

La percepción de los estudiantes de tres cursos de inglés gamificados

Students' perceptions of three gamified English courses

Por: López-Torres Julián A, Hernández-Ramos Juan Pablo, Hernández-Martín Azucena

Recibido: 01 de septiembre de 2025

Aceptación: 17 de Septiembre de 2025

Resumen

Este artículo expone la evaluación de un curso universitario de inglés como lengua extranjera (EFL) implementado en tres modalidades: presencial, híbrida y en línea, a través del uso de juegos serios y estrategias de gamificación. El estudio integra datos cuantitativos de pruebas iniciales y finales, junto con valoraciones cualitativas de los estudiantes. Los resultados muestran no solo una mejora significativa en la adquisición del idioma en las tres modalidades, sino también una evaluación positiva de los recursos utilizados, la organización del curso y las dinámicas de enseñanza. Los participantes destacaron un aumento en la motivación, la participación y el aprendizaje colaborativo. La modalidad en línea fue valorada por su flexibilidad y adaptabilidad; la presencial, por la solidez de la interacción; y la híbrida, por combinar eficazmente ambas ventajas. En conjunto, estos hallazgos sugieren que la gamificación y los juegos serios no solo favorecen el rendimiento lingüístico, sino que también enriquecen la experiencia educativa en términos de gestión, recursos y organización del curso, independientemente de la modalidad.

Palabras clave: Gamificación, aprendizaje basado en el juego, enseñanza de inglés como lengua extranjera, enseñanza-aprendizaje en línea, presencial e híbrida.

Abstract

This article presents the evaluation of a university-level English as a Foreign Language (EFL) course implemented in three modalities: face-to-face, hybrid, and online, using serious games and gamification strategies. The study integrates quantitative data from pre- and post-tests, along with qualitative feedback from students. The results reveal not only a significant improvement in language acquisition across all three modalities but also a positive evaluation of the resources employed, course organization, and teaching dynamics. Participants highlighted increased motivation, engagement, and collaborative learning. The online modality was valued for its flexibility and adaptability, the face-to-face format for the strength of interaction, and the hybrid model for effectively combining the advantages of both. Overall, these findings suggest that gamification and serious games not only enhance linguistic performance but also enrich the educational experience in terms of management, resources, and course organization, regardless of the modality.

Key words: Gamification, Game-Based Learning, English as a Foreign Language, Face-to-face, hybrid and online learning.

Introducción

La enseñanza de lenguas extranjeras en el siglo XXI se enfrenta a retos vinculados a la motivación, la diversidad de contextos y la integración de tecnologías emergentes (Massa, 2017). La gamificación y los juegos serios han surgido como estrategias pedagógicas innovadoras que potencian la motivación y el compromiso del alumnado (Foncubierta Muriel, 2021). En el ámbito del inglés como lengua extranjera (EFL), su uso busca romper con la enseñanza tradicional centrada en la repetición y, en su lugar, promover un aprendizaje significativo en contextos que simulan situaciones reales y comunicativas (Gee, 2003).

Este artículo expone la evaluación de un programa formativo desarrollado para una tesis doctoral. El curso formativo desarrolla en tres modalidades —presencial, híbrido y en línea— con el objetivo de evaluar la influencia de la gamificación y los juegos serios en la adquisición de las cuatro competencias lingüísticas: comprensión oral, expresión oral, lectura y escritura.

La enseñanza de lenguas extranjeras en el siglo XXI se enfrenta a retos vinculados a la motivación, la diversidad de contextos y la integración de tecnologías emergentes (Massa, 2017)

La investigación responde a interrogantes sobre el rol docente, la efectividad de las estrategias gamificadas y las diferencias entre modalidades.

El presente artículo expone los resultados de la evaluación de los tres cursos, integrando los datos cuantitativos recogidos mediante pruebas diagnósticas (pretest–posttest) y la percepción cualitativa de los participantes mediante encuestas y una entrevista grupal.

Metodología

Diseño de la investigación

El estudio se realiza bajo un enfoque mixto de triangulación con un diseño preexperimental con tres

grupos experimentales, pretest y posttest, donde la actividad formativa es el tratamiento de la investigación (Campbell & Stanley, 1993). La parte cuantitativa se centra en la medición del progreso lingüístico a través de pruebas estandarizadas aplicadas al inicio y al final del curso. La parte cualitativa recoge opiniones de los estudiantes mediante cuestionarios de valoración y una entrevista grupal semiestructurada. La triangulación busca obtener de manera rigurosa la información necesaria para sustentar la hipótesis planteada. (Hernández Sampieri & Fernandez-Collado, 2014)

Muestra

Los cursos inician con una población total 114 estudiantes universitarios de grado. Al ser un curso gratuito y de inscripción libre, los estudiantes pueden elegir la modalidad que sea de su preferencia. El siguiente cuadro muestra la división de la muestra:

Tabla 1 Muestra inicial y final

Modalidad	Muestra inicial	Muestra final
En línea	74	10
Híbrido	8	4
Presencial	32	10
Total	114	24

Nota. Fuente elaboración propia.

Como se puede apreciar en la Tabla 1, un total de 24 estudiantes terminan completando el curso de manera satisfactoria y 26 personas realizan la evaluación del curso.

Instrumentos

En este apartado se mencionan todos los instrumentos utilizados en el proyecto de investigación. No obstante, cabe adelantar que, en la sección de resultados, solo se presentan los resultados de un cuestionario y de una parte de la entrevista; esto es debido a que el presente artículo se centra solamente en la evaluación del curso, por lo que quedan excluidos otros aspectos no pertinentes.

Pretest y postest: prueba de inglés alineada con el Marco Común Europeo de Referencia (MCER).

Cuestionarios de percepción: cuestionarios tipo Likert con preguntas abiertas y cerradas; valoración del curso, las actividades y satisfacción global.

Entrevista: entrevista grupal y de naturaleza semiestructurada, con preguntas abiertas y cerradas para obtener información detallada sobre el tema.

Técnicas de análisis

- **Cuantitativo:** análisis descriptivo y comparativo de medias entre pretest y postest.
- **Cualitativo:** análisis temático de las entrevistas y codificación de las respuestas abiertas.

Diseño del curso

A continuación, se presenta el diseño del curso en cada modalidad.

Objetivos del curso

Los cursos están diseñados para ayudar a los estudiantes a alcanzar un nivel de competencia en inglés como lengua extranjera equivalente al nivel B2 del MCER. Por tanto, cada uno de los cursos (en línea, híbrido y presencial) se centra en desarrollar las habilidades lingüísticas de los estudiantes en áreas como comprensión auditiva y lectora y producción oral y escrita, así como en el uso de la gramática y el vocabulario del inglés.

Para cumplir con los objetivos del curso, los estudiantes presentan un simulacro de preparación y practican cada prueba del examen de B2. Además, se enfrentan a diferentes recursos en diferentes contextos, tanto académicos como cotidianos.

En resumen, los objetivos de los tres cursos son:

- Practicar inglés como lengua extranjera a un nivel B1-B2 para la superación del examen B2 First Cambridge.
- Practicar las cuatro habilidades lingüísticas a través del enfoque comunicativo y de las nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje para las lenguas extranjeras.
- Familiarizarse con las herramientas de uso libre para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

Selección de recursos

Para la elección de los contenidos, edición, selección y creación de material se analizó la duración de los cursos y los asistentes. Cabe recordar que los cursos se llevarían a cabo con futuros profesionales de la educación, estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad de Salamanca.

Al tratarse de cursos en modalidades diferentes, los recursos utilizados son los mismos, pero se revela necesario pensar en las necesidades y herramientas que presenta cada modalidad. Todo esto con el propósito de poder trabajar todas las competencias lingüísticas.

En el contexto español, el nivel de inglés al terminar la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) puede variar según la institución educativa y la comunidad autónoma. Según la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE) de España, los estudiantes al terminar deberían alcanzar un nivel mínimo de B1 de inglés siguiendo el MCER. Sin embargo, existen instituciones educativas que pueden llegar al B2 gracias a diferentes programas de bilingüismo (Europarat, 2003).

Dicho lo anterior, en esta ocasión se selecciona una prueba tipo test Touchstone Objective Placement Test A (Cambridge University, 2014) para que nos ayude a medir el nivel y poder cubrir las

Los cursos están diseñados para ayudar a los estudiantes a alcanzar un nivel de competencia en inglés como lengua extranjera equivalente al nivel B2 del MCER

necesidades de los estudiantes. Esta misma prueba se realiza al final como posttest para poder analizar el progreso de los estudiantes.

A continuación, se presenta el contenido detallado del curso: la descripción de las cuatro habilidades lingüísticas a trabajar (producción oral, comprensión auditiva, comprensión lectora, producción escrita), las funciones discursivas, los aspectos formales de la lengua y los componentes de interculturalidad incluidos.

Componentes formales del curso

Nombre del curso: Preparing our B2 test: A practical level course

Funciones discursivas

- Expresar opiniones y puntos de vista
- Argumentar y debatir
- Narrar eventos pasados
- Describir con detalle
- Expresar emociones y sentimientos
- Formular preguntas y respuestas
- Solicitar y proporcionar información
- Seguir instrucciones
- Negociar y llegar a acuerdos

Aspectos formales de la lengua

Gramática:

- Condicionales
- Presente continuo vs. presente simple
- Pasado simple vs. pasado perfecto
- Verbos compuestos
- Oraciones relativas

Vocabulario:

- Ampliar el vocabulario en diversos temas

- Utilizar expresiones idiomáticas

Pronunciación:

- Entonación, ritmo y conexiones

Componente intercultural

Actitudes

- Respeto por la diversidad cultural
- Tolerancia
- Apertura a otras culturas
- Conocimiento
- Aprender sobre diferentes culturas
- Comparar y contrastar culturas

Habilidades

- Comunicarse de forma efectiva en diferentes culturas
- Adaptarse a diferentes contextos culturales

Los siguientes listados presentan en detalle las habilidades básicas a trabajar en el curso.

Producción oral

- Pronunciar de forma clara y natural
- Emplear un vocabulario rico y preciso para formar oraciones complejas
- Hablar de forma fluida y coherente para mantener una conversación
- Participar en debates y argumentaciones
- Exponer ideas con claridad
- Defender su punto de vista
- Narrar eventos con detalle
- Describir con precisión
- Expresar emociones y sentimientos de forma adecuada
- Formular preguntas y respuestas de forma completa
- Solicitar y proporcionar información de forma clara

- Seguir instrucciones de forma precisa
- Negociar y llegar a acuerdos

Comprensión auditiva

- Entender diferentes tipos de acentos
- Comprender información general y específica
- Identificar ideas principales y detalles
- Inferir el significado de palabras y frases desconocidas
- Seguir instrucciones
- Tomar notas

Comprensión lectora

- Leer de forma fluida y con buena entonación
- Comprender textos de diferentes tipos y géneros

Identificar ideas principales y detalles

- Inferir el significado de palabras y frases desconocidas
- Analizar textos
- Responder preguntas de comprensión

Producción escrita

- Escribir de forma clara y correcta
- Emplear un vocabulario rico y preciso
- Formar oraciones complejas
- Escribir de forma fluida y coherente
- Redactar diferentes tipos de textos
- Exponer ideas con claridad
- Defender su punto de vista
- Narrar eventos con detalle
- Describir con precisión
- Expresar emociones y sentimientos de forma adecuada

- Formular preguntas y respuestas de forma completa
- Solicitar y proporcionar información de forma clara
- Seguir instrucciones de forma precisa
- Negociar y llegar a acuerdos

Descripción general de los cursos

Temario

- Talking about things we like and dislike
- Expressing preferences
- STEM and STEAM education
- Use of games in education
- Escape room and Einstein puzzle
- Video game (optional)

Gramática

- Conditionals
- Present continuous vs simple present
- Simple past vs past perfect
- Phrasal verbs
- Relative clauses

Modalidad

En línea: con 30 horas de trabajo independiente, este curso se lleva a cabo de manera virtual a través de la plataforma STUDIUM de la Universidad de Salamanca, donde los estudiantes tienen la posibilidad de seguir actividades dinámicas y de interacción con el tutor y con sus compañeros.

Híbrido: con 12 horas sincrónicas + 18 horas de trabajo autónomo, este curso se lleva a cabo de manera híbrida. Se realizan encuentros por videoconferencia los lunes, a través de la plataforma ZOOM, y el resto de las actividades son guiadas a través del STUDIUM de la Universidad de Salamanca.

Presencial: con 24 horas presenciales y 6 horas trabajo independiente, este curso se lleva a cabo de manera presencial con una intensidad horaria de 4 horas a la semana divididas en dos sesiones.

Resultados

Dada la naturaleza del artículo, se explicará brevemente los resultados obtenidos en los tres grupos.

Los resultados del estudio pretest-posttest reflejan que, en términos generales, los estudiantes de las tres modalidades (en línea, híbrida y presencial) presentan un avance positivo en el nivel de inglés como lengua extranjera en las habilidades de *listening*, *reading* y *use of English*. No obstante, las diferencias identificadas entre las medias del pretest y posttest no resultan estadísticamente significativas en la mayoría de los casos. La excepción se observa en la modalidad presencial, específicamente en la habilidad de *listening*, donde sí se alcanza significancia estadística. Cabe destacar que, aunque las mejoras son evidentes en los puntajes medios, la magnitud del efecto presenta una tendencia negativa en todas las modalidades, con mayor intensidad en la modalidad híbrida.

Al analizar la muestra completa, los resultados indican una diferencia significativa a nivel global, lo que evidencia que la participación en los cursos contribuye de manera positiva al desarrollo de las habilidades lingüísticas. Sin embargo, esta mejora está acompañada de una magnitud del efecto negativa, lo que sugiere que, si bien existen avances cuantificables, estos no se consolidan con la misma fuerza en términos de impacto real sobre el aprendizaje. En particular, las modalidades en línea e híbrida alcanzan diferencias significativas en *listening* y *reading*, respectivamente, pero también con una tensión negativa marcada. En contraste, la modalidad presencial muestra avances sin diferencias significativas, pero con una menor intensidad negativa en el efecto. Estos hallazgos permiten concluir que, aunque el curso genera mejoras, la modalidad de

enseñanza influye en la fuerza y estabilidad de los resultados obtenidos.

Por otra parte, y centrándonos en la evaluación de los cursos, los participantes mencionan como aspectos positivos del curso la metodología empleada, caracterizada por su dinamismo, carácter lúdico e interacción constante, lo que facilita un aprendizaje más práctico y orientado a la comunicación oral. La diversidad de actividades —como juegos, ejercicios, uso de recursos en línea, series o canciones...— es muy valorada por su originalidad y por ofrecer oportunidades distintas de aprendizaje respecto a la enseñanza más tradicional. Asimismo, la cercanía, motivación y constancia del docente son señaladas como elementos centrales para mantener la implicación del alumnado, junto con la flexibilidad del curso en cuanto a horarios, modalidad en línea y posibilidad de avanzar al propio ritmo, lo cual favorece la conciliación con otras responsabilidades.

Los estudiantes de las tres modalidades (en línea, híbrida y presencial) presentan un avance positivo en el nivel de inglés como lengua extranjera en las habilidades de listening, reading y use of English

Sin embargo, también se mencionan puntos por mejorar. Las críticas se centran, sobre todo, en la breve duración del curso, percibida como insuficiente para consolidar aprendizajes, lo que lleva a varios estudiantes a proponer un aumento en el número de horas o de semanas. También se mencionan algunas

dificultades derivadas de la heterogeneidad de niveles en el propio grupo, que complica la adaptación de contenidos a todos los participantes. Otros aspectos señalados son la extensión de ciertas actividades, el deseo de acceder a contenidos gramaticales más avanzados, pequeños fallos técnicos en la modalidad virtual y, en algunos casos, la limitación que suponen horarios poco convenientes o la imposibilidad de acceder a sesiones presenciales.

Entre otros aspectos a resaltar se puede mencionar que las encuestas muestran altos niveles de satisfacción:

- El **87 %** considera que la gamificación aumentó su motivación.

- El **82 %** señala que las dinámicas de juego favorecieron la participación.
- El **75 %** expresa interés en aplicar estrategias similares en su futuro profesional.

Las entrevistas revelan diferencias en la percepción de cada modalidad:

- **Presencial:** los estudiantes valoran la interacción directa con el docente y compañeros, aunque señalan que el ritmo es más exigente.
- **Híbrido:** es percibida como la modalidad más completa, combinando flexibilidad y contacto personal.
- **En línea:** los participantes destacan la autonomía y la posibilidad de gestionar su tiempo, pero mencionan limitaciones en la práctica oral espontánea.

Discusión

Los resultados confirman que la gamificación y los juegos serios pueden potenciar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en contextos universitarios. En coherencia con estudios previos (Gee, 2004; Sailer *et al.*, 2017), los estudiantes reconocen la motivación que generan las dinámicas de juego.

La comparación entre modalidades refleja que el aprendizaje no depende únicamente del diseño pedagógico, sino también del contexto de interacción. El modelo presencial fortalece la práctica oral y la retroalimentación inmediata, mientras que el modelo en línea ofrece flexibilidad y acceso ampliado a recursos digitales. El híbrido, como tendencia emergente, muestra un mayor impacto en el desarrollo integral de competencias.

No obstante, la investigación también revela desafíos: en la modalidad en línea persisten dificultades técnicas que afectan a la fluidez de la interacción oral. Llegados a este punto, cabe mencionar que esta investigación se lleva a cabo antes de los grandes

avances presentados por la inteligencia artificial, la cual podría mejorar considerablemente las actividades orales en todas las modalidades. Por su parte, en la modalidad presencial algunos estudiantes perciben un ritmo acelerado. Además, el papel del docente sigue siendo central, no sólo como facilitador, sino también como diseñador de experiencias significativas.

La comparación entre modalidades refleja que el aprendizaje no depende únicamente del diseño pedagógico, sino también del contexto de interacción

Conclusiones

La implementación de gamificación y juegos serios en la enseñanza universitaria del inglés como lengua extranjera resulta efectiva en términos de motivación y rendimiento académico. Los tres cursos muestran mejoras considerables, aunque con diferencias:

- El **curso presencial** es más efectivo en la competencia oral.
- El **curso en línea** favorece la autonomía y la práctica de habilidades receptivas.
- El **curso híbrido** ofrece un equilibrio que potencia las cuatro competencias.

La percepción estudiantil confirma que estas metodologías no solo apoyan el aprendizaje, sino que son vistas como herramientas con potencial en el futuro profesional. Para la práctica docente, se sugiere continuar explorando modalidades híbridas y mejorar la infraestructura tecnológica en cursos en línea.

El análisis de las respuestas muestra que el curso es percibido en términos generales como dinámico, motivador y flexible, con un fuerte reconocimiento al rol del docente y a la diversidad de recursos y actividades. Estos factores favorecen el aprendizaje práctico del inglés y la implicación del alumnado.

Las principales áreas de mejora identificadas se relacionan con la brevedad del curso, la heterogeneidad de niveles y ciertos aspectos técnicos o de formato que limitan la experiencia de algunos estudiantes.

En conjunto, los participantes destacan la conveniencia de extender la duración del curso y de replicar este enfoque metodológico en otros contextos educativos, dado su potencial motivador y su eficacia en la práctica del idioma.

REFERENCIAS

- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Rand McNally. ISBN 0395307872
- Europarat (Ed.). (2003). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación* (2. ed). Anaya.
- Foncubierta Muriel, J. M. (2021). *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning Theory, Research and Practice: By Jonathon Reinhardt, Switzerland, Palgrave Macmillan, 2019, 1st edition, xix + 311 pp., 67, 82 € (eBook), ISBN: 978-3-030-04729-0. Innovation in Language Learning and Teaching, 15(4), 390-392. <https://doi.org/10.1080/17501229.2020.1804915>*
- Gee, J. P. (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy* (1. paperback ed). Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Hernández Sampieri, R., & Fernandez-Collado, C. F. (2014). *Metodología de la investigación* (P. Baptista Lucio, Ed.; Sexta edición). McGraw-Hill Education.
- Massa, S. (2017). VIDEOJUEGOS EN EL APRENDIZAJE: OPORTUNIDADES Y DESAFÍOS. *Prometeica - Revista de Filosofía y Ciencias*, 15, 50-58. <https://doi.org/10.24316/prometeica.v0i15.194>
- McCarthy, M., McCarten, J., & Sandiford, H. (2014). *Touchstone: Objective Placement Test A* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). 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>