

# Los videojuegos Hacen Bien: Nuevos Datos Demuestran que el Aprendizaje Gamificado del Inglés Mejora los Resultados en Niños Chilenos

**La combinación de la afinidad natural del país por los juegos con estrategias de gamificación probadas, podría ayudar a mejorar el dominio del inglés, una habilidad cada vez más ligada a la movilidad económica y la preparación profesional.**

Santiago, Chile, junio de 2025: En un país donde más del 65% de la población accede a juegos móviles, un nuevo estudio confirma lo que muchos padres chilenos sospechaban desde hace tiempo: los juegos pueden enseñar, y enseñar de buena manera.

El amor de Chile por el juego es más que un pasatiempo; es una constante cultural. Desde los juegos de mesa tradicionales como el Cachito hasta los últimos éxitos multijugador en línea, los chilenos se involucran profundamente con los juegos. Tan profundamente que, según Statista, gastan más en juegos móviles por usuario que cualquier otro país de América Latina.

Cada vez más estudios sobre el tema sugieren que la pasión por el juego puede ser clave para mejores resultados educativos. "Cuando era niño, no me interesaba particularmente aprender idiomas, pero gracias a los videojuegos con títulos como Final Fantasy y Super Mario RPG, los estaba aprendiendo sin siquiera darme cuenta", dice Carlos Astete, creador y presentador del podcast de videojuegos, 'Nerdo'.

Novakid, una escuela de inglés en línea para niños, publicó los resultados de su extenso estudio sobre la efectividad del aprendizaje gamificado del inglés como segundo idioma (ESL por sus siglas en inglés: English as a second language). La investigación, que involucró a más de 30,000 estudiantes de 4 a 12 años en 40 países, incluidos Chile, México, Colombia, Argentina y Brasil, midió el impacto de su programa basado en historias, Novakid Magic Academy, que combina el aprendizaje de inglés con narraciones estilo cómic, juegos interactivos y tareas digitales.

## Los hallazgos incluyen:

- Un 46% de mejora en la comprensión lectora.
- Un 21% de aumento en el rendimiento oral.
- Un 16% de mejora en las habilidades de escucha.
- Después de cuatro meses, la tasa de aprendizaje promedio de los estudiantes de Magic Academy fue un 12% más alta, lo que resultó en una mejora general del rendimiento del 39% sobre los compañeros que usaban un programa tradicional de ESL.

## Las métricas de participación también se dispararon:

- Los estudiantes dedicaron un 24% más de tiempo a las tareas y un 20% a jugar juegos educativos.

- Las características gamificadas como personajes colecciónables y tramas interactivas, impulsaron una tasa de retención un 30% más alta y una interacción más frecuente con el contenido. Los resultados de Novakid se alinean con un creciente cuerpo de investigación internacional que valida el impacto de la gamificación en los resultados educativos. Un estudio de 2024 publicado en *Management Matters* concluyó que "los entornos educativos gamificados conducen a "una mayor participación, retención y satisfacción del alumno", especialmente cuando se aplican a los estudiantes tempranos. De manera similar, un estudio sistemático a gran escala que analizó la gamificación en la educación en contextos globales, encontró mejoras consistentes en la motivación, el tiempo dedicado a la tarea y el dominio del contenido en los alumnos de K-12. En un estudio psicológico más reciente, los investigadores Li et al. (2024) confirmaron que los elementos del juego como la progresión de la historia, las recompensas y los avatares mejoran significativamente el aprendizaje autodirigido y la motivación intrínseca, ambos pilares del plan de



estudios de la Magic Academy de Novakid. Paralelamente, un artículo de 2024 de la revista *Simulation & Gaming* señala que la inmersión narrativa y el aprendizaje basado en personajes aumentan el compromiso y mejoran la retención a largo plazo, particularmente en la adquisición de idiomas.

Estos hallazgos refuerzan lo que Novakid ha observado en más de 800,000 estudiantes en múltiples países: cuando haces que el aprendizaje sea divertido, los niños asisten, se quedan más tiempo y aprenden mejor. Mientras los niños se involucran en lo que parece un juego, simultáneamente aprenden y practican nuevas habilidades lingüísticas. Novakid utiliza métodos interactivos, incluyendo narración de cuentos, canciones, juegos y experiencias de realidad virtual. La plataforma asegura que los juegos y las lecciones sean apropiadamente desafiantes y brinden suficiente apoyo para evitar que los niños se sientan frustrados. Este equilibrio es crucial para mantener el compromiso y promover una experiencia de aprendizaje positiva.

"Nos aseguramos de que los juegos y las lecciones sean lo suficientemente desafiantes y brinden el apoyo necesario para evitar que los niños se sientan frustrados. Este equilibrio es crucial para mantener la participación y promover una experiencia de aprendizaje positiva", afirma Max Azarov, director ejecutivo de Novakid.

Carlos está de acuerdo: "Creo firmemente que, en lugar de luchar contra el tiempo que los niños pasan jugando, los adultos deberían canalizar su interés y convertirlo en un recurso educativo valioso. No se trata solo de jugar por jugar; se trata de aprender de manera más constante y con más entusiasmo".

## El enfoque de Novakid en la gamificación

Algunas de las características que Novakid considera para asegurar un contenido educativo y atractivo son: elementos apropiados para la edad, valor educativo (cada juego y nivel tiene un objetivo académico claro alineado con el plan de estudios), compromiso y diversión (los juegos deben ser entretenidos para mantener el interés de los niños), interactividad (altos niveles de interactividad ayudan a mantener el compromiso y también apoyan el aprendizaje activo). Novakid mezcla estos divertidos juegos con historias y lecciones con profesores para hacer el aprendizaje más efectivo y atractivo. Convierte cada clase en un evento

especial y memorable. Las lecciones en vivo involucran al estudiante, al profesor e incluso a los padres en la trama de la historia.

Los juegos están adaptados a diferentes niveles de idioma, entrenan diferentes habilidades cognitivas y son adecuados para varias edades. Juegos como Box Battle, Quiz Corner, Memo Mix y Bubble Snake se enfocan en habilidades de reconocimiento, asociación, competición y análisis.

## El juego incluye características sociales, como invitar amigos a unirse y dar regalos.

¿Quieres saber más sobre la metodología de Novakid? Visita <https://www.novakidschool.com/es-cl/> y reserva una lección de prueba gratuita hoy mismo.

## Acerca de Novakid

Novakid es una escuela de inglés en línea para niños fundada en 2017 en Silicon Valley (EE. UU.) por Max Azarov y Dmitry Malin. Hoy, la plataforma cuenta con más de 3,100 profesores experimentados y calificados que brindan educación de calidad a más de 500,000 estudiantes matriculados a través de una plataforma interactiva diseñada para conectar e involucrar a los jóvenes estudiantes.

Desde 2017, Novakid ha enseñado a casi 820,000 niños que han completado más de 18 millones de lecciones en más de 50 países. Con la confianza de más de 700,000 padres en todo el mundo, Novakid goza de una calificación de 4.7/5 en Trustpilot. El programa de educación de inglés como segundo idioma (ESL) de Novakid cumple con el Marco Común Europeo de Referencia (MCER) y fue desarrollado

teniendo en cuenta los intereses y edades específicos de los niños. Utilizando gamificación, realidad virtual e IA, Novakid ha diseñado un entorno de aprendizaje dinámico e interactivo que ayuda a niños de todo el mundo a dominar el inglés.

El método único de evaluación del progreso de Novakid (más de 1500 parámetros, pruebas A/B y otros componentes de un enfoque basado en datos) garantiza excelentes resultados. Permite a los profesores adaptar el programa a las necesidades e intereses de cada niño.

[https://www.novakidschool.com/es-cl/?utm\\_source=\\_pr&utm\\_medium=lun](https://www.novakidschool.com/es-cl/?utm_source=_pr&utm_medium=lun)