

# Plataformas de gamificación educativa para la enseñanza de segundas y terceras lenguas

*Educational gamification platforms for teaching second and third languages*

*Plataformas de Gamificação Educacional para o Ensino de Línguas Segunda e Terceira*

Valeria Maricruz Camino-Morejón<sup>1</sup>✉

<sup>1</sup> Ardingly College Zhongshan, Zhongshan, China.

✉ Correspondencia: [valeria.camino88@gmail.com](mailto:valeria.camino88@gmail.com)

**Recibido:** 26/11/2024 ■ **Aceptado:** 25/12/2024 ■ **Publicado:** 30/12/2024

■ **Resumen.** La enseñanza de segundas y terceras lenguas ha evolucionado hacia enfoques dinámicos e integrados con la tecnología, respondiendo a las necesidades de las generaciones actuales. En este marco, la gamificación se posiciona como una estrategia pedagógica innovadora que incorpora elementos de juego para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes. No obstante, su implementación enfrenta desafíos significativos, como la necesidad de formación docente y la adaptación a diversos contextos educativos. Este estudio descriptivo analizó el impacto de plataformas gamificadas, como Kahoot, Wordwall y Gimkit, en la enseñanza de idiomas, evaluando sus efectos en la motivación, la retención del aprendizaje y el rendimiento académico. A través de una revisión documental de investigaciones previas, se identificaron las características y aplicaciones de estas herramientas. Los resultados destacaron un aumento en la motivación y participación de los estudiantes, así como una mejora en el rendimiento en evaluaciones finales al utilizar plataformas como Kahoot y Gimkit. Asimismo, se observó una mayor retención de conocimientos en comparación con métodos tradicionales. Las plataformas gamificadas demuestran ser efectivas para enriquecer el aprendizaje de idiomas, aunque requieren ajustes contextuales y capacitación docente para su óptimo aprovechamiento. Este enfoque representa una convergencia entre pedagogía y tecnología, impulsando un aprendizaje significativo que responde a las demandas educativas contemporáneas.

**Palabras clave:** Gamificación, plataformas educativas, enseñanza de lenguas extranjeras.

■ **Abstract.** The teaching of second and third languages has evolved toward dynamic and technology-integrated approaches, addressing the needs of current generations. In this context, gamification emerges as an innovative pedagogical strategy that incorporates game elements to foster student engagement and participation. However, its implementation faces significant challenges, such as the need for teacher training and adaptation to diverse educational contexts. This descriptive study analyzed the impact of gamified platforms like Kahoot, Wordwall, and Gimkit on language teaching, assessing their effects on motivation, knowledge retention, and academic performance. Through a documentary review of previous research, the characteristics and applications of these tools were identified. The results highlighted an increase in student motivation and participation, as well as improved performance in final evaluations when using platforms like Kahoot and Gimkit. Additionally, greater knowledge retention was observed compared to traditional methods. Gamified platforms have proven effective in enhancing language learning, though they require contextual adaptations and teacher training for optimal use. This approach represents a convergence of pedagogy and technology, fostering meaningful learning that aligns with contemporary educational demands.

**Keywords:** Gamification, educational platforms, foreign language teaching.

■ **Resumo.** O ensino de segundas e terceiras línguas evoluiu para abordagens dinâmicas e integradas à tecnologia, atendendo às necessidades das gerações atuais. Nesse contexto, a gamificação se destaca como uma estratégia

pedagógica innovadora que incorpora elementos de juegos para promover el engagement y la participación de los estudiantes. No obstante, su implementación enfrenta desafíos significativos, como la necesidad de formación docente y adaptación a diversos contextos educativos. Este estudio descriptivo analizó el impacto de plataformas gamificadas, como Kahoot, Wordwall y Gimkit, en el aprendizaje de idiomas, evaluando sus efectos en la motivación, retención de conocimientos y desempeño académico. Por medio de una revisión documental de investigaciones previas, se identificaron las características y aplicaciones de estas herramientas. Los resultados destacaron un aumento en la motivación y participación de los estudiantes, así como una mejora en el desempeño en evaluaciones finales al utilizar plataformas como Kahoot y Gimkit. Además, se observó una mayor retención de conocimientos en comparación con métodos tradicionales. Las plataformas gamificadas demostraron ser efectivas para enriquecer el aprendizaje de idiomas, aunque requieren adaptaciones contextuales y capacitación docente para su uso optimizado. Este estudio representa una convergencia entre pedagogía y tecnología, promoviendo un aprendizaje significativo que responde a las demandas educativas contemporáneas.

**Palabras-clave:** Gamificación, plataformas educativas, enseñanza de lenguas extranjeras.

## INTRODUCCIÓN

La enseñanza de segundas y terceras lenguas ha evolucionado significativamente a lo largo de las décadas, adaptándose a los avances tecnológicos y las demandas de las nuevas generaciones. En el siglo XXI, la integración de tecnologías educativas se ha convertido en una práctica común, especialmente en el caso de los llamados "nativos digitales", quienes procesan información de maneras distintas y responden favorablemente a enfoques interactivos y dinámicos (Figuerola, 2024). En este contexto, la gamificación se ha posicionado como una estrategia innovadora que combina elementos de los videojuegos con metodologías pedagógicas, transformando el aprendizaje en una experiencia lúdica, motivadora y efectiva. Su impacto se refleja en el interés creciente por los videojuegos, particularmente en América Latina, donde el 71% de los niños de 6 a 12 años los utiliza regularmente, y en EE. UU., donde los jóvenes de 8 a 17 años dedican hasta 2 horas diarias a esta actividad (Moncada Jiménez & Chacón Araya, 2015).

En este sentido la gamificación no se limita a utilizar juegos con fines educativos, sino que emplea principios y características clave de los juegos, como puntos, niveles, desafíos y recompensas, para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes (Al-Dosakee & Ozdamli, 2021). Este enfoque puede implementarse tanto en actividades no tecnológicas, como juegos de mesa y dinámicas grupales, como en plataformas digitales que aprovechan herramientas avanzadas, incluidas aplicaciones y entornos virtuales. La

flexibilidad de estas estrategias permite adaptarlas a diversas necesidades y contextos, promoviendo un aprendizaje significativo y orientado a resultados (Amaya-Díaz & Bajaña-Zajia, 2020).

Diversos estudios han señalado los beneficios de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. Se ha demostrado que aumenta la retención del aprendizaje, mejora la transferencia de conocimientos y potencia habilidades clave como la lectura, escritura, escucha y expresión oral (Huseinović, 2024), (De La Cruz et al., 2022). Además, herramientas como la realidad virtual han revolucionado el aprendizaje, ofreciendo experiencias inmersivas donde los estudiantes pueden interactuar en escenarios simulados que refuerzan su competencia lingüística (Pinto et al., 2021). Estas innovaciones no solo responden a las preferencias de las nuevas generaciones, sino que también destacan por su capacidad para adaptar métodos tradicionales, como el enfoque comunicativo y la enseñanza basada en tareas, a entornos más dinámicos y colaborativos.

Por otro lado, la implementación de plataformas gamificadas en la enseñanza de lenguas plantea desafíos y oportunidades. Según investigaciones recientes, la aceptación y satisfacción de los estudiantes con estas herramientas son altas, atribuyéndose su éxito a la integración efectiva de contenidos y a la creación de experiencias de aprendizaje significativas (De La Cruz et al., 2022). Sin embargo, es importante considerar las diferencias individuales y culturales, así como la necesidad de adaptar las estrategias a los objetivos específicos

del aula, tal como lo sugieren metodologías como el enfoque natural o el audio-lingual ([Milon et al., 2018](#)). En definitiva, la gamificación educativa representa una convergencia entre pedagogía, tecnología y psicología del aprendizaje, configurándose como un puente entre la enseñanza tradicional y las demandas contemporáneas. Este artículo explorará cómo las plataformas de gamificación educativa contribuyen al aprendizaje de segundas y terceras lenguas, analizando sus principios, beneficios y aplicaciones prácticas, así como los retos que enfrentan educadores y estudiantes en su implementación.

## METODOLOGÍA

### Diseño del Estudio

Este trabajo adopta un enfoque descriptivo basado en una revisión documental. Su objetivo es analizar las aplicaciones y beneficios de plataformas de gamificación educativa en la enseñanza de segundas y terceras lenguas. Este diseño permite identificar patrones y tendencias en el uso de herramientas tecnológicas como Kahoot, Wordwall y Gimkit, enfocándose en su impacto en la motivación, la retención de conocimientos y el rendimiento académico.

### Recolección de Información

Se realizó una búsqueda en bases de datos académicas como Scopus, Web of Science y Google Scholar, utilizando palabras clave relacionadas con gamificación, plataformas educativas y enseñanza de idiomas. Los artículos seleccionados incluyeron estudios empíricos, revisiones teóricas y reportes técnicos publicados entre 2015 y 2024.

Se establecieron los siguientes criterios de inclusión: Fuentes revisadas por pares, disponibles en inglés, español o portugués, que analizaran el impacto de plataformas gamificadas en la enseñanza de idiomas. Además, se excluyeron estudios sin revisión por pares, con enfoques distintos al uso educativo de las plataformas seleccionadas o con datos insuficientes para el análisis.

### Procedimiento de Análisis

Se seleccionaron las plataformas Kahoot, Wordwall y Gimkit debido a su uso recurrente en contextos educativos. Cada herramienta fue analizada considerando (i) diseño y funcionalidades; (ii) usabilidad y (iii) impacto pedagógico. Los datos extraídos se organizaron en una matriz comparativa para identificar patrones comunes y diferencias entre las plataformas seleccionadas. Este enfoque permitió categorizar las fortalezas y limitaciones de cada herramienta en distintos contextos educativos. Luego de esto, se realizó una interpretación cualitativa de los hallazgos, basada en los datos recopilados, para generar una visión integral sobre el potencial y los desafíos de la gamificación en la enseñanza de idiomas. Esto incluyó propuestas específicas para optimizar su implementación.

## RESULTADOS

La investigación identificó tres plataformas destacadas en el ámbito de la gamificación tecnológica para la enseñanza de idiomas: Kahoot, Wordwall y Gimkit, cada una con características y beneficios únicos que fomentan la participación, la interacción y la retención en los estudiantes misma que se detalla en la [Tabla 1](#).

### Impacto en el Aprendizaje y Motivación de los Estudiantes

El uso de plataformas de gamificación, como Kahoot, Wordwall y Gimkit, tuvo un impacto positivo en el proceso de enseñanza de idiomas. Se observó un aumento significativo en la motivación de los estudiantes, quienes se sintieron más comprometidos con el aprendizaje. La gamificación permitió la integración de dinámicas de juego que facilitaron la adquisición de contenidos.

Según los resultados, el rendimiento académico mejoró notablemente. Los estudiantes mostraron un rendimiento superior en los exámenes finales, especialmente aquellos que utilizaron Kahoot y Gimkit.

**TABLA 1. DESCRIPCIÓN DE LAS PLATAFORMAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS.**

Plataforma	Características	Usabilidad	Beneficios
Kahoot	Formato de preguntas y respuestas con competencias individuales o grupales, fomenta debates y motivación.	Cuestionarios prediseñados y opciones de personalización. Requiere cuenta de correo. Versión gratuita disponible.	Facilita la revisión de contenido, fomenta la interacción y el aprendizaje activo, aplicable a diferentes edades y niveles.
Wordwall	Actividades interactivas con plantillas diversas: opciones múltiples, emparejamiento, anagramas, preguntas de completar.	Los docentes ingresan el contenido y la plataforma genera materiales automáticamente. Permite seguimiento del desempeño.	Reduce el tiempo de preparación docente, mejora la experiencia de aprendizaje, facilita la enseñanza en entornos híbridos o virtuales.
Gimkit	Concurso tipo "game show", fomenta la competencia individual o en equipos.	Requiere registro por correo electrónico. Versión gratuita disponible.	Fomenta la colaboración, el pensamiento estratégico, la participación activa y transforma el aprendizaje en una experiencia dinámica y agradable.

Además, la investigación destacó que las plataformas gamificadas contribuyeron a una retención de conocimientos más duradera. Esto coincide con estudios previos que sugieren que la gamificación mejora no solo el interés, sino también los resultados educativos.

### Resultados de Investigaciones Previas

Las investigaciones de [Figueroa \(2024\)](#) y [Rusreena et al. \(2024\)](#) muestran resultados positivos en el uso de plataformas de gamificación para la enseñanza de idiomas. Figueroa encontró que Kahoot incrementó significativamente las calificaciones de los estudiantes en comparación con los métodos tradicionales de evaluación, mientras que Rusreena. destacaron que Wordwall mejoró tanto la comprensión lectora como la participación activa de los estudiantes en entornos virtuales. Estos hallazgos refuerzan la eficacia de las plataformas gamificadas en la mejora del rendimiento y la interacción estudiantil en el aprendizaje de idiomas.

### Comparativa de Plataformas

La comparativa entre Socrative y Kahoot revela diferencias clave en su impacto en la participación y el rendimiento de los estudiantes. Mientras que Socrative contribuyó a un aumento en la asistencia a clase, alcanzando un 88%, superando la media habitual de la universidad, Kahoot demostró una mayor efectividad en la mejora del rendimiento final

y el aprendizaje general. Además, los estudiantes que utilizaron Kahoot reportaron una mayor satisfacción, destacando su carácter competitivo como un factor motivador y útil en comparación con Socrative, lo que subraya la preferencia por Kahoot en términos de participación y motivación en el aula ([Bellmunt et al., 2019](#)), ([De Mingo-López & Vidal-Meliá, 2019](#)).

### Implicaciones y Recomendaciones

Las plataformas como Kahoot, Socrative y Wordwall han demostrado ser efectivas no solo en mejorar la participación y el aprendizaje, sino también en facilitar diferentes tipos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa ([Silva et al., 2018](#)). Además, contribuyen a reducir el estrés habitual de las evaluaciones tradicionales, ofreciendo una experiencia más dinámica y menos intrusiva para los estudiantes ([López García, 2022](#)).

Estas herramientas también desempeñan un papel importante en el desarrollo de competencias tanto transversales como específicas, favoreciendo un aprendizaje más activo y significativo. Al involucrar a los estudiantes en actividades interactivas, promueven habilidades que van más allá de los contenidos académicos, ayudando a los estudiantes a mejorar su capacidad para aplicar lo aprendido en diversos contextos ([Moya Fuentes & Soler García, 2018](#)).

## DISCUSIÓN

La incorporación de plataformas de gamificación educativa en la enseñanza de segundas y terceras lenguas representa un avance significativo en el ámbito educativo, alineándose con las tendencias emergentes de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Según [Yasmeen & Salah \(2019\)](#), el uso de diversos medios como películas y periódicos ha brindado nuevas perspectivas para el aprendizaje de idiomas. De manera similar, la gamificación, al integrar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza, no solo satisface las expectativas modernas de aprendizaje, sino que también potencia la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Los resultados de nuestra investigación sugieren que plataformas como Kahoot, Wordwall y Gimkit no solo mejoran la motivación, sino que también afectan la retención del aprendizaje y la transferencia de conocimientos, lo que concuerda con los hallazgos de [Amaya-Díaz & Bajaña-Zajia \(2020\)](#), sobre la importancia de contextualizar la enseñanza en la lengua materna, especialmente entre estudiantes más jóvenes. La implementación de estas herramientas permite que los educadores adopten estrategias de enseñanza que se centren en las necesidades cognitivas y emocionales de los estudiantes, contribuyendo a un aprendizaje más efectivo.

Además, el análisis de [Yayla, A., Kozikoglu, I., & Celik, S. N. \(2016\)](#), destaca la variabilidad en el uso de estrategias de aprendizaje entre estudiantes monolingües y bilingües, lo que pone de relieve la importancia de personalizar la experiencia educativa mediante plataformas gamificadas. Estas diferencias en las estrategias utilizadas pueden influir en la forma en que los estudiantes interactúan con las herramientas de gamificación, sugiriendo que el diseño de las actividades debe adaptarse a las características demográficas y lingüísticas de los alumnos.

Las plataformas de gamificación han demostrado ser efectivas en la educación superior, como señala

[Huseinović \(2024\)](#), destacando el impacto positivo del uso de juegos en el desarrollo de habilidades lingüísticas. Este hallazgo se alinea con los resultados de nuestra investigación, que evidencian un aumento significativo en la participación y una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes. Además, la experiencia lúdica hace que el aprendizaje sea más atractivo, reduce la ansiedad asociada a las evaluaciones y fomenta un entorno más dinámico ([Silva et al., 2018](#)). Estas prácticas generan emociones positivas, como entusiasmo y alegría, posicionándose como una alternativa eficaz y menos estresante frente a los métodos tradicionales ([Borjas et al., 2019](#)).

Por otro lado, los estudios de [De La Cruz et al. \(2022\)](#) sugieren que la satisfacción estudiantil con el uso de herramientas de gamificación es considerablemente alta. Esto es relevante, ya que una mayor satisfacción podría traducirse en un aumento en la disposición del estudiante para involucrarse activamente en el aprendizaje de una segunda lengua. Este fenómeno se ve amplificado por el crecimiento del aprendizaje electrónico y el uso de dispositivos digitales en la vida diaria.

Finalmente, la Realidad Virtual (RV) emerge como una innovadora metodología didáctica ([Pinto et al., 2021](#)), que podría transformar la enseñanza de idiomas. Integrar la RV en plataformas de gamificación podría ofrecer experiencias inmersivas que permiten a los estudiantes practicar su lenguaje en contextos más realistas y atractivos, facilitando la interacción en escenarios donde pueden utilizar sus habilidades lingüísticas de manera efectiva.

La implementación de plataformas de gamificación en la enseñanza de segundas y terceras lenguas no solo optimiza la experiencia de aprendizaje, sino que también se alinea con el potencial de las TIC para revolucionar el método educativo. Los hallazgos sugieren que la combinación de estrategias gamificadas con tecnologías emergentes, como la RV, puede ofrecer nuevas avenidas para enriquecer el aprendizaje de idiomas y mejorar los resultados educativos en el futuro.

## CONCLUSIONES

El uso de plataformas de gamificación en el aula no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también potencia la eficacia educativa al aumentar la motivación, proporcionar retroalimentación instantánea y crear un entorno seguro para el aprendizaje. Estas características convierten a la gamificación en una herramienta valiosa para los educadores que buscan innovar y enriquecer sus métodos de enseñanza. Sin embargo, es importante reconocer que el uso excesivo de estas plataformas puede aumentar el tiempo de exposición a las pantallas y limitar las interacciones sociales de los estudiantes, aspectos relevantes en su desarrollo como individuos y miembros funcionales de la sociedad. Por lo tanto, se deben equilibrar el tiempo dedicado al uso de herramientas digitales con la necesidad de fortalecer las habilidades sociales en el proceso educativo.

Las herramientas digitales no solo mejoran la motivación y participación de los estudiantes, sino que también favorecen una mayor retención de conocimientos y mejoran los resultados académicos. Plataformas como Kahoot, Socrative, Wordwall y Gimkit han demostrado ser eficaces tanto en entornos presenciales como en la enseñanza a distancia, validando la hipótesis de que la gamificación en la educación superior mejora la experiencia de aprendizaje. Estas plataformas hacen el proceso educativo más dinámico, interactivo y efectivo, contribuyendo significativamente al éxito académico de los estudiantes.

### Contribución de los Autores

Conceptualización, V.M.C.-M.; metodología, V.M.C.-M.; recopilación de datos, V.M.C.-M.; validación, V.M.C.-M.; análisis formal, V.M.C.-M.; investigación, V.M.C.-M.; recursos, V.M.C.-M.; gestión de datos, V.M.C.-M.; redacción del borrador inicial, V.M.C.-M.; redacción, revisión y edición, V.M.C.-M.; visualización, V.M.C.-M.; supervisión, V.M.C.-M.; administración del proyecto, V.M.C.-M.

### Declaración de la Junta de Revisión Institucional

No fue necesaria la aprobación de una Junta de Revisión Institucional, dado que este estudio se basa en un análisis

crítico y descriptivo de información secundaria, sin involucrar experimentación directa con seres humanos o animales.

### Declaración de Consentimiento Informado

No se requirió consentimiento informado, ya que este trabajo no incluyó la recopilación de datos primarios ni la participación directa de individuos.

### Declaración de Disponibilidad de Datos

Los datos utilizados en este análisis son de acceso público y provienen de fuentes secundarias citadas en el documento.

### Agradecimientos

Agradezco a la red de investigación EDUTEM por su valioso apoyo en el desarrollo de este trabajo, promoviendo la integración de tecnologías educativas en la enseñanza y aprendizaje

### Conflicto de Intereses

No se declaran conflictos de intereses.

### Financiamiento

Este trabajo no contó con financiamiento externo.

### Datos de los Autores

- Valeria Maricruz Camino-Morejón. Ardingly College Zhongshan, Zhongshan, China  
  - <https://orcid.org/0000-0001-8604-9021>

### Referencias

- Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Amaya-Díaz, I. Y., & Bajaña-Zajia, J. X. (2020). The use of gamification to enhance the english as a foreign language. *Polo del Conocimiento*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i3.1388>
- Bellmunt, I. V.-, Bellmunt, T. V.-, Ferriols, E. Z.-, Fernández, T. M.-, & Oms, I. B.-. (2019). Un estudio comparativo entre dos herramientas de respuesta de audiencia en las aulas universitarias. *Revista Perspectiva Empresarial*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.16967/23898186.223>
- Borjas, M. P., Navarro-Lechuga, E., Puentes-Ospino, D., cruz-García, J. D. la, Yepes-Martínez, J., Muñoz-Alvis, A., Montero, P., Villar, K. D. L. H.-D., Pérez-Moyano, Y., & Polo, J. D. (2019). Experiencias ludoevaluativas en el contexto universitario: La evaluación desde una

- comunidad de aprendizaje. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.19053/20278306.v10.n1.2019.10021>
- De La Cruz, K. M. L., Gebera, O. W. T., & Copaja, S. J. N. (2022). Application of Gamification in Higher Education in the Teaching of English as a Foreign Language. En A. Mesquita, A. Abreu, & J. V. Carvalho (Eds.), *Perspectives and Trends in Education and Technology* (pp. 323-341). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-981-16-5063-5\\_27](https://doi.org/10.1007/978-981-16-5063-5_27)
- De Mingo-López, D. V., & Vidal-Meliá, L. (2019). Actividades Kahoot! En el aula y satisfacción del alumnado. *3C TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(1), 96-115. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2019.81.96-115>
- Figueroa, J. (2024). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>
- Huseinović, L. (2024). The Effects of Gamification On Student Motivation And Achievement In Learning English As A Foreign Language In Higher Education. *MAP Education and Humanities*, 4, 10-36. <https://doi.org/10.53880/2744-2373.2023.4.10>
- López García, N. J. (2022). Kahoot!, Plickers y Socrative: Recursos TIC para evaluar contenidos educativo-musicales en educación primaria. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 14(1), 6-25. <https://doi.org/10.32870/ap.v14n1.2134>
- Milon, M. R. K., Alam, M. R., & Hossain, M. R. (2018). A comparative study on the methods and practices of English language teaching in Bangla and English medium schools in Bangladesh. *Australasian Journal of Business, Social Science and Information Technology*, 4(3), 118-126.
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2015). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes (The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and adolescents). *Retos*, 21, 43-49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Moya Fuentes, M. del M., & Soler García, C. (2018). La gamificación mediante herramientas virtuales de respuesta de audiencia: La experiencia de Socrative y Kahoot. *Octaedro*. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/88088>
- Pinto, R. D., Peixoto, B., Melo, M., Cabral, L., & Bessa, M. (2021). Foreign Language Learning Gamification Using Virtual Reality—A Systematic Review of Empirical Research. *Education Sciences*, 11(5), Article 5. <https://doi.org/10.3390/educsci11050222>
- Rusli, R., Hashim, H. U., Hashim\*, H., & Yunus, M. M. (2019). Interactive learning: an innovation for english language acquisition. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 2(9), 1187-1190. <https://doi.org/10.35940/ijitee.b7722.129219>
- Silva, J. B. da, Andrade, M. H., Oliveira, R. R. de, Sales, G. L., & Alves, F. R. V. (2018). Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: O contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. *Revista Thema*, 15(2), Article 2. <https://doi.org/10.15536/thema.15.2018.780-791.838>
- Yasmeen, A., & Salah, H. (2019). A review of gamified techniques for foreign language learning. *Journal of Educational Research and Reviews*, 7(11), 223-238. <https://doi.org/10.33495/jerr.v7i11.19.150>
- Yayla, A., Kozikoglu, I., & Celik, S. N. (2016). A Comparative Study of Language Learning Strategies Used by Monolingual and Bilingual Learners. *European Scientific Journal*, ESJ, 12(26), 1. <https://doi.org/10.19044/esj.2016.v12n26p1>

#### Cómo citar este artículo:

Camino-Morejón V. M. (2024). Plataformas de gamificación educativa para la enseñanza de segundas y terceras lenguas. *Social & Educational Lens*, 1, e7. <https://doi.org/10.56931/sel.2024.e7>

A promotional banner for the 2025 ICETEI International Conference. The background is a dark blue gradient with a glowing, wavy pattern of light blue dots and lines. In the top left corner, the EDUTEM logo is displayed. The main text is centered and reads "2025 ICETEI INTERNATIONAL CONFERENCE ON EMERGING TECHNOLOGIES AND EDUCATIONAL INNOVATION". Below this, it lists "Keynote Speeches | Workshops | Article Presentations". At the bottom, there are two white rounded rectangular buttons: the left one says "Join us! June 5-6, 2025" and the right one says "More information: www.icetei.org info@icetei.org".

 EDUTEM

**2025 ICETEI  
INTERNATIONAL CONFERENCE  
ON EMERGING TECHNOLOGIES  
AND EDUCATIONAL INNOVATION**

Keynote Speeches | Workshops |  
Article Presentations

**Join us!  
June 5-6, 2025**

More information: [www.icetei.org](http://www.icetei.org)  
[info@icetei.org](mailto:info@icetei.org)