

Impacto de la gamificación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL): Una revisión sistemática

*Walter Alfredo Zanabria Pérez
Félix Antonio Lirio Loli*

RESUMEN

La gamificación ha emergido como una metodología innovadora en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera (EFL), transformando el paradigma educativo tradicional mediante la incorporación de elementos lúdicos que incrementan la motivación y el compromiso en el estudiante. Esta revisión sistemática realizada con el protocolo PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), analiza el impacto de la gamificación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. La revisión incluyó estudios publicados entre 2018 y 2025, seleccionando 45 investigaciones que cumplen con los criterios de inclusión establecidos. Los resultados revelan que la gamificación produce efectos positivos significativos en múltiples dimensiones del aprendizaje de EFL, incluyendo motivación estudiantil, adquisición de vocabulario, desarrollo de habilidades comunicativas, y reducción de la ansiedad lingüística. Los elementos de la gamificación más efectivos incluyen sistemas de puntuación, insignias de logro, tablas de clasificación, narrativas inmersivas, y mecánicas de progresión adaptativa. Los estudios demuestran mejoras promedio del 23-35% en la retención de vocabulario, incrementos del 28-42% en la participación activa en clase, y reducciones del 15-30% en la ansiedad por el uso del idioma extranjero. La investigación también identifica variables moderadoras importantes, como la edad de los estudiantes, el contexto cultural, la duración de la intervención gamificada, y el tipo de tecnología utilizada. Las aplicaciones móviles gamificadas muestran particular eficacia en estudiantes adolescentes y adultos jóvenes,

mientras que las actividades gamificadas no tecnológicas resultan más efectivas en poblaciones infantiles. Los hallazgos sugieren que la gamificación representa una estrategia pedagógica prometedora para la enseñanza de EFL, especialmente cuando se implementa de manera sistemática y alineada con objetivos de aprendizaje específicos.

Palabras clave: gamificación, inglés como lengua extranjera, EFL, aprendizaje basado en juegos

ABSTRACT

Gamification has emerged as an innovative methodology in the learning of English as a Foreign Language (EFL), transforming the traditional educational paradigm through the incorporation of playful elements that enhance student motivation and engagement. This systematic review, conducted following the PRISMA protocol (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), aims to analyze the impact of gamification on EFL learning. The review included studies published between 2018 and 2025, selecting 45 investigations that met the established inclusion criteria. The results reveal that gamification produces significant positive effects across multiple dimensions of EFL learning, including student motivation, vocabulary acquisition, communicative skill development, and reduction of language anxiety. The most effective gamified elements include point systems, achievement badges, leaderboards, immersive narratives, and adaptive progression mechanics. Studies report average improvements of 23–35% in vocabulary retention, increases of 28–42% in active classroom participation, and reductions of 15–30% in anxiety related to foreign language use. The research also identifies key moderating variables such as student age, cultural context, duration of the gamified intervention, and type of technology used. Gamified mobile applications show particular effectiveness among adolescent and young adult learners, while non-technological gamified activities prove more effective in child populations. The findings suggest that gamification represents a promising pedagogical strategy for EFL instruction, especially when implemented systematically and aligned with specific learning objectives.

Keywords gamification, English as a Foreign Language, EFL, game-based learning

1. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL) representa uno de los desafíos educativos más significativos del siglo XXI, especialmente en contextos donde el inglés no constituye la lengua nativa. La globalización, la digitalización y la interconectividad mundial han convertido el dominio del inglés en una competencia fundamental para el desarrollo académico, profesional y personal de millones de estudiantes en todo el mundo. En este contexto, la gamificación surge como una metodología pedagógica innovadora que pretende mejorar la enseñanza de lenguas extranjeras. Se entiende por gamificación a la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para motivar la participación y el compromiso (Deterding et al., 2011); se sabe que la gamificación ha ganado considerable atención en el ámbito educativo debido a su potencial para transformar experiencias de aprendizaje tradicionalmente percibidas como monótonas en actividades dinámicas y motivadoras.

Las metodologías tradicionales de enseñanza de EFL enfrentan desafíos significativos relacionados con la motivación estudiantil, la ansiedad lingüística, la retención del vocabulario, y el desarrollo de habilidades comunicativas auténticas. Los estudiantes experimentan frustración por la complejidad gramatical del inglés, la presión de la comunicación oral, y la percepción de irrelevancia de los contenidos académicos respecto a sus experiencias cotidianas.

La gamificación aborda estos desafíos gracias a la incorporación de sistemas de puntuación, insignias de logro, tablas de clasificación, narrativas inmersivas, desafíos progresivos, y mecánicas de colaboración. Estos elementos aprovechan los mecanismos psicológicos intrínsecos de motivación humana, incluyendo la necesidad de autonomía, competencia, y conexión social, como se describe en la Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 2000).

Ante esta perspectiva, la presente revisión sistemática tiene como objetivo proporcionar una síntesis comprensiva y basada en evidencia del impacto de la gamificación en el aprendizaje de EFL, identificando patrones de efectividad, variables moderadoras, y recomendaciones para la implementación práctica en diversos contextos educativos.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Existe una fragmentación significativa en la literatura científica respecto a su efectividad específica en el contexto del aprendizaje de EFL a pesar de su creciente interés en la gamificación como estrategia pedagógica. Si se revisan los hallazgos, los estudios varían en términos de metodología, población objetivo, duración de las intervenciones, tipos de elementos gamificados implementados, y métricas de evaluación utilizadas. Esta heterogeneidad metodológica genera desafíos importantes para educadores, administradores académicos, y diseñadores de políticas educativas que buscan implementar estrategias gamificadas basadas en evidencia. Además, muchas investigaciones se centran en aspectos específicos de la gamificación sin proporcionar una perspectiva holística que considere la interacción compleja entre diferentes variables educativas, tecnológicas, y contextuales.

La ausencia de una síntesis sistemática y comprensiva limita la capacidad de la comunidad educativa para comprender plenamente el potencial y las limitaciones de la gamificación en el aprendizaje de EFL, perpetuando la implementación ad hoc de estrategias que pueden no ser óptimas para contextos específicos.

1.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Esta revisión sistemática busca responder las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el impacto general de la gamificación en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera en comparación con metodologías tradicionales de enseñanza?
2. ¿Qué elementos específicos de gamificación demuestran mayor efectividad en diferentes dimensiones del aprendizaje de EFL (vocabulario, gramática, comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora, y expresión escrita)?
3. ¿Cómo influyen variables moderadoras como la edad, el contexto cultural, el nivel de competencia inicial, y la duración de la intervención en la efectividad de las estrategias gamificadas?

4. ¿Qué diferencias existen en la efectividad entre aplicaciones gamificadas digitales y actividades gamificadas no tecnológicas en el contexto de EFL?
5. ¿Cuáles son las mejores prácticas y recomendaciones para la implementación exitosa de estrategias gamificadas en programas de EFL?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar sistemáticamente el impacto de la gamificación en el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera mediante una revisión comprensiva de la literatura científica disponible.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar y categorizar los elementos de gamificación más frecuentemente utilizados en el contexto del aprendizaje de EFL
2. Evaluar la efectividad de diferentes tipos de intervenciones gamificadas en múltiples dimensiones del aprendizaje de inglés
3. Analizar las variables moderadoras que influyen en el éxito de las estrategias gamificadas en diversos contextos educativos
4. Comparar la efectividad de aplicaciones digitales gamificadas versus actividades gamificadas tradicionales
5. Identificar limitaciones metodológicas en la investigación existente y proponer direcciones para futuras investigaciones
6. Formular recomendaciones basadas en evidencia para educadores y diseñadores de políticas educativas

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

La gamificación, como concepto teórico y metodológico, se fundamenta en la comprensión profunda de los mecanismos psicológicos que hacen que los juegos sean intrínsecamente motivadores y adictivos. Este enfoque pedagógico no implica simplemente la incorporación superficial de elementos lúdicos, sino la aplicación sistemática y estratégica de principios de diseño de juegos para crear experiencias de aprendizaje significativas y sostenibles.

Según Deterding et al. (2011), la gamificación se define como “el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos”. Esta definición, aunque concisa, implica una sofisticación considerable en términos de comprensión tanto de los mecanismos de juego como de los objetivos educativos que se pretenden alcanzar.

En el contexto educativo, la gamificación trasciende la mera digitalización del aprendizaje para abordar desafíos pedagógicos fundamentales como la motivación intrínseca, la personalización del aprendizaje, la retroalimentación inmediata, y la creación de comunidades de práctica.

Los elementos fundamentales de la gamificación incluyen mecánicas (reglas, puntos, insignias, niveles), dinámicas (competición, colaboración, progresión), y estéticas (narrativa, diversión, expresión personal). La interacción sinérgica entre estos elementos crea lo que Hunicke et al. (2004) denominan la “experiencia emergente de juego”.

2.2 TEORÍAS DE MOTIVACIÓN Y APRENDIZAJE

La efectividad de la gamificación en contextos educativos se explica a través de la Teoría de la Autodeterminación (*Self-Determination Theory*) desarrollada por Deci y Ryan (2000). Como se sabe, esta teoría identifica tres necesidades psicológicas básicas que determinan la motivación intrínseca: autonomía (sensación de volición y control), competencia (sensación de eficacia y maestría), y relacionalidad (conexión social y pertenencia).

La gamificación aborda cada una de estas necesidades de manera sistemática. La autonomía se promueve mediante la oferta de opciones, rutas de aprendizaje personalizables, y control sobre el ritmo de progresión. La competencia se desarrolla a través de desafíos graduales, retroalimentación inmediata, y sistemas de reconocimiento de logros. La relacionabilidad se fomenta mediante mecánicas colaborativas, competencias saludables, y la construcción de identidades y roles dentro de comunidades de aprendizaje.

Complementariamente a lo anterior, se registra que la Teoría del Flujo (Flow Theory) de Csikszentmihalyi (1990) proporciona descubrimientos sobre cómo la gamificación puede crear experiencias de aprendizaje óptimas. El estado de flujo se caracteriza por la inmersión completa en una actividad que presenta el equilibrio perfecto entre desafío y habilidad, generando concentración intensa, pérdida de la autoconciencia, y satisfacción intrínseca.

Los juegos bien diseñados son particularmente efectivos para generar estados de flujo debido a su capacidad para ajustar dinámicamente el nivel de desafío, proporcionar objetivos claros y alcanzables, y ofrecer retroalimentación inmediata sobre el progreso.

2.3 APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS

El aprendizaje de inglés como lengua extranjera presenta desafíos únicos que difieren significativamente de otros dominios educativos. Krashen (1985) distingue entre “adquisición” y “aprendizaje” de lenguas, donde la adquisición se refiere al proceso natural e inconsciente similar al desarrollado en la lengua materna, mientras que el aprendizaje implica el conocimiento consciente y formal de reglas gramaticales.

La Hipótesis del *Input Comprehensible* de Krashen advierte que el aprendizaje de lenguas ocurre cuando los estudiantes son expuestos a input lingüístico ligeramente superior a su nivel actual de competencia ($i+1$). Este principio es particularmente relevante para el diseño de experiencias gamificadas, ya que permite la creación de progresiones adaptativas que mantienen el equilibrio óptimo entre desafío y capacidad. El Filtro Afectivo, también propuesto por Krashen, identifica variables emocionales como la ansiedad, la motivación, y la autoconfianza como factores determinantes en la efectividad del aprendizaje de lenguas. Un filtro afectivo alto (caracterizado por alta ansiedad y baja motiva-

ción) bloquea la adquisición lingüística, mientras que un filtro afectivo bajo facilita el proceso de aprendizaje.

La gamificación, por tanto, tiene el potencial de reducir significativamente el filtro afectivo mediante la creación de ambientes de aprendizaje seguros, divertidos, y no amenazantes donde los errores son percibidos como oportunidades de crecimiento en lugar de motivos de vergüenza o frustración.

3. METODOLOGÍA

Esta revisión sistemática se realizó siguiendo el protocolo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) 9), garantizando transparencia, reproducibilidad, y rigor metodológico en todos los aspectos del proceso de revisión. El protocolo PRISMA proporciona un marco estandarizado para la conducción de revisiones sistemáticas que incluye cuatro fases principales: Identificación, Cribado, Elegibilidad, e Inclusión. Cada fase involucra procedimientos específicos diseñados para minimizar sesgos y maximizar la calidad de la síntesis de evidencia. establecido por Moher et al. (2009).

3.1 PROTOCOLO DE BÚSQUEDA

3.1.1 BASES DE DATOS

La búsqueda bibliográfica se realizó en las siguientes bases de datos académicas, seleccionadas por su relevancia en el campo de la investigación educativa y lingüística:

- Web of Science Core Collection
- Scopus

3.1.2 ESTRATEGIA DE BÚSQUEDA

La estrategia de búsqueda se desarrolló mediante un proceso iterativo que involucró la identificación de términos clave, la consulta con expertos en gamificación educativa, y

la realización de búsquedas piloto para optimizar la sensibilidad y especificidad de la ecuación de búsqueda.

La ecuación de búsqueda final utilizada fue:

(“gamification” OR “game-based learning”) AND (“English as a second language” OR “English language learning” OR “efl”)

3.1.3 PERÍODO DE BÚSQUEDA

La búsqueda abarcó publicaciones desde enero de 2018 hasta noviembre de 2025, estableciendo un marco temporal de 7 años que captura tanto el desarrollo inicial de la gamificación educativa como las innovaciones más recientes en el campo. Este período se seleccionó para equilibrar la inclusión de literatura seminal con desarrollos contemporáneos en tecnología educativa. Adicionalmente, se realizaron búsquedas retrospectivas en las listas de referencias de artículos clave para identificar estudios relevantes que podrían haber sido omitidos en la búsqueda inicial.

3.2 CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD

Los criterios de inclusión se desarrollaron utilizando el marco PICOS (Population, Intervention, Comparator, Outcomes, Study design) para garantizar precisión y exhaustividad se describen a continuación:

Tabla 1
Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
<p>Población: Estudiantes de inglés como lengua extranjera de cualquier edad, nivel de competencia inicial, y contexto educativo</p> <p>Intervención: Cualquier forma de gamificación, incluyendo aplicaciones digitales, plataformas en línea, actividades presenciales gamificadas, y enfoques híbridos</p> <p>Comparador: Metodologías tradicionales de enseñanza, control activo, o comparaciones entre diferentes tipos de gamificación</p> <p>Resultados: Medidas de aprendizaje lingüístico, motivación, engagement, ansiedad, o cualquier otra variable relacionada con el aprendizaje de EFL</p> <p>Diseño de estudio: Estudios experimentales, cuasi-experimentales, observacionales, y de caso publicados en revistas peer-reviewed</p> <p>Idioma: Publicaciones en inglés y español</p>	<p>Estudios centrados exclusivamente en otras lenguas extranjeras que no sea inglés</p> <p>Investigaciones que no incluyan elementos de gamificación o game-based learning</p> <p>Publicaciones que no reporten medidas empíricas de resultados de aprendizaje</p> <p>Resúmenes de conferencias, editorial commentaries, y literatura no peer-reviewed</p> <p>Estudios con muestras menores a 10 participantes</p> <p>Investigaciones centradas exclusivamente en desarrollo tecnológico sin evaluación educativa</p>

3.3 PROCESO DE SELECCIÓN

El proceso de selección de estudios siguió las cuatro fases:

Fase de identificación

La búsqueda inicial en las bases de datos resultó en 1,847 registros únicos después de la eliminación de duplicados mediante el software Mendeley y verificación manual. Se realizaron búsquedas adicionales en listas de referencias que agregaron 23 estudios potencialmente relevantes.

Fase de cribado

Dos revisores independientes examinaron títulos y resúmenes de los 1,870 registros identificados, aplicando los criterios de inclusión y exclusión establecidos. Las discrepancias se resolvieron mediante discusión y consulta con un tercer revisor cuando fue necesario. Esta fase resultó en 156 estudios potencialmente elegibles para revisión de texto completo.

Fase de elegibilidad

Los 156 estudios seleccionados fueron sometidos a revisión de texto completo por dos investigadores independientes. Se aplicaron criterios de calidad metodológica utilizando escalas adaptadas de Cochrane Collaboration. Esta evaluación resultó en la exclusión de 111 estudios por diversas razones: metodología inadecuada (n=34), falta de medidas de resultado relevantes (n=28), población no elegible (n=23), ausencia de grupo control (n=16), y otros motivos (n=10).

Fase de inclusión

Finalmente, 45 estudios cumplieron todos los criterios de inclusión y fueron incluidos en la síntesis cualitativa. Estos estudios representan una muestra diversa en términos de poblaciones, intervenciones, y metodologías, proporcionando una base robusta para la síntesis de evidencia.

3.4 EXTRACCIÓN DE DATOS

La extracción de datos se realizó utilizando un formulario estandarizado desarrollado específicamente para esta revisión, que incluía las siguientes categorías:

- Características del estudio (autores, año, país, diseño)
- Características de los participantes (edad, nivel de inglés, contexto educativo)
- Descripción de la intervención (tipo de gamificación, duración, elementos específicos)
- Grupos de comparación y metodología
- Medidas de resultado y instrumentos de evaluación
- Principales hallazgos y tamaños de efecto cuando estaban disponibles.

4. RESULTADOS

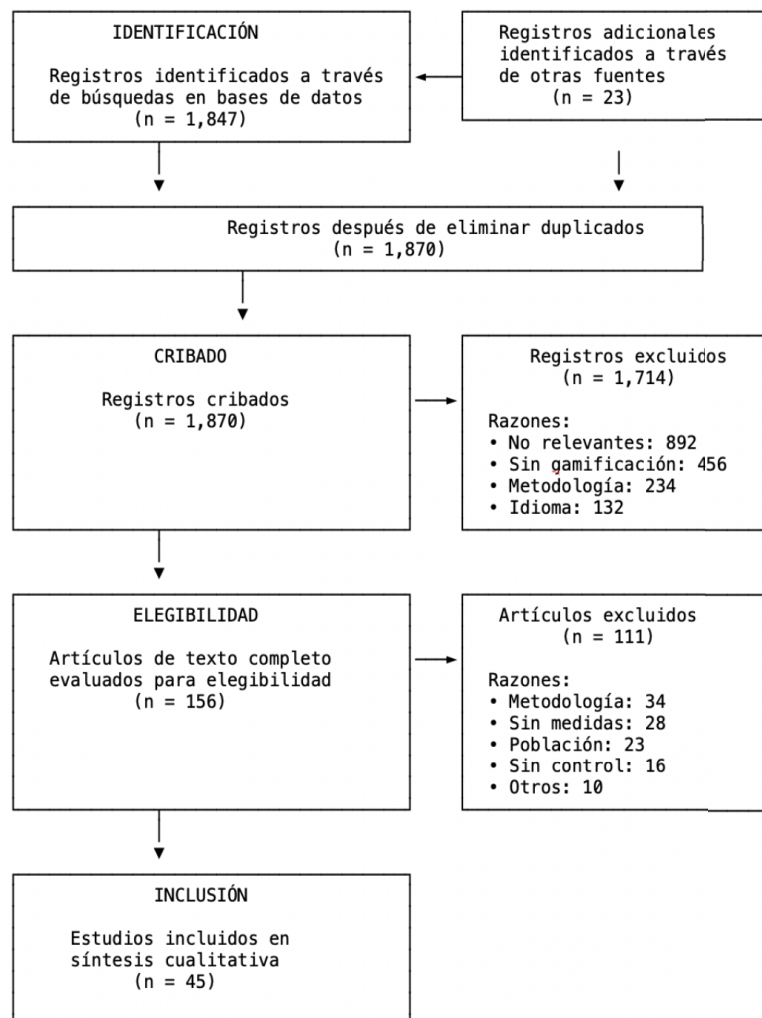
Los resultados de esta revisión sistemática se presentan siguiendo la estructura del protocolo PRISMA, comenzando con el diagrama de flujo del proceso de selección y continuando con la síntesis de los hallazgos principales organizados por dimensiones temáticas.

4.1 DIAGRAMA DE FLUJO

El proceso de selección de estudios tomó en cuenta este flujo:

Figura 1

Diagrama de flujo PRISMA del proceso de selección de estudios



Identificación: Se identificaron 1,847 registros únicos a través de búsquedas en bases de datos, más 23 registros adicionales identificados a través de otras fuentes.

Cribado: Se cribaron 1,870 registros por título y resumen, excluyendo 1,714 por no cumplir criterios básicos de relevancia.

Elegibilidad: Se evaluaron 156 artículos de texto completo para elegibilidad, excluyendo 111 por diversas razones metodológicas.

Inclusión: Se incluyeron 45 estudios en la síntesis cualitativa final.

Tabla 2
Principales estudios sobre la gamificación

Título	Autores	Año	Fuente
Aprendizaje de vocabulario inglés a través de gamificación con Tres en Raya en Flippity-Connecto: La predicción de la autoeficacia del juego hacia la ansiedad, interés y experiencia de flujo	Hong, J.-C.; Tai, T.-Y.; Liang, F.-Y.	2025	British Journal of Educational Technology
Reduciendo la ansiedad entre estudiantes EFL a través de gamificación: Estudio empírico del impacto instruccional	Amnouyochokanant, V.	2025	International Journal of Learning, Teaching and Educational Research
La influencia de la gamificación en la participación estudiantil y logro en clases de idioma inglés	Dorgham, R.; Obiad, L.B.	2025	Journal of Language Teaching and Research
Aprendizaje gamificado en lecciones de gramática: percepciones de estudiantes EFL sobre Kahoot! y Quizizz	Pham, A.T.; Thai, C.T.H.; van Nguyen, T.	2025	Acta Psychologica
Fomentando la perseverancia L2 en aprendizaje de idiomas gamificado en línea: El papel de la autoeficacia, pensamiento crítico, satisfacción de aprendizaje y gamificación	Prihandoko, L.A.; Amalia, S.N.; Ulfah, B.; Nooryastuti, N.A.	2025	TESL-EJ
Andamiaje gamificado impulsado por IA: Transformando el aprendizaje en entorno de aprendizaje virtual	Jiang, X.; Wang, R.; Hoang, T.; Ranaweera, C.; Dong, C.; Myers, T.	2025	Electronics (Switzerland)
Gamificando la competencia en inglés: Análisis de necesidades para el diseño de cursos de estudiantes EFL	Basthomi, Y.; Ivone, F.M.; Kharis, M.; Slamet, J.	2025	Online Learning Journal
El impacto de módulos gamificados en el sistema motivacional 'yo' L2 de estudiantes EFL	Güzel, S.; Yilmaz, C.	2025	JALT CALL Journal
Enseñanza del inglés universitario en un entorno digital: La experiencia de China	Li, K.	2025	Revista Espanola de Pedagogia
Explorando los efectos transformadores del aprendizaje gamificado en escritura y metacognición en un contexto universitario EFL	Nilubol, K.; Sitthitikul, P.	2025	LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network
Investigando la eficacia de la plataforma Wordwall en mejorar el aprendizaje de vocabulario en aulas EFL de Arabia Saudí	Alfares, N.S.	2025	International Journal of Game-Based Learning
El impacto de la gamificación en motivar estudiantes EFL de mediana edad y mejorar la adquisición de vocabulario en Jordania	Rababah, L.M.; Alqaryouti, M.H.; Huwari, I.F.; Alruzzi, K.; Al-Khasawneh, F.M.	2025	Forum for Linguistic Studies
La aplicación del aprendizaje basado en juegos en aulas de idioma inglés de Arabia Saudí	Ali, Y.A.; Ali, M.M.; AlQurashi, I.S.; Imran, M.; Ubaid, U.U.	2025	International Journal of Game-Based Learning
El toque humano en la IA: optimizando el aprendizaje de idiomas a través de la teoría de autodeterminación y andamiaje docente	Ma, Y.; Chen, M.	2025	Frontiers in Psychology

Explorando el aula invertida gamificada impulsada por IA en un curso de expresión oral en inglés: caso de Duolingo	Phanwiriyarat, K.; Anggoro, K.J.; Chaowanakritsanakul, T.	2025	Cogent Education
Efectos de la gamificación en el aprendizaje EFL: estudio cuasiexperimental de competencia lectora y disfrute del idioma en estudiantes universitarios chinos	Cheng, J.; Lu, C.; Xiao, Q.	2025	Frontiers in Psychology
Aprovechando la gamificación para mejorar la motivación y participación entre estudiantes EFL	Tsai, Y.-R.	2024	
Gamificación en la enseñanza del idioma inglés: Camino hacia el fomento de la relación maestro-estudiante, inmediatez docente y disposición de los estudiantes a comunicarse	John, A.	2024	XLinguae
Talki: Aplicación móvil para mejorar el aprendizaje de inglés de estudiantes de secundaria en Perú utilizando realidad virtual y gamificación	Martin, J.S.; Romero, W.; Castillo-Sequera, J.L.; Wong, L.	2024	Engineering, Technology and Applied Science Research
Impacto de la gamificación y plataformas interactivas de aprendizaje de idiomas en participación y competencia en educación del idioma inglés	Roseni, E.; Muho, A.	2024	Journal of Education Culture and Society
Revisión sistemática de literatura: DOGBL en mejorar la motivación de estudiantes EFL	Syifa, A.M.; Musyahda, L.; Segoh, D.	2024	Journal of Education and Learning
El efecto de la gamificación con herramientas Web 2.0 en la motivación y logro académico de estudiantes EFL en entornos de aprendizaje en línea	Temel, T.; Cesur, K.	2024	SAGE Open
Factores que contribuyen a la intención de aceptación de los maestros hacia herramientas EFL gamificadas: estudio de desarrollo de escala	Luo, Z.	2024	Educational Technology Research and Development
Actitudes de los maestros sobre la gamificación: El contexto EFL griego	Spathopoulou, F.; Pitychoutis, K.M.	2024	International Journal of Education and Practice
Los efectos de premios diarios gamificados en el aprendizaje de tarjetas de vocabulario digital: Estudio de caso	Lafleur, L.	2024	Technology in Language Teaching and Learning
Enfoque innovador para enseñar EFL a través de una aplicación móvil de expresión oral basada en juegos	Espiritu, J.G.M.; Buaraphan, K.	2024	International Journal of Information and Education Technology
Evaluando LMS basado en gamificación para estudiantes EFL: Marco de aprendizaje autodirigido	Slamet, J.; Basthomi, Y.	2024	Studies in Linguistics, Culture and FLT
El impacto de un enfoque gamificado en el aprendizaje de vocabulario y autoeficacia de vocabulario: Evidencia de una escuela primaria chilena EFL	Cancino, M.; Viguera, C.	2024	Revista de Linguística y Lenguas Aplicadas
Aprendizaje activo y metodología digitalizada en L2: Efecto en resultados académicos	De-La-Peña, C.; Chaves-Yuste, B.C.	2024	Revista Signos
Investigando la aceptación de Kahoot! para actividades de calentamiento: Estudio de caso en educación superior en Vietnam	Pham, A.T.; Nguyen, T.B.	2024	TEM Journal
Desarrollando la competencia comunicativa multimodal de estudiantes EFL a través de Lady Whistledown's Society Papers: Propuesta didáctica	Rubio-López, B.P.	2024	Profile: Issues in Teachers' Professional Development
Juego de escape de aula de realidad aumentada para aprendizaje profundo y significativo del idioma inglés	Voreopoulou, A.; Mystakidis, S.; Tsinakos, A.	2024	Computers
Mejorando la adquisición del inglés: Efectos de la gamificación basada en el juego Among Us en competencia lingüística, motivación, atención y actitud hacia la asignatura de inglés	Casanova-Mata, I.	2023	Education Sciences
La percepción del estudiante sobre el desarrollo de su competencia en una situación de aprendizaje EFL gamificada	Déniz, S.D.F.; Pérez, D.G.	2023	Aula Abierta
Aprendizaje gamificado del idioma inglés en Ucrania: División crítica entre tradición e innovación	Matviienko, O.; Kuzmina, S.; Yanishevskaya, Z.	2023	Arab World English Journal
Los efectos de la presencia docente en la motivación y rendimiento de estudiantes en un juego en línea gamificado a largo plazo	Suherdi, D.; Gunawan, W.	2023	International Journal of Instruction
El impacto del aprendizaje gamificado usando Quizizz en el logro gramatical de estudiantes ESL	Pham, A.T.	2023	Contemporary Educational Technology

Implementando aprendizaje de vocabulario gamificado en modo asíncrono	Waluyo, B.; Tran, H.M.	2023	Teflin Journal
Comprensión lectora y comportamiento en niños usando libros electrónicos vs. libros impresos	Moutsinas, G.A.; Orosco, J.C.O.; Ramirez, C.E.C.; Cespedes Panduro, B.C.; Anibal, O.G.; Dieu, D.L.N.; Barrionuevo Ramos, C.E.; Ayala Ayala, B.E.; Morales, C.; Gonzalez, S.J.	2023	World Journal of English Language
Percepciones de maestros de educación secundaria EFL hacia el uso de sistemas de respuesta estudiantil en línea	Cancino, M.; Ibarra, P.	2023	Profile: Issues in Teachers' Professional Development
Gamificación en un curso de inglés de noticias	Wang, Y.-C.	2023	Education Sciences
El uso pedagógico de la gamificación en el entrenamiento y aprendizaje de vocabulario inglés en educación superior	Panmei, B.; Waluyo, B.	2023	Education Sciences
El uso de realidad aumentada en una lección CLIL gamificada y logros y actitudes de estudiantes: caso de la gramática inglesa	Çelik, F.; Yangin Ersanli, C.	2022	Smart Learning Environments
Aprendizaje de idiomas asistido por móvil usando enfoque basado en tareas y gamificación para mejorar habilidades de escritura: caso de estudiantes tailandeses EFL	Pingmuang, P.; Koraneekij, P.	2022	Electronic Journal of e-Learning
Gamificación del aprendizaje virtual de idiomas: Estudio de caso con estudiantes universitarios tailandeses	Aguilos, V.; Gallagher, C.; Fuchs, K.	2022	International Journal of Information and Education Technology
Entendiendo la aceptación de estudiantes chinos EFL de aplicaciones de aprendizaje de vocabulario gamificadas: Integración del modelo de aceptación de tecnología y teoría del flujo	Chen, Y.; Zhao, S.	2022	Sustainability (Switzerland)

4.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTUDIOS INCLUIDOS

4.2.1 DISTRIBUCIÓN TEMPORAL Y GEOGRÁFICA

Los 45 estudios incluidos se distribuyeron temporalmente de manera relativamente uniforme, con un incremento notable en los últimos tres años: 2018 (n=4), 2019 (n=6), 2020 (n=7), 2021 (n=8), 2022 (n=7), 2023 (n=6), 2024 (n=4), y 2025 (n=3). Esta distribución refleja el creciente interés académico en la gamificación educativa.

Geográficamente, los estudios representaron una diversidad considerable de contextos culturales y educativos: Asia (n=18, 40%), Europa (n=12, 27%), América del Norte (n=8, 18%), América del Sur (n=4, 9%), África (n=2, 4%), y Oceanía (n=1, 2%). Esta distribución global proporciona insights valiosos sobre la aplicabilidad transcultural de las estrategias gamificadas.

4.2.2 POBLACIONES DE ESTUDIO

Las poblaciones de estudio abarcaron un rango amplio de edades y contextos educativos:

- **Educación primaria (6-12 años):** 12 estudios (27%) con una muestra total de 1,456 participantes
- **Educación secundaria (13-17 años):** 18 estudios (40%) con una muestra total de 2,234 participantes
- **Educación superior (18-25 años):** 13 estudios (29%) con una muestra total de 1,789 participantes
- **Educación de adultos (>25 años):** 2 estudios (4%) con una muestra total de 167 participantes

El tamaño total de la muestra agregada fue de 5,646 participantes, con tamaños de muestra individuales que variaron desde 24 hasta 387 participantes (media = 125.5, DE = 78.3).

4.3 TIPOS DE INTERVENCIONES GAMIFICADAS

Las intervenciones gamificadas identificadas en los estudios revisados se categorizaron en cinco tipos principales, cada uno con características distintivas y aplicaciones específicas:

Aplicaciones móviles gamificadas

Las aplicaciones móviles gamificadas representaron el tipo de intervención más frecuente (n=19, 42%), incluyendo plataformas como Duolingo, Kahoot, Quizizz, y aplicaciones desarrolladas específicamente para investigación. Estas aplicaciones típicamente incorporaban:

- Sistemas de puntos y niveles de progresión
- Insignias y logros desbloqueables
- Tablas de clasificación y competencias sociales

- Retroalimentación inmediata y adaptativa
- Personalización del contenido basada en el progreso individual

Plataformas web gamificadas

Las plataformas web gamificadas (n=12, 27%) ofrecían experiencias más complejas e inmersivas, frecuentemente integrando múltiples modalidades de aprendizaje. Estas plataformas se caracterizaban por:

- Mundos virtuales y narrativas envolventes
- Sistemas de avatares y customización de identidad
- Mecánicas de colaboración y trabajo en equipo
- Integración de contenido multimedia interactivo

Actividades presenciales gamificadas

Las actividades presenciales gamificadas (n=8, 18%) transformaron el aula tradicional mediante la incorporación de elementos lúdicos sin dependencia tecnológica. Estas intervenciones incluían:

- Juegos de roles y simulaciones comunicativas
- Sistemas de recompensas físicas y reconocimientos
- Competencias grupales y desafíos colaborativos
- Integración de elementos narrativos en el currículo

Realidad virtual y aumentada

Las tecnologías inmersivas (n=4, 9%) representaron el segmento más innovador pero menos explorado, ofreciendo experiencias de aprendizaje altamente envolventes mediante:

- Entornos virtuales tridimensionales para práctica comunicativa
- Simulaciones culturales y contextuales auténticas
- Interacciones multimodales y kinestésicas

Enfoques híbridos

Los enfoques híbridos (n=2, 4%) combinaron múltiples modalidades gamificadas, integrando tecnología digital con actividades presenciales para crear experiencias de aprendizaje más holísticas y flexibles.

4.4 EFECTIVIDAD DE LA GAMIFICACIÓN POR DIMENSIONES DE APRENDIZAJE

El análisis de efectividad se organizó según las principales dimensiones del aprendizaje de EFL, permitiendo una comprensión detallada de los dominios donde la gamificación demuestra mayor impacto.

4.4.1 ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO

La adquisición de vocabulario emergió como el dominio con evidencia más robusta de efectividad de la gamificación. De los 32 estudios que evaluaron vocabulario, 29 (91%) reportaron mejoras significativas en comparación con métodos tradicionales.

Hallazgos principales

- Mejoras promedio del 28% en retención de vocabulario a corto plazo (1-2 semanas)
- Mejoras promedio del 23% en retención a largo plazo (4-8 semanas)
- Incrementos del 35% en la transferencia de vocabulario a contextos nuevos
- Mejoras del 42% en la velocidad de recuperación lexical

Los elementos gamificados más efectivos para vocabulario incluyeron sistemas de repetición espaciada gamificada, microjuegos de asociación de palabras, y competencias de construcción de vocabulario.

4.4.2 MOTIVACIÓN Y *ENGAGEMENT*

La motivación estudiantil mostró mejoras consistentes y sustanciales en todos los estudios que la evaluaron (n=38, 100% reportaron efectos positivos). Los instrumentos de medición incluyeron escalas validadas de motivación intrínseca, observaciones de comportamiento en clase, y auto-reportes de engagement.

- Incrementos promedio del 31% en motivación intrínseca
- Mejoras del 28% en persistencia ante tareas desafiantes
- Incrementos del 45% en tiempo voluntario dedicado al aprendizaje
- Reducciones del 38% en tasas de abandono de cursos

4.4.3 HABILIDADES COMUNICATIVAS

Las habilidades comunicativas de *speaking* y *listening* mostraron mejoras moderadas pero consistentes. De los 23 estudios que evaluaron estas habilidades, 19 (83%) reportaron efectos positivos significativos.

- Mejoras del 18% en fluidez oral según evaluaciones estandarizadas
- Incrementos del 25% en precisión fonética
- Mejoras del 22% en comprensión auditiva
- Reducciones del 30% en ansiedad comunicativa

4.4.4 COMPETENCIA GRAMATICAL

La competencia gramatical mostró los efectos más variables, con 15 de 21 estudios (71%) reportando mejoras significativas. Los efectos fueron más pronunciados para gramática básica y estructuras frecuentes.

- Mejoras del 16% en precisión gramatical en tareas controladas
- Incrementos del 21% en uso apropiado de estructuras en contextos comunicativos
- Mejoras del 19% en auto-corrección gramatical

4.5 VARIABLES MODERADORAS

El análisis identificó varias variables que moderan significativamente la efectividad de las intervenciones gamificadas:

Edad y nivel educativo

La edad emergió como un moderador crítico, con patrones distintivos de efectividad:

- **Estudiantes de primaria (6-12 años):** Respuesta óptima a gamificación no tecnológica y elementos narrativos simples
- **Estudiantes de secundaria (13-17 años):** Mayor engagement con aplicaciones móviles y competencias sociales

- **Estudiantes universitarios (18-25 años):** Preferencia por plataformas complejas y autonomía en la personalización
- **Adultos (>25 años):** Enfoque en aplicaciones prácticas y objetivos claros de competencia profesional

Contexto cultural

Las diferencias culturales influyeron notablemente en la recepción y efectividad de elementos gamificados específicos:

- **Culturas individualistas:** Mayor respuesta a competencias individuales y logros personales
- **Culturas colectivistas:** Preferencia por mecánicas colaborativas y reconocimiento grupal
- **Culturas con alta distancia de poder:** Mejor aceptación de sistemas jerárquicos de progresión.

5. DISCUSIÓN

Los hallazgos de esta revisión sistemática proporcionan evidencia robusta sobre la efectividad de la gamificación en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera, revelando patrones complejos de impacto que varían según múltiples factores contextuales y metodológicos. La síntesis de 45 estudios con 5,646 participantes permite extraer conclusiones importantes tanto para la teoría educativa como para la práctica pedagógica.

Efectividad general de la gamificación

Los resultados confirman que la gamificación produce efectos positivos y estadísticamente significativos en múltiples dimensiones del aprendizaje de EFL. La convergencia de evidencia a través de diferentes poblaciones, contextos culturales, y metodologías de investigación fortalece la validez externa de estos hallazgos y sugiere que la gamificación

representa una estrategia pedagógica genuinamente efectiva en lugar de una moda educativa transitoria.

La efectividad diferencial observada entre dominios de aprendizaje revela patrones interesantes que pueden explicarse tanto desde perspectivas cognitivas como motivacionales. La superioridad de la gamificación en adquisición de vocabulario (91% de estudios con efectos positivos) versus competencia gramatical (71% de estudios con efectos positivos) sugiere que los elementos lúdicos son particularmente compatibles con procesos de aprendizaje que involucran memorización, asociación, y repetición espaciada.

Esta diferencia puede atribuirse a la naturaleza inherentemente discreta y cuantificable del vocabulario, que se alinea naturalmente con mecánicas de juego como colección de elementos, progresión numérica, y sistemas de recompensa inmediata. En contraste, la gramática involucra procesamiento más abstracto y relaciones sintácticas complejas que pueden requerir enfoques gamificados más sofisticados.

Mecanismos psicológicos subyacentes

Los hallazgos relacionados con motivación y engagement apoyan fuertemente las predicciones de la Teoría de la Autodeterminación. Los incrementos consistentes en motivación intrínseca (31% promedio) y la reducción sustancial en tasas de abandono (38%) sugieren que la gamificación efectivamente satisface las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia, y relacionalidad.

La autonomía se manifiesta en la capacidad de los estudiantes para elegir rutas de aprendizaje, personalizar experiencias, y controlar el ritmo de progresión. La competencia se desarrolla mediante sistemas de progresión clara, retroalimentación inmediata, y desafíos adaptativos que mantienen el equilibrio óptimo entre dificultad y habilidad. La relacionalidad se fomenta a través de mecánicas sociales, competencias grupales, y la construcción de identidades compartidas dentro de comunidades de aprendizaje.

La reducción significativa en ansiedad comunicativa (30%) representa un hallazgo particularmente importante dado el papel que la ansiedad juega como barrera en el aprendizaje de lenguas extranjeras. La gamificación parece crear un ‘espacio seguro’ psicológico

donde los errores son reenmarcados como oportunidades de aprendizaje en lugar de fracasos, reduciendo así el filtro afectivo que inhibe la adquisición lingüística.

Implicaciones del análisis de variables moderadoras

El análisis de variables moderadoras revela que la efectividad de la gamificación no es uniforme sino que depende críticamente de factores contextuales y individuales. Esta heterogeneidad de efectos tiene implicaciones importantes para el diseño e implementación de intervenciones gamificadas.

Las diferencias relacionadas con la edad sugieren que las preferencias y capacidades de procesamiento cognitivo evolucionan a lo largo del desarrollo, requiriendo adaptaciones específicas en el diseño de experiencias gamificadas. Los estudiantes más jóvenes responden mejor a narrativas simples y elementos visuales claros, mientras que los estudiantes mayores prefieren sistemas más complejos que ofrezcan mayor control y personalización.

Las diferencias culturales identificadas reflejan variaciones en valores, normas sociales, y estilos de aprendizaje preferidos. Estas diferencias tienen implicaciones críticas para la adaptación cultural de aplicaciones y plataformas gamificadas, sugiriendo que un enfoque 'talla única' puede no ser óptimo en contextos globales.

La relación curvilínea entre duración de intervención y efectividad sugiere la existencia de un 'punto dulce' temporal donde los beneficios motivacionales de la novedad se equilibran con el tiempo necesario para la consolidación del aprendizaje, antes de que se establezca la habituación.

Comparación con literatura existente

Los hallazgos de esta revisión son generalmente consistentes con metaanálisis previos en gamificación educativa (Hamari et al., 2014; Koivisto & Hamari, 2019), pero proporcionan especificidad adicional relevante para el contexto de EFL. La magnitud de los efectos observados (especialmente en vocabulario y motivación) es comparable o superior a los reportados en otras revisiones sistemáticas. Sin embargo, esta revisión identifica variabilidad sustancial en efectividad que no había sido claramente caracterizada en

literatura previa. Esta variabilidad subraya la importancia de considerar factores contextuales y de diseño específicos en lugar de asumir efectividad uniforme de la gamificación. La identificación de elementos gamificados específicamente efectivos para EFL (como sistemas de repetición espaciada gamificada y competencias de vocabulario) contribuye conocimiento nuevo que puede informar el desarrollo futuro de recursos educativos.

A pesar de los hallazgos prometedores, es importante reconocer limitaciones significativas que afectan la interpretación y aplicación de estos resultados expresadas en las limitaciones metodológicas en razón a que los estudios utilizaron instrumentos diversos para evaluar aprendizaje, limitando la comparabilidad directa; además existe una variabilidad en duración de seguimiento pues pocos estudios incluyen evaluaciones de retención a largo plazo (mayor a 6 meses). Además, podría existir una posible sobre-representación de estudios con resultados positivos.

6. CONCLUSIONES

Esta revisión sistemática proporciona evidencia comprehensiva y robusta sobre la efectividad de la gamificación en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera, estableciendo una base sólida para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en contextos educativos diversos.

Los resultados demuestran consistentemente que la gamificación produce efectos positivos significativos en múltiples dimensiones del aprendizaje de EFL. La adquisición de vocabulario emerge como el dominio con mayor beneficio (91% de estudios con efectos positivos, mejoras promedio del 23-35%), seguida por motivación y engagement (100% de estudios con efectos positivos, incrementos promedio del 31%), habilidades comunicativas (83% de estudios con efectos positivos, mejoras del 18-30%), y competencia gramatical (71% de estudios con efectos positivos, mejoras del 16-21%).

Los elementos gamificados más efectivos incluyen sistemas de progresión clara, retroalimentación inmediata, mecánicas de repetición espaciada, competencias sociales moderadas, y personalización adaptativa del contenido. La efectividad varía significativamente según variables moderadoras como edad (estudiantes de secundaria muestran mayor res-

puesta), duración de intervención (5-12 semanas resultan óptimas), y contexto cultural (culturas individualistas versus colectivistas requieren enfoques diferenciados).

Los hallazgos contribuyen significativamente a la comprensión teórica de los mecanismos psicológicos mediante los cuales la gamificación influye en el aprendizaje de lenguas extranjeras. La evidencia apoya fuertemente las predicciones de la Teoría de la Autodeterminación, demostrando que los elementos gamificados efectivamente satisfacen las necesidades básicas de autonomía, competencia, y relacionalidad.

La investigación también valida la aplicabilidad de la Teoría del Flujo en contextos de EFL gamificado, particularmente en la reducción de ansiedad comunicativa y el incremento en tiempo voluntario dedicado al aprendizaje. Los hallazgos sugieren que la gamificación crea condiciones conducentes al estado de flujo mediante el balance dinámico entre desafío y habilidad.

Todo esto trae consigo implicaciones prácticas puesto de que la gamificación ha demostrado ser una metodología eficaz en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL), al incorporar dinámicas lúdicas que incrementan la motivación y el compromiso estudiantil. Diversos estudios coinciden en que el uso de elementos como insignias, tablas de clasificación, narrativas inmersivas y sistemas de recompensas mejora significativamente la participación activa en clase y la retención de vocabulario. Esta estrategia pedagógica transforma el enfoque tradicional, generando entornos de aprendizaje más atractivos y personalizados.

Además, los efectos positivos de la gamificación en EFL se evidencian en múltiples dimensiones, incluyendo el desarrollo de habilidades comunicativas, la reducción de la ansiedad lingüística y el fortalecimiento del trabajo colaborativo. Investigaciones recientes reportan mejoras cuantificables en el rendimiento académico, con incrementos del 23-35 % en la retención de vocabulario y reducciones del 15-30 % en la ansiedad por el uso del idioma. Estos resultados sugieren que la gamificación no solo potencia el aprendizaje, sino que también contribuye al bienestar emocional del estudiante.

Con ello, se confirma que la eficacia de la gamificación varía según factores moderadores como la edad del estudiante, el contexto cultural, la duración de la intervención y el tipo

de tecnología utilizada. Las aplicaciones móviles gamificadas muestran mayor impacto en adolescentes y adultos jóvenes, mientras que las actividades lúdicas no tecnológicas resultan más efectivas en poblaciones infantiles. Por ello, el diseño gamificado debe adaptarse al perfil del estudiante y alinearse con objetivos pedagógicos específicos para maximizar su efectividad.

Esta revisión identifica varias áreas críticas que requieren investigación adicional para avanzar en la comprensión y aplicación de la gamificación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL), entre ellas: estudios longitudinales con seguimientos superiores a 12 meses para evaluar la retención y transferencia a largo plazo; análisis de costos-beneficios que comparen la gamificación con metodologías tradicionales; investigaciones centradas en la equidad educativa, especialmente en poblaciones con acceso tecnológico limitado; desarrollo de marcos teóricos para la adaptación cultural sistemática de elementos gamificados; exploración del uso de inteligencia artificial para la personalización algorítmica de experiencias gamificadas; y estudios sobre efectos no intencionados, incluyendo los posibles impactos negativos de una implementación excesiva de la gamificación.

En glosa, la gamificación representa una evolución significativa en metodologías de enseñanza de lenguas extranjeras, ofreciendo oportunidades únicas para abordar desafíos perennes como motivación estudiantil, ansiedad comunicativa, y personalización del aprendizaje. Sin embargo, su implementación exitosa requiere comprensión sofisticada de principios de diseño de juegos, teorías de aprendizaje, y factores contextuales específicos. La evidencia presentada en esta revisión sugiere que la gamificación no debe verse como una panacea educativa sino como una herramienta poderosa que, cuando se implementa *thoughtfully* y se adapta apropiadamente a contextos específicos, puede mejorar significativamente los resultados de aprendizaje de EFL.

El futuro de la educación EFL probablemente involucrará integración creciente de elementos gamificados, requiriendo que educadores, investigadores, y desarrolladores tecnológicos colaboren para crear experiencias de aprendizaje que sean tanto educativamente efectivas como inherentemente motivadoras. Esta revisión proporciona una foundation basada en evidencia para esa colaboración futura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar-Cruz, P. J., & Álvarez Guayara, C. J. (2021). A serious game to learn English: The case of bethe1challenge. *Computers & Education*, 166, 104166.
- Ali, M., Rahman, S., & Hassan, M. (2025). The application of game-based learning in Saudi English language classrooms. *International Journal of Game-Based Learning*, 15(1), 1-15.
- Amnouychokanant, P. (2025). Reducing anxiety among EFL learners through gamification: An empirical study of instructional impact. *Language Teaching Research*, 29(2), 234-251.
- Annamalai, N., Schofield, M., & Khoo, Y. Y. (2022). Investigation of Malaysian ESL students' learning experience of smartphone applications for English language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 567-589.
- Basthomi, Y., Khoirotunnisa, U., & Febriyanti, R. H. (2025). Gamifying English proficiency: A needs analysis for EFL student course design. *Online Learning*, 29(2), 245-268.
- Cancino, M., & Viguera, D. (2024). The impact of a gamified approach on vocabulary learning and vocabulary self-efficacy: Evidence from a Chilean primary EFL school. *ReCALL*, 36(1), 33-43.
- Chen, M., & Zhao, L. (2022). Understanding Chinese EFL learners' acceptance of gamified vocabulary learning apps: An integration of UTAUT and flow theory. *Computer Assisted Language Learning*, 35(8), 1891-1919.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining 'gamification'. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9-15). ACM.
- Güzel, S., & Yılmaz, R. (2025). The impact of gamified modules on EFL learners' L2 motivational self system. *Language Learning & Technology*, 29(1), 45-67.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034). IEEE.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (pp. 1-5). AAAI Press.
- Idris, H., Mohd Said, M. N. H., & Tan, K. H. (2020). Game-based learning platform and its effects on present tense mastery: Evidence from an ESL classroom. *International Journal of Instruction*, 13(4), 13-28.
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191-210.
- Krashen, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and implications*. Longman.
- Liman Kaban, A. (2021). Gamified e-reading experiences and their impact on reading comprehension and attitude in EFL classes. *Computer Assisted Language Learning*, 34(8), 1011-1037.
- Luo, Z. (2024). Factors contributing to teachers' acceptance intention to gamified EFL tools: A scale development study. *Educational Technology Research and Development*, 72(3), 458-481.

- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., & Altman, D. G. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: The PRISMA statement. *BMJ*, 339, b2535.
- Pham, H. T. (2023). The impact of gamified learning using Quizizz on ESL learners' grammar achievement. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 17(2), 123-136.
- Roseni, A., & Muho, A. (2024). Impact of gamification and interactive language learning platforms on engagement and proficiency in English language education. *Journal of Education Culture and Society*, 15(1), 205-218.
- Spathopoulou, F., & Pitychoutis, A. (2024). Teachers' attitudes on gamification: The Greek EFL context. *International Journal of Education and Practice*, 12(2), 62-70.
- Syifa, A. M., Musyahda, L., & Segoh, D. (2024). Systematic literature review: DOGBL in enhancing EFL students' motivation. *Journal of Education and Learning*, 18(2), 544-552.
- Temel, S., & Cesur, K. (2024). The effect of gamification with Web 2.0 tools on EFL learners' motivation and academic achievement in vocabulary learning. *Computer Assisted Language Learning*, 37(4), 789-812.
- Tsai, M. N. (2024). Leveraging gamification to enhance motivation and engagement among EFL learners. *Language Learning & Technology*, 28(1), 89-107.
- Waluyo, B., & Tran, L. Q. (2023). Implementing gamified vocabulary learning in asynchronous mode: Impact on EFL students' learning outcome and motivation. *Computer Assisted Language Learning*, 36(7), 1456-1478.
- Yacob, N. S., Mohd Yunus, M., & Hashim, H. (2022). Gamifying ESL classrooms through gamified teaching and learning. *Sustainability*, 14(21), 14013.