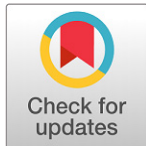


Los videojuegos en la enseñanza y el aprendizaje de francés como lengua extranjera: revisión sistemática de la literatura (2014-2024)



Rafael Cuevas Montero

rcuevas@uco.es

<https://orcid.org/0000-0002-7147-1825>

Universidad de Córdoba, Córdoba, España

Resumen

Este artículo presenta una revisión sistemática de la literatura académica publicada entre 2014 y 2024 sobre el uso de videojuegos en la enseñanza y el aprendizaje del francés como lengua extranjera. A partir de una búsqueda en bases de datos académicas como Scopus, Web of Science, ERIC, Google Scholar, Dialnet y Cairn.info, se seleccionaron dieciocho estudios que incluyen tanto experiencias empíricas como reflexiones teóricas. La escasez de investigaciones específicas en este campo impidió aplicar una metodología bibliométrica, por lo que se optó por un enfoque descriptivo que permitiera analizar en profundidad las características, los objetivos y los resultados de cada estudio. Los resultados revelan una creciente tendencia hacia la integración de videojuegos, especialmente juegos serios, en contextos educativos universitarios. Se identifican beneficios pedagógicos como el aumento de la motivación, la mejora de la producción oral y escrita, la reducción de la ansiedad y el fomento del aprendizaje autónomo. No obstante, también se evidencian limitaciones relacionadas con el diseño de los videojuegos, la falta de formación docente y las barreras institucionales. Este trabajo contribuye a consolidar una línea de investigación emergente y propone futuras líneas de estudio, como la comparación entre videojuegos comerciales y juegos serios, el análisis longitudinal de su impacto y el diseño de videojuegos específicos para la enseñanza y el aprendizaje del francés como lengua extranjera.

Palabras clave: enseñanza de lenguas, francés como lengua extranjera, juegos serios, videojuegos comerciales, videojuegos educativos

Video Games in French-as-a-Foreign-Language Teaching and Learning:
A Systematic Literature Review (2014-2024)

Abstract

This article presents a systematic review of academic literature published between 2014 and 2024 on the use of video games in the teaching and learning of French as a foreign language. Based on a systematic search in databases such as Scopus, Web of Science, ERIC, Google Scholar, Dialnet, and Cairn.info, 18 studies were selected, including both empirical research and theoretical reflections. Due to the scarcity of specific studies in this field, a bibliometric approach was not feasible, leading to the adoption of a descriptive methodology. The findings reveal a growing trend toward the integration of video games—particularly serious games—into university-level educational contexts. Pedagogical benefits identified include increased motivation, improved oral and written production, reduced anxiety, and enhanced learner autonomy. However, limitations persist, such as issues in game design, lack of teacher training,



and institutional barriers. This study contributes to consolidating an emerging research area and proposes future lines of inquiry, including comparisons between commercial and serious games, longitudinal analyses of their impact, and the design of games specifically tailored for FLE.

Keywords: educational video games, French as a foreign language, language teaching, serious games, commercial video games

Les jeux vidéo appliqués à l'enseignement et à l'apprentissage du FLE : revue systématique de la littérature (2014–2024)

Résumé

Cet article propose une revue systématique de la littérature académique publiée entre 2014 et 2024 sur l'utilisation des jeux vidéo dans l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère (FLE). À partir d'une recherche systématique dans des bases de données telles que Scopus, Web of Science, ERIC, Google Scholar, Dialnet et Cairn.info, 18 études ont été sélectionnées, incluant des recherches empiriques et des réflexions théoriques. En raison de la rareté des travaux spécifiques sur le sujet, une approche bibliométrique n'a pas été possible, ce qui a conduit à adopter une méthodologie descriptive. Les résultats montrent une tendance croissante à intégrer les jeux vidéo, notamment les jeux sérieux, dans les contextes éducatifs universitaires. Les bénéfices pédagogiques identifiés incluent une motivation accrue, une amélioration de la production orale et écrite, une réduction de l'anxiété et un encouragement à l'apprentissage autonome. Toutefois, des limites subsistent, notamment en ce qui concerne la conception des jeux, la formation des enseignants et les obstacles institutionnels. Cette étude contribue à structurer un champ de recherche émergent et propose des pistes futures, telles que la comparaison entre jeux commerciaux et jeux sérieux, l'analyse longitudinale de leur impact et la conception de jeux spécifiquement adaptés au FLE.

Mots-clés : jeux vidéo éducatifs, FLE, enseignement des langues, jeux sérieux, jeux vidéo commerciaux

Os videogames no ensino e aprendizagem do francês como língua estrangeira: revisão sistemática da literatura (2014-2024)

Resumo

Este artigo apresenta uma revisão sistemática da literatura acadêmica publicada entre 2014 e 2024 sobre o uso de videogames no ensino e na aprendizagem do francês como língua estrangeira. A partir de uma pesquisa em bases de dados acadêmicas como Scopus, Web of Science, ERIC, Google Scholar, Dialnet e Cairn.info, foram selecionados dezoito estudos que incluem tanto experiências empíricas quanto reflexões teóricas. A escassez de pesquisas específicas neste campo impediu a aplicação de uma metodologia bibliométrica, pelo que se optou por uma abordagem descritiva que permitisse analisar em profundidade as características, os objetivos e os resultados de cada estudo. Os resultados revelam uma tendência crescente para a integração de videogames, especialmente jogos sérios, em contextos educacionais universitários. São identificados benefícios pedagógicos, como o aumento da motivação, a melhoria da produção oral e escrita, a redução da ansiedade e o fomento da aprendizagem autônoma. No entanto, também são evidentes limitações relacionadas com o design dos videogames, a falta de formação docente e as barreiras institucionais. Este trabalho contribui para consolidar uma linha de investigação emergente e propõe futuras linhas de estudo, como a comparação entre videogames comerciais e jogos sérios, a análise longitudinal do seu impacto e o design de videogames específicos para o ensino e a aprendizagem do francês como língua estrangeira.

Palavras-chave: jogos eletrônicos educativos, FLE, ensino de idiomas, jogos sérios, jogos eletrônicos comerciais

Introducción

En las últimas décadas, los videojuegos han transformado radicalmente el ámbito del entretenimiento y, además, han comenzado a consolidarse como herramientas con un notable potencial pedagógico en la enseñanza de las lenguas extranjeras (Reinders, 2017). Desde una perspectiva educativa, Gros Salvat (2008) subraya que los videojuegos no solo cumplen una función lúdica, sino que también generan entornos de aprendizaje complejos, que favorecen la resolución de problemas, la cooperación, la motivación y la construcción activa del conocimiento. Este carácter híbrido entre ocio y aprendizaje resulta especialmente relevante en el contexto actual, donde los estudiantes son usuarios activos de tecnologías digitales y demandan metodologías innovadoras.

En este sentido, la actual generación de estudiantes se caracteriza por ser usuaria activa de tecnologías emergentes, lo que repercute tanto en su modo de aprendizaje como en la construcción de relaciones sociales. De ahí la necesidad de analizar el impacto didáctico del uso de videojuegos en el aula y, en particular, su aplicación en la enseñanza y el aprendizaje de segundas lenguas (L2) en el contexto universitario (González Pérez y Álvarez Serrano, 2022).

Numerosos estudios han evidenciado beneficios de los videojuegos en el proceso de aprendizaje de idiomas, entre los que destacan el aumento de la motivación (Ebrahimzadeh y Sepideh, 2017), la exposición prolongada a la lengua meta (Klimova y Kacet, 2017), la creación de contextos significativos de interacción (Schmoll, 2017) y la promoción del aprendizaje autónomo (Mehdiyev, 2020). Según Reinders y Wattana (2015), los videojuegos no solo proporcionan un entorno motivador, sino que también permiten la práctica del idioma en contextos auténticos (Henry, 2013).

A pesar de los beneficios que ofrece el aprendizaje basado en videojuegos, su incorporación en la enseñanza de lenguas sigue siendo

limitada. Entre los factores que explican esta situación se encuentran la escasa colaboración entre los sectores educativo y tecnológico, la dificultad de adaptar los videojuegos a contenidos curriculares específicos, la falta de competencia digital por parte de docentes y estudiantes, así como las limitaciones de infraestructura. Con todo, Li *et al.* (2022) resaltan que el papel del docente resulta decisivo en la implementación de videojuegos en el aula, ya que su intervención en la preparación previa, la orientación durante el juego y la retroalimentación posterior es fundamental para transformar la experiencia lúdica en una actividad de verdadero valor pedagógico.

Asimismo, los estudios centrados en otras lenguas más allá del inglés (González Pérez y Álvarez Serrano, 2022; von Gillern y Nash, 2025), y concretamente en el francés como lengua extranjera (FLE) (Gabriele, 2025), son aún escasos y dispersos, lo que evidencia la necesidad de ampliar el enfoque de investigación hacia otras lenguas y contextos educativos menos representados.

Debido a esta escasez de investigaciones sistemáticas en FLE es que surge la necesidad de una síntesis que integre enfoques, resultados y tipologías de videojuegos. En este contexto, el presente estudio buscó llenar dicho vacío, mediante una revisión bibliográfica entre 2014 y 2024.

Los estudios seleccionados abarcaron investigaciones empíricas, revisiones teóricas y estudios de caso relacionados con el uso de videojuegos en la enseñanza y el aprendizaje del FLE. Con este enfoque, el estudio pretende no solo aportar una visión global del estado actual de la investigación sobre videojuegos aplicados al FLE, sino también ofrecer una base sólida para futuras investigaciones y propuestas didácticas que promuevan un uso adecuado y eficaz de los videojuegos en el aula.

En este marco, se plantean las siguientes preguntas de investigación, que guían el análisis posterior:

1. ¿Qué tendencias destacan en la investigación sobre videojuegos aplicados a la enseñanza del FLE en la última década?
2. ¿Qué tipo de videojuegos se emplean con mayor frecuencia en la investigación sobre FLE: los videojuegos comerciales o los juegos serios?
3. ¿Qué beneficios pedagógicos se han identificado en la literatura en relación con el uso de videojuegos comerciales y de juegos serios en la enseñanza del FLE?
4. ¿Qué limitaciones o barreras persisten en la implementación de videojuegos comerciales y juegos serios en la enseñanza del FLE, según la literatura analizada?

Con el fin de abordar las cuestiones planteadas, el artículo se estructura del siguiente modo: en primer lugar, se presenta un marco teórico que contextualiza el uso de los videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras y las principales tendencias de investigación en este ámbito. A continuación, se describe la metodología de la revisión bibliográfica, detallando la estrategia de búsqueda y los criterios de análisis aplicados. El apartado “Resultados y discusión” se organiza en función del tipo de estudio analizado: por un lado, los estudios de caso, diferenciando entre aquellos centrados en videojuegos comerciales y los basados en juegos serios; por otro, los estudios de reflexión de carácter teórico. Finalmente, en las conclusiones, se ofrecen respuestas explícitas a cada una de las preguntas de investigación, se señalan las principales limitaciones del estudio y se proponen futuras líneas de investigación.

1. Videojuegos comerciales vs. juegos serios

Resulta fundamental definir y delimitar conceptualmente tres nociones básicas: *juego*, *videojuego* y *juego serio*, especialmente estas dos últimas, dado que en el presente artículo se establece una diferenciación explícita entre

ambas a la hora de analizar los datos derivados de las preguntas de investigación planteadas en la introducción.

En primer lugar, conviene partir del hiperónimo *juego*. Siguiendo a Calvo-Ferrer, el juego puede definirse como un “ejercicio lúdico delimitado por normas y ejercido de forma voluntaria” (2018, p. 197). Dos elementos de esta definición resultan especialmente relevantes: la existencia de reglas y, sobre todo, el carácter voluntario de la actividad. Esta voluntariedad constituye una de las principales ventajas del juego, y de sus manifestaciones digitales, en contextos de aprendizaje, ya que se encuentra estrechamente vinculada a la motivación, un factor clave en los procesos de adquisición de conocimientos y de lenguas.

A partir de esta base, el videojuego puede entenderse como una forma específica de juego mediada por la tecnología. Como señala López Redondo (2014), un videojuego es un sistema interactivo compuesto por reglas, mecánicas, narrativas y elementos estéticos que configuran experiencias significativas para el jugador, lo que explica su creciente influencia en la cultura digital contemporánea. A esta definición cabe añadir el uso de un dispositivo o *hardware* específico, que no se limita exclusivamente a las consolas, sino que incluye ordenadores, dispositivos móviles u otros soportes tecnológicos.

Asimismo, el videojuego ha experimentado una notable evolución en las últimas décadas, trascendiendo el ámbito estrictamente digital, gracias al desarrollo de tecnologías como la realidad aumentada y la realidad virtual, que permiten una interacción directa con el entorno físico. No obstante, incluso en estas formas híbridas, el componente voluntario sigue siendo central, ya que el objetivo principal del videojuego convencional o comercial continúa siendo el entretenimiento del jugador.

Esta finalidad constituye la diferencia más significativa entre los videojuegos comerciales y

los denominados “juegos serios”. No obstante, esta clasificación puede resultar problemática si se interpreta en términos estrictamente económicos, ya que existen juegos serios comercializados y videojuegos comerciales que incorporan objetivos formativos, culturales o sociales. Por ello, la distinción adoptada en este trabajo se basa exclusivamente en la finalidad principal de diseño: el entretenimiento en el caso de los videojuegos comerciales y la formación en el caso de los juegos serios. Aunque ambos suelen presentarse como productos de *software* y comparten numerosas características formales, su divergencia fundamental reside en el objetivo con el que han sido diseñados. Como señala Casañ-Pitarch (2019), los juegos serios se conciben principalmente con fines educativos y formativos, sin renunciar por ello a su componente lúdico. De hecho, si este elemento desapareciera, dejarían de poder considerarse juegos y pasarían a denominarse “actividades” o “programas educativos”.

No obstante, el concepto de *voluntariedad* puede resultar más problemático en el caso de los juegos serios. Calvo-Ferrer (2018) advierte que, especialmente en contextos educativos externos al aula o cuando el uso del juego responde a una imposición curricular, estos pueden perder parte de su carácter voluntario. El hecho de perseguir un objetivo distinto al de la diversión puede influir en la manera en que el jugador o aprendiz percibe la experiencia, lo que, a su vez, puede afectar a su motivación y a su implicación en la actividad.

Por último, es necesario precisar que la bibliografía sobre videojuegos y la enseñanza y el aprendizaje de lenguas distingue entre varios conceptos estrechamente relacionados. Además de la diferencia entre videojuegos convencionales y juegos serios, se encuentra el *aprendizaje basado en juegos* (*game-based learning*), un enfoque pedagógico amplio que incluye actividades lúdicas tanto digitales como no digitales. En su variante digital (*digital game-based learning*), este enfoque se limita a recursos electrónicos

y permite desarrollar narrativas inmersivas, fomentar la resolución de problemas y facilitar la adquisición pragmática mediante tareas significativas (Hung *et al.*, 2018). Asimismo, la gamificación aplicada a la enseñanza de lenguas extranjeras es la práctica que se centra en la incorporación de elementos propios del juego en contextos educativos no lúdicos, con el fin de aumentar la participación, promover la cooperación y reducir la ansiedad en el aula, siempre que se mantenga un equilibrio adecuado entre la dimensión lúdica, los contenidos curriculares y el nivel de desafío propuesto (Chaves Yuste, 2019).

Las diferencias expuestas en este apartado resultan esenciales para comprender por qué, en el presente artículo, se establece una distinción clara entre el análisis de los beneficios y las limitaciones de los videojuegos comerciales y de los juegos serios. Al responder a fines distintos y haber sido concebidos desde perspectivas divergentes, las investigaciones sobre ambos tipos de recursos (von Gillern y Nash, 2025) presentan diferencias notables tanto en su enfoque metodológico como en los resultados que aportan, lo que justifica su tratamiento diferenciado dentro del marco teórico.

2. Panorama de los videojuegos y el aprendizaje de lenguas extranjeras

Como se ha señalado previamente, el interés por los videojuegos como recurso para la adquisición de L2 ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años (Casañ-Pitarch, 2018). Por ello, resulta pertinente incluir este apartado, con el objetivo de ofrecer una visión general y actualizada sobre el uso de los videojuegos en el aprendizaje de lenguas extranjeras y así contextualizar el presente estudio dentro del marco de la investigación existente. A continuación, se exponen algunas revisiones de literatura que permiten trazar un estado de la cuestión en torno al aprendizaje de lenguas mediante videojuegos.

Una de la más actuales es la de Li (2022), que ofrece un panorama de la investigación desarrollada en la última década sobre videojuegos y adquisición de L2. Su síntesis concluye que si bien los videojuegos crean entornos favorables para el aprendizaje, la existencia de un contexto propicio no garantiza por sí sola el éxito pedagógico. Según Li, es imprescindible avanzar hacia investigaciones más profundas que evalúen cómo integrar de manera eficaz los videojuegos en las aulas de L2.

Por su parte, Casañ-Pitarch (2019) analizó diversos casos experimentales y prácticos en torno a la enseñanza de lenguas mediante videojuegos, concluyendo que el campo ofrece un sinfín de posibilidades aún por explorar. Sus aportaciones subrayan que los videojuegos han demostrado eficacia en áreas como la gramática, el vocabulario, las competencias comunicativas y la motivación, aunque advierte que la innovación tecnológica y los avances en gamificación marcarán el rumbo de futuras investigaciones.

En esta misma línea se suman dos revisiones recientes que consolidan tendencias clave: por un lado, Xu *et al.* (2020) efectuaron una revisión de alcance o *scoping review* de 59 estudios sobre aprendizaje del inglés mediante juegos digitales, concluyendo que la mayoría de las investigaciones reporta efectos positivos, especialmente en vocabulario, aunque persisten carencias metodológicas, como la escasa información sobre el nivel de competencia lingüística de los discentes, el uso predominante de pruebas diseñadas *ad hoc* por los investigadores y la frecuente utilización de muestras de tamaño reducido.

Por otro lado, Rajendran *et al.* (2024) llevaron a cabo una revisión sistemática de estudios centrados en videojuegos comerciales, destacando que el impacto no depende tanto del género del juego como de la presencia de elementos de diseño clave (metas claras, retroalimentación, interacción significativa y soporte multimodal).

Ambas revisiones coinciden en que la integración pedagógica y el alineamiento con

objetivos de aprendizaje son determinantes para convertir el potencial lúdico en resultados tangibles, y señalan limitaciones persistentes, como el foco en vocabulario y la escasez de investigaciones en lenguas distintas del inglés.

Asimismo, Winaldo y Oktaviani (2022) recopilan investigaciones que destacan cómo los videojuegos, en particular los *massively multiplayer online role-playing games*, pueden promover la práctica comunicativa, aunque advierten sobre limitaciones, como la escasa relevancia lingüística de algunos títulos o el riesgo de sobrecarga cognitiva cuando los juegos son demasiado complejos.

En el ámbito de la enseñanza secundaria, Nash y Brady (2022) revisaron el uso de videojuegos en la educación lingüística. Sus hallazgos destacan el potencial de los videojuegos para ampliar la noción de *literacidad*, fomentar el pensamiento crítico y analítico, mejorar el compromiso de los estudiantes y abrir espacios para la colaboración entre pares. No obstante, también señalan la falta de recursos formativos para el profesorado y la escasez de estudios empíricos aplicados en contextos escolares reales.

En conjunto, estas revisiones permiten afirmar que la investigación en el ámbito del *game-based language learning* ha progresado notablemente, pasando de estudios exploratorios a implementaciones más sistemáticas. Sin embargo, también evidencian limitaciones persistentes: dispersión de resultados, falta de consenso metodológico y escasez de estudios centrados en lenguas distintas del inglés. Por ello, el análisis del uso de videojuegos en la enseñanza del FLE resulta no solo pertinente, sino también necesario, con el fin de aportar claridad y sistematicidad a un campo en pleno desarrollo.

3. Método

Este estudio cualitativo se fundamenta en las directrices metodológicas propuestas en trabajos previos sobre revisiones sistemáticas de la

literatura (Cuevas Montero, 2024; Kitchenham *et al.*, 2009). Con base en dichos referentes, se diseñó una revisión bibliográfica orientada a identificar, analizar y sintetizar investigaciones sobre la aplicación de videojuegos en la enseñanza y el aprendizaje del FLE.

Si bien existen revisiones centradas en ámbitos afines, como el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (Xu *et al.*, 2020) o el uso de videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras (Li, 2022), no se han encontrado estudios previos que aborden de manera específica la intersección entre videojuegos y FLE. Este vacío en la literatura justifica la pertinencia del presente trabajo, que busca sistematizar la producción existente y ofrecer una base sólida para futuras investigaciones.

Las preguntas de investigación planteadas en la introducción orientaron todo el proceso metodológico, desde la estrategia de búsqueda hasta la selección, el análisis y la categorización de los estudios incluidos.

3.1 Estrategia de búsqueda

La búsqueda bibliográfica se llevó a cabo en las principales bases de datos académicas de referencia internacional, concretamente Scopus, Web of Science (wos) y Education

Resources Information Center (ERIC), utilizando la siguiente cadena de búsqueda (*query*):

“video game*” OR “serious game*” OR “educational game*” OR “jeux vidéo*” OR “jeux sérieux*” OR “jeux éducatifs*” OR “videojuego*” OR “juego serio*” OR “juego educativo*” AND “French as a foreign language” OR “ FLE” OR “français langue étrangère” OR “francés como lengua extranjera”

En las tres bases de datos solo se identificaron 10 publicaciones relacionadas, lo que imposibilitó realizar un análisis bibliométrico con herramientas como VosViewer, debido a la escasez de resultados. Para ampliar el alcance, la búsqueda se extendió a otros repositorios y motores académicos, entre ellos Google Scholar, Dialnet y Cairn.info, siguiendo la misma *query* y criterios.

3.2 Criterios de inclusión y exclusión

Con el fin de garantizar la relevancia y la calidad de los estudios seleccionados, se aplicaron los filtros que se muestran en la Tabla 1.

3.3 Proceso de selección de estudios

La búsqueda arrojó un total de 40 estudios. Tras aplicar los criterios de inclusión y exclusión, se seleccionaron 18 publicaciones. En

Tabla 1. Criterios de inclusión y exclusión

Categoría	Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Pertinencia	Estudios que aplican videojuegos (serios o comerciales) en experiencias didácticas de FLE	Estudios que no abordan el uso de videojuegos en el aprendizaje de lenguas extranjeras
Rango temporal	Publicaciones entre 2014 y 2024	Publicaciones anteriores a 2014
Lengua de publicación	Inglés, español o francés	Publicaciones en otras lenguas
Tipo de documento	Artículos en revistas científicas, capítulos de libros y tesis doctorales	Actas de congresos, literatura gris, blogs o documentos sin revisión por pares
Naturaleza del estudio	Investigaciones empíricas (cuantitativas, cualitativas o ambas) y artículos teóricos revisados	Estudios sin base empírica ni revisión académica

total, 10 estudios fueron descartados, por tratarse de trabajos de fin de grado o trabajos de fin de máster, los cuales no habían sido sometidos a revisión por pares y presentaban limitaciones en cuanto al alcance metodológico, 7 por emplear únicamente juegos no digitales y 5 por centrarse en la gamificación sin utilizar un videojuego como producto final.

Cabe señalar que, aunque la revisión abarca el periodo 2014-2024, se decidió incluir un estudio adicional publicado en 2025 (Gabriele, 2025), con el fin de ofrecer una visión lo más completa y actualizada posible. Dado que el año bibliométrico de 2025 aún no ha finalizado, no se ha incorporado como rango temporal en los criterios de inclusión, pero sí se ha considerado en la sección de estudios de reflexión, por la relevancia de sus aportaciones.

3.4 Extracción de información, análisis y síntesis

Para extraer la información de las 18 publicaciones seleccionadas, se elaboró un formulario de uso interno a través de Google Forms, que permitió organizar de manera sistemática los datos y almacenarlos en una hoja de cálculo en Excel. El formulario se estructuró en varias secciones: referencia bibliográfica, contexto geográfico del estudio, contexto de enseñanza, nivel lingüístico de los participantes, tipo de videojuego empleado (comercial o juego serio) y objetivos del estudio.

Una vez identificado el tipo de videojuego (comercial o juego serio), y con el fin de dar respuesta a las preguntas de investigación P3 (beneficios) y P4 (limitaciones), esta información se recopiló a partir de las secciones de resultados, discusión y conclusiones de los artículos. Dado que en cada estudio podían aparecer reflexiones diversas, no fue posible establecer categorías cerradas para estas secciones. Por este motivo, los beneficios y las limitaciones de cada tipo de videojuego se registraron de manera individual para cada

publicación. Estos resultados no pudieron clasificarse en categorías homogéneas, debido a la heterogeneidad de los enfoques, los tipos de videojuegos analizados y al carácter cualitativo del estudio, basado en un corpus reducido de 18 publicaciones.

En el caso de los artículos de reflexión, al no tratarse de experiencias didácticas empíricas, se priorizó la recopilación de información sobre la referencia, el contexto geográfico y los objetivos del estudio. Esta distinción metodológica aseguró la comparabilidad entre estudios empíricos y teóricos, permitiendo al mismo tiempo preservar la riqueza de las aportaciones reflexivas.

4. Resultados y discusión

De los 18 estudios que seleccionamos, 11 son principalmente estudios de experiencias didácticas con videojuegos, mientras que los 7 restantes son publicaciones en las que se reflexiona acerca de los videojuegos como herramienta para aplicar en el aula.

Debido a esta diferencia de contenido y la cantidad de cada grupo, este apartado se divide en dos subepígrafos, en los que se describen las características de los estudios y sus resultados, contrastándolos con publicaciones previas.

4.1 Estudios de caso

Se han identificado un total de 11 estudios, publicados entre 2017 y 2024, que analizan experiencias didácticas basadas en videojuegos en el ámbito del FLE. Estos estudios se desarrollan principalmente en Francia ($n = 3$) y España ($n = 3$), aunque también se encuentran ejemplos en Turquía, Marruecos, Argentina, Irán e Italia.

La mayoría de las experiencias corresponden a la educación superior ($n = 8$), mientras que el resto se sitúan en la educación secundaria ($n = 5$), lo que refleja una tendencia a experimentar con esta metodología en el entorno

universitario, donde resulta más sencillo introducir innovaciones pedagógicas, debido a que los investigadores son principalmente docentes universitarios y puede existir cierta libertad en modificar el currículo de las materias.

En cuanto a los niveles lingüísticos, predominan las experiencias dirigidas a estudiantes de A2-B2, lo que se explica por ser el rango habitual en los últimos cursos de secundaria y los primeros años de universidad.

Respecto al tipo de videojuego, se observa una clara predominancia de los juegos serios ($n = 8$) frente a los videojuegos comerciales ($n = 3$), lo que pone de relieve la

búsqueda de recursos diseñados específicamente con fines educativos.

Este resultado coincide con otras revisiones de la literatura que distinguen entre juegos serios y videojuegos de entretenimiento, como la de von Gillern y Nash (2025), quienes señalan una presencia ligeramente superior de los juegos serios con respecto a los convencionales en contextos educativos. No obstante, en el presente estudio, la diferencia entre ambos tipos de videojuegos resulta especialmente notable.

Como se observa en la Tabla 2, que recoge los estudios de caso sobre FLE y videojuegos publicados entre 2014 y 2024, la mayoría de las

Tabla 2. Recopilación de los estudios de caso de FLE y videojuegos (2014-2024)

Referencia	Contexto geográfico	Contexto de enseñanza	Nivel lingüístico	Tipo de videojuego	Objetivo del estudio
Akgün y Ünüvar (2017)	Turquía	Educación secundaria	A2-B1	Juego serio tipo apuntar y hacer click	Crear un juego serio interdisciplinar (matemáticas y FLE) para integrar objetivos lingüísticos y disciplinares en un entorno lúdico
Beddaou (2019)	Marruecos	Educación superior	A2	Juegos serios en línea, principalmente juegos gramaticales interactivos	Evaluar cómo los juegos serios en FLE influyen en la motivación y la reducción de la ansiedad en el aprendizaje gramatical
Benanane, Smail y Ouahioune (2024)	Argelia	Educación secundaria	B1	Juego serio: <i>Motiv-Prodict</i>	Evaluar el impacto del juego serio <i>Motiv-Prodict</i> en la mejora de la producción escrita en estudiantes argelinos de secundaria
Brazo Millán, Muñoz González y Castro Castro (2018)	España	Educación superior	A2-B2	Videojuego comercial de acción-aventura y puzzle: <i>Scribblenauts Unlimited</i>	Analizar la valoración del uso del videojuego <i>Scribblenauts Unlimited</i> en la adquisición de léxico y ortografía en FLE en educación superior
Loizidou y Mangenot (2024)	Chipre	Educación superior	B1-C1	Juego serio: <i>Enterre-moi mon amour (EMMA)</i>	Proponer una actividad autónoma que desarrolle el pensamiento crítico sobre temas de actualidad y familiarice a los estudiantes con el lenguaje informal de las conversaciones en línea

Tabla 2. Recopilación de los estudios de caso de FLE y videojuegos (2014-2024) (Continuación)

Referencia	Contexto geográfico	Contexto de enseñanza	Nivel lingüístico	Tipo de videojuego	Objetivo del estudio
Mehrabi y Faraji Saba (2024)	Irán	Educación secundaria	A2	Juegos serios de varios jugadores	Analizar el impacto de los videojuegos serios multijugador en la producción oral de adolescentes iraníes (nivel A2) en FLE
Muñoz González, Castro Castro y Brazo-Millán (2021a)	España	Educación superior	A2-B2	Videojuego comercial cooperativo: <i>Portal 2</i>	Describir la experiencia y las percepciones del alumnado universitario sobre el aprendizaje del FLE mediante el videojuego cooperativo <i>Portal 2</i>
Muñoz González, Castro Castro y Brazo Millán (2021b)	España	Educación superior	A2-B2	Videojuego comercial de aventura gráfica: <i>Broken Sword: The Shadow of the Templars</i>	Analizar la percepción y el impacto del videojuego comercial <i>Broken Sword</i> en el aprendizaje del FLE en educación superior
Narainen (2022)	Francia	Educación superior	A2-B2	Juego serio: <i>Marville</i>	Diseñar y probar un prototipo de juego serio para mejorar la comprensión oral y la exposición a variaciones del francés en FLE
Orabi (2022)	Francia	Educación secundaria y superior	A2-B1	Juego serio elaborado específicamente para FLE: <i>Les Énautes</i>	Analizar si el juego serio permite una adquisición léxica superior en comparación con métodos tradicionales basados en la aproximación accional
Schmoll y Schmoll (2022)	Francia	Educación secundaria y superior	A2	Juego serio elaborado específicamente para FLE: <i>Les Énautes</i>	Analizar la experiencia del desarrollo y uso del juego serio <i>Les Énautes</i> para la enseñanza del FLE, destacando sus innovaciones y las razones de su fracaso comercial

investigaciones analizadas se centran en la implementación de juegos serios frente a videojuegos comerciales. Esta predominancia puede explicarse por diversos factores. En varios de los estudios incluidos (Narainen, 2022; Orabi, 2022; Schmoll y Schmoll, 2022), los juegos serios fueron desarrollados específicamente

con el objetivo de analizar los beneficios que podrían aportar en el proceso de enseñanza y aprendizaje del FLE. En este sentido, la implementación de juegos serios resulta más accesible, ya que estos presentan un propósito didáctico explícito y están diseñados para su uso en contextos educativos. Por el contrario,

la integración de videojuegos comerciales requiere, en primer lugar, un conocimiento previo del juego por parte del docente y, en segundo lugar, una reflexión didáctica sobre su potencial pedagógico, lo que puede exigir una mayor competencia y experiencia docente. Asimismo, los juegos serios suelen presentar una menor complejidad lúdica, lo que facilita su adaptación al aula en comparación con los videojuegos comerciales.

4.1.1 Videojuegos comerciales en FLE

Tres de los estudios analizados exploran el uso de videojuegos comerciales. Estos tres, de hecho, son de los mismos autores y se realizaron en la misma institución, la Universidad de Córdoba, por lo que el perfil de los participantes es muy homogéneo. No se han encontrado otros estudios en FLE en los que se incluyan videojuegos comerciales.

En primer lugar, Brazo Millán *et al.* (2018) examinaron el empleo de *Scribblenauts Unlimited*—un juego de mundo abierto y creación libre, en el que, escribiendo cualquier cosa, se puede crear lo que se desee para poder continuar a la siguiente fase— en educación superior. Los resultados muestran que este videojuego puede enriquecer el aprendizaje léxico y favorecer la colaboración, aunque presenta dificultades para estudiantes poco familiarizados con los entornos digitales.

En la misma línea, Muñoz González *et al.* (2021a) analizaron el uso del videojuego cooperativo *Portal 2*, concluyendo que generó una experiencia altamente motivadora, potenció la cooperación entre los estudiantes y facilitó la práctica oral. Sin embargo, se observó que la percepción de la experiencia varía en función del nivel académico, siendo los alumnos más avanzados quienes valoraron más positivamente la propuesta.

Por último, otro estudio de los mismos autores, Muñoz González *et al.* (2021b), centrado

en la aventura gráfica *Broken Sword*, evidenció una actitud de indiferencia generalizada hacia su utilidad didáctica, aunque se valoró como experiencia desafiante y motivadora en términos de inmersión narrativa. La escasa familiaridad con videojuegos de parte del alumnado limitó su impacto, pero se reconoció su potencial como recurso auténtico para el desarrollo de la comprensión lingüística.

En todo caso, es importante tener presente la limitación señalada al inicio: al tratarse de investigaciones con participantes de un mismo contexto institucional, los resultados deben interpretarse con cautela. Con esta salvedad, puede afirmarse que las experiencias con videojuegos comerciales fueron en general satisfactorias, con la excepción de *Broken Sword*, que no consiguió suscitar una motivación significativa en el alumnado. Este hecho también se subraya en la revisión de la literatura de Klimova y Kacet (2017), quienes señalan que no todos los videojuegos resultan adecuados para la enseñanza de lenguas.

No obstante, la inclusión de estudios que evidencian resultados menos favorables resulta especialmente relevante, ya que pone de manifiesto que el componente digital o virtual no es, por sí mismo, sinónimo de motivación. En este sentido, el desarrollo de investigaciones de este tipo contribuye a ampliar el conocimiento docente sobre qué tipos de videojuegos pueden resultar eficaces en el aula de lenguas (Klimova y Kacet, 2017).

Al comparar estos resultados con los obtenidos en la revisión sistemática de videojuegos comerciales en el desarrollo de competencias lingüísticas en inglés de Rajendran *et al.* (2024), se observa que, en ambos casos, se destaca el potencial de los videojuegos comerciales para mejorar el vocabulario, fomentar la motivación y promover la colaboración entre estudiantes. Por tanto, a pesar de que no se han diseñado explícitamente para ser juegos aplicados al ámbito de la enseñanza, estos pueden

aportar los mismos beneficios que los juegos serios, si bien es necesario analizar y estudiar cómo se realizaría su implementación en el aula.

4.1.2 Juegos serios en FLE

Los ocho estudios restantes se centran en el uso de juegos serios, es decir, videojuegos diseñados explícitamente con fines educativos. En conjunto, estas experiencias muestran resultados prometedores, aunque también ponen de relieve limitaciones que apuntan a un desafío recurrente: encontrar un equilibrio sostenible entre lo lúdico y lo pedagógico.

Tal como señalan Schmoll y Schmoll (2022), los videojuegos no son motivantes por sí mismos, y la elección de un recurso poco atractivo —ya sea a nivel visual o de mecánicas— puede limitar seriamente su eficacia, como ocurrió con la experiencia de *Broken Sword*. De ahí la importancia de seleccionar juegos que resulten estimulantes para el alumnado y de diseñar entornos que conjuguen de manera armónica objetivos de aprendizaje y disfrute lúdico. En esta línea, la revisión de Li (2022) subraya que la motivación, la interacción y las estrategias de aprendizaje constituyen ejes centrales en la investigación sobre videojuegos aplicados a la enseñanza de lenguas.

Los ejemplos analizados ilustran bien estas tensiones. Akgün y Ünüvar (2017) desarrollaron un juego serio interdisciplinar que integraba contenidos matemáticos y lingüísticos en un entorno lúdico. Aunque no se implementó plenamente en el aula, la experiencia evidenció su potencial para fomentar la creatividad y vincular aprendizajes de distintas áreas. Beddaou (2019), por su parte, mostró que los juegos serios en línea pueden reducir la ansiedad y mejorar la autoevaluación, con efectos positivos en el aprendizaje gramatical. De manera similar, Benanane *et al.* (2024) destacaron avances en la producción escrita, así como el valor añadido de la colaboración intercultural que posibilitan estos entornos digitales.

Otras experiencias ponen el acento en dimensiones más afectivas y sociales. Loizidou y Mangenot (2024) evidenciaron que el juego serio *Enterre-moi mon amour* facilita la inmersión cognitiva y emocional del alumnado, promoviendo el pensamiento crítico sobre temas actuales. En otro contexto, Mehrabi y Faraji Saba (2024) demostraron que los juegos multijugador incrementan la motivación y la producción oral de adolescentes iraníes, combinando aprendizajes escolares con dinámicas de ocio. Narainen (2022), con el prototipo *Marville*, corroboró la utilidad de los juegos serios para la memorización léxica y la exposición a variaciones orales, aunque también identificó problemas técnicos y de diseño que dificultaron su generalización.

Un caso especialmente revelador es el de *Les Étonautes*, diseñado expresamente para el FLE. Orabi (2022) constató que, aunque no ofrecía ventajas significativas respecto a métodos tradicionales en la adquisición léxica, sí aportaba beneficios puntuales en ítems relacionados con el *ethos*. No obstante, subrayó que obstáculos técnicos, pedagógicos e institucionales limitaron su impacto, aunque las perspectivas de evolución hacia la realidad virtual y nuevos modelos motivacionales resultan prometedoras. En contraste, Schmoll y Schmoll (2022) resaltaron el carácter innovador del juego en términos de inmersión y simulación, pero también su fracaso comercial y su escaso atractivo para los estudiantes, derivado de un diseño percibido como excesivamente escolar.

En términos generales, los estudios de caso analizados sugieren que los juegos serios presentan una ventaja sobre los videojuegos comerciales en su aplicabilidad didáctica, dado que se conciben desde el inicio con un propósito pedagógico explícito. Sin embargo, su éxito depende de variables críticas, como la calidad del diseño, la integración de narrativas inmersivas y, sobre todo, su capacidad de mantener la motivación del alumnado a lo largo del tiempo.

El caso de *Les Éboules* resulta paradigmático: muestra tanto el potencial como las fragilidades de un recurso creado expresamente para FLE, confirmando que el reto no está únicamente en garantizar objetivos pedagógicos, sino también en construir experiencias lúdicas capaces de enganchar y sostener el interés del estudiante.

Los resultados del estudio de Gabriele (2025) sobre juegos serios en FLE coinciden ampliamente con estas observaciones. En su revisión, se destaca que los juegos serios pueden favorecer la motivación, la participación, la práctica contextualizada del idioma y la reducción de la ansiedad, en especial cuando se integran mecánicas como la repetición espaciada, la interacción con personajes no jugadores y la personalización del aprendizaje. Además, se señala que muchos juegos serios para FLE no logran competir con los videojuegos comerciales en términos de calidad de diseño, lo que puede afectar negativamente la implicación del alumnado, una de las conclusiones a las que llegan estos estudios.

Asimismo, en consonancia con el estudio de von Gillern y Nash (2025), se observa que los videojuegos comerciales tienden a favorecer el desarrollo de habilidades de producción oral y escrita a partir de la reflexión sobre la experiencia de juego, entendiendo el videojuego como un texto cultural susceptible de análisis, de manera similar a libros, películas o canciones. Los juegos serios, por el contrario, suelen centrarse en habilidades más tradicionales de lectura y comprensión escrita. Esta diferencia se refleja también en los estudios analizados: entre los videojuegos comerciales, solo *Scribblenauts Unlimited* destacó de forma significativa en el trabajo de la expresión escrita (Brazo Millán *et al.*, 2018). Esta divergencia puede explicarse por el carácter más dinámico y orientado a la acción de los videojuegos comerciales, donde la escritura suele ocupar un lugar secundario de comunicación, frente a la oralidad y la cooperación.

Por tanto, el reto no es solo crear juegos con fines educativos, sino también diseñar experiencias que integren los objetivos pedagógicos con las dinámicas propias del videojuego. Esto implica repensar la colaboración entre docentes, diseñadores y desarrolladores, así como abrirse a nuevas formas de integración de estos recursos en contextos formales e informales. Solo así será posible superar la dicotomía entre lo “serio” y lo “lúdico”, y aprovechar plenamente el potencial de los juegos serios en la enseñanza del FLE.

4.2 Estudios de reflexión

A continuación, en la Tabla 3 se presentan siete estudios de carácter reflexivo sobre el uso de videojuegos en la enseñanza del FLE, identificados en las bases de datos consultadas entre 2014 y 2024. A diferencia de los anteriores, estos trabajos no se centran en la aplicación directa de videojuegos en el aula, sino que ofrecen análisis teóricos, históricos o metodológicos que permiten comprender mejor su potencial educativo y sus desafíos.

Los estudios revisados coinciden en destacar el potencial de las tecnologías digitales e inmersivas —entre ellas la realidad virtual, la realidad aumentada, los videojuegos y la inteligencia artificial— como herramientas capaces de transformar el aprendizaje del FLE, al incrementar la motivación y la implicación de los estudiantes (Duée, 2024). No obstante, también advierten sobre ciertos riesgos asociados, como la dependencia tecnológica, el riesgo de aislamiento social o la desigualdad en el acceso a los recursos digitales, aspectos que deben ser cuidadosamente considerados en su integración pedagógica.

En esta línea, Duée y Martin (2021) subrayan que los juegos serios ofrecen oportunidades significativas para el aprendizaje del FLE, especialmente en contextos informales, pero requieren de una planificación didáctica rigurosa para ser eficaces en entornos académicos formales. Asimismo, señalan experiencias de videojuegos comerciales, como *Soldats inconnus*, que

Tabla 3. Estudios de reflexión de videojuegos en FLE (2014-2024)

Referencia	Contexto geográfico	Objetivo del estudio
Caron (2023)	España	Análisis empírico de proyectos didácticos
Duée (2024)	España	Reflexionar sobre la evolución de las metodologías y herramientas para la enseñanza del FLE, destacando el papel actual de las tecnologías inmersivas y lúdicas en el aprendizaje
Duée y Martin (2021)	España	Explorar el potencial de las tecnologías inmersivas (realidad virtual, aumentada y juegos) para el aprendizaje del FLE y proponer un escenario ludoeducativo que favorezca la motivación y la autonomía
Gabriele (2025)	Italia	Examinar el estado actual y el potencial pedagógico de los juegos serios en la enseñanza del FLE, evaluando ejemplos y proponiendo criterios para su integración
Guevara Rincón (2024)	España	Analizar los beneficios y las posibilidades de integrar videojuegos en la enseñanza universitaria de lenguas extranjeras, especialmente FLE, para motivar y favorecer el aprendizaje autónomo
Perret (2018)	Francia	Examinar la legitimidad y la presencia del videojuego y del juego serio en la enseñanza de la literatura en Francia desde una perspectiva histórica
Schmoll (2016a)	Francia	Analizar la evolución del uso de juegos en la enseñanza de lenguas, del formato tradicional al digital, y reflexionar sobre cómo diseñar juegos educativos equilibrando lo lúdico y lo didáctico

nos permiten no solo aprender los tiempos del pasado, sino también conocer el contexto histórico de la Gran Guerra.

El estudio de Duée y Martin (2021) igualmente promueve el uso de las tecnologías inmersivas y videojuegos en el aula, pero como señalan estos autores y Guevara Rincón (2024), los videojuegos han de seleccionarse y planificarse adecuadamente, ya que pueden constituir herramientas eficaces para la enseñanza universitaria de lenguas extranjeras. Guevara Rincón (2024) también afirma que entre sus beneficios destacan la promoción del aprendizaje autónomo, el fortalecimiento de la competencia digital y el desarrollo equilibrado de las cuatro destrezas comunicativas.

Desde una perspectiva histórica y cultural, Perret (2018) explica la limitada presencia de videojuegos y juegos serios en la enseñanza de la literatura en Francia, como consecuencia

de la tradición académica que tiende a distanciarse de la ficción y de la desconfianza institucional hacia la cultura de masas. Según la autora, superar este obstáculo implicaría replantear el rol del alumno como participante activo en experiencias de aprendizaje informales e inmersivas.

De manera complementaria, Gabriele (2025) insiste en que resulta imprescindible una mayor colaboración entre docentes y desarrolladores, con el fin de diseñar juegos serios que combinen tanto calidad lúdica como pertinencia pedagógica, evitando la brecha que aún persiste entre el mundo educativo y la industria del videojuego. Esto evidencia que, pese a los siete años que separan ambos estudios sobre juegos serios, persisten dificultades para su implementación en la enseñanza del FLE.

En un sentido convergente, Schmoll (2016a) advierte que los juegos digitales solo aportan

un valor real al aprendizaje si superan la mera adaptación de juegos tradicionales. Para ello, resulta imprescindible mantener un equilibrio entre la dimensión lúdica y los objetivos didácticos, al tiempo que se garantiza al estudiante libertad de acción y una implicación genuina en la experiencia. Cabe subrayar que Schmoll no solo ha publicado diversos estudios en los que analiza la integración de videojuegos en el ámbito del FLE (Schmoll, 2016a; Schmoll, 2017; Schmoll y Schmoll, 2022) sino que también defendió una tesis doctoral dedicada a este tema (Schmoll, 2016b), lo que lo convierte en uno de los pioneros en esta línea de investigación.

Una conclusión adicional relevante es el crecimiento progresivo de estudios sobre videojuegos aplicados al FLE, especialmente en el periodo 2021-2024, donde se han identificado 13 publicaciones, frente a las 5 del periodo 2014-2020. De hecho, el primer estudio localizado corresponde a Schmoll (2016a), lo que confirma que el interés académico en este campo es relativamente reciente.

Además, se observa que los estudios de caso y reflexión tienden a centrarse en los juegos serios, lo que sugiere una preferencia por analizar propuestas diseñadas explícitamente con fines educativos, en lugar de videojuegos comerciales adaptados a contextos didácticos.

En conjunto, estos estudios reflejan un consenso sobre la necesidad de concebir el videojuego no solo como un recurso motivador, sino también como un instrumento pedagógico complejo que exige diseño cuidadoso, contextualización y mediación docente. En esta línea, se pone de manifiesto un reto crucial: avanzar hacia propuestas educativas que reconozcan el videojuego como espacio de aprendizaje legítimo, capaz de articular la motivación lúdica con objetivos formativos específicos. Ello requiere, además de un cambio de mentalidad institucional, la formación de docentes en competencias digitales y un

diálogo constante con los desarrolladores, con el fin de garantizar experiencias didácticas de calidad que respondan a las necesidades reales del alumnado de FLE.

5. Conclusiones

Esta investigación permitió llevar a cabo una revisión bibliográfica detallada sobre el uso de videojuegos en la enseñanza y el aprendizaje del FLE entre 2014 y 2024. A pesar de la escasez de estudios empíricos específicos, se logró reunir una muestra significativa que incluye tanto estudios de caso como estudios de reflexión, lo que posibilita ampliar el espectro de análisis y enriquecer la comprensión del fenómeno.

Una de las decisiones metodológicas clave fue incluir estudios de reflexión junto a los estudios de caso. Esta elección respondió a la heterogeneidad de los trabajos encontrados y a la necesidad de profundizar en las dimensiones teóricas, pedagógicas y tecnológicas que subyacen al uso de videojuegos en el aula de FLE. Gracias a ello, se ha podido ofrecer una visión más completa del estado actual de la investigación, abarcando tanto experiencias prácticas como marcos conceptuales que orientan el diseño y la implementación de videojuegos educativos.

En este sentido, para responder a la P1 (¿Qué tendencias destacan en la investigación sobre videojuegos aplicados a la enseñanza del FLE en la última década?), los resultados muestran que los videojuegos, aunque aún poco explorados en el ámbito del FLE, constituyen una línea de investigación emergente con un crecimiento sostenido en número de publicaciones. Esta tendencia ya había sido anticipada por autores como Casañ-Pitarch (2019), quien subrayó que “este campo de investigación guarda [sic] una innumerable cantidad de posibilidades docentes e investigadoras, que en la mayoría de los casos irán determinados por el desarrollo de la tecnología venidera” (p. 32), y por Gabriele (2025), quien propuso criterios para integrar los juegos serios en el aula de FLE.

En cuanto a la P2 (¿Qué tipo de videojuegos se emplean con mayor frecuencia en la investigación sobre FLE: los videojuegos comerciales o los juegos serios?), se evidencia una clara predominancia de los juegos serios ($n = 8$) frente a los videojuegos comerciales ($n = 3$), estos últimos concentrados además en trabajos de los mismos autores. Esta diferencia refleja una mayor presencia de los juegos serios en la investigación, muchos de los cuales surgen de proyectos de innovación docente y de investigación con el objetivo explícito de evaluar sus beneficios pedagógicos. En este sentido, los juegos serios presentan una finalidad didáctica claramente definida, mientras que la aplicación de videojuegos comerciales exige un mayor conocimiento previo del juego por parte del docente y un esfuerzo adicional de adaptación pedagógica, lo que puede suponer una barrera para su implementación.

Respecto a la P3 (¿Qué beneficios pedagógicos se han identificado en la literatura en relación con el uso de videojuegos comerciales y de juegos serios en la enseñanza del FLE?), entre los beneficios pedagógicos identificados en los estudios destacan el aumento de la motivación, la mejora de la producción oral y escrita (Mehrabi y Faraji Saba, 2024), la reducción de la ansiedad, el desarrollo del pensamiento crítico y la promoción del aprendizaje autónomo (Beddaou, 2019). Asimismo, un aspecto interesante que coincide con revisiones previas de la literatura (Rajendran *et al.*, 2024; Xu *et al.*, 2020) es la atención recurrente a la competencia léxica, como se observa en el estudio de Brazo Millán *et al.* (2018).

En este sentido, las conclusiones de estos estudios coinciden con las de Duée y Martin (2021), quienes destacan el potencial de las tecnologías inmersivas y lúdicas para fomentar la motivación y la autonomía del alumnado, siempre que exista una planificación didáctica rigurosa. Mientras que los juegos serios tienden a destacar en la práctica gramatical, la lectura guiada y la reflexión crítica, los

videojuegos comerciales favorecen especialmente la cooperación, la oralidad y la adquisición de léxico auténtico.

En relación con la P4 (¿Qué limitaciones o barreras persisten en la implementación de videojuegos comerciales y juegos serios en la enseñanza del FLE, según la literatura analizada?), no obstante, también se han identificado resultados más matizados o incluso críticos. Por ejemplo, Orabi (2022) y Schmoll y Schmoll (2022) analizaron el juego serio *Les Étonnautes* y concluyeron que, a pesar de su diseño innovador, no logró superar las limitaciones técnicas ni generar una motivación sostenida en el alumnado. Estos casos muestran que el éxito de un videojuego educativo no depende únicamente de su intención pedagógica, sino también de su calidad lúdica, su diseño narrativo y su integración contextual.

En el caso de los videojuegos comerciales, su carácter dinámico y orientado al entretenimiento dificulta el desarrollo de competencias escritas, salvo en juegos que incorporan de modo explícito la escritura, como *Scribblenauts Unlimited*. De manera transversal, persisten barreras como la falta de formación docente, los problemas técnicos de infraestructura, el diseño excesivamente escolar de algunos juegos serios y la dificultad de alinearlos con los contenidos curriculares.

Este artículo recogió la literatura existente hasta el año 2024, ofreciendo una base sólida para futuras investigaciones. Se espera que esta síntesis contribuya a consolidar el campo y a fomentar nuevas propuestas didácticas que integren los videojuegos como herramienta legítima y eficaz en la enseñanza del FLE.

No obstante, el estudio presenta varias limitaciones, que deben ser consideradas. En primer lugar, la escasez de investigaciones específicas sobre videojuegos en el contexto del FLE impidió aplicar una metodología bibliométrica rigurosa. Las búsquedas en

Scopus, Web of Science y ERIC arrojaron un número reducido de publicaciones, lo que obligó a modificar el enfoque metodológico hacia una revisión bibliográfica con carácter descriptivo y ampliar las bases de datos a Google Scholar, Dialnet y Cairn.info.

Esta limitación, sin embargo, se convirtió en una oportunidad para realizar un análisis más profundo y cualitativo de cada estudio, permitiendo identificar patrones, enfoques y resultados con mayor detalle. Además, la inclusión de estudios de reflexión posibilitó compensar la escasez de estudios empíricos y ampliar el marco de análisis hacia aspectos teóricos y metodológicos relevantes.

Otra limitación importante es la heterogeneidad de los estudios seleccionados, tanto en términos de diseño, contexto geográfico, nivel educativo y tipo de videojuego utilizado. Esta diversidad dificulta la comparación directa entre estudios y la generalización de los resultados. En este sentido, la mayoría de los estudios se concentran en contextos europeos y universitarios, lo que deja fuera otras realidades educativas, como la enseñanza del FLE en entornos escolares, rurales o con menor acceso a tecnología.

En cuanto a futuras líneas de investigación, sería pertinente hacer estudios comparativos que analicen las diferencias entre los videojuegos comerciales y los juegos serios en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras, evaluando su impacto en distintas competencias lingüísticas y niveles educativos (como ya sugieren Muñoz González *et al.*, 2021b).

Asimismo, se recomienda llevar a cabo investigaciones longitudinales que permitan observar los efectos sostenidos del uso de videojuegos en el aprendizaje del FLE a lo largo del tiempo. Otra línea consistiría en explorar el uso de videojuegos en contextos educativos no europeos o con acceso limitado a tecnología, con

el fin de evaluar su adaptabilidad y eficacia en entornos diversos.

De igual modo, sería de gran valor impulsar el diseño y la evaluación de videojuegos específicos para el FLE, desarrollados en colaboración entre docentes, investigadores y diseñadores, que respondan a necesidades pedagógicas concretas y combinen calidad lúdica con pertinencia didáctica, como proponen Schmoll (2016a) y Gabriele (2025).

Referencias

- Akgün, C. V. y Ünüvar, İ. (2017). Élaboration d'un *Jeu sérieux* (9e) mathématiques et français langue étrangère sur le thème de la ville. *Synergies Turquie*, (10), 155-165.
- Beddaou, S. (2019). *L'apprentissage à travers le jeu (Serious game) : L'élaboration d'un scénario ludo-pédagogique. Cas de l'enseignement-apprentissage du FLE* [Tesis de doctorado, Université Ibn Tofail, Faculté des Lettres et des Sciences Humaines]. <https://theses.hal.science/tel-02126684>
- Benanane, A. Y., Smail, I. y Ouahioune, A. (2024). Analysis of the impact of serious games on the development of writing skills in intermediate-level students learning French as a foreign language. *International Journal of Serious Games*, 11(4), 21-40. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v11i3.767>
- Brazo Millán, A. I., Muñoz González, J. M. y Castro Castro, C. de (2018). Aprendiendo léxico y ortografía francesa en la universidad mediante el videojuego SCRIBBLENAUTS. *EDMETIC*, 7(2), 18-36. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i2.7201>
- Calvo-Ferrer, J. R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, (9), 191-226. <http://dx.doi.org/10.21134/mhcyj.v0i9.232>
- Caron, J. (2023). Favoriser l'engagement chez l'apprenant de FLE avec les jeux vidéo. En J. Yuste Frías, S. L. Gonçalves Araújo, E. Bourgoin Vergondy y A. T. Varajão Moutinho Pereira (Eds.), *L'apprentissage des langues à l'ère du numérique : Quelques réflexions empiriques basées sur des projets pédagogiques* (pp. 123-136).

- Peter Lang Verlag. <https://doi.org/10.3726/b20167>
- Casañ-Pitarch, R. (2018). An approach to digital game-based learning: Video-games principles and applications in foreign language learning. *Journal of Language Teaching and Research (Online)*, 9(6), 1147-1159. <https://doi.org/10.17507/jltr.0906.04>
- Casañ Pitarch, R. (2019). Enseñanza de lenguas extranjeras a través de videojuegos: revisión de casos experimentales y prácticos. En F. Olmo Cazevieille, M. L. Carrió-Pastor, F. Romero Forteza, H. Skorzynska Sznajder e I. Tamarit Vallés (Eds.), *Estudios de lingüística aplicada III* (pp. 27-35). Universidad Politécnica de Valencia. <https://doi.org/10.4995/SCLIN.2019.651301>
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430. <https://doi.org/10.30827/Digibug.58021>
- Cuevas Montero, R. (2024). *El desarrollo de la competencia comunicativa intercultural en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras: utilidad de los intercambios virtuales (español-francés)* [Tesis de doctorado, Universidad de Córdoba]. <https://helvia.uco.es/handle/10396/29959>
- Duée, C. (2024). Réflexion sur les outils pour l'enseignement du français langue étrangère. *Synergies Espagne*, (17), 11-16. <https://zenodo.org/records/14598944>
- Duée, C. y Martin, J. (2021). Apprentissage immersif du FLE : Potentiels des applications et scénario ludo-éducatif. *Anales de Filología Francesa*, 29, 183-199. <https://doi.org/10.6018/analesff.483991>
- Ebrahimzadeh, M. y Sepideh, A. (2017). The effect of digital video games on EFL students' language learning motivation. *Teaching English with Technology*, 17(2), 87-112. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1140688.pdf>
- Gabriele, F. (2025). Les jeux sérieux en classe de FLE. Bilan et perspectives. *Cross-Media Languages. Applied Research, Digital Tools and Methodologies*, (3), 24-36. <https://doi.org/10.15162/2974-8933/2200>
- González Pérez, A. y Álvarez Serrano, A. (2022). *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(2), 114-128. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i2.13858>
- Gros Salvat, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Editorial Graó.
- Guevara Rincón, G. (2024). Recorrido por la literatura sobre los videojuegos como herramienta para el aprendizaje de lenguas extranjeras en las aulas universitarias. *Educación, Lengua y Sociedad*, 23(23), 1-26. <https://doi.org/10.19137/els-2024-232307>
- Henry, A. (2013). Digital games and ELT: Bridging the authenticity gap. En E. Ushioda (Ed.), *International perspectives on motivation. International perspectives on english language teaching*. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137000873_8
- Hung, H. T., Yang, J. C., Hwang, G. J., Chu, H. C. y Wang, C. C. (2018). A scoping review of research on digital game-based language learning. *Computers&Education*, 126, 89-104. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.001>
- Kitchenham, B., Brereton, O. P., Budgen, D., Turner, M., Bailey, J. y Linkman, S. (2009). Systematic literature reviews in software engineering – A systematic literature review. *Information and Software Technology*, 51(1), 7-15. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2008.09.009>
- Klimova, B. y Kacet, J. (2017). Efficacy of computer games on language learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 16(4), 19-26. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1160637.pdf>
- Li, J. (2022). A Systematic Review of Video Games for Second Language Acquisition. En I. Management Association (Ed.), *Research anthology on developments in gamification and game-based learning* (pp. 1345-1371). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3710-0.ch064>
- Li, K., Peterson, M. y Wan, J. (2022). Digital gaming in the language classroom: Student language performance, engagement, and perception. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, 12(1), 1-25. <https://doi.org/10.4018/IJCALLT.291110>

- Loizidou, D. y Mangenot, F. (2024). Un jeu sérieux dans un cours universitaire de FLE : Analyse de l'implication des étudiants. *Alsic. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 27(3). <https://doi.org/10.4000/121bp>
- López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Ediciones Arcade.
- Mehdiyev, E. (2020). Opinions of EFL students regarding autonomous learning in language teaching. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 16(2), 521-536. <https://doi.org/10.17263/jlls.759241>
- Mehrabi, M. y Faraji Saba, F. (2024). The impact of serious multiplayer video games on the oral production of Iranian learners of French as a foreign language: A study of A2 level adolescents. *Plume : Revue semestrielle de l'Association Iranienne de Langue et Littérature Françaises*, 21(41), 35-63. <https://doi.org/10.22129/plume.2025.495517.1318>
- Muñoz González, J. M., Castro Castro, C. de y Brazo-Millán, A. I. (2021a). Aprendizaje de francés a través de videojuegos cooperativos: Portal 2. *Cédille, Revista de Estudios Franceses*, (19), 575-594. <https://doi.org/10.25145/j.cedille.2021.19.23>
- Muñoz González, J. M., Castro Castro, C. de y Brazo Millán, A. I. (2021b). The adventure of an adventure videogame in French. *Digital Education Review*, (39), 257-269. <https://doi.org/10.1344/der.2021.39.257-269>
- Narainen, S. (2022). *Concevoir un Serious Game en FLE : enjeux pratiques, esthétiques et linguistiques* [Tesis de doctorado, Université d'Orléans]. <https://theses.hal.science/tel-04531107v2>
- Nash, B. L. y Brady, R. B. (2022). Video games in the secondary English language arts classroom: A state-of-the-art review of the literature. *Reading Research Quarterly*, 57(3), 957-981. <https://doi.org/10.1002/rrq.454>
- Orabi, M. (2022). *Le Serious Game : enjeux et perspectives en acquisition d'une langue seconde à l'aune de l'éthos* [Tesis de doctorado], Université de Lorraine. <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03866226v1>
- Perret, L. (2018). Le jeu vidéo et le serious game sont-ils légitimes dans l'enseignement de la littérature en France ? Une perspective historique. *Multimodalité(s) : Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, (8). <https://doi.org/10.7202/1050937ar>
- Rajendran, M., Ray, M., Ilangovan, A., Chokkalingam, V. K. y Singh, A. B. (2024). Commercial video games and English language skills development: A systematic review. *Language Teaching Research Quarterly*, 45, 57-85. <https://doi.org/10.32038/ltrq.2024.45.04>
- Reinders, H. (2017). Digital games and second language learning. En S. L. Thorne y S. May (Eds.), *Language, education and technology* (pp. 329-343). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-02237-6_26
- Reinders, H. y Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL*, 27(1), 38-57. <https://doi.org/10.1017/S0958344014000226>
- Schmoll, L. (2016a). L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique. *Sciences du jeu*, (5). <https://doi.org/10.4000/sdj.628>
- Schmoll, L. (2016b). *Concevoir un scénario de jeu vidéo sérieux pour l'enseignement-apprentissage des langues ou comment dominer un oxymore* [Tesis de doctorado Université de Strasbourg]. TEL. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01511336>
- Schmoll, L. (2017). Penser l'intégration du jeu vidéo en classe de langue. *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité*, 36(2), 63-78. <https://doi.org/10.4000/apliut.5722>
- Schmoll, L. y Schmoll, P. (2022). *Les Étonnantes* (2012-2020). Les leçons d'un jeu vidéo pour l'apprentissage du français. *Éducatio*, 6(1). <https://doi.org/10.21494/ISTE.OP.2022.0815>
- Von Gillern, S. y Nash, B. (2025). Video games and literacy learning: Exploring the research on serious and entertainment games. *Tech Know Learn*, 30, 509-537. <https://doi.org/10.1007/s10758-024-09787-6>
- Winaldo, M. D. y Oktaviani, L. (2022). Influence of video games on the acquisition of the English language. *Journal of English Language*

Teaching and Learning, 3(2), 21-26. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v3i2.1953>

Xu, Z., Chen, Z., Eutsler, L., Geng, Z. y Kogut, A. (2020). A scoping review of digital

game-based technology on English language learning. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 877-904. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09702-2>

Cómo citar este artículo: Cuevas Montero, R. (2026). Los videojuegos en la enseñanza y aprendizaje de francés como lengua extranjera: revisión sistemática de la literatura (2014-2024). *Mutatis Mutandis. Revista Latinoamericana de Traducción*, 19(1), 214-233. <https://doi.org/10.17533/udea.mut.v19n1a11>