

### *Gamificación y vocabulario en inglés: innovación lúdica para transformar el aprendizaje*

### *Gamification and English Vocabulary: Playful Innovation to Transform Learning*

**Daysi Fierro López**

[dfierro@unach.edu.ec](mailto:dfierro@unach.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-3694-7143>

**Universidad Nacional de Chimborazo,  
Riobamba, Ecuador**

**María Gamán Parra**

[alexandra.guamanp13@gmail.com](mailto:alexandra.guamanp13@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0009-0764-6641>

**Unidad de Educación Especializada Dr.  
Camilo Gallegos Domínguez, Provincia  
Sucumbíos. Ecuador**

**Adriana Lara Velarde**

[alara@unach.edu.ec](mailto:alara@unach.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-2270-6843>

**Universidad Nacional de Chimborazo,  
Riobamba, Ecuador**

**César Narváez Vilema**

[cesar.narvaez@unach.edu.ec](mailto:cesar.narvaez@unach.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-4498-8316>

**Universidad Nacional de Chimborazo,  
Riobamba, Ecuador**

Recibido: 12 de noviembre 2024 / Arbitrado: 10 de diciembre 2024 / Aceptado: 20 de febrero 2025 / Publicado: 10 de mayo 2025

#### RESUMEN

Este estudio analizó la efectividad de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de noveno año. Se aplicó un enfoque cuantitativo basado en pruebas antes y después de una intervención de una semana utilizando la plataforma Wordwall. Los resultados mostraron mejoras significativas en cuatro áreas: asociación de palabras con sus significados (30 %), completar espacios en blanco (35 %), opción múltiple (28 %) y uso del vocabulario en contexto (22 %). Además, se evidenció un notable aumento en la motivación y participación estudiantil. Estos hallazgos sugieren que la gamificación no solo fortalece la adquisición de vocabulario, sino que también promueve un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y motivador. Se concluyó que la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera resulta ser una alternativa eficaz, sostenible e innovadora para mejorar el rendimiento académico. Este enfoque puede ser replicado en diversos contextos educativos que busquen transformar la experiencia de aprendizaje.

**Palabras clave:** Gamificación; Aprendizaje de vocabulario; Inglés; Motivación estudiantil; Metodologías innovadoras

#### ABSTRACT

This study analyzed the effectiveness of gamification in English vocabulary learning among ninth-grade students. A quantitative approach was applied, using pre- and post-tests surrounding a one-week intervention with the Wordwall platform. Results showed significant improvements across four areas: word-meaning matching (30%), fill-in-the-blanks (35%), multiple choice (28%), and vocabulary use in context (22%). A notable increase in student motivation and participation was also observed. These findings suggest that gamification not only enhances vocabulary acquisition but also promotes a dynamic, engaging, and motivating learning environment. The implementation of game-based strategies in teaching English as a foreign language proves to be an effective, sustainable, and innovative approach to improving academic performance. It was concluded that this methodology can be replicated in diverse educational contexts seeking to transform traditional learning experiences through interactive and student-centered practices. The study highlights the pedagogical potential of gamification in language education, offering valuable insights for educators and curriculum designers alike.

**Keywords:** Gamification; English; Vocabulary learning; Student motivation; Innovative methodologies; Innovative methodologies

## INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del vocabulario desempeña un papel crucial en la adquisición de una lengua extranjera, siendo una de las competencias esenciales para lograr una comunicación efectiva (Salimei y Zangeneh, 2022). No obstante, su enseñanza en contextos escolares presenta desafíos significativos, como ocurre con los estudiantes de la Unidad Educativa Hispanoamérica, en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo. Estos estudiantes enfrentan dificultades para retener y utilizar vocabulario en inglés, lo que limita su participación activa en el proceso de aprendizaje. Esta problemática resalta la importancia de implementar estrategias innovadoras que fomenten la motivación y el interés del alumnado.

En este marco, la gamificación se plantea como una estrategia pedagógica innovadora que integra dinámicas de juego en entornos educativos para optimizar los resultados del aprendizaje. Esta metodología busca aumentar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes mediante el uso de puntos, recompensas, niveles y desafíos que hacen que el aprendizaje sea más interactivo y entretenido (Thiagarajah et al., 2022).

Investigaciones previas, como la de Panmei y Waluyo (2022), han demostrado que la inclusión de elementos lúdicos en el aprendizaje de idiomas, a través de plataformas como Quizizz, favorece significativamente la retención del vocabulario y estimula el aprendizaje autónomo. De manera similar, Sailer et al. (2021) destacan que componentes característicos de la gamificación, como los sistemas de recompensas y la progresión por niveles, impactan positivamente en la motivación intrínseca y el rendimiento académico. Este enfoque se ve reforzado por los hallazgos de Ali y Abdalgane (2022), quienes utilizaron la herramienta digital Kahoot para dinamizar la adquisición del vocabulario, transformando el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y estimulante.

A partir de este marco teórico, el presente artículo tiene como propósito evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia para el desarrollo del vocabulario en inglés en estudiantes

de noveno año paralelo “A”, durante el período académico 2024-2025. Se espera que esta investigación sea de interés no solo para la institución educativa donde se aplicó, sino también para docentes y profesionales vinculados a la enseñanza del inglés como lengua extranjera, tanto dentro como fuera del contexto ecuatoriano.

## MÉTODO

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y diseño cuasi-experimental. Su objetivo fue analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo del vocabulario en inglés en estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Hispanoamérica, ubicada en Riobamba, Ecuador. Se emplearon técnicas de recolección de datos como pretest y postest, administrados antes y después de una intervención pedagógica basada en actividades gamificadas.

De acuerdo con Sreekumar (2023), la investigación cuantitativa permite medir aspectos específicos de un fenómeno social mediante la recopilación sistemática de datos numéricos. En este caso, el fenómeno analizado fue el aprendizaje de vocabulario en inglés a través de dinámicas de gamificación aplicadas en el contexto natural del aula.

La intervención tuvo una duración de una semana, con dos sesiones de 40 minutos cada una. Durante este periodo, se aplicaron actividades interactivas diseñadas con la plataforma Wordwall y otras herramientas digitales. La intervención incluyó juegos de roles, competencias léxicas y ejercicios colaborativos que promovieron tanto el aprendizaje individual como el trabajo en equipo.

La investigación también fue de carácter descriptivo, ya que examinó la relación entre la variable independiente (gamificación) y la variable dependiente (desarrollo del vocabulario en inglés), con el fin de identificar patrones de mejora tras la intervención. Finalmente, los datos recolectados fueron analizados estadísticamente para determinar la efectividad de la estrategia aplicada.

## Descripción del Contexto y Participantes

La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Hispanoamérica, una institución pública ubicada en la ciudad de Riobamba, provincia de

Chimborazo, Ecuador. El estudio se realizó en el marco de la asignatura de inglés como lengua extranjera y tuvo como participantes a 25 estudiantes de noveno año, con edades comprendidas entre los 14 y 15 años. El grupo presentó distintos niveles de competencia lingüística, lo que permitió observar cómo la gamificación influye en el aprendizaje del vocabulario desde diversas realidades de aprendizaje.

La elección de este contexto respondió a la necesidad de aplicar estrategias didácticas más dinámicas, motivadoras y centradas en el estudiante, en respuesta al bajo nivel de motivación detectado frente a los métodos tradicionales de enseñanza. En este sentido, la gamificación se propuso como una metodología capaz de revitalizar el proceso educativo y de generar un entorno participativo, interactivo y significativo.

Según López (2021), la gamificación consiste en la aplicación de elementos propios del diseño de juegos, como recompensas, puntos, niveles y desafíos, en contextos no lúdicos, con el fin de mejorar la motivación y el compromiso de los participantes. García (2021) complementa esta visión al afirmar que esta metodología contribuye a crear ambientes de aprendizaje atractivos, donde el estudiante disfruta del proceso formativo y se involucra activamente.

A través de esta experiencia, se buscó no solo mejorar el desempeño en vocabulario, sino también fomentar el interés general por el aprendizaje del idioma inglés, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas mediante dinámicas colaborativas.

### **Instrumentos**

Para evaluar la efectividad de la gamificación en la enseñanza del vocabulario en inglés, se emplearon instrumentos cuantitativos diseñados específicamente para medir el progreso léxico de los estudiantes. El principal instrumento fue una prueba diagnóstica (pretest), aplicada antes de la intervención, y una prueba final (postest), administrada después de la misma.

El pretest se estructuró con diversos tipos de ejercicios: asociación de palabras con sus

significados, completar espacios en blanco, preguntas de opción múltiple y uso de vocabulario en contexto. Estos ítems permitieron medir el nivel de conocimiento previo de los estudiantes en relación con el vocabulario trabajado. Según McMillan (2018), el pretest constituye una línea base que permite evaluar el impacto de cualquier intervención educativa.

Durante la intervención se aplicaron juegos interactivos y actividades grupales que fomentaron la colaboración, la competencia sana y la participación. Al finalizar el proceso, se utilizó un postest con el mismo formato y nivel de dificultad que el pretest, lo que permitió una comparación directa y objetiva de los resultados. De acuerdo con Creswell (2020), el postest permite determinar el nivel de logro alcanzado y valorar la efectividad de la estrategia aplicada. Esta comparación fue clave para validar la influencia positiva de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario.

### **Procedimiento**

El procedimiento se desarrolló en varias etapas. En la primera fase, se aplicó una prueba diagnóstica (pretest) con el propósito de establecer una línea base sobre el conocimiento del vocabulario en inglés de los estudiantes. A continuación, se llevó a cabo una sesión introductoria destinada a familiarizar a los estudiantes con los conceptos clave de la gamificación y los objetivos de la investigación.

Durante las semanas siguientes, se implementó una serie de actividades gamificadas que incluyeron representaciones de roles (role-playing), competencias de vocabulario mediante herramientas interactivas, plataformas digitales como Wordwall y juegos en línea. Cada sesión fue diseñada para introducir nuevo vocabulario de manera contextualizada, promoviendo la participación activa del estudiantado. Estas actividades se desarrollaron durante un período de una semana, con una duración de 40 minutos por sesión, dos veces por semana.

Al concluir la intervención, se aplicó una prueba final (postest) para evaluar el aprendizaje del vocabulario revisado y practicado durante las

horas de clase. Finalmente, se llevó a cabo una sesión de retroalimentación en la que los estudiantes compartieron sus experiencias y se analizaron los resultados obtenidos en los cuestionarios. Posteriormente, se procedió al análisis de los datos con el fin de determinar la efectividad de la gamificación en el desempeño académico de los estudiantes. Esta propuesta no solo buscó mejorar el conocimiento del vocabulario, sino también fomentar la colaboración y la motivación dentro de un entorno de aprendizaje dinámico y lúdico.

## RESULTADOS

La gamificación no solo contribuyó al aprendizaje del vocabulario en inglés, sino que también transformó las actividades en experiencias más interactivas y entretenidas, lo cual favoreció el involucramiento activo de los estudiantes. Esta estrategia permitió que el aprendizaje del vocabulario dejara de percibirse como una tarea de simple memorización para convertirse en una herramienta aplicable en situaciones comunicativas reales. La interacción mediante dinámicas lúdicas

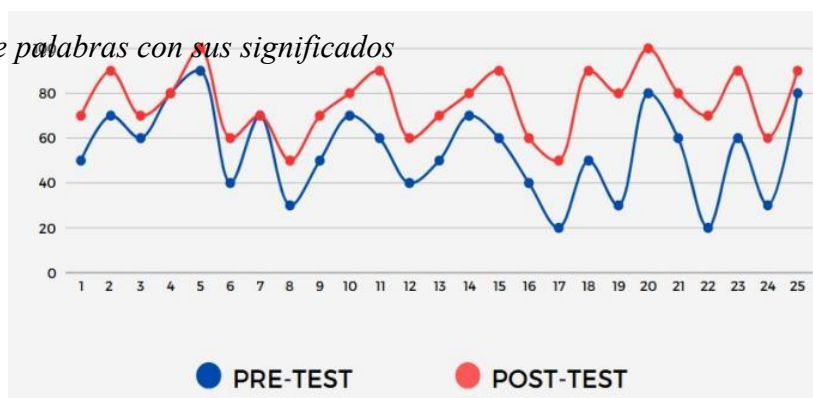
resultados bajos a moderados. Sin embargo, en el postest se evidencia una tendencia general al alza, generó un ambiente en el que el vocabulario se abordó de forma más amena y significativa.

Según Gee (2003), los videojuegos y la gamificación facilitan un aprendizaje profundo al involucrar a los estudiantes en experiencias significativas que promueven la construcción del conocimiento. Asimismo, Deterding et al. (2011) sostienen que la gamificación no solo incrementa la motivación, sino que también proporciona un contexto en el que los estudiantes pueden reflexionar sobre sus propios procesos de aprendizaje. Esto implica que el conocimiento del vocabulario no se limita a la memorización aislada, sino que se construye activamente mediante el uso y la interacción en contextos diversos.

A continuación, se presentan los resultados del análisis cuantitativo a través de gráficos comparativos que muestran las puntuaciones obtenidas en el pretest y el postest en las diferentes actividades de evaluación aplicadas:

### Parte 1: Asociación de palabras con sus significados

**Figura 1.** Asociación de palabras con sus significados



Nota: Resultados alcanzados en el pre y post test

El gráfico muestra una comparación entre las puntuaciones obtenidas por los estudiantes en el ejercicio de asociación de palabras con sus significados, tanto en el pretest como en el postest. Se observa que las puntuaciones iniciales presentan variaciones, con varios participantes obteniendo

lo que indica una mejora significativa en el aprendizaje del vocabulario tras la intervención.

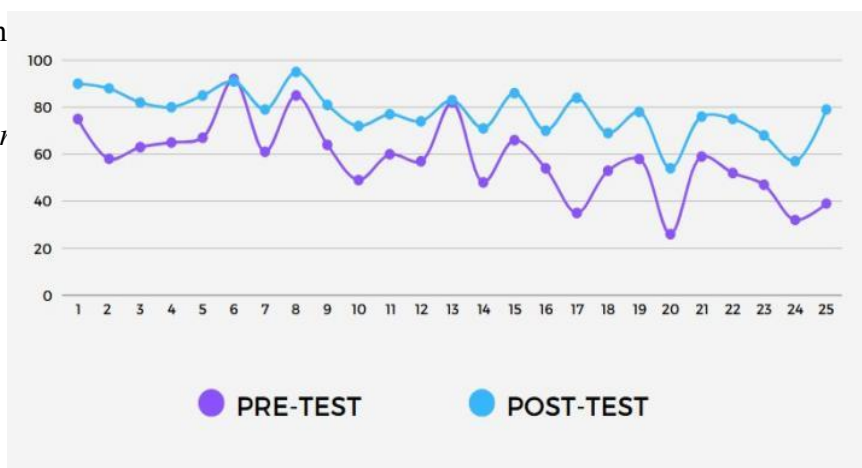
La mejora observada en las puntuaciones del postest sugiere que la gamificación fue una estrategia eficaz para potenciar la adquisición de vocabulario. Como indica Gee (2003), los

elementos de juego incrementan la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo cual favorece la retención de nuevo vocabulario mediante experiencias interactivas. Deterding et al. (2011) también destacan que las dinámicas lúdicas transforman el aprendizaje en un proceso más significativo y estimulante.

Nota: Resultados alcanzados en el pre y post test

Parte 2: Completar oraciones con palabras faltantes

Figura 2. Completar



Nota: Resultados alcanzados en el pre y post test

Este gráfico presenta los resultados del ejercicio de rellenar los espacios en blanco, comparando los datos del pretest y el posttest. En el pretest, las puntuaciones presentan una alta variabilidad y varios estudiantes se ubicaron por debajo del 50%. En el posttest, se evidencia una mejora general, con una tendencia ascendente en las calificaciones.

El aumento notable en los resultados sugiere que esta actividad estructurada permitió a los

estudiantes reforzar de forma efectiva el vocabulario aprendido. Según Hattie (2009), las estrategias de aprendizaje dirigidas tienen un impacto significativo en el rendimiento académico.

Además, Black y Wiliam (1998) resaltan la

utilidad de las

evaluaciones

formativas como

guías para el

aprendizaje, lo cual

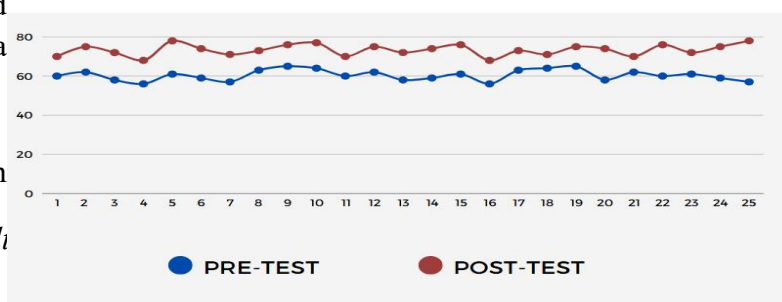
se confirma con la

mejora observada

en esta actividad.

Parte 3: Selección múltiple

Figura 3. Selección múltiple



pretest fueron generalmente bajas (rango de 30 a 50), lo que evidenció dificultades iniciales. Tras la intervención, las puntuaciones mostraron un incremento leve pero constante.

Este resultado sugiere que las experiencias contextualizadas promovieron una mejora en la aplicación del vocabulario. Tharp (1988) señala que el aprendizaje en contexto refuerza la comprensión y el uso funcional del lenguaje, mientras que Beck (2002) destaca que el uso del vocabulario en contextos significativos favorece la retención y la comprensión profunda. Aunque la mejora fue más discreta, indica un avance que debe

Este gráfico muestra la comparación entre los resultados obtenidos en un ejercicio de selección múltiple antes y después de la intervención gamificada.

Las puntuaciones del pretest reflejan cierta

fluctuación, con varios estudiantes en rangos bajos, mientras que en el posttest se mantiene una mejora sostenida.

El aumento en los resultados del posttest indica que el uso de gamificación en este tipo de ejercicios

Parte 4: Uso del vocabulario en contexto

**Figura 4.** *Uso del vocabulario en contexto*



ser reforzado con estrategias continuas.

En conjunto, los resultados obtenidos a través de estas evaluaciones demuestran que la

gamificación constituye una herramienta valiosa para la enseñanza del vocabulario en inglés. Su implementación no solo potenció el rendimiento académico, sino que también incrementó la motivación estudiantil y el compromiso con el aprendizaje del vocabulario. Gee (2003) destaca que el compromiso y la motivación son claves para la retención del conocimiento, y las preguntas interactivas favorecen el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Deterding et al. (2011) sostienen que este tipo de dinámicas contribuyen a un ambiente de aprendizaje más activo, lo que se refleja en el desempeño más estable y elevado en el posttest.

Nota: Resultados alcanzados en el pre y post test

En esta sección se evaluó la capacidad de los estudiantes para aplicar el vocabulario en situaciones contextuales. Las puntuaciones del

aprendizaje. Coincidiendo con Gee (2003), se concluye que la gamificación crea experiencias inmersivas que promueven una comprensión más profunda y un aprendizaje activo. La evidencia recopilada respalda la eficacia de esta metodología para enriquecer el proceso educativo en el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

### DISCUSIÓN

El análisis comparativo entre las puntuaciones del pretest y el posttest demostró que la implementación de actividades gamificadas tuvo un impacto significativo y medible en el aprendizaje del vocabulario en inglés. En promedio, los estudiantes mejoraron sus resultados en más de 20 puntos porcentuales tras la intervención gamificada. Por ejemplo, en el ejercicio de asociación de palabras con sus significados, las calificaciones pasaron de una media de 55,8 en el pretest a 76,3 en el posttest. De igual manera, en el ejercicio de completar espacios en blanco, los estudiantes mejoraron de 45,7 a 70,2 puntos. Estos resultados reflejan un incremento claro en la retención y aplicación del vocabulario.

En el caso de las actividades de opción múltiple, se observó una mejora promedio de 17,1 puntos, mientras que, en el uso de vocabulario en contexto, aunque el incremento fue más moderado (de 39,5 a 50,8), se evidenció una evolución positiva en la capacidad de los estudiantes para aplicar el léxico de manera contextualizada. Estos datos no solo validan la eficacia de la estrategia utilizada, sino que respaldan su utilidad como recurso pedagógico en contextos reales de enseñanza.

Además del rendimiento académico, se evidenció un aumento sustancial en la motivación y participación estudiantil, factores clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. Los estudiantes demostraron mayor compromiso y disposición al trabajo colaborativo, lo que también repercutió en un mejor clima de aula.

### CONCLUSIONES

En conjunto, los resultados permiten concluir que la gamificación es una metodología eficaz, motivadora y sostenible para la enseñanza del vocabulario en inglés como lengua extranjera. Su aplicación no solo mejora el rendimiento académico, sino que transforma la percepción del estudiantado hacia el aprendizaje, promoviendo una experiencia más significativa, participativa y centrada en el estudiante. Por lo tanto, se recomienda su incorporación sistemática en los procesos de enseñanza de lenguas en contextos escolares ecuatorianos y similares.

### REFERENCIAS

- Ali, R., & Abdalgane, M. (2022). The impact of gamification Kahoot app in teaching English for academic purposes. *World Journal of English Language*, 12(1), 1–11.  
<https://www.sciedupress.com/journal/index.php/wjel/article/view/22689/14055>
- Beck, I. L. (2002). *Bringing words to life: Robust vocabulary instruction*. Guilford Press.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74.  
<https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
- Creswell, J. W. (2020). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- 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: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM.  
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- García, M. (2021). *Gamification in education: Strategies for the classroom*. University Press.

- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 1–21. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00021-1](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00021-1)
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- López, A. (2021). The impact of gamification on language learning. *Journal of Education*, 10(2), 45–58.
- McMillan, J. H. (2018). *Educational research: Fundamentals for the consumer* (7th ed.). Pearson.
- Panmei, B., & Waluyo, B. (2022). The pedagogical use of gamification in English vocabulary training and learning in higher education. *Education Sciences*, 13(1), 24. <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/1/24>
- Sailer, M., Mayr, S., & Mandl, H. (2021). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Salimei, A., & Zangeneh, H. (2022). The effect of gamification on vocabulary learning (learning English as a second language) among the fifth-grade elementary school students. *Technology of Education Journal (TEJ)*, 16(4), 723–734. <https://doi.org/10.22061/tej.2022.8550>.
- Tharp, R. G. (1988). *Learning together: A collaborative approach to education*. Bergin & Garvey.
- Thiagarajah, K., Ng, M. M., Jeyaraja, S. S. B., Gunasehgaran, V., & Maniam, M. (2022). Effectiveness of gamification tool in teaching vocabulary. *International Journal of Academic*
- Research in Business and Social Sciences*, 12(9), 1046–1063. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v12-i9/14632>

