Asesorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.
José María Pino Suárez 400-2 esq a Lerdo de Tejada. Toluca, Estado de México. 7223898475
RFC: ATI120618V12

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.
http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/
Año: XI Número: Edición Especial. Artículo no.:21 Período: Diciembre, 2023

TÍTULO: Gamificación como didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés: una reflexión teórica.

AUTORES:

1. Máster. Mariela García Silva.

2. Dr. Alonso José Larreal Bracho.

RESUMEN: El objetivo principal de esta investigación fue realizar una reflexión teórica sobre la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés. Se aplicó una investigación cualitativa de tipo documental, donde se analizaron 10 investigaciones publicadas en los últimos años. Se concluye que la gamificación en la enseñanza es importante porque promueve la motivación, el compromiso, el aprendizaje activo, la retroalimentación inmediata, la colaboración, la personalización del aprendizaje y la transferencia de habilidades. Al aprovechar los elementos lúdicos y motivadores de los juegos, la gamificación puede mejorar significativamente la experiencia educativa y el logro de los objetivos de aprendizaje.

PALABRAS CLAVES: gamificación, aprendizaje, competencias comunicativas, didáctica, estrategia.

TITLE: Gamification as didactics for the development of communicative skills of the English language: a theoretical reflection

AUTHORS:

1. Master. Mariela García Silva.

2. PhD. Alonso José Larreal Bracho.

ABSTRACT: The main objective of this research was to carry out a theoretical reflection on gamification as a didactic strategy for the development of communicative skills in learning the English language. A qualitative documentary-type investigation was applied, where 10 investigations published in recent years were analyzed. It is concluded that gamification in teaching is important because it promotes motivation, commitment, active learning, immediate feedback, collaboration, personalization of learning and the transfer of skills. By taking advantage of the playful and motivating elements of games, gamification can significantly improve the educational experience and the achievement of learning objectives.

KEY WORDS: gamification, learning, communication skills, didactics, strategy.

INTRODUCCIÓN.

Hoy por hoy, el fenómeno imponente de la globalización ha contribuido sin duda a generar interconexión, integración y cambios progresivos en todo el mundo; cabe destacar, que las implicaciones se ven reflejadas e influyen en el plano social, cultural, político, económico, tecnológico y educativo inminentemente a razón del resurgimiento de tendencias innovadoras que impulsan su desarrollo. Dichas tendencias en una agitada época contemporánea abarcan un sin número de posibilidades para transformar significativamente todos los ámbitos de la sociedad.

De hecho, el escenario de la educación no es la excepción, por cuanto en cuestión de retos y desafíos propuestos por las políticas estatales, se generan una serie de acciones enfocadas en dar solución a situaciones generales y específicas de una comunidad (contexto), y para tal fin, estrechan vínculos razonables con los actores académicos en aras de mejorar la calidad educativa dentro y fuera de sus aulas de clase a partir de la creación de nuevos entornos de enseñanza - aprendizaje que permean al educando hacia una construcción más plena del conocimiento y el desarrollo integral del ser humano.

Para tal efecto se concibe la apropiación por parte de los docentes de los procesos didácticos que orienten e inciden notablemente en los educandos y las contribuciones que sus experiencias de aprendizaje aportan a desarrollar competencias cualquiera que sea la disciplina de conocimiento.

En ese sentido, uno de los desafíos más significativos que enfrenta la sociedad contemporánea está relacionado con el dominio de un segundo idioma; en este caso, el inglés. Este dominio se considera fundamental, ya que facilita la comunicación, lo que a su vez, promueve el desarrollo económico, social y cultural. Esto concuerda con la perspectiva de Álvarez (2010), quien sugiere que el estudio del inglés como lengua extranjera contribuye a una educación globalizada, una habilidad crucial para los estudiantes del siglo XXI.

Siguiendo esta línea de pensamiento, el currículo propuesto para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, en particular el plan "Colombia Bilingüe" del Ministerio de Educación Nacional Colombia (MEN, 2016) tiene como objetivo que los estudiantes puedan desenvolverse con competencia en diversos ámbitos, considerando sus necesidades, intereses y contextos personales y profesionales; además, se enfoca en el desarrollo de la competencia intercultural, que también destaca Álvarez (2019). Dentro de este contexto, la escuela asume un papel esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje de esta segunda lengua.

El MEN lanzó iniciativas como el Programa Nacional de Bilingüismo en el año 2004, el programa Colombia Bilingüe del 2014 al 2018 y el programa Colombia Very Well del 2014 al 2025, con la intención de cumplir los objetivos planteados para formar estudiantes competentes en el uso del idioma inglés. Se reconoce la responsabilidad fundamental del docente en la implementación de estas políticas educativas, al mismo tiempo que se consideran los intereses y necesidades individuales del estudiante, como subraya Montes (2004).

A pesar de los considerables esfuerzos destinados a la adquisición de esta segunda lengua, no se han alcanzado las metas propuestas para lograr que los estudiantes logren el nivel B1, de acuerdo con los

estándares del Marco Común Europeo de Referencia (Council of Europe, 2018; Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2002). Este hecho se refleja en un análisis llevado a cabo por el Ministerio de Educación Nacional, MEN (s.f) con el programa Nacional de inglés Colombia Very Well, donde se observa que más del 50% de los estudiantes de las escuelas públicas todavía se sitúan en el nivel A- y solamente un 6% han alcanzado el nivel B1 en comprensión y expresión oral y escrita de la lengua extranjera.

Con base a los antes expuesto, el objetivo principal de este estudio es realizar una reflexión teórica sobre la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés. A través de una revisión exhaustiva de la literatura existente, se pretende analizar y evaluar el potencial de la gamificación como enfoque pedagógico innovador para mejorar las habilidades de comunicación oral y escrita en los estudiantes de inglés como segunda lengua; asimismo, se busca identificar los principales beneficios, desafíos y consideraciones prácticas asociadas con la implementación de la gamificación en el aula de idiomas, con el fin de brindar recomendaciones y perspectivas para futuras investigaciones y prácticas educativas.

DESARROLLO.

Fundamentación teórica.

Gamificación.

La gamificación es el uso de elementos y técnicas propias de los juegos en contextos que no son juegos, como aplicaciones, educación, marketing, salud, entre otros. Consiste en aprovechar la motivación intrínseca que los juegos generan en las personas para incentivar comportamientos específicos, fomentar el aprendizaje, aumentar la participación o mejorar la experiencia de usuario. Utiliza elementos como desafíos, recompensas, competencia, niveles, puntos, logros y narrativas para motivar a los participantes a alcanzar ciertos objetivos o realizar determinadas acciones. Estos elementos

pueden emplearse a través de aplicaciones móviles, plataformas en línea, programas de lealtad, sistemas de aprendizaje, entre otros.

Algunos ejemplos comunes de gamificación incluyen programas de fidelidad en los que los participantes acumulan puntos y obtienen recompensas por sus compras, aplicaciones de ejercicio físico que premian a los usuarios por alcanzar metas de actividad, plataformas educativas que utilizan juegos y logros para motivar a los estudiantes, y juegos en línea que promueven la interacción social y la competencia entre jugadores; así pues, que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para motivar y comprometer a las personas, ya que aprovecha la predisposición natural del ser humano hacia el juego y la diversión; sin embargo, es importante diseñar adecuadamente los elementos de gamificación para que sean relevantes, significativos y atractivos para el público objetivo, evitando convertir la experiencia en algo manipulativo o superficial.

De acuerdo con Ramírez (2014), gamificar implica utilizar estrategias y elementos propios de los juegos en situaciones que no están relacionadas directamente con el juego, con el objetivo de motivar a las personas a adoptar ciertos comportamientos. En los últimos años, el crecimiento de la industria de los videojuegos ha impulsado su aplicación en el ámbito educativo. Un ejemplo de esto es el juego Math Dungeon desarrollado por la Universidad Estatal Sul Ross, el cual fue creado con el propósito de motivar a los estudiantes de cálculo a estudiar de manera regular fuera del aula. En Math Dungeon, los jugadores debían avanzar en un calabozo tridimensional mientras resolvían ecuaciones matemáticas para destruir obstáculos en su camino. Este ejemplo ilustra cómo se aplicaron dinámicas de juego en un contexto no relacionado con el juego, como el aprendizaje de cálculo. También, se puede decir, que la gamificación tiene como objetivo comunicar un mensaje, transmitir contenidos o cambiar comportamientos utilizando una experiencia lúdica que fomente la motivación, la participación y la diversión (Gallego-Durán et al., 2014).

La gamificación está estrechamente vinculada al cambio de comportamiento a través del entretenimiento y la estimulación. Un ejemplo de esto es el uso del juego Timeline por parte de la Universidad de Girona para fomentar el aprendizaje de la historia en sus clases. El objetivo del juego es deshacerse de cartas que representan eventos importantes de la historia, colocándolas en orden cronológico, siguiendo una dinámica similar al popular juego UNO.

Ese enfoque implica una responsabilidad por parte de los profesores e instituciones para innovar en metodologías emergentes que incorporen estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de los estudiantes. Se busca proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que promuevan un aprendizaje autónomo y significativo. Se ha observado que los estudiantes muestran un alto nivel de compromiso cuando se sienten motivados, incluso prefiriendo continuar con actividades lúdicas en lugar de dar por finalizada la clase (Fernández, 2016).

Esta tendencia se encuentra documentada en el informe Horizon Report: 2014 K-12 (Johnson et al., 2014), el cual presenta recomendaciones a dos o tres años vista sobre el aprendizaje basado en juegos y la gamificación como estrategia didáctica. Estas recomendaciones buscan integrar elementos de la dinámica de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de potenciar la motivación de los estudiantes, así como otros valores positivos que son comunes en los juegos utilizados actualmente para el aprendizaje.

Afortunadamente, promover el aprendizaje y la resolución de problemas es algo intrínseco en un proceso gamificado para que pueda existir. Un ejemplo de esto es el proyecto Zombie-Based Learning (aprendizaje basado en zombies) realizado por Hunter (2017), donde se crea una historia narrativa en la que los estudiantes se enfrentan a una invasión de zombies de la cual deben escapar. El profesor guía la historia, presentando nuevos escenarios y situaciones a las que los alumnos deben responder. El objetivo principal es que los estudiantes sean capaces de interpretar datos y simbología en mapas, así como establecer relaciones espaciales entre lugares. El profesor dirige el aprendizaje a través de

preguntas y desafíos, buscando que los estudiantes alcancen los objetivos de conocimiento establecidos en el currículo.

Como resultado final del proyecto, los alumnos elaboran un mapa donde se recopilan los datos y las direcciones seguidas para escapar de la invasión de zombies. Este enfoque no solo aborda temas de localización y distancias, sino que también incluye otros contenidos relacionados con corrientes migratorias que pueden afectar la propagación de los zombies o las diferentes zonas climáticas. El currículo educativo está diseñado para ser flexible y fomentar la creatividad y el compromiso tanto de los estudiantes como de los profesores.

Muchos sostienen que la gamificación puede respaldar dos áreas del proceso de enseñanza-aprendizaje: el ámbito cognitivo-conductual y el ámbito emocional y social. El primero se refiere a la capacidad de aplicar el conocimiento teórico adquirido en diversos contextos, lo que influye directamente en el desarrollo y dominio del mismo. La segunda área se basa en utilizar las emociones y habilidades sociales para integrar de manera más efectiva el conocimiento adquirido, incluso en situaciones inesperadas.

De esa manera, la gamificación puede fomentar estos aspectos a través de diferentes mecánicas y dinámicas del juego; sin embargo, como señalan Castellón y Jaramillo (2012), es crucial mantener un equilibrio controlado entre los desafíos presentados a los estudiantes y su capacidad para superarlos. Si un reto es demasiado fácil, puede generar aburrimiento, mientras que un reto inalcanzable puede resultar en frustración. Ambas opciones pueden llevar a una pérdida de motivación hacia el aprendizaje. En este sentido, las recompensas desempeñan un papel importante en la gamificación.

Didáctica.

Se reconoce que la didáctica comenzó a desarrollarse en el siglo XVII con Rakte y Comenio. Comenio, en particular, planteó dos enfoques: la secuenciación del acto de enseñanza (didáctica) y la secuenciación de los contenidos (currículo). Según Henao y López (s.f.), Comenio describía a la

didáctica como la capacidad de saber qué, cuándo, cómo y con qué enseñar en diferentes momentos del proceso educativo. Este enfoque brindaba pautas para la preparación de procesos de enseñanza en diversas áreas del conocimiento.

A partir de ahí, surgieron diferentes corrientes mencionadas por Henao y López (s.f.). La corriente francófona concebía a las didácticas específicas como ciencias autónomas de una disciplina, con métodos de enseñanza separados de la pedagogía. La corriente anglosajona otorgaba mayor importancia al currículo como entidad controladora, integrando la didáctica desde la psicología educativa con los aportes de Skinner. Por último, la corriente alemana estudiaba la didáctica como una subdisciplina que abordaba la enseñanza-aprendizaje y utilizaba la metódica para comparar varios modelos.

Estas corrientes educativas han contribuido significativamente a la evolución del concepto de didáctica en el siglo XX. Autores como Bruner (1982, como se citó en Valencia et al., 2017), consideran la didáctica como un proceso destinado a la construcción de contenidos y al diseño de métodos, estrategias e instrumentos propios de la enseñanza y el aprendizaje. Freire (1989), también mencionado por Valencia et al. (2017), complementa esta visión al destacar que la didáctica también sirve para transformar situaciones sociales.

Por su parte, Henao y López (s.f.) sostienen que la didáctica es un campo que reflexiona sobre sus propios conocimientos y se perfila como una experticia con un campo definido de actuación, construcción y reflexión. Como ciencia, la didáctica permite buscar constantemente estrategias que mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula, a través de la evaluación y la retroalimentación continua, teniendo en cuenta tanto la forma en que enseña el docente como la forma en que aprende el estudiante.

Por otro lado, la pedagogía se encarga de estudiar los procesos de formación del estudiante. Según Tamayo y Ruiz (s.f.), el objeto de estudio de la pedagogía es la formación. La pedagogía integra teorías

de diferentes campos del conocimiento que orientan al individuo en su formación humana y social integral. Coincidiendo con esto, la didáctica complementa a la pedagogía al aportar nuevos sentidos y significados al discurso en los procesos de enseñanza - aprendizaje, además de promover el pensamiento crítico y reflexivo del estudiante.

En este sentido, la formación del estudiante se ve enriquecida por la didáctica, que desempeña un papel fundamental al complementar la pedagogía y ofrecer enfoques y significados nuevos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según Tamayo y Ruiz (s.f.), los principios de la didáctica son aplicables a la enseñanza de cualquier disciplina; por lo tanto, en el caso específico de la enseñanza del inglés, la didáctica propone estrategias de enseñanza y aprendizaje que fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas esenciales para desenvolverse en cualquier contexto.

En la actualidad, existen diversos enfoques y métodos utilizados en el aula para enseñar inglés; sin embargo, los que generan mejores resultados son aquellos que implican una práctica frecuente de las cuatro habilidades comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir, como mencionado por Valencia et al. (2017). Aunque estas habilidades no siempre se desarrollan al mismo tiempo ni con la misma intensidad, una puede llevar a la otra y favorecer la adquisición del inglés como lengua extranjera.

Para lograr procesos de enseñanza y aprendizaje de alta calidad en el inglés, es fundamental contar con docentes que dominen a fondo su disciplina y que propongan estrategias innovadoras en el aula, como la gamificación, que contribuye significativamente a la motivación de los estudiantes durante el aprendizaje que sin lugar a duda es una manera factible de persuadir y provocar su atención. La innovación desempeña un papel relevante en los procesos educativos en el aula, y los docentes deben ser capaces de identificar las necesidades e intereses de sus estudiantes, como menciona Ardila (2019), que pueden estar relacionadas con el estudio de un tema, la evaluación, la motivación, la falta de recursos educativos o incluso la influencia de factores externos en la educación.

De esta manera, los docentes asumen el compromiso de crear espacios de enseñanza y aprendizaje con estrategias innovadoras en el aula que respondan adecuadamente a las necesidades inmediatas de los estudiantes y también consideren las exigencias futuras. En este contexto, la gamificación como estrategia innovadora aporta significativamente a la labor didáctica en el aula al enseñar una segunda lengua como el inglés; por lo tanto, es pertinente llevar a cabo investigaciones relacionadas con estos conceptos.

Desarrollo de las competencias comunicativas del idioma inglés (Lingüística- pragmática-sociolingüística).

Competencias lingüísticas.

Las competencias lingüísticas se refieren al conocimiento y uso adecuado de un idioma, tanto en su forma oral como escrita. En el contexto universitario, adquirir competencias lingüísticas es especialmente relevante, sobre todo considerando la política de movilidad académica y profesional de la Unión Europea. Los tres aspectos clave del lenguaje académico son: claridad, concisión y corrección. Estos rasgos son importantes en la formación de los estudiantes universitarios, quienes necesitarán expresarse de manera adecuada tanto oralmente como por escrito; por lo tanto, para enseñar a producir textos correctos, es necesario comenzar analizando las competencias lingüísticas.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas establece distintas competencias lingüísticas que afectan tanto a textos orales como escritos (Council of Europe 2018). Algunos de los aspectos relacionados con la situación de los estudiantes en el contexto universitario son:

Competencia léxica: incluye el vocabulario, las fórmulas de comunicación y las colocaciones específicas del ámbito académico.

Competencia gramatical: abarca la morfología y la sintaxis propias del área de estudio de los estudiantes.

Competencia semántica: se refiere a la capacidad de comprender y utilizar el significado denotativo y connotativo de las palabras, así como la traducción.

Competencia fonológica: engloba la fonética, prestando especial atención a los términos científicos, el ritmo y la entonación.

Competencia ortográfica: involucra la correcta escritura, puntuación y convenciones tipográficas.

Competencia ortoépica: implica el reconocimiento y enunciado de palabras nuevas, así como la deducción del significado a partir del contexto.

La adquisición y aprendizaje de una segunda lengua o lengua extranjera ha sido ampliamente estudiada y analizada. En el contexto globalizado actual, el aprendizaje del idioma inglés ha adquirido una gran importancia en diversos ámbitos, como la comunicación, los negocios, la literatura, la ciencia, las matemáticas y la tecnología. En el caso específico de Ecuador, se ha identificado la necesidad de mejorar y renovar la enseñanza del inglés, ya que los niveles de competencia en el idioma siguen siendo bajos según un estudio realizado por la organización internacional Education First EF.

La competencia lingüística que debe poseer un docente de inglés se establece en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (CEFR, por sus siglas en inglés). El CEFR proporciona directrices coherentes y comprensibles para diseñar planes de estudio, proporcionar materiales y recursos de enseñanza y aprendizaje, adoptar metodologías apropiadas y enfatizar la autonomía del estudiante. Según los enfoques lingüísticos, psicológicos y políticos, la competencia comunicativa en inglés incluye tres aspectos: competencia lingüística, competencia sociolingüística y competencia pragmática (Council of Europe, 2018).

Por lo expuesto, González-Fernández y Schmitt (2020) indican, que el dominio de un idioma es un proceso complejo que abarca diversas competencias lingüísticas. Estas incluyen el manejo del vocabulario, la gramática, la semántica, la fonología, la ortografía y el uso adecuado del idioma según

el contexto. Para lograr un dominio completo del idioma, es necesario trabajar en el desarrollo de estas competencias en múltiples contextos de comunicación oral y escrita (Ugalde, 1989).

Competencias sociolingüísticas.

La competencia sociolingüística es fundamental para el dominio completo de un idioma. Implica comprender y aplicar las convenciones sociales, las normas de cortesía y los registros adecuados en diferentes situaciones comunicativas. Algunos aspectos clave de la competencia sociolingüística son:

Marcadores discursivos: incluyen saludos, despedidas, fórmulas para pedir la palabra y encabezamientos de escritos. Estos elementos son fundamentales para establecer una comunicación adecuada y respetuosa.

Fórmulas de cortesía: implican el uso de expresiones que demuestran interés, acercamiento, agradecimiento y distancia o desacuerdo de manera educada. Estas fórmulas son esenciales para establecer relaciones cordiales y evitar malentendidos.

Sabiduría popular: refranes, dichos y citas conocidas forman parte de la cultura y pueden utilizarse en la comunicación para expresar ideas, enfatizar puntos o establecer conexiones con otros hablantes.

Niveles de formalidad del registro: el uso del idioma varía según el grado de formalidad o informalidad requerido en una situación. Es importante que los estudiantes comprendan los distintos registros y sepan adaptarse a ellos, tanto en la comunicación oral como escrita.

Dialectos y acentos: los dialectos y acentos pueden variar según la zona geográfica, el nivel social y otros factores. Es relevante que los estudiantes estén expuestos a diferentes variantes del idioma para desarrollar una comprensión más amplia y adaptarse a distintos contextos.

Para Ubilla (2020), la competencia sociolingüística también se relaciona con la identidad social que se construye a través del lenguaje y la forma en que las personas se ven a sí mismas en relación con los demás en una comunidad lingüística. Además, la sociolingüística estudia cómo el lenguaje puede expresar significados específicos según el contexto social en el que se utilice; por lo tanto, la

competencia sociolingüística implica el conocimiento y la aplicación de las normas sociales y los registros adecuados en una comunidad lingüística. Comprende aspectos como los marcadores discursivos, las fórmulas de cortesía, la sabiduría popular, los niveles de formalidad del registro y las variaciones dialectales y de acento. Desarrollar esta competencia es esencial para una comunicación efectiva y exitosa en el ámbito académico y en otros contextos sociales (Escrihuela, 2020).

Competencias pragmáticas.

Las competencias pragmáticas se refieren al uso efectivo de los recursos lingüísticos y al empleo adecuado del registro en diferentes situaciones. El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas presta especial atención a estas competencias, tanto en su capítulo introductorio como en el capítulo 5, titulado "Competencia del usuario/aprendiz, donde expresa que las competencias pragmáticas implican el dominio del discurso, la cohesión y la coherencia, la identificación de tipos de texto y géneros, así como el uso apropiado de la ironía en función del contexto y la situación (Council of Europe, 2018). Estos aspectos influyen en las representaciones mentales que los interlocutores construyen a lo largo de la comunicación (Álvarez, 1998). Estas situaciones comunicativas pueden abarcar ámbitos personales, públicos, académicos y laborales, dependiendo de las circunstancias. En cuanto a la enseñanza de estas competencias comunicativas y sus objetivos didácticos, existe una amplia bibliografía disponible en diversas publicaciones (Bueno, 2003; Durán, 2000).

La competencia pragmática se refiere al grado de coherencia en el discurso y está interconectada con diversas disciplinas lingüísticas como la semántica, la sociolingüística, el análisis del discurso, la morfología, la sintaxis y la fonología. Engloba un conjunto de conocimientos y procesos cognitivos relacionados con la interpretación de la comunicación en contexto (Moya-Fuentes et al., 2016).

En el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (CEFR), la pragmática se aborda a través de diferentes escalas que evalúan habilidades específicas. Estas escalas incluyen (Salinas-Ibáñez, 2004):

Flexibilidad: se refiere a la capacidad de ajustar el lenguaje a nuevas situaciones y reformular pensamientos cuando sea necesario.

Turno para hablar: hace referencia a la habilidad asociada a la interacción en la conversación, el debate y la capacidad de iniciar, mantener y finalizar una conversación.

Desarrollo de la temática: evalúa la habilidad para desarrollar un tema, organizar las ideas en una secuencia lógica, utilizar estructuras retóricas y seguir las normas del discurso. Este descriptor abarca desde habilidades simples, como contar una historia (nivel A2), hasta la capacidad de comunicar ideas complejas (nivel C2).

Coherencia y cohesión: se refiere a la habilidad de utilizar componentes lingüísticos para producir mensajes bien organizados y coherentes a nivel de oraciones y textos en el discurso. Incluye elementos como referencias, sustitución, elipsis y otras formas de cohesión textual, así como el uso de marcadores o conectores del discurso.

Precisión proposicional: evalúa la habilidad del hablante para formular con precisión y detalle las ideas que desea comunicar.

Fluidez hablada: se refiere a la capacidad de hablar con fluidez, que implica tanto la articulación del habla como aspectos técnicos y psicolingüísticos relacionados con el repertorio del hablante. Esto abarca desde pausas y dubitaciones en niveles bajos hasta una expresión fluida y espontánea del habla en niveles altos.

Estas escalas del CEFR permiten evaluar y describir diferentes aspectos de la competencia pragmática en el uso de la lengua. La competencia pragmática es fundamental para comprender y producir discursos coherentes y efectivos en contextos comunicativos diversos.

Metodología.

Se aplicó una metodología cualitativa, utilizando un enfoque de revisión sistemática exploratoria, el cual implica seleccionar fuentes relevantes relacionadas con el tema a partir de investigaciones

recientes. Además de proporcionar datos actualizados sobre el objeto de estudio, este método promueve la reflexión y el análisis de los objetivos planteados en las investigaciones consultadas; asimismo, amplía el contenido abordado al aportar nuevas perspectivas y reflexiones en el campo de estudio; además, se establecieron ciertos criterios de inclusión. Estos criterios abarcaban el período de publicación entre los años 2020 y 2023, permitiendo artículos en español. También se consideró la geolocalización extendida y la utilización de fuentes encontradas en bases de datos reconocidas. Es importante destacar, que se aplicaron criterios de exclusión, como descartar documentos que no estuvieran presentes. En resumen, se seleccionaron 10 artículos científicos originales que fueron analizados y revisados; además, se tuvieron en cuenta los resúmenes y las conclusiones de los artículos para obtener la información presentada.

Resultados y discusión.

Los resultados permitieron seleccionar 10 publicaciones, todas ellas detalladas en la Tabla 1, que está registrada por: título del artículo, autores, base de datos, y año de publicación, y que presenta los documentos que fueron objeto de análisis para esta revisión.

Tabla 1. Matriz de artículos considerados para la revisión.

N°	Título del Artículo	Autores	Base de Datos	Año
1	Gamificación en la educación superior a través de realidad virtual y aumentada: Revisión de literatura.	Gustavo Moreno-López, Paula Andrea Rodríguez-Correa, Eduardo Nicolás Cueto Fuentes, María Camila Bermeo-Giraldo, Alejandro Valencia-Arias, Ada Gallegos.	SCOPUS	2023
2	Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior.	Oscar Gilberto Ojeda-Lara, Marisa del Socorro Zaldívar-Acosta.	SCIELO	2023
3	Estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí.	María Antonieta Palma Cedeño, Karlita Genyfer Cevallos Vélez, Kenia Monserrate Cevallos Vélez,	LATINDEX 2.0	2022

		Daniela Lorena Loor Lara, Néstor Darío Martillo García.		
4	La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras.	Chess Emmanuel Briceño Núñez.	SCIELO	2022
5	Gamificación para la enseñanza del contexto social en estudiantes de derecho en educación en línea.	D. González-Maldonado, S. Moscoso-Bernal.	SCIELO	2022
6	Diseño pedagógico de retos gamificados para promover la autorregulación del estudiantado.	Laia Lluch-Molins.	DOAJ	2021
7	Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria.	Alicia Martí Climent, Pilar García Vidal.	DOAJ	2021
8	Gamificación en el aula: una experiencia de "escape room inversa".	Vicenta Calvo Roselló, María Isabel López Rodríguez.	DOAJ	2021
9	El juego como factor motivador en la enseñanza de la anatomía humana.	A. García-Barrios, A. I. Cisneros-Gimeno, M. J. Luesma-Bartolomé, J. Benito-Rodríguez, E. Barrio-Ollero, J. Whyte-Orozco.	SCIELO	2020
10	Aprendizaje basado en juegos: incorporación de criterios sostenibles a través de la economía circular.	María Esperanza Calvo Centeno, María Pilar López Portillo, María José Peset González, Eva Ropero Moriones.	DIALNET	2020

Fuente: elaboración propia.

A continuación, se presentan algunos de los principales hallazgos relacionados con la gamificación como estrategia didáctica para potenciar las competencias comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés:

a. Moreno-López et al. (2023) indican en su investigación, que en los últimos años, la gamificación ha surgido como una de las principales tendencias tecnológicas en el ámbito educativo, aprovechando herramientas como la realidad virtual y aumentada. A pesar de su importancia y relevancia, no existen

estudios de revisión de literatura que consoliden esta herramienta en el sector educativo; por lo tanto, el objetivo de este estudio es identificar las tendencias temáticas relacionadas con el uso de la gamificación y su integración con la realidad virtual y aumentada en la educación superior. Se lleva a cabo un análisis bibliométrico basado en PRISMA. Entre las tendencias identificadas se destacan conceptos como el E-learning y los juegos serios, mientras que temas emergentes incluyen la virtualización del aprendizaje. Estos últimos requieren una mayor investigación en el futuro.

Por su parte, Ojeda-Lara y Zaldívar-Acosta (2023) expresan en su investigación que la dinámica constante del proceso de enseñanza-aprendizaje requiere la adopción de nuevas metodologías en todos los niveles educativos. Una de las metodologías con mayor aceptación en la actualidad es la gamificación, la cual utiliza elementos de juego para crear un entorno de aprendizaje innovador. Como resultado principal de la investigación, se han identificado las estrategias que influyen en la motivación de los estudiantes.

En este sentido, la gamificación es una metodología innovadora que ha demostrado ser efectiva en el ámbito de la educación superior. Consiste en la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos educativos con el objetivo de motivar, enganchar y potenciar el aprendizaje de los estudiantes. En el contexto de la educación superior, la gamificación se ha utilizado para abordar diferentes aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante tener en cuenta, que la implementación efectiva de la gamificación en la educación superior requiere un diseño cuidadoso, alineado con los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes; además, es fundamental evaluar y ajustar continuamente la metodología para garantizar su efectividad y maximizar el impacto en el aprendizaje.

En consecuencia, la gamificación es una metodología innovadora que puede enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes de educación superior, promoviendo la motivación, el compromiso, el

aprendizaje activo y colaborativo, así como el desarrollo de habilidades clave para su futuro profesional.

De igual forma, Cedeño et al. (2022) indican, que en la actualidad, la tecnología ha transformado la vida cotidiana, y la educación no es una excepción. En este contexto, la gamificación se ha convertido en una herramienta para facilitar el intercambio de experiencias entre profesores y estudiantes. La tecnología desempeña un papel fundamental en el campo de la educación, ya que permite utilizar mecanismos interactivos y participativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el estudiante juega un papel destacado. Al emplear técnicas de aprendizaje que incorporan la mecánica de los juegos al ámbito educativo, se pueden obtener beneficios significativos, especialmente en la enseñanza del idioma inglés. La gamificación en esta área permite crear un entorno interactivo y motivador, donde los estudiantes pueden practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas de manera entretenida.

La utilización de aplicaciones, plataformas en línea, y recursos digitales gamificados facilita la práctica del idioma de forma activa, brindando oportunidades para el desarrollo de habilidades como la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura, y la escritura. Los estudiantes pueden participar en desafíos, competiciones y actividades que les permiten aplicar y reforzar los conocimientos adquiridos, mientras se divierten y se involucran en el proceso de aprendizaje. La gamificación en la enseñanza del inglés también puede ofrecer retroalimentación inmediata, seguimiento del progreso y la posibilidad de personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales de cada estudiante; además, fomenta la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, lo que promueve el aprendizaje cooperativo y el intercambio de ideas.

Es importante destacar, que la gamificación no reemplaza la labor del profesor, sino que complementa su rol al proporcionar herramientas y recursos que enriquecen la experiencia de aprendizaje. El docente desempeña un papel clave al diseñar y guiar las actividades gamificadas, establecer metas claras y evaluar el progreso de los estudiantes; de tal manera, que la gamificación aprovecha el poder de la

tecnología y los elementos de los juegos para hacer que el aprendizaje del inglés sea más atractivo, interactivo y efectivo. Esta metodología promueve la participación activa de los estudiantes, mejora su motivación y facilita la adquisición de habilidades lingüísticas de manera significativa. La tecnología desempeña un papel fundamental en este enfoque, al permitir la creación de entornos de aprendizaje dinámicos y personalizados.

Por otro lado, Briceño-Núñez (2022) en su investigación afirma, que efectivamente la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que ha demostrado aumentar el nivel de participación de los estudiantes en la resolución de actividades formativas y evaluativas relacionadas con los contenidos enseñados. La gamificación crea un entorno motivador y desafiante que impulsa a los estudiantes a involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje de un idioma extranjero. Al incorporar elementos propios de los juegos, como la competencia, los desafíos, las recompensas y la retroalimentación instantánea, se fomenta la participación y el compromiso de los estudiantes.

Una de las ventajas de la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras es que permite practicar y aplicar los conocimientos de manera interactiva. Los estudiantes pueden enfrentar situaciones y desafíos de la vida real, como conversaciones, simulaciones o tareas comunicativas, a través de juegos y actividades digitales. Esto les brinda la oportunidad de practicar el idioma de forma práctica y significativa, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo.

La gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras proporciona retroalimentación inmediata, lo que permite a los estudiantes corregir errores y mejorar en tiempo real. Esta retroalimentación constante y personalizada es esencial para el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Otro aspecto importante es que la gamificación fomenta la colaboración y la comunicación entre los estudiantes. Muchos juegos y actividades gamificadas requieren trabajar en equipo, resolver problemas juntos y practicar el idioma en un contexto social. Esto promueve el aprendizaje cooperativo y

proporciona oportunidades para mejorar las habilidades de comunicación oral y escrita; así mismo, la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes.

Al convertir el aprendizaje en una experiencia divertida y desafiante, se crea un ambiente propicio para la participación activa y el compromiso prolongado con el idioma; así pues, que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje de lenguas extranjeras al aumentar la participación de los estudiantes y ofrecer oportunidades prácticas e interactivas; además, fomenta la colaboración, mejora la comunicación, y aumenta la motivación intrínseca de los estudiantes. La gamificación es una herramienta valiosa para hacer que el aprendizaje de idiomas sea más efectivo y atractivo.

En este orden de ideas, González-Maldonado y Moscoso-Bernal (2022) presentan un trabajo cuyo objetivo fue analizar el posible aporte de la gamificación como estrategia de enseñanza en el contexto social de la modalidad en línea para los estudiantes. Los resultados obtenidos demostraron que la gamificación tiene un impacto significativo en cada una de las categorías consideradas, siendo la participación la más relevante, seguida del aprendizaje, la motivación y la percepción, con una diferencia estadística mínima en rendimiento. En conclusión, se puede afirmar, que la gamificación como estrategia de enseñanza contribuye al aprendizaje en línea en el contexto social.

El uso de la gamificación en la enseñanza en línea puede tener un impacto positivo en la participación de los estudiantes. Al incorporar elementos y mecánicas de juego en las actividades educativas, se crea un ambiente interactivo y motivador que fomenta la participación activa de los estudiantes. La gamificación puede incluir desafíos, competencias, recompensas y retroalimentación instantánea, lo que incentiva a los estudiantes a involucrarse y a interactuar con el contenido; además, la gamificación puede mejorar el aprendizaje en línea al proporcionar experiencias prácticas y significativas. Los estudiantes pueden aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales y enfrentar desafíos que les permitan desarrollar habilidades relevantes para el contexto social. Esto les brinda la oportunidad

de practicar y fortalecer sus habilidades de manera activa, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo.

La motivación es otro aspecto importante que se ve beneficiado por la gamificación. Al convertir el aprendizaje en una experiencia lúdica y entretenida, se estimula la motivación intrínseca de los estudiantes. La gamificación les ofrece metas claras, recompensas y una retroalimentación constante, lo que les impulsa a esforzarse y a mantener su interés en el proceso de aprendizaje. Por último, la percepción de los estudiantes sobre la gamificación como estrategia de enseñanza muestra que valoran positivamente esta metodología en el contexto social en línea. Los estudiantes perciben que la gamificación les brinda una experiencia de aprendizaje más atractiva, interactiva y relevante para su contexto social.

De igual forma, la propuesta de diseño pedagógico presentada por Lluch-Molins (2021) se centra en el uso de actividades gamificadas respaldadas por herramientas tecnológicas en una asignatura. Lo que distingue a esta propuesta de otras experiencias de gamificación es su enfoque en el aprendizaje cooperativo y la atención a la diversidad, brindando apoyo ajustado a todos los estudiantes sin excepción. El diseño de la gamificación se plantea como una estrategia de aprendizaje colaborativo y evaluación entre iguales, así como una estrategia docente para el seguimiento y apoyo a los estudiantes, fomentando la autorregulación del aprendizaje y el desarrollo de la competencia transversal de aprender a aprender.

Esta propuesta de diseño pedagógico tuvo como objetivo principal mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y promover su desarrollo competencial; además, plantea líneas de investigación en curso para examinar la relación entre la implementación de esta estrategia y el rendimiento académico, la atribución causal que los estudiantes realizan respecto a su desarrollo competencial, y el impacto de la continuidad de este diseño en cursos posteriores y en diferentes campos de conocimiento. La atención a la diversidad es un aspecto fundamental en este diseño, ya que se busca proporcionar apoyo

ajustado a todos los estudiantes, teniendo en cuenta sus necesidades y características individuales. La gamificación y las herramientas tecnológicas se utilizan como recursos para adaptar el proceso de enseñanza y aprendizaje a las diferentes formas de aprender de los estudiantes.

Se puede inferir, que este diseño pedagógico propone el uso de actividades gamificadas respaldadas por herramientas tecnológicas en una asignatura, con un enfoque en el aprendizaje cooperativo y la atención a la diversidad. Se busca mejorar el rendimiento académico, promover la autorregulación del aprendizaje, y desarrollar la competencia transversal de aprender a aprender; además, se plantean líneas de investigación para evaluar el impacto de esta estrategia en diferentes aspectos del aprendizaje y su continuidad en cursos posteriores y en diferentes campos de conocimiento.

De igual forma, Martí-Climent y García-Vidal (2021) plantean en su investigación que la gamificación aplicada a la formación literaria puede ofrecer diversas ventajas en términos de su aplicación didáctica, lo que a su vez puede generar un aprendizaje significativo en el aula. El uso de esta metodología lúdica y participativa involucra a los estudiantes de manera activa y les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades y competencias en el ámbito literario. En la experiencia que se presenta, los estudiantes se organizan en grupos y se les plantea un reto que deben superar a través de la resolución de enigmas o pruebas relacionadas con la literatura. El juego se desarrolla dentro de un tiempo establecido, lo que añade un componente de urgencia y emoción al proceso de aprendizaje.

Durante el juego, los estudiantes se ven motivados a leer, interpretar, dialogar, opinar, escribir y crear, ya que estas actividades son necesarias para poder avanzar y resolver la situación planteada. De esta manera, se fomenta la participación activa de los estudiantes y se promueve un enfoque integral en el estudio de la literatura. El uso de recursos digitales y la lectura comprensiva desempeñan un papel fundamental en esta propuesta de gamificación. Los enigmas y pruebas se resuelven a través del trabajo colaborativo, lo que implica que los estudiantes deban comunicarse y compartir ideas para lograr el objetivo común; además, el resultado final del juego es un producto original que puede ser compartido

y difundido fácilmente, lo que brinda la oportunidad de que los estudiantes muestren y compartan sus logros con otros.

Por esa razón, la gamificación aplicada a la formación literaria ofrece ventajas significativas en términos de aprendizaje. Al involucrar a los estudiantes de manera activa y lúdica, se promueve la lectura, la interpretación, el diálogo, la escritura y la creatividad. El uso de recursos digitales y la lectura comprensiva facilitan el trabajo colaborativo y la creación de productos originales. En general, la gamificación en la formación literaria brinda una experiencia enriquecedora que fomenta un aprendizaje significativo y la adquisición de habilidades literarias.

Por su parte, Calvo Roselló y López Rodríguez (2021) resaltan que la gamificación, específicamente a través de la modalidad de "escape room inversa", ha demostrado ser efectiva incluso en la docencia universitaria, obteniendo buenos resultados. En este enfoque, el juego se utiliza como una herramienta para facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento de los estudiantes. El concepto de "escape room inversa" se refiere a una actividad lúdica en la que los estudiantes deben trabajar juntos para resolver desafíos y acertijos dentro del aula, con el objetivo de regresar al "templo del saber"; es decir, al aula misma, en lugar de escapar de ella como se suele hacer en los escape rooms de ocio. Esta variante permite un enfoque educativo y desafiante, en el cual los estudiantes deben aplicar los conocimientos adquiridos para superar los obstáculos presentados.

La implementación de esta metodología ha demostrado ser exitosa, ya que ha logrado aumentar el interés de los estudiantes por la asignatura y ha recibido opiniones muy positivas por parte de los participantes. Los alumnos consideraron la actividad amena, útil, interesante y divertida; además, se ha observado un impacto positivo en el aprendizaje, ya que los estudiantes se involucran activamente en la resolución de problemas y desarrollan habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, y la toma de decisiones.

La gamificación, en este caso a través del formato de escape room inversa, ofrece una experiencia de aprendizaje envolvente y desafiante, que motiva a los estudiantes a participar de manera activa y a aplicar los conocimientos de forma práctica. Al combinar el juego con el contenido académico, se logra un equilibrio entre diversión y aprendizaje, lo que contribuye al éxito de la actividad y al cumplimiento de los objetivos educativos.

La gamificación, como se evidencia en la modalidad de "escape room inversa", ha demostrado ser una estrategia exitosa en la docencia universitaria. Esta metodología fomenta el interés por la asignatura, promueve el aprendizaje activo y mejora el rendimiento de los estudiantes. Al proporcionar una experiencia amena, útil e interesante, la gamificación contribuye a facilitar el aprendizaje y a crear un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades clave en el ámbito universitario.

De acuerdo con García-Barrios et al. (2020), quienes indican en su investigación que la gamificación, y en particular la aplicación Kahoot, se presenta como una herramienta que se ajusta a un nuevo modelo de enseñanza dentro del aula universitaria. Esta herramienta permite implementar actividades digitales que mantienen la motivación de los estudiantes universitarios, especialmente aquellos que están familiarizados con el uso de tecnologías digitales, como sus smartphones. La aplicación Kahoot es conocida por su formato de cuestionario de elección múltiple tipo test, que se puede adaptar a diferentes temas y asignaturas. Este tipo de actividad basada en preguntas clave se ha demostrado efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos, incluyendo la educación universitaria.

La asociación de cuestionarios tipo test con actividades relacionadas con el juego a través de la gamificación brinda varios beneficios. En primer lugar, este enfoque lúdico y participativo mantiene el interés y la motivación de los estudiantes, lo que contribuye a un mayor compromiso con el contenido y a una participación activa en el aprendizaje; además, los cuestionarios tipo test permiten a los estudiantes evaluar su conocimiento y comprensión de los conceptos clave de manera rápida y efectiva.

Esto proporciona retroalimentación inmediata, lo que les permite identificar áreas de mejora y reforzar su aprendizaje de manera más eficiente.

La gamificación también fomenta la competencia amistosa entre los estudiantes, lo que puede aumentar su interés y motivación por participar en actividades de aprendizaje. El uso de tecnologías digitales, como smartphones, facilita la accesibilidad y la participación de los estudiantes, ya que muchos de ellos ya están familiarizados con el uso de estas herramientas en su vida diaria. Es importante destacar, que la gamificación y el uso de aplicaciones como Kahoot no deben ser considerados como una solución única, sino como una herramienta complementaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es necesario combinar diferentes enfoques pedagógicos y utilizar una variedad de herramientas y recursos para brindar una experiencia de aprendizaje enriquecedora y adaptada a las necesidades de los estudiantes.

En definitiva, la gamificación y la aplicación Kahoot se presentan como herramientas que pueden mantener la motivación de los estudiantes universitarios y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La combinación de cuestionarios tipo test con actividades relacionadas con el juego brinda beneficios como el compromiso, la retroalimentación inmediata y la competencia amistosa; sin embargo, es importante utilizar estas herramientas de manera complementaria y adaptarlas a las necesidades específicas de cada asignatura y grupo de estudiantes.

Por último, Centeno et al. (2020) realizan una investigación con el propósito de introducir a la comunidad universitaria, especialmente a los estudiantes, en modelos económicos sostenibles desde el punto de vista medioambiental. Para lograr este objetivo, se ha aplicado el enfoque de aprendizaje basado en juegos y se ha utilizado un programa de realidad aumentada. La actividad se ha desarrollado en forma de una yincana, donde los participantes enfrentaron desafíos relacionados con las diferentes fases de la economía circular, con un enfoque específico en el sector textil. Los resultados obtenidos muestran un nivel satisfactorio de participación y satisfacción por parte de los involucrados, tanto en

relación con la metodología utilizada como con el contenido de la actividad; además, se considera que esta iniciativa puede ser transferible a otros centros educativos, lo que contribuiría a promover de manera interactiva el conocimiento sobre la economía circular como modelo de sostenibilidad y a sensibilizar a los estudiantes sobre la responsabilidad medioambiental.

En resumen, el propósito de esta experiencia educativa fue fomentar la comprensión y adopción de modelos económicos sostenibles, específicamente la economía circular, a través de una actividad interactiva que utiliza juegos y realidad aumentada. El objetivo final fue crear conciencia sobre la importancia de la sostenibilidad medioambiental y promover comportamientos responsables entre los estudiantes.

CONCLUSIONES.

Luego de la revisión y análisis de los artículos seleccionados en la investigación, se concluye que la gamificación se ha convertido en una metodología didáctica popular para el desarrollo de competencias comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés. En esta reflexión teórica, se exploró cómo la gamificación pudo ser utilizada como una estrategia efectiva para mejorar las habilidades de comunicación en el idioma inglés y en otras áreas de la enseñanza. Es importante tener en cuenta, que los hallazgos pueden variar en función del contexto educativo y de las características de los estudiantes; sin embargo, en general, la gamificación ha mostrado ser una estrategia efectiva para potenciar las competencias comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés, al aumentar la motivación, mejorar las habilidades comunicativas, promover un aprendizaje significativo, fomentar la colaboración y proporcionar retroalimentación individualizada; de tal manera, que al aplicar la gamificación en la enseñanza del inglés, se pueden crear experiencias de aprendizaje más motivadoras y atractivas, lo que puede tener un impacto positivo en el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes. En primer lugar, la gamificación fomenta la participación activa de los estudiantes al ofrecer desafíos, metas y recompensas. A través de juegos y actividades interactivas, los estudiantes se involucran de

manera más entusiasta en el aprendizaje del inglés y se sienten más motivados para comunicarse en el idioma; además, los juegos pueden proporcionar un entorno seguro para practicar y experimentar con el idioma, reduciendo el miedo al error y fomentando la confianza en la expresión oral y escrita.

La gamificación también permite a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas de manera contextualizada y significativa. Los juegos pueden simular situaciones de la vida real en las que los estudiantes deben interactuar en inglés, como conversaciones, debates o resolución de problemas. Esto les brinda oportunidades auténticas para practicar y aplicar el idioma en un contexto relevante, lo que mejora su fluidez y comprensión.

La gamificación promueve la colaboración y el trabajo en equipo. Muchos juegos incorporan elementos de competencia y cooperación, lo que fomenta la interacción entre los estudiantes y la práctica de habilidades comunicativas en un entorno social. Los estudiantes pueden trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes, resolver desafíos lingüísticos, y practicar la negociación y el intercambio de ideas en inglés.

Por último, la gamificación permite un seguimiento y evaluación más efectivo del progreso de los estudiantes. Los juegos pueden registrar el desempeño y los logros de los estudiantes, lo que proporciona retroalimentación inmediata y personalizada. Esto permite a los profesores identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes en términos de competencias comunicativas y adaptar su enseñanza en consecuencia.

En conclusión, la gamificación ofrece un enfoque didáctico innovador y motivador para el desarrollo de competencias comunicativas en el idioma inglés. Al utilizar elementos de juego, los estudiantes se involucran activamente, practican de manera contextualizada y significativa, colaboran con sus compañeros, y reciben retroalimentación constante. Estos aspectos combinados hacen que la gamificación sea una estrategia valiosa para mejorar las habilidades comunicativas en el aprendizaje del inglés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Álvarez, C. (2019). La enseñanza del inglés como lengua extranjera: formación de la identidad cultural y la competencia intercultural. Cedotic, Revista de la facultad de ciencias de la educación, 222-245.
2. Álvarez, E. (1998). Técnicas de comunicación oral. Madrid: Síntesis.
3. Álvarez, M. V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. Pedagogía magna, (5), 251-256.
4. Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. Review article, 12(24), 72-84.
5. Briceño Núñez, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. Academo (Asunción), 9(1), 11-22.
6. Bueno, K. (2003). Competencia comunicativa y enseñanza de lenguas extranjeras. Madrid: Arco/Libros.
7. Castellón, L; Jaramillo, Ó. (2012). Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersito. Homo Videoludens, Barcelona, v. 2, p. 264-281.
8. Cedeño, M. A. P., Vélez, K. G. C., Vélez, K. M. C., Lara, D. L. L., & García, N. D. M. (2022). Estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí. Revista Cognosis. ISSN 2588-0578, 7(1), 27-38.
9. Centeno, M. E. C., López, M. P., González, M. J. P., & Moriones, E. R. (2020). Aprendizaje basado en juegos: incorporación de criterios sostenibles a través de la economía circular. Tendencias pedagógicas, (36), 4.
10. Council of Europe (2018). Comun European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment (CEFR). France
11. Durán, J. (2000). Enseñar lengua. Madrid: Edelsa.
12. Escrihuela. E. J. (2020). La Sociolingüística de Redes y los Social Media. Triangle. (15):51-101.

13. Fernández, C. (2016). Gamificación: propuesta para el aula de educación física. Revista Digital Innovación y Experiencia Educativa, 19, 1-10.
14. Gallego-Durán, F. J., Villagrá-Arnedo, C. J., Satorre Cuerda, R., Compañ, P., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). Panorámica: serious games, gamification y mucho más.
15. García-Barrios, A., Cisneros-Gimeno, A. I., Luesma-Bartolomé, M. J., Benito-Rodríguez, J., Barrio-Ollero, E., & Whyte-Orozco, J. (2020). El juego como factor motivador en la enseñanza de la anatomía humana. FEM: Revista de la Fundación Educación Médica, 23(6), 347-350.
16. González-Fernández, B. y Schmitt, N. (2020). Word knowledge: Exploring the relationships and order of acquisition of vocabulary knowledge components. Applied Linguistics.41(4):481-505.
17. Henao, W., & López, A. M. (s.f.). Tensiones entre la didáctica, la pedagogía y el currículo: diferentes concepciones.
18. Hunter, D. (2017) Zombie-Based Learning: geography taught in zombie apocalypse- kickstarter.
19. Johnson, L. et al. (2014). NMC Horizon Report 2014: higher education edition. Austin: The New Media Consortium.
20. Lluch-Molins, L. (2021). Diseño pedagógico de retos gamificados para promover la autorregulación del estudiantado. Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa, 2(2), 119-138.
21. González-Maldonado, D. C. G., & Moscoso-Bernal S. A. M. (2022). Gamificación para la enseñanza del contexto social en estudiantes de derecho en educación en línea. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 7(2), 167-189.
22. Martí Climent, A., & García Vidal, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. Didáctica (Madrid), 2021, vol. 33, p. 109-120.

23. Ministerio de Educación Nacional Colombia. (2016). Orientaciones y principios pedagógicos, currículo sugerido en inglés. https://eco.colombiaaprende.edu.co/2021/09/07/orientaciones-y-principios-pedagogicos-curriculo-sugerido-de-ingles/
24. Ministerio de Educación Nacional, MEN (s.f). Programa Nacional de Inglés. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf
25. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2002). Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
26. Montes, C. (2004). Habilidades comunicativas en la lengua extranjera. Salamanca: Secretaría General Técnica. https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP11708.pdf&area=E
27. Moreno-López, G., Rodríguez-Correa, P. A., Fuentes, E. N. C., Bermeo-Giraldo, M. C., Valencia-Arias, A., & Gallegos, A. (2023). Gamificación en la educación superior a través de realidad virtual y aumentada: Revisión de literatura. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, (E59), 229-244.
28. Moya-Fuentes, M. M, Carrasco-Andrino MM, Jiménez-Pascual MA, Ramón-Martín A, Soler-García C, Vaello-López MT (2016). El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual Kahoot. Alacant: Universitat d'Alacant/Institut de Ciències de l'Educació. 1241-54
29. Ojeda-Lara, O. G., & del Socorro Zaldívar-Acosta, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. Revista Docentes 2.0, 16(1), 5-11.
30. Ramírez, J. (2014). Gamificación, mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Madrid: Ed. SC Libro.
31. Calvo Roselló, V., & López Rodríguez, M. I. (2021). Gamificación en el aula universitaria: una experiencia de “escape room inversa”. REDU. Revista de docencia universitaria, 19(1), 45-74.

32. Salinas-Ibáñez J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. RUSC, Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento. 1:1-16.
33. Tamayo, O., & Ruiz, F. (s.f.). Relaciones y meta teóricas entre la pedagogía y la didáctica.
34. Ubilla P. (2020). La adquisición de segmentos del inglés desde la sociolingüística: la fricativa postalveolar sorda/ʃ. Literatura y lingüística. (41):383-412.
35. Ugalde, M. (1989). El lenguaje caracterización de sus formas fundamentales. Universidad Nacional.
36. Valencia, B., Ramírez, L., & Quintero, S. (2017). Conocimiento de la didáctica del inglés en docentes de educación preescolar. Revista Científica, 16(1), 72-82. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6073795

DATOS DE LOS AUTORES.

1. Mariela García Silva. Magister en Gestión de la Tecnología Educativa en la Universidad de Santander UDES 2019 (Colombia). Institución de afiliación: Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología UMECIT, Panamá. Correo electrónico: marielagarcia@umecit.edu.pa ORCID: https://orcid.org/0009-0007-1947-4184

2. Alonso José Larreal Bracho. PhD. en Educación. Universidad Metropolitana de Educación. Docente en pregrado y postgrado. Institución de afiliación: Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología UMECIT, Panamá. Correo electrónico: alonsolarreal.doc@umecit.edu.pa

RECIBIDO: 19 de septiembre del 2023. **APROBADO:** 30 de octubre del 2023.