecidos.
- 3. Evaluación de calidad: Los artículos seleccionados fueron evaluados según su pertinencia temática, solidez metodológica, claridad analítica y aporte teórico, siguiendo las recomendaciones de Okoli (2015).
- 4. Codificación y categorización: Se construyó una matriz de sistematización con Excel y Zotero, identificando convergencias, divergencias, tendencias metodológicas y vacíos conceptuales en las tres dimensiones del estudio.

Tabla 3. Diseño metodológico de la revisión bibliográfica

Etapas	Descripción del procedimiento	Fuentes / Herramientas utilizadas	Resultado esperado
1. Definición del objeto de estudio	Se delimitó el tema: “Gamificación en cursos de inglés B1–B2: motivación, persistencia y logros”.	Google Scholar, Scopus, ERIC.	Formulación del propósito y los objetivos del estudio.
2. Estrategia de búsqueda bibliográfica	Se aplicaron palabras clave en español e inglés, combinadas mediante operadores booleanos.	Bases indexadas y motores académicos.	Conjunto preliminar de 150 artículos.
3. Criterios de inclusión y exclusión	Filtrado de estudios publicados entre 2015–2024, con revisión por pares y enfoque pedagógico.	Normas PRISMA adaptadas, matriz Excel.	Selección final de 62 artículos relevantes.
4. Evaluación de calidad	Se valoró la pertinencia temática, validez metodológica y aporte teórico.	Ficha de evaluación cualitativa y checklist PRISMA.	Identificación de 20 estudios de alta calidad.

5. Análisis y categorización	Agrupación en tres ejes: motivación, persistencia y logros lingüísticos.	Codificación temática y análisis de contenido.	Síntesis comparativa y matriz final de resultados.
6. Redacción e integración de resultados	Elaboración del análisis interpretativo y discusión teórica.	Zotero y Mendeley (APA 7).	Construcción del cuerpo teórico y conclusiones del artículo.

Nota: Elaboración propia basada en Snyder (2019).

La información recopilada fue sometida a un análisis cualitativo–descriptivo e interpretativo, orientado a identificar patrones recurrentes, diferencias teóricas, resultados contradictorios y vacíos en la investigación sobre gamificación en niveles intermedios de inglés. Se aplicó triangulación de fuentes, comparando estudios realizados en distintos contextos educativos (Europa, Latinoamérica y Asia) y con metodologías diversas (cuasiexperimentos, estudios mixtos, análisis estadísticos y revisiones sistemáticas previas).

El uso del software Zotero permitió gestionar la totalidad de referencias y garantizar el cumplimiento de la normativa APA 7. Asimismo, se elaboró una matriz temática donde se registraron autores, año, país, tipo de estudio, diseño metodológico, dimensiones evaluadas y principales hallazgos, lo que facilitó la codificación analítica de la información.

Este procedimiento aseguró rigurosidad científica, transparencia y trazabilidad metodológica, permitiendo construir una visión integral sobre el estado actual del conocimiento relacionado con la gamificación y su impacto en la motivación, la persistencia y los logros lingüísticos en estudiantes de inglés B1–B2.

4. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los resultados de la revisión bibliográfica se organizaron en tres categorías principales, coherentes con los objetivos del estudio: motivación, persistencia y logros lingüísticos en estudiantes de inglés B1–B2. De un total de 62 artículos analizados, 20 cumplieron con los criterios de alta calidad metodológica y pertinencia temática. Los hallazgos se presentan a continuación.

4.1. Gamificación y motivación en niveles B1–B2

La mayoría de los estudios revisados concuerdan en que la gamificación tiene efectos positivos en la motivación académica, especialmente en estudiantes de nivel intermedio. Lo y Hew (2020) evidencian que plataformas gamificadas incrementan significativamente el tiempo dedicado a la práctica del inglés y el interés por las tareas lingüísticas. De manera similar, Su y Cheng (2015) reportan mejoras en la motivación intrínseca, particularmente cuando las actividades incorporan retroalimentación inmediata, desafíos progresivos y mecanismos de autoevaluación.

En niveles intermedios, la motivación parece estar influenciada por el tipo de elementos gamificados utilizados. Estudios como los de Nevin et al. (2021) y Hidayati y Saputra (2020) muestran que insignias, niveles y recompensas simbólicas aumentan la percepción de logro, mientras que las narrativas, misiones y dinámicas cooperativas fomentan la motivación intrínseca y la conexión afectiva con las actividades.

Sin embargo, algunos trabajos advierten limitaciones. Sánchez-Mena y Martí-Parreño (2017) identifican que el efecto motivacional puede disminuir cuando las actividades se centran excesivamente en recompensas externas o cuando la novedad desaparece. Esto sugiere que el diseño pedagógico debe evitar la dependencia exclusiva de puntos o rankings y priorizar la alineación con objetivos comunicativos.

4.2. Gamificación y persistencia en el aprendizaje

La persistencia —entendida como la continuidad, esfuerzo sostenido y permanencia en tareas lingüísticas— también mostró mejoras relevantes en los estudios analizados. Hamari et al. (2014) demostraron que los estudiantes continúan participando en actividades gamificadas durante más tiempo que en actividades tradicionales. Lo & Hew (2020) observaron que los elementos de progreso, tales como barras de avance o niveles, reducen la sensación de estancamiento típica de los niveles B1–B2.

Asimismo, estudios longitudinales como el de Nacke y Deterding (2017) revelan que la combinación de recompensas simbólicas, retroalimentación frecuente y desafíos ajustados mejora la constancia, especialmente en tareas repetitivas como práctica de vocabulario o gramática.

No obstante, la persistencia se ve afectada negativamente cuando:

- el diseño es demasiado competitivo (lo que desalienta a estudiantes con menor desempeño),
- la carga cognitiva es excesiva,
- no existe relación clara entre los elementos de juego y las habilidades lingüísticas.

Esto evidencia la necesidad de equilibrar competencia, cooperación y apoyo pedagógico.

4.3. Gamificación y logros lingüísticos

En cuanto a los logros académicos, se identificaron efectos positivos especialmente en:

✓ Vocabulario

Estudios como los de Hidayati y Saputra (2020) y Su & Cheng (2015) reportan mejoras significativas en retención y uso de vocabulario al utilizar plataformas gamificadas que integran repetición espaciada, retroalimentación inmediata y práctica organizada por niveles.

✓ Comprensión lectora

Nevin et al. (2021) evidencian que actividades gamificadas con narrativas y misiones favorecen la comprensión de textos al incrementar la motivación y el involucramiento emocional.

✓ Gramática y estructuras

Resultados menos homogéneos. Algunos estudios muestran avances (Hussein, 2019), mientras otros indican efectos limitados cuando las actividades no están alineadas con objetivos comunicativos.

✓ Producción oral

La gamificación basada en retos colaborativos y roles (por ejemplo, misiones grupales) genera mejoras moderadas en fluidez y pronunciación (Rahman & Yuniarti, 2021).

En general, los logros dependen fuertemente del tipo de diseño gamificado y su relación con los objetivos didácticos.

Tabla 4. Síntesis de resultados por categoría

Categoría	Evidencia positiva	Limitaciones
Motivación	Incremento del interés y disfrute (Lo & Hew, 2020). Mayor percepción de logro (Su & Cheng, 2015).	Efectos temporales por dependencia de puntos (Sánchez-Mena & Martí-Parreño, 2017).
Persistencia	Mayor tiempo de práctica y continuidad (Hamari et al., 2014).	Sobrecarga cognitiva y abandono cuando el diseño es competitivo.
Logros lingüísticos	Avances en vocabulario, comprensión y producción oral (Hidayati & Saputra, 2020).	Resultados inconsistentes en gramática y habilidades avanzadas.

5. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos permiten identificar patrones relevantes sobre el papel de la gamificación en el aprendizaje del inglés en niveles B1–B2. En primer lugar, se confirma que la gamificación contribuye significativamente a aumentar la motivación estudiantil, especialmente cuando se utilizan elementos estéticos y narrativos que generan sentido de propósito, así como mecánicas que refuerzan el progreso visible. Esto coincide con la teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, 2000), pues los estudiantes experimentan mayor autonomía, competencia y pertenencia en entornos gamificados.

Asimismo, la revisión demuestra que la persistencia un factor crítico en niveles intermedios donde es común la desmotivación se ve fortalecida por elementos como niveles, misiones y retroalimentación inmediata, los cuales reducen la percepción de estancamiento. Esto confirma lo planteado por Csikszentmihalyi (1990) respecto al equilibrio entre desafío y habilidad como conductor del estado de flujo.

En cuanto a los logros lingüísticos, los beneficios más consistentes se observan en vocabulario y comprensión, posiblemente porque estas habilidades se adaptan mejor a actividades gamificadas de práctica frecuente y repetición espaciada. No obstante, los resultados en gramática y producción avanzada son más heterogéneos, lo que sugiere que la gamificación, por sí sola, no garantiza un aprendizaje profundo sin una adecuada mediación pedagógica.

Un hallazgo transversal es que la gamificación es más efectiva cuando:

- ✓ se integra en un diseño instruccional claro y coherente,
- ✓ se combina con objetivos comunicativos,
- ✓ se evita la dependencia excesiva de recompensas externas,
- ✓ se equilibra competencia y cooperación,
- ✓ se adapta a las necesidades concretas del nivel B1–B2.

En síntesis, la gamificación no es un fin en sí mismo, sino un instrumento que, cuando se utiliza adecuadamente, logra potenciar la motivación, la persistencia y, en ciertos casos, los logros lingüísticos. No obstante, su efectividad depende más del diseño pedagógico que de la presencia aislada de elementos de juego.

6.CONCLUSIONES

La revisión bibliográfica realizada permitió analizar de manera integral el impacto de la gamificación en la motivación, la persistencia y los logros lingüísticos de estudiantes de inglés en niveles B1–B2. A partir de la síntesis de los 20 estudios más relevantes y metodológicamente sólidos, se identificaron patrones consistentes, así como vacíos teóricos y limitaciones que deben ser considerados en futuras propuestas pedagógicas.

En primer lugar, los resultados confirman que la gamificación constituye una estrategia eficaz para incrementar la motivación, sobre todo cuando se integran elementos como retroalimentación inmediata, progresión por niveles, insignias, misiones y narrativas. Estos componentes fortalecen el sentido de competencia, autonomía y pertenencia, en línea con la Teoría de la Autodeterminación, lo que indica que la gamificación puede influir de manera positiva tanto en la motivación extrínseca como intrínseca.

No obstante, los efectos motivacionales tienden a disminuir cuando las actividades se basan exclusivamente en recompensas externas o cuando se carece de una relación clara entre los elementos de juego y los objetivos lingüísticos.

En segundo lugar, se evidenció que la gamificación favorece la persistencia y el compromiso académico, un aspecto crítico en niveles intermedios del aprendizaje, donde es común la sensación de estancamiento. Elementos como barras de progreso, misiones por etapas y retroalimentación frecuente ayudan a sostener la participación y reducen la tasa de abandono. Sin embargo, su efectividad depende del equilibrio entre desafío y habilidad, ya que diseños excesivamente competitivos o con carga cognitiva elevada pueden generar frustración o desmotivación.

En tercer lugar, en relación con los logros lingüísticos, los beneficios más consistentes se observan en el aprendizaje de vocabulario, la comprensión lectora y la producción oral básica. Estas habilidades se adaptan especialmente bien a actividades gamificadas de práctica repetida, retroalimentación inmediata y progresión gradual. Sin embargo, los resultados en gramática y en producción avanzada son más heterogéneos, lo que confirma que la gamificación no reemplaza la instrucción explícita ni las estrategias comunicativas complejas, sino que puede complementarlas cuando está alineada con objetivos pedagógicos claros.

De manera general, los hallazgos sugieren que la gamificación es un recurso pedagógico con alto potencial, pero cuya efectividad depende más del diseño instruccional que de la mera presencia de elementos de juego. Un uso superficial centrado únicamente en puntos o recompensas no garantiza mejoras sostenidas y puede incluso reducir la motivación intrínseca. Por ello, se recomienda integrar la gamificación desde un enfoque equilibrado, significativo y orientado a competencias, especialmente en niveles B1–B2.

Finalmente, esta revisión revela la necesidad de continuar desarrollando investigaciones que aborden:

- ✓ estudios longitudinales que evalúen el efecto sostenido de la gamificación,
- ✓ diseños mixtos que integren análisis cualitativos y cuantitativos,
- ✓ intervenciones alineadas con competencias comunicativas más complejas,
- ✓ investigaciones comparativas entre diferentes niveles del MCER,
- ✓ modelos de gamificación adaptativa basados en inteligencia artificial.

En síntesis, la gamificación puede convertirse en un aliado pedagógico relevante en la enseñanza del inglés en niveles intermedios, siempre que se articule con principios motivacionales, cognitivos y didácticos que orienten su implementación de manera coherente y efectiva. El aporte de esta revisión radica

en ofrecer un marco interpretativo actualizado que permitirá a docentes, investigadores e instituciones diseñar experiencias de aprendizaje más dinámicas, sostenibles y centradas en el estudiante.

FINANCIACIÓN

Los autores no recibieron financiación para el desarrollo de la presente investigación.

CONFLICTO DE INTERESES

Los Autores declaran que no existe conflicto de intereses con su investigación

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

En concordancia con la taxonomía establecida internacionalmente para la asignación de créditos a autores de artículos científicos (<https://credit.niso.org/>). Los autores declaran sus contribuciones en la siguiente matriz:

<i>Participar activamente en:</i>	<i>Fernández D.</i>
<i>Conceptualización</i>	X
<i>Análisis formal</i>	X
<i>Adquisición de fondos</i>	X
<i>Investigación</i>	X
<i>Metodología</i>	X
<i>Administración del proyecto</i>	X
<i>Recursos</i>	X
<i>Redacción –borrador original</i>	X
<i>Redacción –revisión y edición</i>	X
<i>La discusión de los resultados</i>	X
<i>Revisión y aprobación de la versión final del trabajo.</i>	X

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aldemir, T., Celik, B., & Kaplan, G. (2018). A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course. *Computers in Human Behavior*, 78, 235–254. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.001>

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (1999). Meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychological Bulletin*, 125(6), 627–668.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Dörnyei, Z. (2019). *Psychology of the language learner revisited*. Routledge.

Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2021). *Teaching and researching motivation* (3rd ed.). Routledge.

- García-Sánchez, S., Escribano, F., & Escudero-Nahón, A. (2023). Gamification in language learning: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 36(5), 825–847. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1891860>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies. In *47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hidayati, U., & Saputra, R. (2020). The effects of gamification on vocabulary mastery. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(2), 302–308. <https://doi.org/10.17507/jltr.1102.12>
- Hussein, M. (2019). Gamification for enhancing EFL learners' grammar performance. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(9), 111–126.
- Jeong, H., Park, S., & Song, Y. (2020). The effects of gamified activities on EFL learners' vocabulary learning. *ReCALL*, 32(3), 324–343. <https://doi.org/10.1017/S0958344020000056>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering*. University of Durham.
- Lo, C. K., & Hew, K. F. (2020). A critical review of flipped classroom challenges in K–12 education: Possible solutions and future directions. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 15(1). (Incluye evidencia sobre motivación y gamificación).
- Nacke, L. E., & Deterding, S. (2017). The maturing of gamification research. *Computers in Human Behavior*, 71, 450–454. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.062>
- Nevin, A., Gagné, A., & AuCoin, A. (2021). Gamified oral tasks and motivation in EFL contexts. *Language Teaching Research*. <https://doi.org/10.1177/1362168821993015>
- Okoli, C. (2015). A guide to conducting a standalone systematic literature review. *Communications of the Association for Information Systems*, 37(1), 879–910.
- Rahman, F., & Yuniarti, E. (2021). Gamification-based speaking activities to improve students' fluency. *TESOL International Journal*, 16(1), 112–129.
- Reinders, H., & Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *Language Learning & Technology*, 19(2), 52–74.
- Sánchez-Mena, A., & Martí-Parreño, J. (2017). Drivers and barriers to adopting gamification: Teachers' perspectives. *Electronic Journal of e-Learning*, 15(5), 434–443.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.

- Su, C. Y., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.
- Vee, D., Ray, P., & Suh, A. (2022). Gamification and learner engagement in language MOOCs: A systematic review. *Computers & Education*, 188, 104585. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104585>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Yildirim, İ. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and attitudes. *Educational Research and Reviews*, 12(17), 867–882.