

25

LA GAMIFICACIÓN

**EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS: UNA ESTRATEGIA PARA
POTENCIAR LA EXPRESIÓN ORAL**



© 2026 Los autores. Este artículo se distribuye bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

LA GAMIFICACIÓN

EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS: UNA ESTRATEGIA PARA POTENCIAR LA EXPRESIÓN ORAL

GAMIFICATION IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING: A STRATEGY TO ENHANCE ORAL EXPRESSION

Digna Ramona Delgado-Ibarra¹

E-mail: delgadoibarradigna@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-5020-9762>

Daniel Cima-Mesa¹

E-mail: dcimamesa1@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7588-1269>

¹ Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez" Cuba.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Delgado-Ibarra, D. R., & Cima-Mesa, D. (2026). La gamificación en la enseñanza del inglés: una estrategia para potenciar la expresión oral. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 9(6), 249-259.

Fecha de presentación: 11/07/2026

Fecha de aceptación: 22/09/2026

Fecha de publicación: 01/11/2026

RESUMEN

La enseñanza del inglés como lengua extranjera enfrenta diversos desafíos relacionados con la motivación estudiantil, la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas, en particular la expresión oral. Ante esta realidad, la gamificación emerge como una estrategia didáctica innovadora que incorpora elementos propios del juego en contextos educativos con el propósito de favorecer aprendizajes significativos. El presente trabajo tiene como objetivo analizar las potencialidades de la gamificación para el desarrollo de la expresión oral en inglés, considerando sus fundamentos teóricos, principales componentes y aplicaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras. Desde una perspectiva teórico-descriptiva, se examinan aportes de diversos autores que destacan el valor de elementos como puntos, insignias, niveles, desafíos y sistemas de retroalimentación inmediata para estimular la motivación, la participación y la confianza de los educandos. Asimismo, se valoran experiencias prácticas vinculadas al uso de juegos de roles, debates gamificados, plataformas digitales y entornos colaborativos que favorecen el empleo contextualizado del idioma. Los análisis realizados evidencian que la gamificación contribuye a reducir la ansiedad comunicativa, incrementar la interacción entre los estudiantes y fortalecer habilidades lingüísticas y sociales esenciales para el aprendizaje del inglés. Se concluye que esta metodología constituye una alternativa efectiva para enriquecer la enseñanza de las lenguas extranjeras, siempre que su implementación responda a objetivos pedagógicos claramente definidos y a las características del contexto educativo donde se aplica.

Palabras clave:

Gamificación, expresión oral, inglés como lengua extranjera, motivación, aprendizaje activo.

ABSTRACT

Teaching English as a foreign language faces several challenges related to student motivation, active participation, and the development of communicative skills, particularly speaking. In response to this situation, gamification has emerged as an innovative teaching strategy that incorporates game elements into educational contexts in order to promote meaningful learning experiences. The aim of this study is to analyze the potential of gamification for the development of English-speaking skills, considering its theoretical foundations, key components, and practical applications in the teaching and learning process of foreign languages. From a theoretical and descriptive perspective, the study examines contributions from various scholars who emphasize the value of elements such as points, badges, levels, challenges, and immediate feedback systems in fostering motivation, participation, and learners' self-confidence. Likewise, practical experiences involving role-playing games, gamified debates, digital platforms, and collaborative learning environments are discussed as effective means of encouraging the contextualized use of the language. The analysis reveals that gamification contributes to reducing communication anxiety, increasing student interaction, and strengthening linguistic and social skills that are essential for English language learning. It is concluded that this methodology represents an effective alternative for enriching foreign language instruction, provided that its implementation is guided by clearly defined pedagogical objectives and adapted to the characteristics of the educational context in which it is applied.

Keywords:

Gamification, speaking skills, English as a foreign language, motivation, active learning.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de las lenguas extranjeras constituye una prioridad en los sistemas educativos contemporáneos debido a las crecientes demandas de comunicación e intercambio cultural en un mundo cada vez más globalizado. Entre las competencias comunicativas que deben desarrollar los estudiantes, la expresión oral ocupa un lugar esencial, ya que permite interactuar de manera efectiva en situaciones reales de comunicación, expresar ideas, opiniones y sentimientos, así como participar activamente en diversos contextos sociales y académicos. Sin embargo, el desarrollo de esta habilidad continúa representando uno de los mayores desafíos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

El aprendizaje de una lengua requiere trascender el conocimiento formal de sus componentes para generar oportunidades en las que los estudiantes puedan procesar, interpretar y utilizar el idioma con propósitos comunicativos. Desde esta perspectiva, la investigación sobre la enseñanza de lenguas permite relacionar los conocimientos derivados de los estudios lingüísticos y educativos con las decisiones pedagógicas adoptadas en el aula, aspecto que resulta fundamental para comprender y mejorar los procesos de aprendizaje (Ellis, 2012). Asimismo, las habilidades de comprensión y producción oral mantienen una estrecha relación dentro de la comunicación, puesto que la interacción exige interpretar los mensajes recibidos y construir respuestas adecuadas a las demandas del intercambio comunicativo (Rost, 2002).

Diversas investigaciones coinciden en señalar que numerosos estudiantes presentan dificultades relacionadas con la fluidez verbal, la pronunciación, el uso adecuado del vocabulario y la confianza para comunicarse oralmente en inglés. A ello se suman factores afectivos como el miedo a cometer errores, la ansiedad comunicativa y la limitada motivación hacia determinadas actividades de práctica oral, aspectos que pueden restringir la participación del estudiante y reducir las oportunidades de utilizar activamente el idioma. Estas dificultades han sido ampliamente abordadas en la literatura sobre enseñanza de lenguas extranjeras, donde se reconoce que el desarrollo de las habilidades orales exige oportunidades sistemáticas de interacción y uso significativo de la lengua (Nunan, 2015; Richards & Rodgers, 2014).

Ante estas necesidades, adquiere importancia la búsqueda de estrategias didácticas capaces de incrementar la participación del estudiante y generar experiencias de aprendizaje más activas. Entre ellas, la gamificación ha recibido creciente atención por la posibilidad de incorporar elementos propios de los juegos dentro de contextos educativos. No obstante, su diseño no debe reducirse a la incorporación de puntos, insignias o recompensas. Marczewski (2015) plantea la gamificación desde una perspectiva vinculada con el pensamiento de juego y el diseño motivacional, lo que permite considerar que

diferentes participantes pueden responder de manera distinta a los estímulos y dinámicas incorporados en una experiencia gamificada. Esta perspectiva resulta relevante en la enseñanza del inglés, pues orienta el diseño de las actividades hacia las características, intereses y formas de participación de los estudiantes, en lugar de asumir que un mismo mecanismo producirá idénticos resultados en todos ellos.

La evidencia disponible también aconseja evitar una interpretación automática de los beneficios de la gamificación. A partir de una revisión de estudios empíricos, Hamari et al. (2014) encontraron que la mayoría de las investigaciones examinadas informaban resultados positivos asociados con la gamificación, aunque también identificaron resultados mixtos y señalaron que sus efectos dependen del contexto de aplicación y de las características de los participantes. Esta consideración adquiere especial importancia en los procesos educativos, donde la efectividad de una estrategia gamificada puede estar condicionada por su diseño, los objetivos de aprendizaje, las características de los estudiantes y las circunstancias en las que se implementa.

En el caso particular de la expresión oral en inglés, estos planteamientos permiten considerar la gamificación como una alternativa para estructurar situaciones en las que la participación, los desafíos, la retroalimentación y la interacción se articulen con objetivos comunicativos específicos. Su potencial pedagógico no reside únicamente en incrementar el atractivo de las actividades, sino en crear condiciones que estimulen al estudiante a utilizar la lengua para resolver problemas, colaborar, intercambiar información y alcanzar metas dentro de situaciones significativas. Por consiguiente, el análisis de la gamificación aplicada a la enseñanza del inglés requiere considerar tanto sus posibilidades motivacionales como las condiciones pedagógicas que determinan su contribución al desarrollo de la expresión oral.

Ante esta realidad, resulta necesario incorporar estrategias didácticas innovadoras que favorezcan experiencias de aprendizaje más dinámicas, significativas y centradas en el estudiante. En este contexto, la gamificación ha emergido como una metodología educativa que integra elementos propios del juego en contextos no lúdicos con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los aprendices (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). Su implementación permite transformar actividades convencionales en experiencias más atractivas mediante el empleo de puntos, insignias, niveles, desafíos, recompensas y sistemas de retroalimentación inmediata.

Estudios recientes evidencian que la gamificación favorece el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés, incrementa la motivación, fortalece la participación activa y promueve entornos de aprendizaje más interactivos y significativos. Las revisiones sistemáticas

realizadas por Chan & Lo (2024); Luo (2023); y Zhang & Hasim (2023) destacan que la incorporación de elementos gamificados contribuye positivamente al aprendizaje de las lenguas extranjeras, al mejorar las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje, fomentar su implicación emocional y favorecer el desarrollo de competencias lingüísticas en diferentes contextos educativos.

Asimismo, la enseñanza de la expresión oral puede beneficiarse particularmente de los entornos gamificados, ya que estos promueven la interacción constante, el aprendizaje colaborativo y la práctica contextualizada del idioma. Actividades como juegos de roles, simulaciones, debates, retos comunicativos y el uso de plataformas digitales interactivas permiten a los estudiantes utilizar el inglés de manera funcional en situaciones cercanas a la realidad, facilitando el desarrollo de la fluidez verbal y la confianza comunicativa.

Según Gee (2003), los entornos basados en principios de juego favorecen la experimentación, la toma de decisiones y el aprendizaje contextualizado, elementos que resultan especialmente valiosos para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés. Más recientemente, Gee (2017) destaca que las experiencias de aprendizaje inspiradas en los videojuegos potencian la participación activa y la construcción de conocimientos en contextos auténticos.

No obstante, diversos autores advierten que la efectividad de la gamificación depende de un adecuado diseño pedagógico. Un empleo excesivamente centrado en la competencia o en las recompensas externas puede limitar los beneficios esperados y disminuir la motivación intrínseca de los estudiantes. Por ello, se recomienda que los elementos lúdicos estén estrechamente vinculados con los objetivos de aprendizaje y que favorezcan procesos de reflexión, colaboración y construcción significativa del conocimiento.

En esta línea, Martínez-Chiong (2024) destaca la necesidad de superar modelos de enseñanza del inglés centrados predominantemente en prácticas tradicionales y avanzar hacia metodologías que otorguen al estudiante un papel más activo en su proceso de aprendizaje. Desde esta perspectiva, la incorporación de estrategias innovadoras, como el aula invertida, permite reorganizar las dinámicas de enseñanza y generar mayores oportunidades para la participación, la interacción y el desarrollo de las competencias lingüísticas. Este planteamiento resulta pertinente para la gamificación, en la medida en que su valor pedagógico no depende únicamente de la incorporación de elementos lúdicos, sino de su articulación con metodologías activas orientadas al logro de objetivos educativos concretos.

De igual forma, la creciente presencia de recursos tecnológicos en los procesos educativos ha ampliado las posibilidades de aplicación de la gamificación en la

enseñanza del inglés. Herramientas digitales, plataformas educativas y aplicaciones interactivas permiten diseñar experiencias de aprendizaje más personalizadas y adaptadas a las características de las nuevas generaciones de estudiantes, quienes muestran una marcada afinidad por los entornos digitales y participativos.

En correspondencia con estas consideraciones, el presente trabajo tiene como objetivo analizar las potencialidades de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en inglés, considerando sus fundamentos teóricos, principales elementos, beneficios y aplicaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras.

METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, con un diseño documental de carácter teórico-descriptivo y analítico. Esta orientación metodológica permitió examinar críticamente los fundamentos conceptuales y pedagógicos de la gamificación, así como sistematizar los principales aportes de la literatura relacionados con su aplicación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera y, particularmente, con el desarrollo de la expresión oral. El estudio no se orientó a la medición experimental de variables ni a la comprobación de relaciones causales, sino a la interpretación, integración y contraste de conocimientos previamente publicados sobre el objeto de estudio.

La unidad de análisis estuvo constituida por literatura científica y académica relacionada con la gamificación, la enseñanza del inglés como lengua extranjera, el desarrollo de habilidades comunicativas y orales, la motivación, el aprendizaje activo y el empleo de tecnologías educativas. Se consideraron artículos científicos, revisiones sistemáticas, libros académicos y trabajos teóricos relevantes para la comprensión del fenómeno. La selección documental combinó fuentes fundacionales, necesarias para establecer las bases conceptuales de la gamificación y de las teorías del aprendizaje vinculadas con ella, con investigaciones recientes destinadas a identificar tendencias, resultados y desafíos contemporáneos de su aplicación en contextos educativos.

Como criterios de inclusión se consideraron publicaciones que abordaran directamente la gamificación o sus fundamentos pedagógicos; estudios relacionados con la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera; investigaciones que analizaran motivación, participación, interacción, habilidades comunicativas o expresión oral; y documentos que aportaran elementos conceptuales o empíricos pertinentes para responder al objetivo de la investigación. Se excluyeron aquellos trabajos cuyo contenido no presentara una relación sustantiva con el problema analizado, las publicaciones centradas exclusivamente en ámbitos ajenos a la educación y

las fuentes que no aportaran información relevante para la construcción de las categorías analíticas establecidas.

El procedimiento metodológico se desarrolló mediante una secuencia de revisión, organización, comparación e interpretación de la literatura seleccionada. En una primera fase se identificaron los fundamentos conceptuales de la gamificación y sus relaciones con diferentes perspectivas del aprendizaje. Posteriormente, se examinaron los principales elementos empleados en los diseños gamificados, entre ellos puntos, insignias, niveles, desafíos, misiones, narrativas, recompensas y sistemas de retroalimentación. En una tercera fase se analizaron sus posibles aplicaciones en la enseñanza del inglés, prestando especial atención a las actividades orientadas al desarrollo de la expresión oral. Finalmente, se contrastaron los beneficios reportados con las limitaciones y desafíos señalados en la literatura, lo que permitió construir una interpretación integral sobre las condiciones pedagógicas necesarias para su implementación.

Para el tratamiento de la información se empleó el análisis de contenido cualitativo mediante un proceso de categorización temática. Las unidades de información relevantes fueron organizadas en cuatro categorías principales: fundamentos teóricos de la gamificación; elementos y dinámicas gamificadas; contribuciones al desarrollo de la expresión oral en inglés; y beneficios, limitaciones y desafíos de su implementación. Estas categorías permitieron establecer relaciones entre los planteamientos teóricos y los resultados comunicados por investigaciones previas, identificar convergencias y diferencias entre los autores y evitar una presentación exclusivamente descriptiva de las fuentes consultadas.

La interpretación de los hallazgos se realizó mediante un proceso de síntesis crítica y contraste de fuentes. En lugar de asumir que la presencia de elementos de juego produce automáticamente mejoras en el aprendizaje, se consideraron las condiciones pedagógicas bajo las cuales la gamificación puede favorecer el desarrollo de la expresión oral. De este modo, se valoraron conjuntamente sus potencialidades y limitaciones, atendiendo a aspectos como el diseño metodológico, la correspondencia entre las dinámicas lúdicas y los objetivos curriculares, las características de los estudiantes, la preparación docente, la disponibilidad tecnológica y el equilibrio entre motivación intrínseca y recompensas externas.

Finalmente, para fortalecer la consistencia del análisis, las conclusiones se formularon a partir de la convergencia de los aportes identificados en las fuentes examinadas y de su correspondencia con las categorías previamente definidas. Este procedimiento permitió construir una visión integradora de la gamificación no como un conjunto aislado de recursos lúdicos, sino como una estrategia didáctica cuya contribución al desarrollo de la expresión oral depende de su planificación, contextualización e integración

coherente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

DESARROLLO

La gamificación se ha consolidado como una estrategia relevante en los procesos educativos contemporáneos debido a sus posibilidades para estimular la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes con las actividades de aprendizaje. Deterding et al. (2011) la definen a partir de la incorporación de elementos característicos del diseño de juegos en contextos que originalmente no son lúdicos. Trasladada al ámbito educativo, esta concepción supone integrar dichos elementos de manera intencional en las experiencias de aprendizaje para favorecer la implicación del estudiante y generar dinámicas más participativas.

Desde el punto de vista teórico, la gamificación puede comprenderse a partir de diferentes perspectivas psicológicas y pedagógicas que permiten explicar los procesos de motivación, participación, retroalimentación y construcción del aprendizaje asociados con su implementación. Desde una perspectiva conductista, el empleo de estímulos, recompensas y mecanismos de reforzamiento permite comprender la función que desempeñan determinados componentes gamificados, como los puntos, las insignias, los niveles y el reconocimiento de logros. Estos recursos pueden actuar como incentivos que proporcionan información sobre el progreso y estimulan la continuidad del estudiante en las actividades propuestas. No obstante, su valor pedagógico depende de que las recompensas no se conviertan en el propósito central de la experiencia, sino que estén subordinadas a los objetivos de aprendizaje.

La dimensión motivacional constituye, por tanto, un componente fundamental de la gamificación. La percepción de progreso, el reconocimiento de los logros y la posibilidad de superar desafíos pueden fortalecer la implicación del estudiante en las tareas. En este sentido, el diseño de las experiencias gamificadas debe procurar un equilibrio entre los incentivos externos y la construcción de una motivación vinculada con el aprendizaje, de manera que los estudiantes no participen únicamente para obtener puntos o recompensas, sino también por el interés, la satisfacción y la percepción de competencia que genera el avance en su proceso formativo.

Por su parte, el cognitismo permite comprender la gamificación desde los procesos mentales que intervienen en el aprendizaje, entre ellos la atención, la memoria, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la autorregulación. Desde esta perspectiva, la retroalimentación inmediata característica de numerosos entornos gamificados facilita que los estudiantes conozcan los resultados de sus acciones, identifiquen errores y ajusten sus estrategias de aprendizaje de acuerdo con las demandas de las tareas (Schunk, 2020). La autorregulación adquiere

así especial importancia, pues posibilita que los estudiantes establezcan metas, supervisen su progreso y modifiquen sus estrategias a partir de la información obtenida durante el propio proceso de aprendizaje (Zimmerman, 2002).

Desde la perspectiva constructivista, el valor educativo de la gamificación trasciende la utilización de recompensas y se relaciona con la participación activa del estudiante en experiencias significativas. Los desafíos, las misiones, la resolución de problemas y las actividades colaborativas pueden generar escenarios en los que los educandos construyan conocimientos mediante la interacción con los contenidos, con sus compañeros y con las situaciones planteadas. De esta manera, las dinámicas gamificadas pueden favorecer procesos de exploración, toma de decisiones, cooperación y aplicación práctica de los conocimientos, siempre que las actividades respondan a una planificación pedagógica coherente.

A estas perspectivas se suma el conectivismo, propuesto por Siemens (2005), que reconoce la importancia de las tecnologías digitales, las redes y las conexiones entre diferentes fuentes de información en los procesos contemporáneos de aprendizaje. Desde este enfoque, la gamificación encuentra amplias posibilidades de desarrollo mediante plataformas educativas, aplicaciones interactivas y entornos virtuales que facilitan la comunicación, el acceso a recursos, la colaboración y el seguimiento del progreso. La integración de estos recursos permite configurar experiencias que trascienden los límites tradicionales del aula y amplían las oportunidades de interacción y aprendizaje.

Estas bases teóricas adquieren particular relevancia en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, donde el aprendizaje requiere no solo la adquisición de conocimientos lingüísticos, sino también oportunidades frecuentes para utilizar el idioma con propósitos comunicativos. La gamificación puede contribuir a crear ambientes en los que los estudiantes participen activamente, afronten desafíos comunicativos, colaboren con sus compañeros y empleen el inglés en situaciones contextualizadas. De este modo, los componentes lúdicos pueden integrarse con objetivos lingüísticos concretos relacionados con el vocabulario, la pronunciación, la fluidez, la comprensión y la interacción oral.

En esta dirección, Zhang & Hasim (2023) señalan que la gamificación aplicada a la enseñanza del inglés como lengua extranjera y segunda lengua presenta resultados favorables en diferentes dimensiones del aprendizaje, particularmente en la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades lingüísticas. Sus aportes permiten considerar que el potencial educativo de la gamificación no reside únicamente en hacer más atractivas las actividades, sino en crear condiciones que incrementen las oportunidades de participación y uso significativo de la lengua. Por consiguiente, su incorporación a la enseñanza

de la expresión oral debe responder a una articulación coherente entre los elementos del juego, las necesidades de los estudiantes y los objetivos comunicativos que se pretenden alcanzar.

Elementos de la gamificación y su contribución al desarrollo de la expresión oral

La eficacia de la gamificación depende en gran medida de la selección, combinación e integración pedagógica de sus elementos constitutivos. Entre los recursos más utilizados se encuentran los puntos, las insignias, los niveles, las tablas de clasificación, los desafíos, las misiones, las narrativas y los sistemas de retroalimentación. Sin embargo, su incorporación no debe responder únicamente al propósito de hacer más atractivas las actividades, sino a su capacidad para apoyar objetivos de aprendizaje concretos y generar oportunidades de participación, interacción y práctica significativa del idioma.

Los puntos constituyen un mecanismo para representar el progreso alcanzado y ofrecer al estudiante información inmediata sobre su desempeño. Las insignias, por su parte, permiten reconocer logros específicos y hacer visibles determinados avances dentro del proceso de aprendizaje, mientras que los niveles pueden organizar las actividades mediante grados progresivos de complejidad. En la enseñanza de la expresión oral, estos elementos pueden vincularse con desempeños específicos, como participar en una conversación, ampliar el vocabulario empleado, mejorar la pronunciación, mantener una interacción durante un tiempo determinado o superar progresivamente tareas comunicativas de mayor dificultad.

Las tablas de clasificación constituyen otro recurso frecuente, aunque su utilización requiere especial atención pedagógica. Cuando se diseñan de manera equilibrada pueden estimular la participación y hacer visible el progreso; sin embargo, una orientación excesivamente competitiva puede generar diferencias entre los estudiantes y desplazar la atención desde el aprendizaje hacia la posición alcanzada. Por esta razón, resulta conveniente utilizarlas como instrumentos de progreso y superación, procurando que la competencia no sustituya la cooperación ni afecte la confianza de quienes presentan mayores dificultades para expresarse oralmente en inglés.

Los desafíos y las misiones presentan especial interés para el desarrollo de la expresión oral porque permiten situar al estudiante ante problemas o situaciones que requieren el empleo funcional del idioma. Una misión puede implicar realizar una entrevista, defender una posición en un debate, resolver una situación cotidiana, representar un personaje o colaborar con otros participantes para alcanzar un objetivo común. De este modo, el componente lúdico adquiere una función didáctica al proporcionar un propósito concreto para hablar en inglés y favorecer que la práctica oral se produzca dentro de situaciones contextualizadas.

La retroalimentación constituye igualmente un elemento esencial de las experiencias gamificadas. Su carácter inmediato permite que los estudiantes reconozcan sus avances, identifiquen dificultades y realicen ajustes durante el desarrollo de las actividades. En el ámbito de la expresión oral, esta retroalimentación puede orientarse hacia aspectos como la pronunciación, la fluidez, el empleo del vocabulario, la adecuación de las estructuras lingüísticas y la capacidad de mantener una interacción. De esta manera, la retroalimentación no funciona únicamente como mecanismo de recompensa, sino también como recurso de evaluación formativa y autorregulación del aprendizaje.

Otro componente relevante es la narrativa, entendida como el hilo conductor que proporciona coherencia y sentido a las actividades. La incorporación de historias, personajes, escenarios y situaciones problemáticas permite organizar las tareas comunicativas alrededor de un contexto compartido. En la enseñanza del inglés, este recurso puede favorecer la creación de situaciones simuladas cercanas a usos reales del idioma, en las que los estudiantes necesiten comunicarse para asumir roles, resolver problemas, tomar decisiones o completar determinadas misiones. Kapp (2013) destaca la relevancia de recursos como las narrativas, los desafíos y las misiones dentro del diseño de experiencias gamificadas, debido a su capacidad para favorecer la implicación del participante y mantener su vinculación con las actividades de aprendizaje.

En consonancia con estos planteamientos, Chan & Lo (2024) identifican entre los componentes utilizados en la gamificación aplicada a la enseñanza del inglés recursos como puntos, insignias, recompensas, desafíos, retroalimentación y mecanismos de seguimiento del progreso. La evidencia examinada por estos autores muestra resultados favorables en diferentes dimensiones del proceso educativo, aunque los efectos de la gamificación dependen de factores relacionados con el contexto, los estudiantes y las características de su implementación. En consecuencia, el valor pedagógico de estos elementos no reside en su presencia aislada, sino en la manera en que se articulan para promover comportamientos y experiencias directamente relacionados con los objetivos lingüísticos.

Desde esta perspectiva, una gamificación orientada al desarrollo de la expresión oral debe priorizar aquellos elementos que generen oportunidades reales de comunicación. Los puntos, las insignias y los niveles pueden contribuir al seguimiento y reconocimiento del progreso, pero los desafíos, las misiones, las narrativas y la retroalimentación adquieren especial relevancia cuando sitúan al estudiante ante la necesidad de producir mensajes, responder a interlocutores, negociar significados y utilizar el inglés para alcanzar objetivos determinados. La integración equilibrada de estos componentes permite

concebir la gamificación no como una simple acumulación de recompensas, sino como una estrategia didáctica estructurada para favorecer la práctica progresiva, contextualizada e interactiva de la expresión oral.

Aplicación de la gamificación en el desarrollo de la expresión oral

En la enseñanza del inglés como lengua extranjera, la gamificación puede concretarse mediante actividades diseñadas para favorecer el uso contextualizado del idioma y proporcionar oportunidades sistemáticas de interacción oral. Su aplicación adquiere especial relevancia cuando los elementos lúdicos no constituyen un fin en sí mismos, sino que se integran en tareas comunicativas que requieren que los estudiantes produzcan mensajes, intercambien información, negocien significados y respondan de manera espontánea a diferentes situaciones. De esta forma, la gamificación puede contribuir a transformar la práctica oral en una experiencia más participativa y vinculada con propósitos comunicativos concretos.

Entre las actividades con mayores posibilidades se encuentran los juegos de roles gamificados, en los que los estudiantes asumen personajes, afrontan situaciones problemáticas y cumplen misiones que requieren el empleo del inglés. Pueden recrearse, por ejemplo, situaciones relacionadas con viajes, entrevistas, compras, reuniones, conversaciones profesionales o intercambios cotidianos. Estas dinámicas permiten practicar vocabulario y estructuras lingüísticas dentro de un contexto determinado y, al mismo tiempo, favorecen la espontaneidad, la fluidez y la confianza para expresarse oralmente. Su carácter simulado también puede contribuir a crear un entorno en el que el error sea asumido como parte natural del aprendizaje.

Los debates gamificados constituyen otra alternativa para promover la producción oral. Organizados individualmente o por equipos, pueden incorporar desafíos, niveles de dificultad, reconocimientos y sistemas de puntuación vinculados con criterios previamente establecidos. En este caso, la valoración no debe limitarse a determinar quién obtiene una mayor puntuación, sino considerar dimensiones relacionadas con la competencia comunicativa, como la claridad de las ideas, la argumentación, la pronunciación, la fluidez, la riqueza léxica, la interacción con los interlocutores y el empleo adecuado de estructuras lingüísticas. De esta manera, la dinámica lúdica se integra con una evaluación formativa del desempeño oral.

Las tecnologías digitales amplían las posibilidades para implementar estas experiencias mediante cuestionarios interactivos, desafíos, sistemas de progreso y actividades colaborativas. Herramientas como Kahoot!, Quizizz y otras plataformas educativas pueden emplearse como apoyo para activar conocimientos previos, reforzar vocabulario, comprobar la comprensión o introducir desafíos que posteriormente den lugar a tareas de producción oral. Por tanto, su contribución a la expresión oral

depende de la forma en que el docente las integre dentro de una secuencia didáctica que conduzca al estudiante desde la interacción con los contenidos hacia el uso efectivo del idioma. En este sentido, Hockly (2018) destaca las posibilidades de los entornos que combinan tecnologías digitales con los procesos de enseñanza de lenguas para ampliar y flexibilizar las experiencias de aprendizaje.

Otra alternativa son los *escape rooms* lingüísticos, en los que los estudiantes deben resolver de manera colaborativa una secuencia de enigmas, problemas o desafíos para alcanzar una meta. En estas actividades, el inglés puede establecerse como medio necesario para intercambiar pistas, formular preguntas, explicar posibles soluciones, expresar acuerdos o desacuerdos y tomar decisiones colectivas. La exigencia de comunicarse para avanzar en el juego convierte la producción oral en una herramienta funcional para la consecución de un objetivo, lo que permite vincular el aprendizaje lingüístico con la resolución de problemas y el trabajo colaborativo.

También pueden incorporarse misiones comunicativas progresivas en las que los estudiantes deban superar diferentes niveles de desempeño oral. Estas pueden comenzar con tareas relativamente sencillas, como describir una imagen, presentarse o responder preguntas, y avanzar hacia actividades de mayor complejidad, como narrar experiencias, realizar presentaciones, participar en debates, resolver problemas mediante el diálogo o defender una posición argumentada. Esta progresión permite adaptar el grado de dificultad a las competencias de los estudiantes y hacer visible su avance durante el proceso de aprendizaje.

Los portafolios gamificados complementan estas actividades al permitir registrar y visualizar el progreso individual mediante evidencias de desempeño, niveles alcanzados, insignias u otros mecanismos de reconocimiento. En el caso específico de la expresión oral, pueden incorporar grabaciones, presentaciones, diálogos, debates y otras producciones que permitan observar la evolución del estudiante en dimensiones como pronunciación, fluidez, vocabulario, coherencia e interacción comunicativa. Su utilización puede favorecer la autoevaluación y la autorregulación, al proporcionar evidencias concretas para reconocer avances y establecer nuevas metas de aprendizaje.

En conjunto, estas aplicaciones muestran que la contribución de la gamificación al desarrollo de la expresión oral no deriva simplemente de incorporar juegos, puntos o herramientas digitales al aula. Su potencial reside en diseñar situaciones en las que los estudiantes necesiten utilizar el inglés para alcanzar objetivos, resolver desafíos e interactuar con otros participantes. En consecuencia, las actividades gamificadas deben articular los componentes lúdicos con objetivos lingüísticos definidos, criterios de evaluación coherentes y oportunidades suficientes de producción e interacción oral, de modo que la motivación

generada por la dinámica de juego se traduzca efectivamente en experiencias de aprendizaje comunicativo.

Beneficios y desafíos de la gamificación en la enseñanza del inglés

En la enseñanza del inglés como lengua extranjera, la gamificación puede concretarse mediante actividades diseñadas para favorecer el uso contextualizado del idioma y generar oportunidades sistemáticas de interacción oral. Su aplicación adquiere especial relevancia cuando los elementos lúdicos no constituyen un fin en sí mismos, sino que se integran en tareas comunicativas que requieren producir mensajes, intercambiar información, negociar significados y responder de manera espontánea ante diferentes situaciones. Desde esta perspectiva, la gamificación puede transformar la práctica oral en una experiencia más participativa, en la que el empleo de la lengua responde a propósitos comunicativos concretos.

Entre las actividades con mayores posibilidades se encuentran los juegos de roles gamificados, en los que los estudiantes asumen personajes, afrontan situaciones problemáticas y cumplen misiones que requieren el empleo del inglés. Pueden recrearse situaciones relacionadas con viajes, entrevistas, compras, reuniones, conversaciones profesionales o intercambios cotidianos. Estas dinámicas permiten integrar vocabulario, estructuras lingüísticas y funciones comunicativas dentro de un contexto determinado, al tiempo que proporcionan oportunidades para ejercitar la espontaneidad, la fluidez y la confianza en la comunicación oral. El carácter simulado de estas experiencias también puede favorecer un ambiente en el que el error sea comprendido como parte del proceso de aprendizaje y no exclusivamente como un resultado negativo.

Los debates gamificados constituyen otra alternativa para estimular la producción oral. Organizados individualmente o por equipos, pueden incorporar desafíos, niveles de dificultad, reconocimientos y sistemas de puntuación asociados con criterios previamente establecidos. La valoración, sin embargo, no debe limitarse a determinar quién obtiene una puntuación superior, sino considerar dimensiones propias de la competencia comunicativa, como la claridad de las ideas, la capacidad argumentativa, la pronunciación, la fluidez, la riqueza léxica, la interacción con los interlocutores y el empleo adecuado de las estructuras lingüísticas. De esta manera, los componentes lúdicos pueden articularse con procesos de evaluación formativa orientados al perfeccionamiento progresivo del desempeño oral.

Las tecnologías digitales amplían las posibilidades para implementar experiencias gamificadas mediante cuestionarios interactivos, desafíos, mecanismos de progresión y actividades colaborativas. Herramientas como Kahoot! y Quizizz, entre otras plataformas educativas, pueden utilizarse para activar conocimientos previos, reforzar

vocabulario, comprobar la comprensión o introducir desafíos que posteriormente conduzcan a tareas de producción e interacción oral. No obstante, la utilización de una herramienta digital no garantiza por sí misma el desarrollo de esta habilidad. Su contribución depende de la manera en que el docente la incorpore dentro de una secuencia didáctica que conecte la interacción con los contenidos con oportunidades posteriores para emplear activamente el idioma. En este sentido, Hockly (2018) reconoce las posibilidades que ofrece la integración de tecnologías digitales para ampliar y flexibilizar los escenarios de aprendizaje de lenguas.

Otra posibilidad son los **escape rooms** lingüísticos, estructurados a partir de una secuencia de enigmas, problemas o desafíos que los estudiantes deben resolver colaborativamente para alcanzar una meta. En estas actividades, el inglés puede convertirse en el medio necesario para solicitar y proporcionar información, intercambiar pistas, formular preguntas, argumentar posibles soluciones, expresar acuerdos y desacuerdos y tomar decisiones colectivas. De esta forma, la producción oral deja de constituir únicamente una actividad de ejercitación lingüística y adquiere una función instrumental dentro de la tarea: los estudiantes necesitan comunicarse para resolver el desafío y progresar en la actividad.

Las misiones comunicativas progresivas ofrecen igualmente posibilidades para organizar el desarrollo de la expresión oral de acuerdo con diferentes niveles de complejidad. Estas pueden comenzar con tareas sencillas, como presentarse, describir una imagen, formular preguntas o proporcionar información básica, y avanzar hacia actividades que demanden mayores recursos lingüísticos y comunicativos, como narrar experiencias, realizar exposiciones, participar en debates, solucionar problemas mediante el diálogo o defender una posición argumentada. Esta progresión permite adecuar los desafíos al nivel de competencia de los estudiantes y establecer metas sucesivas que hagan perceptible su avance durante el proceso de aprendizaje.

Los portafolios gamificados pueden complementar estas actividades mediante el registro sistemático de evidencias de desempeño, niveles alcanzados, insignias u otros mecanismos de reconocimiento del progreso. En el caso específico de la expresión oral, pueden incorporar grabaciones, presentaciones, diálogos, entrevistas, debates y otras producciones que permitan valorar la evolución del estudiante en dimensiones como la pronunciación, la fluidez, el vocabulario, la coherencia y la interacción comunicativa. Además de documentar el aprendizaje, estas evidencias pueden utilizarse para procesos de autoevaluación y reflexión, permitiendo que los estudiantes identifiquen fortalezas, reconozcan dificultades y establezcan nuevas metas de aprendizaje.

La selección de estas actividades debe considerar las características de los estudiantes, su nivel de dominio del

inglés, los objetivos comunicativos previstos y los recursos disponibles. Una misma dinámica gamificada puede producir experiencias diferentes en función de su diseño y del contexto en el que se implemente. Por ello, resulta necesario establecer previamente qué habilidad oral se pretende desarrollar, qué tipo de interacción se espera generar y mediante qué criterios será valorado el desempeño. Esta planificación permite evitar que la dimensión lúdica desplace el propósito lingüístico de la actividad.

En conjunto, estas aplicaciones muestran que la contribución de la gamificación al desarrollo de la expresión oral no deriva simplemente de incorporar juegos, puntos, recompensas o herramientas digitales al aula. Su potencial pedagógico reside en la creación de situaciones en las que los estudiantes necesiten utilizar el inglés para alcanzar objetivos, solucionar problemas, tomar decisiones e interactuar con otros participantes. En consecuencia, las actividades gamificadas deben articular los componentes lúdicos con objetivos lingüísticos definidos, niveles progresivos de complejidad, criterios de evaluación coherentes y oportunidades suficientes de producción e interacción oral. Bajo estas condiciones, la motivación generada por las dinámicas de juego puede ponerse al servicio de una práctica comunicativa más activa, contextualizada y significativa.

CONCLUSIONES

El análisis realizado permite concluir que la gamificación posee importantes potencialidades como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo de la expresión oral en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Su principal contribución no radica en la incorporación aislada de puntos, insignias, recompensas o dinámicas competitivas, sino en la posibilidad de estructurar experiencias de aprendizaje que incrementen las oportunidades de participación, interacción y uso contextualizado del idioma. En este sentido, su valor pedagógico se relaciona con la capacidad de situar al estudiante ante tareas en las que hablar en inglés adquiere un propósito concreto dentro de la actividad de aprendizaje.

Los fundamentos teóricos examinados muestran que la gamificación puede articular diferentes dimensiones del aprendizaje, entre ellas la motivación, la retroalimentación, la autorregulación, la interacción y la construcción activa del conocimiento. Esta perspectiva permite comprender que los componentes gamificados adquieren sentido educativo cuando se encuentran vinculados con objetivos lingüísticos claramente definidos. En el desarrollo de la expresión oral, ello implica orientar las actividades hacia dimensiones específicas de la competencia comunicativa, como la fluidez, la pronunciación, la amplitud y pertinencia del vocabulario, la coherencia del discurso, la capacidad argumentativa y la interacción con otros interlocutores.

Asimismo, el análisis de sus aplicaciones evidencia las posibilidades de los juegos de roles, los debates gamificados, las misiones comunicativas, los **escape rooms** lingüísticos y los portafolios gamificados para generar escenarios de práctica oral progresiva y contextualizada. Estas estrategias pueden propiciar que el estudiante deje de asumir un papel predominantemente receptivo y participe en situaciones que demanden formular preguntas, expresar opiniones, intercambiar información, solucionar problemas, argumentar posiciones y tomar decisiones mediante el empleo del inglés. Las tecnologías digitales pueden ampliar estas posibilidades, pero su incorporación debe responder a una finalidad didáctica y no limitarse al uso instrumental de plataformas o aplicaciones.

No obstante, la gamificación no debe considerarse una estrategia efectiva de manera automática ni independiente de las condiciones en las que se desarrolla el proceso educativo. Sus resultados potenciales están condicionados por la calidad del diseño pedagógico, la preparación del docente, el nivel de dominio lingüístico de los estudiantes, las características del grupo, los recursos disponibles y la correspondencia entre las dinámicas propuestas y los objetivos de aprendizaje. Una utilización excesivamente orientada hacia la acumulación de puntos, recompensas o posiciones competitivas puede desplazar la atención del propósito formativo y reducir el valor educativo de la experiencia.

Por consiguiente, la gamificación aplicada al desarrollo de la expresión oral requiere una planificación que establezca qué competencias se pretenden fortalecer, qué actividades permitirán practicarlas y mediante qué criterios será valorado el progreso. La combinación equilibrada de desafíos, narrativas, misiones, retroalimentación y mecanismos de reconocimiento puede contribuir a generar condiciones favorables para una participación oral más frecuente y significativa, siempre que estos recursos se encuentren subordinados a los propósitos comunicativos del aprendizaje.

De esta forma la gamificación debe entenderse como una estrategia pedagógica susceptible de enriquecer la enseñanza del inglés cuando integra de manera coherente motivación, interacción, práctica comunicativa y evaluación formativa. Su mayor potencial para el desarrollo de la expresión oral se encuentra en la creación de contextos en los que el estudiante necesite utilizar la lengua para actuar, colaborar, resolver situaciones y comunicarse con otros. A partir de los resultados de este análisis documental, se considera pertinente que futuras investigaciones empíricas examinen su aplicación en contextos educativos específicos y valoren, mediante diseños metodológicos apropiados, sus efectos sobre dimensiones concretas de la expresión oral, así como su permanencia a mediano y largo plazo.

REFERENCIAS

- Arip, A. J., & Hashim, H. (2024). Gamification in English as second language (ESL) learning: A systematic review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(4), 1538–1553. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v13-i4/24069>
- Chan, S., & Lo, N. (2024). Enhancing EFL/ESL instruction through gamification: A comprehensive review of empirical evidence. *Frontiers in Education*, 9, Article 1395155. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1395155>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ellis, R. (2012). *Language teaching research and language pedagogy*. Wiley-Blackwell.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2017). *Teaching, learning, literacy in our high-risk high-tech world: A framework for becoming human*. Teachers College Press.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*. Waikoloa, USA.
- Hockly, N. (2018). Blended learning. *ELT Journal*, 72(1), 97–101. <https://doi.org/10.1093/elt/ccx058>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. John Wiley & Sons.
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2011). *Techniques and principles in language teaching* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Luo, Z. (2023). The effectiveness of gamified tools for foreign language learning (FLL): A systematic review. *Behavioral Sciences*, 13(4), Article 331. <https://doi.org/10.3390/bs13040331>
- Marczewski, A. (2015). *Even ninja monkeys like to play: Gamification, game thinking and motivational design*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Martínez-Chiong, J. (2024). El enfoque de enseñanza tradicional y el aula invertida en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Sophia Research Review*, 1(3), 32-40. <https://doi.org/10.64092/31fkf852>
- Nunan, D. (2015). *Teaching English to speakers of*

- other languages: An introduction*. Routledge.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Rost, M. (2002). *Teaching and researching listening*. Longman.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. https://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology, 13*, Article 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice, 41*(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/S15430421TIP4102_2

Conflictos de interés:

Los autores declaran no tener conflictos de interés.

Contribución de los autores:

Digna Ramona Delgado-Ibarra, Daniel Cima-Mesa: Conceptualización, curación de datos, análisis formal, investigación, metodología, supervisión, validación, visualización, redacción del borrador original y redacción, revisión y edición.

Declaración ética:

El estudio aborda temas relacionados con estudiantes/ personas vulnerables, pero se realizó únicamente mediante revisión documental, análisis de información secundaria o bases de datos públicas. No implicó la participación directa de seres humanos ni el manejo de información personal identificable.