Revista de Estudios Generales (REG).
ISSN: 3073-1259Vol.5 (N°.4). Octubre - Diciembre 2026
DOI: 10.70577/reg.v5i4.1034

Impacto psicológico de los juegos lúdicos en el proceso cerebral simpático para la enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas como el italiano e inglés.

Psychological Impact of Ludic Games on the Sympathetic Brain Process for Teaching-Learning Second Languages such as Italian and English

Clemencia Eugenia Cedeño Barrera
Unidad Educativa Fiscal Oswaldo Guayasamin
clemencia.cedeno@docentes.educacion.edu.ec
https://orcid.org/0000-0001-7951-5979
Guayaquil – Ecuador

Formato de citación APA
Cedeño, C. (2026). Impacto psicológico de los juegos lúdicos en el proceso cerebral simpático para la enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas como el italiano e inglés. Revista REG, Vol. 5 (N°. 4), p. 261 – 275.

NEXO CIENTIFICO
Vol. 5 (N°. 4). octubre – diciembre 2026.
ISSN: 3073-1259
Fecha de recepción: 30 -09-2026
Fecha de aceptación: 06 -10-2026
Fecha de publicación:31-12-2026

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

RESUMEN

El aprendizaje de idiomas secundarios (L2) representa un proceso neurocognitivo intrincado que implica mecanismos cerebrales de naturaleza cognitiva y emocional. El objetivo de este artículo es examinar el efecto psicológico de los juegos lúdicos en el sistema nervioso simpático durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de idiomas extranjeros, especialmente del italiano y el inglés. Se utilizó una metodología de revisión sistemática de literatura, accediendo a bases de datos especializadas como Scopus, ERIC y Web of Science, con un rango de tiempo que abarca desde 2020 hasta 2026. Los hallazgos muestran que la ejecución de actividades recreativas activa procesos neuroplásticos relacionados con la memoria y la concentración, mientras disminuye la ansiedad lingüística y fomenta la motivación intrínseca en los estudiantes. Investigaciones recientes indican que los juegos tanto competitivos como colaborativos fomentan una actitud positiva hacia la lengua objetivo, aumentando notablemente la retención de vocabulario y la habilidad comunicativa. Se determina que la glotodidáctica lúdica, sustentada en principios neuroeducativos, es una estrategia pedagógica eficaz para mejorar el aprendizaje de L2, al combinar aspectos afectivos y cognitivos que facilitan la adquisición implícita del idioma.

PALABRAS CLAVE: Neuroeducación, Aprendizaje, Proceso cerebral simpático, Motivación, Glotodidáctica lúdica.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

ABSTRACT

Second language (L2) learning is a complex neurocognitive process that involves cognitive and emotional brain mechanisms. The aim of this article is to examine the psychological effect of recreational games on the sympathetic nervous system during the teaching and learning of foreign languages, particularly Italian and English. A systematic literature review methodology was used, drawing on specialized databases such as Scopus, ERIC, and Web of Science, covering the period from 2020 to 2026. The findings show that engaging in recreational activities activates neuroplastic processes related to memory and concentration, while reducing language anxiety and fostering intrinsic motivation in students. Recent research indicates that both competitive and collaborative games foster a positive attitude toward the target language, significantly increasing vocabulary retention and communicative skills. It has been determined that game-based language teaching, grounded in neuroeducational principles, is an effective pedagogical strategy for improving L2 learning, as it combines affective and cognitive aspects that facilitate implicit language acquisition.

KEYWORDS: Neuroeducation, Learning, Sympathetic Brain Process, Motivation, Play-Based Language Teaching.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

INTRODUCCIÓN

El proceso de aprendizaje de una segunda lengua (L2) es uno de los más complejos en la cognición humana, abarcando no solo aspectos lingüísticos, sino también elementos sociales, afectivos y neurobiológicos. En el ámbito educativo actual, la enseñanza de idiomas extranjeros como el italiano y el inglés requiere estrategias pedagógicas que vayan más allá de los métodos convencionales fundamentados en la repetición y la memorización mecánica, para incluir enfoques que tomen en cuenta la plasticidad del cerebro y los procesos emocionales que sustentan el aprendizaje.

El español, idioma romance originado sobre todo del latín vulgar usado en el Imperio Romano, tiene con el italiano una raíz etimológica que posibilita, en teoría, la enseñanza de este idioma. No obstante, la experiencia educativa muestra que los estudiantes hispanohablantes encuentran retos considerables en la aprender italiano, especialmente en aspectos fonéticos y culturales. El "poder rítmico" del italiano, tal como se ha señalado en la literatura, constituye un recurso sonoro que debe ser utilizado en la enseñanza, aunque en la práctica no se aprovecha en la medida que la educación lingüística de los estudiantes requiere.

En este contexto, la glotodidáctica lúdica se presenta como un área de estudio que sugiere el uso de juegos y dinámicas recreativas como herramientas educativas para estimular procesos cerebrales concretos que favorecen la adquisición del lenguaje. Ventura (2012) afirma que el juego implica a la "persona completa" desde un ángulo físico, cognitivo y emocional, lo que facilita el aprendizaje de L2 como un proceso inconsciente que tiene lugar cuando el estudiante está activa y completamente comprometido en la creación de su propio conocimiento. Esta perspectiva coincide con los descubrimientos de la neuroeducación actual, que resalta la relevancia de combinar las dimensiones emocionales y cognitivas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Estudios recientes han revelado que la incorporación de juegos en la clase de L2 activa mecanismos neuroplásticos relacionados con la memoria y la atención. Danesi (2021) sugiere un modelo para la enseñanza de segundas lenguas que emplea puzzles y juegos en un enfoque pedagógico integrado, detallando los tipos fundamentales de dispositivos lúdicos según las funciones cerebrales que estimulan y ofreciendo ejemplos específicos de cómo mejoran el aprendizaje. Este enfoque bimodal reconoce que las actividades recreativas no son solo entretenimiento, sino que tienen una estructura cognitiva particular que las hace significativas para el aprendizaje del lenguaje.

El término "proceso cerebral simpático" en el ámbito del aprendizaje de L2 hace alusión a la estimulación de redes neuronales vinculadas con la atención, la memoria afectiva y la motivación. Celikturk y Tilfarlioglu (2020) exploraron la conexión entre varios juegos competitivos y la inclinación

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

simpática de los estudiantes de inglés como lengua extranjera, descubriendo que los juegos de competencia resultaron efectivos para potenciar el conocimiento del vocabulario y las destrezas de colaboración. Los hallazgos muestran que las mujeres participantes exhibieron una tendencia notablemente más fuerte hacia la lengua objetivo, lo que sugiere que hay diferencias de género en la respuesta emocional a las actividades lúdicas.

Desde un enfoque neuroeducativo, Sánchez Peña y Quesada Cubo (2025) llevaron a cabo una revisión sistemática de la literatura referente a la neurociencia y la adquisición del lenguaje, concluyendo que la incorporación de técnicas fundamentadas en neurociencia podría mejorar notablemente la fluidez y competencia lingüística de los alumnos. Este descubrimiento señala un giro de paradigma en las prácticas educativas hacia métodos que integran una comprensión más extensa de la estructura y función del cerebro en la enseñanza.

La investigación actual se basa en la necesidad de entender cómo los juegos recreativos afectan el proceso cerebral simpático en el aprendizaje de lenguas adicionales, especialmente del italiano y el inglés. A pesar del aumento del interés en la gamificación y el aprendizaje a través de juegos, persiste una falta de investigación en la literatura sobre los mecanismos neuropsicológicos concretos que afectan la eficacia de estas tácticas. Asimismo, el entorno hispanohablante, con sus características lingüísticas y culturales, necesita un análisis particular que tome en cuenta las similitudes y divergencias entre el español y las lenguas objetivo.

La meta central de este artículo es examinar el efecto psicológico de los juegos recreativos en el sistema nervioso simpático durante la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, en particular del italiano y el inglés, basándose en la evidencia empírica presente en la literatura científica contemporánea. Se busca también determinar los fundamentos neuroeducativos que respaldan la eficacia de las estrategias lúdicas en la enseñanza de L2 y sugerir pautas pedagógicas para su adecuada aplicación.

MÉTODOS Y MATERIALES

La investigación actual se llevó a cabo con un enfoque cualitativo de revisión sistemática de la literatura, siguiendo los lineamientos metodológicos dictados por PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), tal como se ha aplicado en estudios similares en el área de la neuroeducación. Este enfoque metodológico facilitó la recopilación de la evidencia existente sobre el efecto de los juegos lúdicos en los procesos mentales relacionados con el aprendizaje de idiomas extranjeros.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

La revisión bibliográfica tuvo lugar entre enero y junio de 2026, accediendo a las bases de datos especializadas Scopus, ERIC (Education Resources Information Center), Web of Science, PubMed y Google Scholar. Se implementó un filtro temporal que cubrió publicaciones desde 2020 hasta 2026, para asegurar la vigencia y pertinencia de la información obtenida. Este criterio se adapta a la rápida evolución del ámbito de la neuroeducación y la tecnología educativa, que requiere tener en cuenta descubrimientos recientes.

Se emplearon términos de búsqueda que incluyeron combinaciones de las siguientes palabras clave en inglés y español: "game-based language learning", "neuroeducation", "second language acquisition", "ludic glottodidactics", "sympathetic brain process", "motivation", "teaching Italian language", "English as a Foreign Language", "juegos lúdicos", "aprendizaje de segundas lenguas", "neurociencia educativa" y "proceso cerebral simpático". Las tácticas de búsqueda se ajustaron a cada base de datos mediante operadores booleanos (AND, OR, NOT) para mejorar la obtención de información pertinente.

Los criterios para la inclusión de estudios fueron: (a) artículos en revistas indexadas con revisión por pares; (b) investigaciones empíricas o revisiones sistemáticas que examinaran la conexión entre juegos educativos y aprendizaje de L2; (c) estudios que incluyeran enfoques neuroeducativos o neuropsicológicos; (d) publicaciones en inglés, español o italiano; (e) investigaciones enfocadas en estudiantes de italiano o inglés como L2. Se dejaron fuera estudios no empíricos, documentos de opinión, capítulos de libros sin revisión por pares y publicaciones anteriores a 2020.

El proceso de selección consistió en tres etapas: (a) localización de registros a través de búsquedas en bases de datos; (b) filtrado de títulos y resúmenes para determinar su relevancia; (c) revisión completa de los textos elegidos para verificar su conformidad con los criterios de inclusión. Se encontraron inicialmente 127 registros, de los cuales 42 se eligieron para la lectura completa y 28 se incluyeron en la síntesis final.

El análisis de la información se llevó a cabo a través de un proceso de codificación temática que facilitó la identificación de categorías emergentes asociadas con: (a) fundamentos neurobiológicos del aprendizaje de L2; (b) influencia de los juegos en procesos cognitivos y emocionales; (c) eficacia de estrategias lúdicas en contextos de enseñanza específicos; (d) variaciones individuales en la respuesta a intervenciones lúdicas. La calidad de los estudios considerados se analizó utilizando la herramienta Mixed Methods Appraisal Tool (MMAT), que facilita la evaluación de la robustez metodológica de investigaciones de distintos enfoques.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Las restricciones de este estudio abarcan la diversidad metodológica de los análisis revisados, lo que complica la comparación directa de los resultados, así como el sesgo de publicación que podría promover la divulgación de descubrimientos positivos. Sin embargo, la revisión sistemática ayuda a reconocer tendencias y patrones coherentes que guían la comprensión del fenómeno analizado.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados de esta revisión sistemática se agrupan en tres categorías clave que surgieron del análisis bibliográfico: fundamentos neurobiológicos del aprendizaje lúdico de L2, efectos psicológicos de las actividades lúdicas, y eficacia de estrategias concretas en la enseñanza de italiano e inglés.

Bases neurobiológicas del aprendizaje lúdico de L2

La evidencia analizada muestra que las actividades recreativas estimulan procesos neuroplásticos esenciales para la adquisición de lenguas adicionales. Sánchez Peña y Quesada Cubo (2025) señalan que la incorporación de métodos fundamentados en neurociencia puede aumentar considerablemente la fluidez y competencia en el lenguaje de los alumnos, proponiendo un cambio de paradigma en las prácticas educativas hacia métodos que integran un entendimiento más profundo de la estructura y función del cerebro. Este descubrimiento coincide con los principios de la neuroeducación, que resalta la relevancia de crear experiencias de aprendizaje que se ajusten a los procesos naturales del cerebro.

En este sentido, Ventura (2012) sostiene que el juego promueve los mecanismos neuronales del aprendizaje en jóvenes adultos desde una óptica neurológica y cognitiva. La autora argumenta que la participación activa y total del aprendiz en la creación de su conocimiento es un requisito esencial para que la adquisición de L2 suceda como un proceso involuntario. Esta perspectiva cuenta con el apoyo de investigaciones recientes sobre la neuroplasticidad y la adquisición de idiomas, que evidencian que la exposición continua a estímulos lingüísticos en contextos relevantes provoca alteraciones estructurales en el cerebro, especialmente en zonas ligadas al procesamiento fonológico y la memoria de trabajo.

Estudios sobre las ventajas cognitivas del aprendizaje de idiomas a través de computadoras en personas mayores han mostrado que estos cursos pueden producir beneficios en la cognición, sobre todo en lo relacionado con la memoria de trabajo, y también ofrecen posibilidades para desarrollar competencias esenciales que mejoran áreas de la vida como la comunicación y los viajes. Este descubrimiento amplía la importancia del aprendizaje lúdico más allá de los jóvenes, indicando que los beneficios neurocognitivos del aprendizaje de L2 perduran a lo largo de la vida.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Impacto psicológico de las actividades lúdicas

Uno de los descubrimientos más recurrentes en la literatura analizada es la habilidad de los juegos para influir en los procesos emocionales asociados con el aprendizaje de L2. Ventura (2012) señala tres razones clave que explican cómo los juegos fomentan el aprendizaje de idiomas desde un punto de vista psicológico y emocional: estimulan la motivación del estudiante, eliminan el temor a cometer errores y reducen el miedo a ser evaluados. Este factor es especialmente importante en el ámbito de la enseñanza del italiano y el inglés, donde la ansiedad lingüística representa un obstáculo relevante para una adquisición efectiva.

La esfera social del juego surge como otro aspecto psicológico importante. Ventura (2012) explica cómo el juego genera una dimensión social perfecta que hace que el aprendiz sienta una conexión con un grupo o equipo, donde el esfuerzo individual no es egocéntrico, sino dirigido al triunfo del conjunto. Esta dinámica es especialmente ventajosa en entornos culturales con un enfoque colectivista, como el hispanohablante, donde el aprendizaje en grupo puede favorecer la adquisición del idioma.

La investigación de Celikturk y Tilfarlioglu (2020) acerca de la inclinación simpática de los estudiantes de inglés como lengua extranjera mediante juegos competitivos mostró hallazgos relevantes en lo que respecta al género y las competencias colaborativas. Los hallazgos de su estudio, llevado a cabo con 302 participantes, evidenciaron que los juegos competitivos resultaron efectivos para incrementar el conocimiento del vocabulario y las habilidades de cooperación en los estudiantes de EFL en Turquía. Las participantes mujeres presentaron una tendencia simpática más alta (M=139.68) en relación con los participantes hombres (M=128.78), lo que sugiere variaciones de género en la reacción emocional a las actividades recreativas.

Respecto al dominio del vocabulario, los resultados del post-test revelaron una diferencia significativa entre el grupo experimental que se involucró en juegos competitivos (M=34.23) y el grupo control que no participó en esos juegos (M=24.18), con un valor t=12.762 y p=0.000. Estos datos muestran el efecto positivo de los juegos en el aprendizaje de vocabulario, un elemento clave en la adquisición de idiomas como el italiano y el inglés para estudiantes de habla hispana.

Efectividad de estrategias específicas en la enseñanza del italiano e inglés

La literatura analizada ofrece pruebas sobre la eficacia de diversos tipos de juegos en contextos particulares de enseñanza del L2. Danesi (2021) propone un enfoque educativo para segundas lenguas que incorpora puzzles y juegos en un contexto pedagógico integrado, analizando los tipos fundamentales de recursos lúdicos en función de las actividades cerebrales que estimulan. El autor

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

ofrece ejemplos específicos y representaciones de las características que mejoran el aprendizaje, evidenciando cómo cada rompecabezas, enigma y juego tiene una estructura cognitiva particular que puede utilizarse para estimular procesos de aprendizaje específicos.

En el contexto de los juegos digitales, Thompson y Von Gillern (2020) llevaron a cabo un meta-análisis bayesiano sobre la enseñanza basada en videojuegos para la adquisición de vocabulario en estudiantes de inglés, hallando un tamaño del efecto promedio de 0.749 (HPDI = [0.480, 0.921]), lo que sugiere un efecto positivo significativo. Los juegos comerciales (COTS) exhibieron un tamaño del efecto más alto (HPDI = [0.107, 1.453]) que los juegos serios, mientras que las intervenciones con múltiples sesiones presentaron tamaños del efecto más altos (HPDI = [0.489, 1.002]) en comparación con las intervenciones de una sesión (HPDI = [0.049, 0.932]). Estos hallazgos indican que la exposición prolongada a ambientes recreativos mejora la adquisición de vocabulario.

En el ámbito particular de la enseñanza del italiano, los análisis examinados resaltan la relevancia de la riqueza cultural italiana como contenido central para las actividades recreativas. La cultura italiana, rica en tradiciones, arte, gastronomía y literatura, marcada por la herencia romana y la religión católica, representa un recurso significativo para la creación de juegos que combinen elementos lingüísticos y culturales. Esta integración posibilita que el estudiante adquiera competencia comunicativa de manera amplia, que va más allá de la simple comprensión gramatical e incluye aspectos socioculturales esenciales para una comunicación efectiva.

Hofmeyr (2021) examinó el potencial de los juegos de rompecabezas digitales con brecha de información para la enseñanza de idiomas, descubriendo que la negociación del significado ocurre de forma natural durante la interacción lúdica, creando oportunidades para el aprendizaje. Los hallazgos de su estudio de caso con estudiantes de inglés en una universidad japonesa evidenciaron que las interrupciones comunicativas causadas por un uso impreciso del lenguaje o por vacíos en el conocimiento del léxico son las más propensas a dar lugar a formas efectivas de negociación, así como al uso habitual de distintas estrategias interactivas para corregir o evitar tales interrupciones.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Tabla 1.

Síntesis de estudios empíricos sobre juegos lúdicos y aprendizaje de segundas lenguas (2020-2025).

Autor(es) y año	*Enfoque del estudio*	*Metodología*	*Población / Muestra*	*Hallazgos clave*
Celikturk & Tilfarlioglu (2020)	Tendencia simpática en EFL a través de juegos de competición.	Estudio cuantitativo con pre-test/post-test.	302 estudiantes de 9º grado en Turquía.	Los juegos mejoraron vocabulario (p=0.000). Las mujeres mostraron mayor tendencia simpática (M=139.68) que los hombres (M=128.78).
Thompson & von Gillern (2020)	Instrucción basada en videojuegos para vocabulario en inglés.	Meta-análisis bayesiano.	22 estudios (k=22) con aprendices de inglés.	Tamaño del efecto medio significativo (g=0.749). Los juegos comerciales (COTS) mostraron mayor efecto que los juegos serios.
Hofmeyr (2021)	Juegos de puzzle digitales con brecha de información.	Estudio de caso cualitativo.	Aprendices de inglés en universidad japonesa.	La interacción lúdica facilita la negociación del significado y el uso de estrategias para reparar la comunicación.
Sánchez Peña & Quesada Cubo (2025)	Neurociencia y adquisición del lenguaje.	Revisión sistemática de literatura.	(Revisión de estudios previos).	La integración de técnicas basadas en neurociencia mejora la fluidez y competencia lingüística.

Fuente: Elaboración propia a partir de los estudios revisados (2026).

La tabla resume los principales estudios revisados, especificando su enfoque, metodología, población y hallazgos clave en relación con el proceso cerebral simpático y el aprendizaje de L2.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Revista de Estudios Generales (REG).
ISSN: 3073-1259Vol.5 (N°.4). Octubre - Diciembre 2026
DOI: 10.70577/reg.v5i4.1034

DISCUSIÓN

Los resultados de esta revisión sistemática proporcionan evidencia coherente acerca del efecto psicológico de los juegos lúdicos en la actividad cerebral simpática durante el aprendizaje de lenguas extranjeras. La combinación de enfoques neuroeducativos y glotodidácticos facilita la comprensión de los procesos que fundamentan la eficacia de las estrategias lúdicas, y al mismo tiempo ofrece directrices para su aplicación pedagógica en la enseñanza del italiano y del inglés.

Figura 1. Modelo integrador del impacto de los juegos lúdicos en el proceso cerebral simpático para el aprendizaje de L2.



Nota. Elaboración propia (2026)

El gráfico ilustra cómo se relacionan los elementos del juego (cognitivo, emocional y social), su efecto en la activación del sistema nervioso simpático (atención, memoria afectiva) y los resultados en el aprendizaje de idiomas (disminución de ansiedad, enriquecimiento léxico y habilidad comunicativa).

Los hallazgos sobre las bases neurobiológicas del aprendizaje a través del juego están en línea con los enfoques de la neuroeducación actual, que subraya la necesidad de crear experiencias educativas que se alineen con los procesos naturales del cerebro. La activación de redes neuronales relacionadas con la memoria de trabajo y la atención al participar en juegos explica, en parte, la eficacia de estas estrategias para el aprendizaje de vocabulario y gramática. Este descubrimiento coincide con

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

las observaciones de Danesi (2021) acerca de la estructura cognitiva particular de los dispositivos lúdicos, que no son solo recreativos, sino que tienen propiedades que los hacen significativos para el aprendizaje de lenguas. El efecto psicológico de las actividades recreativas, especialmente en la disminución de la ansiedad lingüística y el aumento de la motivación intrínseca, es uno de los descubrimientos más significativos de esta revisión. Ventura (2012) sostiene que el juego permite a los estudiantes liberarse del miedo a errar y del temor a ser evaluados, estableciendo un ambiente seguro para la exploración del lenguaje. Este elemento es fundamental en el ámbito de la enseñanza del italiano y el inglés, donde los alumnos hispanohablantes a menudo sienten ansiedad al encontrarse con estructuras gramaticales o fonéticas que difieren de su lengua nativa.

La faceta social del juego, que facilita a los aprendices sentirse parte de un grupo y dirigir su esfuerzo hacia el éxito común, se relaciona con las ideas de la teoría sociocultural de Vygotsky acerca de la relevancia de la interacción social en el proceso de aprendizaje. En este contexto, los juegos colaborativos y competitivos parecen estimular procesos de aprendizaje social que complementan y mejoran los procesos individuales de aprendizaje de idiomas. Este descubrimiento posee repercusiones significativas para la creación de intervenciones lúdicas en entornos culturales como el de habla hispana, donde se aprecian mucho las dinámicas colectivas y la cooperación.

La eficacia de los juegos competitivos para aumentar el dominio del vocabulario, respaldada por Celikturk y Tilfarlioglu (2020), resuena en los hallazgos del meta-análisis de Thompson y Von Gillern (2020) acerca de la enseñanza fundamentada en videojuegos. Los dos estudios coinciden en afirmar que las actividades recreativas producen avances notables en el aprendizaje del vocabulario, sin importar el formato (analógico o digital) en el que se ofrezcan. Este descubrimiento es particularmente importante para la enseñanza del italiano, donde la variedad léxica y las características fonéticas constituyen retos considerables para los estudiantes hispanohablantes.

En cuanto a las variaciones de género en la inclinación simpática hacia el idioma objetivo, los hallazgos de Celikturk y Tilfarlioglu (2020) indican que las mujeres participantes podrían aprovechar de forma distinta las intervenciones lúdicas. Esta observación, aunque inicial, genera cuestionamientos sobre la necesidad de tener en cuenta las variaciones individuales al crear estrategias lúdicas y la relevancia de examinar más detenidamente los mecanismos que subyacen a estas variaciones.

La incorporación de contenido cultural en las actividades recreativas se presenta como un elemento fundamental para la eficacia de las estrategias de enseñanza del italiano. La diversidad cultural de Italia en campos como la cocina, la moda, la música y el arte ofrece un trasfondo relevante para el aprendizaje que va más allá del simple dominio gramatical y fonético. Esta dimensión cultural

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

activa no solo involucra procesos cognitivos, sino también emocionales, generando un compromiso afectivo que favorece la adquisición del lenguaje. La utilización de canciones italianas populares en redes como TikTok, que fusionan música genuina con aspectos lingüísticos, muestra de qué manera las tecnologías modernas pueden promover experiencias de aprendizaje inmersivas y culturalmente significativas.

Las consecuencias educativas de estos descubrimientos son relevantes. Primero, la evidencia analizada indica que los juegos lúdicos deben ser incorporados de forma sistemática en el currículo de enseñanza de L2, no como actividades eventuales, sino como tácticas educativas respaldadas por principios neurológicos. En segundo lugar, el diseño de estas actividades debe tener en cuenta tanto los procesos cognitivos subyacentes (atención, memoria, procesamiento fonológico) como las dimensiones emocionales (motivación, disminución de la ansiedad, desarrollo de la identidad lingüística). En tercer lugar, la variedad de formatos de juego (analógicos, digitales, individuales, colaborativos) facilita la adaptación de las intervenciones a las particularidades de los aprendices y los entornos educativos.

Sin embargo, esta revisión tiene limitaciones que deben ser tenidas en cuenta. La variedad de métodos en los estudios examinados complica la comparación directa de hallazgos y la generalización de conclusiones. Asimismo, la mayor parte de los estudios examinados se enfocan en el aprendizaje del inglés, con una escasa cantidad de investigaciones sobre la enseñanza del italiano. Investigaciones futuras deberían centrarse en el aprendizaje del italiano en entornos hispanohablantes, teniendo en cuenta las características de esta combinación de lenguas.

CONCLUSIONES

El presente artículo ha analizado el impacto psicológico de los juegos lúdicos en el proceso cerebral simpático durante la enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas, particularmente del italiano y el inglés. A partir de la revisión sistemática de la literatura científica publicada entre 2020 y 2026, se puede concluir que:

Los juegos lúdicos activan mecanismos neuroplásticos principales para el aprendizaje de L2. La evidencia examinada demuestra que las actividades lúdicas estimulan áreas cerebrales asociadas con la memoria de trabajo, la atención y el procesamiento fonológico, facilitando la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales. Este hallazgo respalda la unificación de principios neuroeducativos en el diseño de estrategias pedagógicas para la enseñanza de lenguas.

Las actividades lúdicas reducen la ansiedad lingüística y fomentan la motivación intrínseca. El juego crea un entorno seguro para la experimentación lingüística, liberando a los estudiantes del temor

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

a cometer errores y del miedo a ser juzgados. Este efecto psicológico resulta particularmente relevante para aprendices hispanohablantes de italiano, quienes pueden experimentar ansiedad al enfrentarse a estructuras lingüísticas diferentes a las de su lengua materna.

Los juegos de competición y colaboración mejoran significativamente el conocimiento del vocabulario y las habilidades comunicativas. Los estudios analizados demuestran que la exposición a entornos lúdicos genera mejoras medibles en el aprendizaje léxico y la competencia comunicativa, con tamaños del efecto que van desde moderados a grandes en diferentes contextos educativos.

La integración de contenido cultural en las actividades lúdicas potencia el aprendizaje significativo del italiano. La riqueza cultural italiana (gastronomía, música, arte, tradiciones) constituye un recurso valioso para el diseño de juegos que integren contenido lingüístico y cultural, favoreciendo el desarrollo de competencia comunicativa en un sentido amplio.

Se requieren más investigaciones sobre la enseñanza del italiano en contextos hispanohablantes. La literatura revisada se centra predominantemente en el aprendizaje del inglés, existiendo una brecha significativa en el estudio específico del italiano como L2 para estudiantes de habla hispana. Futuras investigaciones deberían abordar esta combinación lingüística considerando sus particularidades.

Las consecuencias prácticas de estos descubrimientos sugieren la creación de intervenciones educativas que incorporen actividades recreativas de manera estructurada en el plan de estudio de L2, teniendo en cuenta tanto los procesos cognitivos fundamentales como los aspectos emocionales del aprendizaje. La variedad de formatos de juego existentes (analógicos, digitales, individuales, colaborativos) facilita la adaptación de estrategias a las particularidades de los estudiantes y los entornos educativos.

Como líneas de investigación futura, se propone: (a) llevar a cabo estudios empíricos sobre la eficacia de intervenciones lúdicas diseñadas específicamente para enseñar italiano a hispanohablantes; (b) analizar las diferencias individuales (sexo, edad, estilo cognitivo) en la reacción a estrategias lúdicas; (c) investigar el potencial de las tecnologías emergentes (realidad virtual, inteligencia artificial) para generar entornos de aprendizaje lúdico inmersivos; (d) elaborar modelos teóricos que integren enfoques neuroeducativos y glotodidácticos para explicar los mecanismos fundamentales a la efectividad de los juegos en la adquisición de L2.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Celikturk, H., & Tilfarlioglu, F. Y. (2020). A study on sympathetic tendency of EFL learners through competition games. *Journal on English Language Teaching*, 10(3), 35-56. https://eric.ed.gov/?q=Lesson+aim&ff1=eduGrade+9&ff2=subGrade+9&ff3=dtySince_2016&ff4=subSecond+Language+Learning&id=EJ1275607#1

Danesi, M. (2021). *Puzzles and games in second language teaching: A bimodal perspective*. Libreria Universitaria.

Hofmeyr, M. (2021). Lighting the fuse for interaction and negotiation: The potential of information-gap digital puzzle games for language learning. *Technology in Language Teaching and Learning*, 3(1), 1-20. https://doi.org/10.29140/tltl.v3n1.450

Sánchez Peña, M., & Quesada Cubo, M. Á. (2025). Neuroscience and language acquisition and learning: A systematic literature review. *Journal of Neuroeducation*, 6(1), 35-40. https://doi.org/10.1344/joned.v6i1.49974

Thompson, C. G., & von Gillern, S. (2020). Video-game based instruction for vocabulary acquisition with English language learners: A Bayesian meta-analysis. *Educational Research Review*, 30, 100332. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100332

Ventura, S. L. (2012). La glottodidattica ludica nell'insegnamento dell'italiano LS a giovani adulti coreani. *Studi italiani di linguistica teorica e applicata*, 36, 227-260. https://doi.org/10.35558/li.2012..36.227

Wong, P. C. M., Ou, J., Pang, C. W. Y., Zhang, L., Tse, C. S., Lam, L. C. W., & Antoniou, M. (2021). Are there any cognitive benefits of computer-based foreign language training for healthy elderly people? A mini-review. *Frontiers in Aging Neuroscience*, 12, 575908. https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7873841/

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El articulo no es producto de una publicación anterior.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial