

XIV

Eficacia de las estrategias de gamificación para el aprendizaje del vocabulario en francés en la educación primaria peruana

Johanna Maria Reyes Malca

Eficacia de las estrategias de gamificación para el aprendizaje del vocabulario en francés en la educación primaria peruana

Johanna Maria Reyes Malca

RESUMEN

El aprendizaje del Francés Lengua Extranjera (FLE) en la educación primaria peruana enfrenta barreras relacionadas con la escasa exposición horaria, la interferencia léxica y la desmotivación provocada por métodos memorísticos tradicionales. Ante esta problemática, la gamificación surge como una estrategia pedagógica innovadora orientada a optimizar la adquisición y consolidación del vocabulario básico. La evidencia teórica y empírica demuestra que la integración de mecánicas analógicas (como juegos de mesa y escape rooms) y herramientas digitales (como Kahoot! o Quizlet) eleva la motivación intrínseca del estudiante, disminuye la ansiedad ante el error y activa procesos cognitivos de repetición espaciada que favorecen la retención semántica a largo plazo. Sin embargo, en el contexto peruano, la efectividad de esta metodología está condicionada por la marcada brecha digital entre zonas urbanas y rurales, así como por la necesidad de formación docente continua en diseño instruccional gamificado. En consecuencia, se concluye que la ludificación constituye un recurso altamente eficiente si se fundamenta en un diseño didáctico con propósito pedagógico claro, alineado con el Currículo Nacional de la Educación Básica y adaptable a los diversos entornos socioculturales y tecnológicos del país.

Palabras clave: Gamificación, Francés como Lengua Extranjera (FLE), Vocabulario, Educación primaria, Perú.

ABSTRACT

Learning French as a Foreign Language (FLE) in Peruvian primary education faces barriers such as limited instructional time, lexical interference, and a lack of motivation stemming from traditional rote-learning methods. To address these challenges, gamification has emerged as an innovative pedagogical strategy aimed at optimizing the acquisition and consolidation of basic vocabulary. Theoretical and empirical evidence demonstrates that integrating analog mechanics (such as board games and escape rooms) with digital tools (such as Kahoot! or Quizlet) boosts students' intrinsic motivation, reduces anxiety regarding errors, and activates spaced-repetition cognitive processes that foster long-term semantic retention. However, in the Peruvian context, the effectiveness of this methodology is constrained by the significant digital divide between urban and rural areas, as well as the need for continuous teacher training in gamified instructional design. Consequently, it is concluded that gamification is a highly efficient resource, provided it is grounded in a didactic design with a clear pedagogical purpose—one that aligns with the National Basic Education Curriculum and adapts to the country's diverse sociocultural and technological environments.

Keywords: Gamification, French as a Foreign Language (FLE), Vocabulary, Primary education, Peru.

INTRODUCCIÓN

En el escenario educativo actual, el aprendizaje de lenguas extranjeras durante la educación primaria desempeña un rol crucial en la formación integral de los estudiantes, potenciando el desarrollo cognitivo, la flexibilidad mental y la conciencia intercultural desde edades tempranas (Consejo de Europa, 2020). En el Perú, si bien el inglés domina la oferta curricular, la enseñanza del Francés Lengua Extranjera (FLE) ha experimentado un crecimiento paulatino tanto en instituciones privadas como en programas focalizados del sector público (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2017). Sin embargo, el francés continúa en una posición relegada y con una carga horaria reducida, lo que limita la exposición continua indispensable para el dominio lingüístico.

Esta restricción temporal agudiza las dificultades tradicionales asociadas a la adquisición del vocabulario en francés. Los estudiantes de primaria enfrentan habitualmente interferencias léxicas y fonéticas con el español, así como una marcada desmotivación derivada de metodologías memorísticas y descontextualizadas (Nation, 2013). La memorización pasiva de listas aisladas de palabras no solo genera frustración en los niños, sino que también dificulta la retención a largo plazo y la transferencia comunicativa del léxico. Ante este panorama, se vuelve imperativo adoptar metodologías activas e innovadoras que se alineen con los intereses, necesidades y perfiles de desarrollo de los nativos digitales en la infancia (Pujolà & Herrera, 2019).

En este contexto, la gamificación —definida como la integración de mecánicas, dinámicas y componentes propios del juego en entornos de aprendizaje no lúdicos— emerge como una estrategia pedagógica de alto impacto (Deterding et al., 2011). Al transformar la dinámica del aula mediante elementos como sistemas de puntos, niveles, retos y narrativas, la ludificación fundamenta su éxito en marcos teóricos sólidos. Por un lado, la Teoría de la Autodeterminación (Ryan & Deci, 2000) sostiene que el juego satisface las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación, incrementando la motivación intrínseca del estudiante. Por otro lado, la Teoría del Aprendizaje Significativo (Ausubel, 1968) explica cómo el contexto lúdico facilita el anclaje de nuevos conocimientos léxicos en las estructuras cognitivas previas del aprendiz.

Desde la perspectiva neurocognitiva, la mediación del juego reduce el filtro afectivo y la ansiedad ante el error, activando los circuitos de recompensa dopaminérgicos del cerebro que favorecen la atención, la memoria de trabajo y la consolidación léxica (Kapp, 2012; Howard-Jones, 2014). Por consiguiente, la gamificación no se limita a hacer la clase entretenida, sino que optimiza los mecanismos biológicos y psicopedagógicos involucrados en el procesamiento del lenguaje.

Por todo lo expuesto, el objetivo de la presente revisión narrativa es sintetizar la evidencia teórica y empírica sobre la eficacia de las estrategias de gamificación en el aprendizaje y retención del vocabulario en francés en la educación primaria peruana, identificando las principales oportunidades de aplicación, sus limitaciones contextuales y las brechas de investigación existentes en el ámbito nacional.

METODOLOGÍA

El presente estudio se desarrolló mediante un diseño de revisión narrativa de la literatura, enfoque cualitativo y documental que permite sintetizar, evaluar e interpretar de manera crítica el estado del arte sobre un objeto de estudio determinado (Grant & Booth, 2009; Guirao-Goris et al., 2008). Este diseño metodológico resulta idóneo para integrar la evidencia teórica y empírica existente sobre la gamificación aplicada a la enseñanza del Francés como Lengua Extranjera (FLE), articulando los marcos conceptuales internacionales con las particularidades del sistema educativo peruano (Codina, 2020).

Para garantizar la rigurosidad y validez del proceso de selección bibliográfica, se formalizaron criterios de inclusión y exclusión delimitados (Fernández-Ríos & Bucla-Casal, 2009). Se incluyeron artículos científicos arbitrados, tesis de posgrado y documentos institucionales publicados entre los años 2015 y 2026, redactados en español, francés o inglés. Las publicaciones debían abordar de manera explícita las estrategias de gamificación o ludificación, la adquisición y consolidación de vocabulario en FLE, o la didáctica de lenguas extranjeras en la educación primaria, con énfasis en el contexto peruano o latinoamericano. Por otro lado, se excluyeron investigaciones centradas de forma exclusiva en la educación secundaria o superior sin posibilidad de transferencia al nivel primario, estudios sobre el aprendizaje de inglés u otros idiomas que no aportaran modelos aplicables al francés, y artículos de opinión o ensayos carentes de sustento teórico o empírico comprobable.

La estrategia de búsqueda de información se ejecutó a través de la exploración sistemática en bases de datos científicas de relevancia internacional y regional: Scopus, Web of Science, SciELO, Redalyc y Dialnet, además del repositorio nacional ALICIA-CONCYTEC para identificar la producción académica local. Se emplearon cadenas de búsqueda compuestas por operadores booleanos (AND, OR) y descriptores clave en español e inglés: ("gamificación" OR "ludificación" OR "gamification") AND ("francés" OR "FLE" OR "French") AND ("vocabulario" OR "vocabulary") AND ("educación primaria" OR "primary education" OR "Perú").

El procedimiento de análisis de la literatura se estructuró en tres fases consecutivas (Page et al., 2021). En primer lugar, se realizó un filtrado preliminar por título y resumen para eliminar duplicados y registros no atinentes. En segundo lugar, se examinaron los textos completos seleccionados y se organizaron mediante una matriz de análisis temático estructurada en cuatro ejes principales: a) mecánicas y dinámicas de juego;

b) impacto lingüístico en el aprendizaje del vocabulario; c) aspectos actitudinales y motivación; y d) factores contextuales e infraestructura en la primaria peruana. Finalmente, se llevó a cabo una síntesis cualitativa e integradora de los hallazgos para responder al objetivo general de la investigación.

RESULTADOS

Estrategias y Mecánicas de Gamificación Aplicables al FLE en Primaria

La literatura evidencia que las estrategias gamificadas para la enseñanza del Francés Lengua Extranjera (FLE) se despliegan en dos grandes vertientes: analógica y digital. En el plano analógico, el uso de juegos de mesa adaptados, escape rooms pedagógicos y mecánicas de rol en el aula física favorece la interacción kinestésica y la colaboración interpersonal entre pares (Cornellà et al., 2020). Por su parte, la vertiente digital recurre a plataformas como Kahoot!, Baamboozle, Quizlet y Wordwall, las cuales facilitan la retroalimentación inmediata y la gamificación continua del léxico (González-Río & Martínez-Navarro, 2022).

Asimismo, los componentes estructurales del juego actúan como catalizadores del aprendizaje. Los sistemas de recompensa —puntos, insignias y tablas de clasificación (PBL: Points, Badges, Leaderboards)— operan como reforzadores positivos que elevan el compromiso del estudiante hacia el estudio del vocabulario (Werbach & Hunter, 2012). De igual manera, el uso pedagógico de la narrativa (storytelling) permite situar campos semánticos concretos (como alimentos, familia o rutinas) en escenarios significativos, dotando al léxico en francés de relevancia comunicativa y pragmática (López-Cassà & Pérez-Escoda, 2019).

Eficacia en la Adquisición y Retención del Vocabulario

Los hallazgos empíricos confirman que la gamificación impacta positivamente tanto en el desarrollo del léxico receptivo como en el productivo. Las actividades lúdicas repetitivas mejoran el reconocimiento auditivo y la precisión ortográfica de las palabras en nivel A1 del MCER, al tiempo que aceleran la velocidad de recuperación léxica durante tareas de interacción oral breve (Menezes & Silva, 2021).

En términos de retención, las herramientas digitales gamificadas integran algoritmos de repetición espaciada que fortalecen la consolidación de la información en la

memoria a largo plazo (Roediger & Butler, 2011). A nivel socioafectivo, el entorno lúdico reduce el filtro afectivo y la ansiedad frente al error fonético u ortográfico en francés, transformando las equivocaciones en oportunidades naturales de aprendizaje (Krashen, 1982; Rebollo-Catalán et al., 2021).

El Contexto de la Educación Primaria Peruana

Al trasladar la evidencia al escenario nacional peruano, surgen condicionantes estructurales decisivos. Existe una marcada disparidad entre escuelas urbanas y rurales o periurbanas respecto al acceso a conectividad, dispositivos digitales e infraestructura tecnológica, lo que restringe el uso exclusivo de gamificación virtual (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2021; Vargas-Murillo, 2020). Esta realidad exige priorizar diseños híbridos o estrictamente analógicos en sectores con menor equipamiento.

Por otro lado, se identifica una limitación en la formación continua de los docentes de FLE en el Perú con respecto a la competencia digital pedagógica y el diseño instruccional gamificado (Romero-Tena et al., 2021). Pese a estas barreras, la gamificación demuestra una estrecha alineación con las directrices del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), pues fomenta el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en lengua extranjera" mediante enfoques activos, vivenciales y centrados en el estudiante (MINEDU, 2017).

DISCUSIÓN

La interpretación de los hallazgos demuestra que la gamificación transforma la enseñanza del vocabulario en Francés Lengua Extranjera (FLE), migrando de un modelo de memorización pasiva a un proceso activo, experiencial y autorregulado (Dichev & Dicheva, 2017). Al involucrarse en mecánicas lúdicas, los estudiantes de primaria asumen un rol proactivo en el procesamiento léxico, lo que estimula la metaatención y el control cognitivo necesario para la fijación semántica (Zichermann & Cunningham, 2011). Al comparar las herramientas digitales avanzadas con las estrategias analógicas low-cost, la evidencia sugiere que no existe una superioridad intrínseca del soporte tecnológico sobre el pedagógico; juegos de mesa bien estructurados, tarjetas dinámicas y escape rooms analógicos logran niveles equivalentes de fijación léxica que las aplicaciones digitales, resultando sumamente viables para la infraestructura escolar peruana (Hamari et al., 2014; Oliva, 2021).

Sin embargo, la implementación de la gamificación conlleva riesgos pedagógicos severos si no se diseña con rigor técnico. Un peligro latente es la sobreconfiguración de la motivación extrínseca, donde el estudiante enfoca su esfuerzo exclusivamente en la acumulación de puntos o insignias (badges), opacando el interés genuino por el idioma y derivando en un aprendizaje efímero (Deci et al., 1999; Hanus & Fox, 2015). Asimismo, un diseño sobrecargado de estímulos visuales o mecánicas complejas puede desencadenar saturación cognitiva o distracción, desviando la atención de los objetivos lingüísticos hacia la simple ejecución del juego (Sweller, 2011).

Estas limitaciones tienen implicancias directas para la práctica educativa en el Perú. Para garantizar su eficacia, la gamificación debe estructurarse con un claro sentido didáctico y una progresión gradual adaptada a los niveles A1.1 y A1 del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (Consejo de Europa, 2020). En un país caracterizado por la brecha digital, resulta imperativo promover la gamificación analógica e híbrida en zonas rurales o periurbanas, evitando que la falta de conectividad constituya una barrera para la innovación metodológica en el aula de FLE (Zapata-Ros, 2018).

Finalmente, se identifican valiosas líneas de investigación futuras. Es indispensable desarrollar investigaciones empíricas de corte cuantitativo, cualitativo y mixto directamente en las aulas de primaria peruanas, con el fin de evaluar la sostenibilidad a largo plazo de la gamificación en la retención del vocabulario y su transferencia al desarrollo de la competencia comunicativa global.

CONCLUSIÓN

La presente revisión de la literatura permite sintetizar que la gamificación constituye una estrategia pedagógica altamente eficaz para optimizar la adquisición, consolidación y retención del vocabulario en Francés Lengua Extranjera (FLE) durante la educación primaria. Al integrar mecánicas y dinámicas lúdicas en el aula, esta metodología incrementa significativamente la motivación intrínseca de los estudiantes, disminuye la ansiedad asociada al error fonético y ortográfico, y activa mecanismos neurocognitivos que favorecen la memoria a largo plazo.

El principal aporte de este estudio radica en evidenciar que el éxito de la gamificación en el escenario peruano no está condicionado por la sofisticación tecnológica ni por el uso exclusivo de entornos virtuales. Por el contrario, su efectividad depende

fundamentalmente de la capacidad del docente para contextualizar el diseño didáctico atendiendo a la realidad sociocultural e infraestructura de cada institución educativa. Frente a la brecha digital existente en el país, las propuestas analógicas e híbridas demuestran un valor pedagógico equivalente al de las plataformas digitales, priorizando la intencionalidad metodológica por encima del despliegue tecnológico.

En conclusión, se recomienda a las instituciones educativas y diseñadores curriculares la integración sistemática de la ludificación dentro de las programaciones de FLE en la educación básica. Para que esta implementación sea sostenible e impacte positivamente en los aprendizajes, debe ir indispensablemente acompañada de programas de formación continua que fortalezcan las competencias de los docentes en el diseño instruccional de metodologías activas.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Codina, L. (2020). *Revisiones bibliográficas sistematizadas: Procedimientos general y estructura de un artículo de revisión*. Universitat Pompeu Fabra. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/43714>
- Consejo de Europa. (2020). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario. Servicio de Publicaciones del Consejo de Europa*. <https://rm.coe.int/marco-comun-europeo-de-referencia-para-las-lenguas-aprendizaje-ensenan/16809eee37>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de las ciencias. *Enseñanza de las Ciencias*, 38(1), 5-19. <https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.2838>
- Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychological Bulletin*, 125(6), 627-668. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.125.6.627>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". En Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media

- Environments (pp. 9-15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Fernández-Ríos, L., & Buela-Casal, G. (2009). Standards for the preparation and writing of psychology review articles. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 9(2), 329-344. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=33712020009>
- González-Río, M., & Martínez-Navarro, G. (2022). Plataformas digitales y gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras: Una revisión sistemática. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 22(69), 1-25. <https://doi.org/10.6018/red.501231>
- Grant, M. J., & Booth, A. (2009). A typology of reviews: An analysis of 14 review types and associated methodologies. *Health Information & Libraries Journal*, 26(2), 91-108. <https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>
- Guirao-Goris, S. J., Olmedo Salas, A., & Ferrer Cruz, E. (2008). El artículo de revisión. *Enfermería Global*, 7(2), 1-6. <https://doi.org/10.6018/eglobal.7.2.16221>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work?--A literature review of empirical studies on gamification*. En 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, and grades. *Computers & Education*, 80, 152-161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Howard-Jones, P. A. (2014). Neuroscience and education: A review of educational neuroscience and its implications for learning. *Neuroeducation*, 3(1), 3-12. <https://doi.org/10.24046/neuroed.20140301.3>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press. http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf
- López-Cassà, E., & Pérez-Escoda, N. (2019). El storytelling pedagógico como estrategia para el desarrollo lingüístico y emocional en la infancia. *Revista de Investigación Educativa*, 37(2), 411-427. <https://doi.org/10.6018/rie.37.2.365311>
- Menezes, L., & Silva, R. (2021). Gamificação e aquisição vocabular em língua francesa no ensino fundamental. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 14(3), e34120. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2021.34120>
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2021). *Censo Escolar 2021: Estado de la infraestructura y conectividad en las instituciones educativas del Perú*. MINEDU. <http://escale.minedu.gob.pe/>
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2.^a ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139858656>
- Oliva, H. A. (2021). La gamificación analógica como recurso didáctico en contextos de brecha digital. *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior*, 12(1), 88-109. <https://doi.org/10.22458/caes.v12i1.3458>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). Declaración PRISMA 2020: Una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790-799. <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- Pujolà, J. T., & Herrera, F. (2019). Enseñar ELE en la era digital. *e-CO: Revista Digital del Profesorado*, 16(1), 23-38. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/190822>
- Rebollo-Catalán, A., Mayor-Buzón, V., & García-Pérez, R. (2021). Emociones, motivación y gamificación en el aprendizaje de lenguas. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 62, 137-163. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.88123>

- Roediger, H. L., & Butler, A. C. (2011). The critical role of retrieval practice in long-term retention. *Trends in Cognitive Sciences*, 15(1), 20-27. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2010.09.003>
- Romero-Tena, R., Barragán-Sánchez, R., & Llorente-Cejudo, C. (2021). Competencia digital docente en la formación del profesorado de educación primaria. *Educatio Siglo XXI*, 39(2), 11-32. <https://doi.org/10.6018/educatio.482901>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sweller, J. (2011). Cognitive load theory. En J. P. Mestre & B. H. Ross (Eds.), *The psychology of learning and motivation: Cognition in education* (pp. 37-76). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>
- Vargas-Murillo, A. (2020). Brecha digital y retos de la educación virtual en el Perú. *Revista Educación y Sociedad*, 1(2), 14-26. <https://doi.org/10.53995/ren.v1i2.12>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Zapata-Ros, M. (2018). La inclusión educativa y la brecha digital en América Latina: Desafíos para la pedagogía contemporánea. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 18(58), 1-22. <https://doi.org/10.6018/red/58/9>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.