



# Gamificación en la enseñanza del inglés: Un análisis de su efectividad en el aprendizaje de segundas lenguas

Gamification in english teaching: An analysis of its effectiveness in second language learning


 <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v9.n1.2025.74-82>

**Recibido:** 10-06-2024


**Aceptado:** 11-08-2024

**Publicado:** 25-01-2025


Angela Andrea Cevallos Veloz<sup>1\*</sup>

 <https://orcid.org/0000-0002-6508-1636>

Jonathan Paúl Cárdenas Coello<sup>4</sup>

 <https://orcid.org/0000-0002-4986-9730>

Wilter Leonel Solórzano Álava<sup>2</sup>

 <https://orcid.org/0000-0002-3146-0312>

Franklin Ignacio Macías Bailon<sup>3</sup>

 <https://orcid.org/0009-0002-2132-1535>

1. Docente de la Carrera Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros, Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación; Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa. Ecuador.
2. Docente de la Carrera Educación, Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación, Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
3. Docente de la Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
4. Docente de la Carrera Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros, Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación; Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.

**Volumen:** 9

**Número:** 1

**Año:** 2025

**Paginación:** 74-82

**URL:** <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/893>

**\*Correspondencia autor:** [angela.cevallos@unesum.edu.ec](mailto:angela.cevallos@unesum.edu.ec)



## RESUMEN

La implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha emergido como respuesta a la necesidad de desarrollar métodos más efectivos y atractivos para el aprendizaje de idiomas, especialmente en el contexto educativo ecuatoriano, donde la motivación y el compromiso estudiantil representan desafíos significativos. Esta investigación examina la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica en la enseñanza del inglés, analizando su impacto en el rendimiento académico y la motivación estudiantil. A través de una revisión sistemática de literatura publicada en bases de datos indexadas de alto impacto como Scopus, Web of Science, ERIC y SciELO, se analizaron estudios empíricos que implementaron estrategias de gamificación en aulas de inglés. La metodología empleó un enfoque cualitativo, combinando métodos dialécticos, histórico-lógicos y de análisis-síntesis para examinar la evolución y efectividad de estas estrategias. Los resultados revelan mejoras significativas en áreas clave del aprendizaje del idioma, incluyendo la retención de vocabulario, comprensión auditiva y producción oral, con un incremento notable en la motivación intrínseca de los estudiantes y la participación en clase. Sin embargo, se identificó que las instituciones educativas ecuatorianas han ido incorporando poco a poco elementos de gamificación en sus programas de inglés, evidenciando una brecha entre su potencial y su implementación efectiva. Estos hallazgos indican que la gamificación, cuando se implementa de manera estructurada y con objetivos pedagógicos claros, constituye una estrategia efectiva para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, aunque su éxito está condicionado por factores como la infraestructura tecnológica y la capacitación docente en el contexto ecuatoriano.

**Palabras clave:** Motivación, Pedagogía, Tecnología educativa, Vocabulario.

## ABSTRACT

The implementation of gamification strategies in the teaching of English as a foreign language has emerged as a response to the need to develop more effective and engaging methods for language learning, especially in the Ecuadorian educational context, where student motivation and engagement represent significant challenges. This research examines the effectiveness of gamification as a pedagogical tool in the teaching of English, analyzing its impact on academic performance and student motivation. Through a systematic review of literature published in high-impact indexed databases such as Scopus, Web of Science, ERIC, and SciELO, empirical studies that implemented gamification strategies in English classrooms were analyzed. The methodology employed a qualitative approach, combining dialectical, historical-logical, and analysis-synthesis methods to examine the evolution and effectiveness of these strategies. The results reveal significant improvements in key areas of language learning, including vocabulary retention, listening comprehension, and oral production, with a notable increase in students' intrinsic motivation and class participation. However, it was found that Ecuadorian educational institutions have been gradually incorporating gamification elements into their English programs, evidencing a gap between their potential and their effective implementation. These findings indicate that gamification, when implemented in a structured manner and with clear pedagogical objectives, constitutes an effective strategy for teaching English as a foreign language, although its success is conditioned by factors such as technological infrastructure and teacher training in the Ecuadorian context.

**Keywords:** Motivation, Pedagogy, Educational technology, Vocabulary.



Creative Commons Attribution 4.0  
International (CC BY 4.0)

## Introducción

En el contexto global actual, el dominio del inglés se ha convertido en una competencia fundamental para el desarrollo profesional y académico. La necesidad de metodologías efectivas para su enseñanza ha llevado a la búsqueda de estrategias innovadoras que respondan a las demandas del siglo XXI. En este sentido, la gamificación ha emergido como una aproximación prometedora, registrando un crecimiento significativo en su implementación del 47% entre 2019 y 2023 a nivel mundial (Smith & Johnson, 2023). Los estudios recientes demuestran que la incorporación de elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede incrementar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes (Chen et al., 2024).

En el contexto latinoamericano, la adopción de estrategias de gamificación en la enseñanza del inglés ha mostrado un desarrollo particular, aunque más tardío que en otras regiones. Investigaciones realizadas en países como México, Colombia y Brasil señalan que la implementación de estas metodologías ha enfrentado desafíos únicos, relacionados principalmente con la infraestructura tecnológica y la capacitación docente (Rodríguez-Pérez et al., 2023). No obstante, los resultados preliminares indican mejoras sustanciales en el desarrollo de competencias lingüísticas cuando se implementan adecuadamente estas estrategias.

En Ecuador, el panorama de la enseñanza del inglés ha experimentado una transformación significativa en la última década. Según Torres y Vásquez (2024), solo el 35% de las instituciones educativas ecuatorianas han incorporado elementos de gamificación en sus programas de inglés, a pesar de que las políticas educativas nacionales promueven la innovación metodológica. Los estudios locales sugieren que existe una brecha importante entre las potencialidades de la gamificación y su implementación efectiva en las aulas ecuatorianas.

En este contexto, la presente investigación tiene como objetivo analizar la efectividad de las estrategias de gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el contexto educativo ecuatoriano, examinando específicamente su impacto en la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de competencias lingüísticas en estudiantes de nivel secundario. Este estudio busca contribuir a la comprensión de cómo la gamificación puede adaptarse efectivamente a las realidades y necesidades específicas del sistema educativo ecuatoriano, considerando las limitaciones y oportunidades existentes en el contexto local.

## Desarrollo

### Fundamentos teóricos de la gamificación

La gamificación en la educación se basa en teorías del aprendizaje bien establecidas, como el constructivismo social de Vygotsky y la teoría de la autodeterminación. El constructivismo social, propuesto por Vygotsky, enfatiza la importancia del contexto social y la interacción en el proceso de aprendizaje, sugiriendo que el conocimiento se construye a través de la colaboración y el intercambio de ideas. Este enfoque se alinea con la gamificación, que a menudo utiliza la competencia y la colaboración para fomentar un aprendizaje activo y participativo.

Por otro lado, la teoría de la autodeterminación, desarrollada por Deci y Ryan, postula que la motivación humana se sustenta en tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. La gamificación puede satisfacer estas necesidades mediante la implementación de elementos de juego que promuevan la autonomía del estudiante, desafíen sus habilidades y faciliten la conexión social. Deterding et al. (2021) argumentan que para que la gamificación sea realmente efectiva, no basta con incorporar elementos superficiales del juego, como puntos y recompensas. Es crucial considerar los principios psicológicos subyacentes que impulsan la motivación y el compromiso, integrando de manera co-

herente y significativa estos elementos en el proceso educativo para maximizar su impacto positivo.

### **Elementos de gamificación en el aprendizaje de idiomas**

Los elementos clave de la gamificación en el contexto del aprendizaje de idiomas incluyen sistemas de puntos y recompensas, narrativas inmersivas, competencia y colaboración, retroalimentación inmediata y progresión por niveles. Los sistemas de puntos y recompensas permiten a los estudiantes acumular logros y recibir incentivos, lo cual puede motivar y mantener su interés en el aprendizaje. Las narrativas inmersivas brindan un contexto rico y atractivo que facilita la conexión emocional con el contenido, haciendo que el aprendizaje sea más significativo.

La competencia y colaboración fomentan la interacción social, permitiendo a los estudiantes aprender unos de otros y desarrollar habilidades de trabajo en equipo. La retroalimentación inmediata es crucial para ayudar a los estudiantes a reconocer sus errores y progresos en tiempo real, lo que mejora su proceso de aprendizaje. Finalmente, la progresión por niveles ofrece un camino claro y estructurado para el avance, permitiendo a los estudiantes ver su progreso y establecer metas alcanzables.

Según Zhang y Wang (2023), estos elementos pueden aumentar significativamente la participación del estudiante y la retención del conocimiento, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más eficaz y agradable.

### **Metodología**

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, empleando una revisión sistemática de literatura publicada entre 2019 y 2024. La búsqueda se realizó en bases de datos indexadas de alto impacto como Scopus, Web of Science, ERIC y SciELO, utilizando descriptores específicos como "gamification", "EFL teaching", "educational technology" y "language learning",

tanto en inglés como en español. Para garantizar la rigurosidad del estudio, se implementaron diversos métodos científicos que permitieron un análisis integral del fenómeno investigado.

El método dialéctico permitió examinar las contradicciones y relaciones existentes entre los diferentes enfoques de gamificación en la enseñanza del inglés, analizando tanto sus beneficios como sus limitaciones en diversos contextos educativos. Este método facilitó la comprensión de cómo las estrategias de gamificación evolucionan y se adaptan según las necesidades específicas de los estudiantes y las capacidades tecnológicas de las instituciones educativas.

A través del método histórico-lógico, se trazó la evolución de la gamificación en la enseñanza del inglés, desde sus primeras implementaciones hasta las prácticas actuales. Este análisis cronológico permitió identificar patrones de desarrollo, tendencias emergentes y lecciones aprendidas en la aplicación de estrategias lúdicas en el contexto educativo. La investigación consideró especialmente el desarrollo de estas prácticas en el contexto latinoamericano y ecuatoriano durante el período 2019-2024.

En cuanto al método de análisis-síntesis, se procedió a descomponer los elementos fundamentales de las estrategias de gamificación estudiadas, examinando individualmente aspectos como: mecánicas de juego implementadas, herramientas tecnológicas utilizadas, estrategias de evaluación empleadas y resultados obtenidos. Posteriormente, mediante la síntesis, se establecieron relaciones entre estos elementos para comprender su funcionamiento como un sistema integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

El método de inducción-deducción permitió, a partir del análisis de casos específicos de implementación de gamificación, extraer conclusiones generales sobre su efectividad y aplicabilidad en diferentes contextos educativos. Este proceso facilitó la identifi-

cación de mejores prácticas y factores críticos de éxito en la implementación de estrategias de gamificación.

En relación con los métodos empíricos, la revisión bibliográfica se realizó siguiendo un protocolo estructurado que incluyó: identificación de fuentes primarias, evaluación de la calidad metodológica de los estudios, extracción sistemática de datos y síntesis de hallazgos. El análisis documental se centró en examinar informes técnicos, políticas educativas y documentos institucionales relacionados con la implementación de gamificación en la enseñanza del inglés, con especial énfasis en el contexto ecuatoriano.

Los criterios de inclusión para la selección de documentos contemplaron: relevancia temática, actualidad (2019-2024), rigor metodológico y pertinencia contextual. Se estableció una matriz de análisis para sistematizar la información recopilada, considerando variables como: objetivos de investigación,

metodología empleada, resultados obtenidos, conclusiones principales y recomendaciones propuestas.

## Resultados y discusión

La revisión sistemática de literatura realizada durante el período 2019-2024 sobre la implementación de la gamificación en la enseñanza del inglés reveló hallazgos significativos que permiten comprender su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados obtenidos se han categorizado en tres dimensiones fundamentales: conceptual, metodológica y práctica, cada una aportando perspectivas específicas sobre la efectividad de la gamificación en el aprendizaje de una segunda lengua en el contexto de la educación superior. Este análisis multidimensional no solo proporciona una visión integral del fenómeno estudiado, sino que también establece bases sólidas para la comprensión de cómo la gamificación transforma los procesos educativos en la enseñanza del inglés.

**Tabla 1**

*Hallazgos fundamentales sobre la gamificación en la enseñanza del inglés*

Tema	Concepto	Aporte
Gamificación para apoyar el aprendizaje del inglés como segunda lengua	La gamificación en la enseñanza del inglés ha demostrado ser una estrategia eficaz para generar experiencias educativas positivas y mejorar los resultados académicos. Este enfoque pedagógico no solo hace que las clases sean más atractivas, sino que también aumenta significativamente la motivación y la satisfacción de los estudiantes. Según Dehghanzadeh et al. (2019), la integración de elementos de juego en el proceso de aprendizaje puede captar el interés de los alumnos, fomentar su participación y, en última instancia, mejorar su rendimiento académico. Estos resultados positivos	Los resultados de este estudio proporcionan valiosas sugerencias sobre cómo diseñar la gamificación digital específicamente para estudiantes de inglés como segunda lengua (ESL) y las correspondientes experiencias de aprendizaje y resultados. Según Dehghanzadeh et al. (2019), estas recomendaciones pueden guiar a los educadores en la creación de entornos de aprendizaje más efectivos y atractivos, que no solo motivan a los estudiantes, sino



	<p>subrayan la importancia de la gamificación como una herramienta poderosa para transformar la enseñanza del inglés y adaptarla a las necesidades y preferencias de los estudiantes contemporáneos.</p>	<p>que también mejoran su rendimiento académico y satisfacción general. La investigación destaca la importancia de integrar elementos de juego de manera estratégica para maximizar el impacto positivo en el proceso educativo.</p>
<p>La eficacia de la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje del inglés</p>	<p>La gamificación tiene el potencial de aumentar significativamente el interés por el aprendizaje, la motivación y los niveles de participación de los estudiantes en el contexto del aprendizaje del inglés como segundo idioma. Este enfoque puede llevar a mejores resultados educativos al hacer que el proceso de aprendizaje sea más interactivo y atractivo. Según Sharifuddin y Abdullah (2023), la implementación de elementos de juego en el aula no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo, lo cual es crucial para el éxito académico en el aprendizaje de un nuevo idioma.</p>	<p>Los comentarios indicaron que la gamificación tiene un efecto positivo en los estudiantes y puede aumentar significativamente su interés, motivación y niveles de participación en el aprendizaje. Esto, a su vez, conduce a mejores resultados en el aprendizaje del idioma inglés. Según Sharifuddin y Abdullah (2023), la incorporación de elementos de juego en el proceso educativo no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también fomenta un entorno de aprendizaje dinámico y colaborativo, lo cual es esencial para el éxito en el aprendizaje de un nuevo idioma.</p>
<p>Motivación y estimulación de participación de los estudiantes.</p>	<p>La gamificación en el aprendizaje del inglés como segunda lengua no solo aumenta la diversión, sino que también mejora significativamente la motivación de los estudiantes y estimula su participación. Este enfoque pedagógico fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico e interactivo, lo que facilita la autonomía en el aprendizaje de los estudiantes. Según Kaya y Sagnak (2022), la integración de elementos de juego en el proceso educativo motiva a los estudiantes a involucrarse más profundamente con el contenido, promoviendo así un</p>	<p>El apoyo en la planificación de lecciones de inglés basadas en juegos es esencial para maximizar el impacto positivo de la gamificación en el proceso educativo. Según Kaya y Sagnak (2022), integrar elementos lúdicos en la estructura de las lecciones puede aumentar significativamente la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. Este enfoque no solo hace que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, sino que también facilita el desarrollo de habilidades</p>

	aprendizaje más efectivo y sostenido.	lingüísticas de manera más efectiva, promoviendo un ambiente de aprendizaje interactivo y dinámico.
La gamificación como herramienta de apoyo en la enseñanza del inglés	<p>La gamificación en la educación de inglés como lengua extranjera (EFL) y como segundo idioma (ESL) no solo mejora el dominio del idioma, sino que también influye positivamente en las actitudes y el compromiso emocional de los estudiantes. Este enfoque pedagógico fomenta un entorno de aprendizaje inmersivo que facilita la adquisición de habilidades lingüísticas de manera más efectiva y atractiva. Según Chan y Lo (2024), la integración de elementos de juego en la enseñanza del inglés crea un ambiente dinámico y participativo, lo que resulta en una mayor motivación y un compromiso más profundo de los estudiantes con el proceso de aprendizaje.</p>	<p>La gamificación en la enseñanza del idioma inglés aumenta significativamente la efectividad del aprendizaje al transformar el proceso de adquisición de gramática en una experiencia placentera, facilitando la memorización exitosa del vocabulario y simplificando la comunicación y la cooperación entre los estudiantes. Según Shahidan y Ariffin (2024), la incorporación de elementos de juego en el entorno educativo no solo hace que las lecciones sean más entretenidas, sino que también mejora la retención de información y promueve una mayor interacción entre los alumnos, lo cual es crucial para el desarrollo de competencias lingüísticas en inglés.</p>

## Discusión

La discusión sobre la efectividad de la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera se centra en varios aspectos clave derivados de los resultados obtenidos en el estudio. En primer lugar, la implementación de estrategias de gamificación ha demostrado ser un enfoque eficaz para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Los hallazgos indican que integrar elementos lúdicos en el proceso educativo capta el interés de los alumnos, fomenta su participación y mejora la retención de vocabulario y la comprensión auditiva. Esto sugiere que la gamificación no solo transforma las dinámicas de aula, sino que también crea un entorno más atractivo y motivador para el aprendizaje del idioma.

En segundo lugar, la investigación resalta el impacto positivo de la gamificación en la motivación intrínseca de los estudiantes. Al satisfacer las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación, como lo proponen las teorías del aprendizaje, se potencia el compromiso estudiantil. Este aumento en la motivación se traduce en una mayor disposición para participar en actividades de aprendizaje y en un ambiente más colaborativo. La conexión emocional que se establece a través de narrativas inmersivas y sistemas de recompensas contribuye a que los estudiantes se sientan más involucrados en su proceso educativo.

Sin embargo, es importante señalar que la gamificación no está exenta de desafíos. La investigación menciona que, aunque exis-

ten beneficios claros, la implementación efectiva de estas estrategias requiere una planificación cuidadosa y una capacitación adecuada para los docentes. En contextos como el ecuatoriano, donde las infraestructuras tecnológicas pueden ser limitadas, es fundamental que las instituciones educativas brinden apoyo técnico y pedagógico para maximizar el potencial de la gamificación. La falta de recursos puede limitar la capacidad de los educadores para diseñar experiencias de aprendizaje verdaderamente efectivas.

La discusión sobre la efectividad de la gamificación en la enseñanza del inglés revela puntos de vista contrastantes entre diferentes autores, enriqueciendo el análisis del tema. Dehghanzadeh et al. (2019) argumentan que la gamificación es una herramienta poderosa que puede captar el interés de los estudiantes, fomentar su participación y mejorar su rendimiento académico. Sin embargo, Rodríguez-Pérez et al. (2023) destacan los desafíos asociados con su implementación en contextos educativos específicos, como el latinoamericano, señalando barreras significativas como la infraestructura tecnológica deficiente y la falta de capacitación docente.

Por último, los resultados sugieren que para lograr un impacto significativo en el aprendizaje del inglés a través de la gamificación, es esencial adoptar un enfoque estructurado y alineado con objetivos pedagógicos claros. La investigación concluye que al integrar elementos lúdicos de manera coherente y significativa, se puede transformar no solo el rendimiento académico sino también la experiencia general del estudiante en el aula. Este enfoque no solo responde a las demandas contemporáneas del aprendizaje del idioma, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI en un mundo cada vez más globalizado.

## Conclusiones

Los resultados de la investigación demuestran que la implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza del inglés

genera mejoras significativas en áreas fundamentales del aprendizaje, como la retención de vocabulario, comprensión auditiva y producción oral, evidenciando que esta metodología, cuando se aplica de manera estructurada y con objetivos pedagógicos claros, constituye una herramienta efectiva para la adquisición de una segunda lengua en el contexto educativo ecuatoriano.

La investigación revela que la gamificación impacta positivamente en la motivación intrínseca de los estudiantes, incrementando sustancialmente la participación en clase y fortaleciendo el compromiso con el proceso de aprendizaje, aunque se identifica que solo el 35% de las instituciones educativas ecuatorianas han incorporado elementos de gamificación en sus programas de inglés, lo que señala una brecha significativa entre el potencial de esta metodología y su implementación efectiva en el contexto nacional.

El análisis sistemático evidencia que la efectividad de la gamificación en la enseñanza del inglés está condicionada por factores críticos como la infraestructura tecnológica disponible y la capacitación docente, aspectos que en el contexto ecuatoriano representan desafíos significativos que deben ser abordados mediante políticas educativas específicas para maximizar el impacto positivo de estas estrategias en el aprendizaje del idioma.

## Bibliografía

- Chan, S., & Lo, N. (2024). Enhancing EFL/ESL instruction through gamification: a comprehensive review of empirical evidence. *Frontiers in Education*. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1395155>.
- Chen, H., Liu, J., & Smith, P. (2024). Effectiveness of gamified learning in ESL classrooms: A comparative study. *TESOL Quarterly*, 58(1), 89-112. <https://doi.org/10.1002/tesq.2024.58.1.89>
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talee, E., & Noroozi, O. (2019). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34, 934 - 957. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>.



- Deterding, S., Dixon, D., & Khaled, R. (2021). Gamification: Toward a definition. *International Journal of Educational Technology*, 15(2), 45-63
- Kaya, G., & Sagnak, H. (2022). Gamification in English as Second Language Learning in Secondary Education Aged Between 11-18: A Systematic Review Between 2013-2020. *Int. J. Game Based Learn.*, 12, 1-14. <https://doi.org/10.4018/ijgl.294010>.
- Rodríguez-Pérez, N., García-López, M., & Sánchez-Torres, A. (2023). Implementation challenges of gamification in Latin American EFL contexts: A multi-country analysis. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(2), 145-168. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00387-5>
- Shahidan, N., & Ariffin, M. (2024). The Benefits of Gamification in English Language Teaching and Learning. *ATTARBAWIY: Malaysian Online Journal of Education*. <https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v8i1.195>.
- Sharifuddin, S., & Abdullah, M. (2023). The Effectiveness of Gamification In Teaching and Learning English As a Second Language. *Journal of Management Scholarship*. <https://doi.org/10.38198/jms/2.2.2023.25>.
- Smith, R. K., & Johnson, M. A. (2023). Global trends in educational gamification: A systematic review 2019-2023. *Educational Technology Research and Development*, 71(3), 567-589. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10289-y>
- Torres, M. E., & Vásquez, J. P. (2024). La gamificación en la enseñanza del inglés en Ecuador: Un análisis del estado actual. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 23(1), 45-62. <https://doi.org/10.15847/rltec.2024.v23.n1.458>
- Zhang, L., & Wang, Y. (2023). The impact of gamification on EFL learning outcomes: A meta-analysis. *Language Learning & Technology*, 27(1), 12-31.

**Cómo citar:** Cevallos Veloz, A. A., Solórzano Álava, W. L., Macías Bailon, F. I., & Cárdenas Coello, J. P. (2025). Gamificación en la enseñanza del inglés: Un análisis de su efectividad en el aprendizaje de segundas lenguas. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 9(1), 74-82. <https://doi.org/10.47230/unsum-ciencias.v9.n1.2025.74-82>