



**RELACIÓN ENTRE LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE DEL
INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA ENTRE LOS ESTUDIANTES DE
PRIMARIA**

**THE RELATIONSHIP BETWEEN GAMIFICATION AND ENGLISH
LEARNING AS A SECOND LANGUAGE AMONG ELEMENTARY
STUDENTS**

**Trabajo de Investigación para optar al
Grado Académico de Bachiller en Educación**

Autor

Erick Santiago Lara Trevejo
<https://orcid.org/0000-0002-8640-692X>

Asesor

Lesly Isabel Ojeda Enciso
<https://orcid.org/0000-0002-8641-2959>

**Lima-Perú
2025**

Monografía_Erick Lara

8%
Textos sospechosos



< 1% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
7% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: Monografía_Erick Lara.pdf
ID del documento: 9529ea9c10c4f755bfd4c2c6023d5de4312c5665
Tamaño del documento original: 454,53 kB
Autores: []

Depositante: Lesly Ojeda
Fecha de depósito: 20/1/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 20/1/2025

Número de palabras: 12.222
Número de caracteres: 90.415

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes de similitudes

Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	dialnet.unirioja.es https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926829.pdf 34 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (161 palabras)
2	polodelconocimiento.com La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Apre... https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2460 30 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (121 palabras)
3	uvadoc.uva.es https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/73276/TFG-G7288.pdf?sequence=1 27 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (103 palabras)
4	www.ugr.es https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf 30 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (96 palabras)
5	dialnet.unirioja.es https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf 24 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (71 palabras)

DEDICATORIA

Agradecido incondicionalmente a Jehová Dios por brindarme salud emocional, física, mental y espiritual que fueron la base para culminar este trabajo de investigación que me permitirá desempeñarme como maestro de vocación en el resto de mis días. La familia es el eje fundamental de la sociedad así que mis padres y esposa han desempeñado un gran motor en este viaje del saber. Además, ITS me ha permitido crecer profesional y personalmente con la finalidad de asumir un rol protagónico dentro de mi contexto actual y futuro.

Erick Santiago Lara Trevejo

RESUMEN

El aprendizaje del inglés en nuestro país es crucial, puesto que no solo abre oportunidades laborales en un mercado globalizado, sino que también potencia el desarrollo de habilidades comunicativas y académicas. Por tal motivo, el Currículo Nacional refiere que dentro del aprendizaje del idioma se priorice las competencias comunicativas con el fin de facilitar la inserción a la globalización incorporando así las prácticas sociales del lenguaje y la perspectiva sociocultural cuyo objetivo es conseguir que los estudiantes desarrollen las competencias comunicativas a través de un enfoque comunicativo. En este marco curricular, el uso de la gamificación se plantea como una estrategia que facilita y afianza la motivación en el aprendizaje del idioma convirtiéndose en una experiencia más atractiva y participativa ya que permite simular situaciones comunicativas en un contexto real, lo que facilita el desarrollo de habilidades lingüísticas en un entorno dinámico. El presente trabajo de investigación busca comprender la relación entre la gamificación y el aprendizaje del inglés. Para ello, en la primera parte de la monografía, se caracteriza el concepto de aprendizaje del idioma de acuerdo con el enfoque comunicativo, sus características e importancia. En la segunda parte, se analiza el uso de la gamificación como estrategia didáctica donde se menciona su concepto, elementos y características más relevantes. En la tercera parte, se explica cómo la gamificación favorece el aprendizaje del idioma inglés por medio de distintas investigaciones que avalan esta relación.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje de inglés, estrategia didáctica y enfoque comunicativo.

ABSTRACT

Learning English in our country is crucial, since it not only opens up job opportunities in a globalized market but also enhances the development of communicative and academic skills. For this reason, the National Curriculum refers that language learning should prioritize communicative competencies in order to facilitate insertion into globalization, thus incorporating the social practices of language and the sociocultural perspective whose objective is to ensure that students develop communicative competencies through a communicative approach. In this curricular framework, the use of gamification is proposed as a strategy that facilitates and strengthens motivation in language learning, making it a more attractive and participatory experience since it allows simulating communicative situations in a real context, which facilitates the development of language skills in a dynamic environment. This research work seeks to understand the relationship between gamification and English language learning. For this purpose, the first part of the monograph characterizes the concept of language learning according to the communicative approach, its characteristics and importance. In the second part, the use of gamification as a didactic strategy is analyzed, where its concept, elements and most relevant characteristics are mentioned. In the third part, it is explained how gamification favors English language learning by means of different researches that support this relationship.

Keywords: gamification, English learning, didactic strategy and communicative approach.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la globalización, la transformación científica y tecnológica, las comunicaciones hacen que el aprendizaje del idioma inglés sea una necesidad para el ser humano. Estos fenómenos contribuyen a que exista un enriquecimiento cultural entre ciudadanos de diferentes países donde se requiere una lengua popular que les permita estar comunicados entre sí. Asimismo, el inglés ocupa el primer puesto como lengua más hablada alrededor del orbe (Fernández, 2023). Dentro del marco nacional, un estudio realizado por Education First (2023) indica que nuestro país se encuentra en el puesto 51 de 113 países que dominan el idioma inglés ubicándose entre el nivel A1 (Básico) y el B1 (Pre- intermedio) reflejando que pueden entablar diálogos simples y escribir frases cortas.

A pesar de que se han diseñado políticas como el Plan Nacional Inglés Puertas al mundo en el 2015, cuyo objetivo fue promover la enseñanza del idioma inglés en nuestro país, no se han alcanzado los aprendizajes esperados en inglés. Por ejemplo, en el 2021, se propuso aumentar las horas pedagógicas de instrucción en inglés de 2 horas a 5 horas por semana; no obstante, dicha propuesta no se llegó a ejecutar. Pese a que existan intenciones positivas detrás de estas iniciativas, todavía es insuficiente para alcanzar el aprendizaje óptimo del idioma y las competencias necesarias en el área. Además, se debe considerar el impacto de otros factores, como el elevado número de estudiantes por clase y la autoformación que los docentes carecen, además de estar sobrecargados con tareas administrativas (British Council, 2015).

Frente a esta problemática, uno de los grandes desafíos de la educación ha sido crear ambientes adecuados para que el proceso educativo se desarrolle de manera efectiva (Cerde, 2018). De acuerdo con Orihuela (2019), la gamificación es una estrategia que puede contribuir a mejorar la motivación que necesitan los educandos en el aprendizaje de una lengua extranjera. Asimismo, Kapp (2012) refiere a la gamificación como un mecanismo de enseñanza basado en los juegos que despierta interés en los aprendices y promueve su aprendizaje. Es así que la gamificación se ha convertido en una herramienta valiosa para poner en práctica estrategias de enseñanza basadas en el juego, para crear ambientes favorables para que el proceso educativo se realice efectivamente y de esta forma lograr el desarrollo de las competencias lingüísticas. (Molina et al., 2021, p.728).

A partir de todo lo expuesto, la investigación busca explicar la manera en la que la gamificación, como recurso didáctico, favorece el aprendizaje del inglés como segunda lengua entre los estudiantes de primaria. La investigación justifica su importancia considerando que los aportes serán evidenciados en el campo teórico, metodológico, práctico y social especialmente en el último punto, ya que la globalización exige que nos comuniquemos en inglés brindándonos oportunidades en lo profesional, laboral, personal entre otros.

Para ello, en el primer capítulo de la monografía, se describe en qué consiste el aprendizaje del inglés, así como los enfoques y condiciones para su desarrollo. Es decir, se caracteriza el contexto de la enseñanza del idioma inglés en nuestro país, los aspectos pedagógicos en el aprendizaje de una segunda lengua, los cambios de enfoque que se han dado hasta la actualidad donde se caracteriza el método tradicional como el enfoque gramatical y luego se enfatiza el enfoque comunicativo dentro del aprendizaje del idioma. En la segunda parte, se centra en analizar qué es la gamificación, sus características/componentes, intervenciones y dinámicas que se presentan en ella. Por último, en el tercer capítulo se explica cómo la gamificación favorece el aprendizaje del idioma inglés por medio de distintas investigaciones que avalan esa relación.

CAPÍTULO I:

APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA

En este capítulo, se aborda la problemática de la enseñanza del inglés en el Perú, analizando los desafíos y las oportunidades que presenta el aprendizaje de una segunda lengua en el contexto nacional. Se examinan los aspectos pedagógicos fundamentales que inciden en la enseñanza del inglés, la evolución de los enfoques metodológicos, desde la tradicional enseñanza centrada en la gramática hasta la implementación de enfoques.

1.1. Contexto de la enseñanza del idioma inglés en el Perú

En la actualidad, el aprendizaje del inglés ha adquirido una relevancia crucial en el contexto de la globalización, ya que es el idioma más hablado a nivel mundial. En un mundo cada vez más interconectado, el inglés no solo es la lengua franca en los negocios y la ciencia, sino que también es un requisito fundamental para acceder a programas de educación superior y becas en el extranjero. Su presencia se extiende a todas las industrias, incluida la educación, donde desempeña un papel fundamental al ser el idioma de una vasta literatura científica y técnica (Minedu, 2017). Además, la mayoría de los libros, descubrimientos y estudios están redactados en inglés, lo que resalta la importancia de su aprendizaje para alcanzar metas profesionales y aumentar las oportunidades en el ámbito laboral (Nishanthi, 2018).

Esta relevancia conlleva a preguntarse sobre qué implica el aprendizaje de una segunda. Al respecto este aprendizaje se refiere a un proceso consciente en desarrollar la competencia comunicativa; esto significa tener la facultad de interactuar con otros hablantes del idioma de manera coherente y con lógica dentro de un determinado contexto, ya sea social, educativo o profesional (Carlson, 2013; Crystal 2008).

Citando a Harmer (2001), el aprendizaje de una lengua extranjera se presenta cuando el estudiante está expuesto a situaciones en las que el uso de la lengua es vital, dado que estas oportunidades fomentan el desarrollo y perfeccionamiento de habilidades lingüísticas. De manera parecida, Crookall y Oxford (1980) resaltan el hecho que aprender una segunda lengua implica mucho más que memorizar reglas gramaticales; por el contrario, es un proceso amplio que transforma al educando en un ser social distinto.

De acuerdo con lo anterior, la adquisición de otra lengua abre puertas a nuevas interacciones y el intercambio de experiencias, propiciando un aprendizaje que va más allá de lo lingüístico y se arraiga en la identidad social del individuo. Asimismo, el aprendizaje de un idioma extranjero se define como un proceso de interacción social en el que el comportamiento se transforma como consecuencia de nuevas experiencias.

En el actual Currículo Nacional de Educación Básica – en adelante CNEB – (Minedu 2016), se reconoce la importancia del inglés como una segunda lengua, ya que es una herramienta de comunicación global que facilita el acceso a la data y a las tecnologías actuales y futuras. Además, reconoce que el inglés es una lengua extranjera que es primordial para acceder y estar a la vanguardia de los últimos avances ya sea académico, tecnológico o científico con la finalidad de relacionarse en distintos contextos y situaciones.

Para lograr un aprendizaje del inglés, en el CNEB (Minedu, 2016), se señala que se busca desarrollar competencias comunicativas, considerando las necesidades de los aprendices como sus intereses y motivaciones, así como incorporando las prácticas sociales del lenguaje y la perspectiva sociocultural al difundir y mediar a que los estudiantes logren ser competentes en cuanto al dominio del idioma. Se establecen tres competencias fundamentales en el área de inglés, las cuales son:

1.1.1. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera

Se conceptualiza como la interacción activa entre uno o más interlocutores, cuyo objetivo es transmitir ideas y emociones de manera efectiva. Este proceso no se limita a la simple comprensión y producción de mensajes, sino que implica una construcción activa del significado a partir de los diversos textos que se producen o se reciben. Para alcanzar estos objetivos comunicativos, el estudiante debe movilizar un conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que provienen tanto del uso del lenguaje oral como de su contexto social y cultural. Así, la competencia comunicativa se convierte en un proceso integral que va más allá de la mera habilidad lingüística.

Además, esta competencia requiere la aplicación adecuada de diversas estrategias conversacionales, las cuales deben adaptarse a las normas de cortesía pertinentes según el contexto sociocultural en el que se desarrolle la interacción. Esto incluye la capacidad de tomar turnos de palabra de manera oportuna, así como enriquecer y aportar al tema en discusión. Mantener la coherencia temática es fundamental para facilitar la negociación, la persuasión y

la cooperación entre los interlocutores. En este sentido, el dominio de estas estrategias no solo mejora la calidad de la comunicación, sino que también fomenta relaciones interpersonales más efectivas y significativas en un entorno multicultural. En el nivel primario, la progresión de la competencia se comunica se manifiesta a través de diversas etapas que abarcan desde la comprensión y producción de frases simples hasta la capacidad de participar en interacciones más complejas lo que facilita su participación en conversaciones y actividades grupales.

1.1.2. Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera

Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que influyen en el acto de leer. Este proceso implica una comprensión crítica que va más allá de la mera decodificación de palabras; se trata de una construcción activa del significado que abarca tanto la comprensión literal como la inferencial, así como la interpretación y la reflexión sobre el contenido. Durante este proceso, el estudiante moviliza un conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes adquiridos a partir de su experiencia lectora y su entorno, lo que le permite reconocer las oportunidades y limitaciones inherentes al lenguaje y a la comunicación.

Asimismo, esta competencia implica que el educando sea consciente de que la lectura de textos tiene propósitos específicos, que pueden incluir desde el disfrute personal hasta la resolución de problemas, la búsqueda de información, el seguimiento de instrucciones o la defensa de una postura. Esta variedad de objetivos subraya la importancia de desarrollar una actitud crítica y reflexiva hacia los textos, lo que permite al lector no solo adquirir información, sino también utilizarla de manera efectiva en diferentes contextos. Así, la lectura se convierte en una herramienta crucial para el aprendizaje y la interacción en un mundo globalizado, donde el inglés juega un papel relevante. En este nivel, la progresión de la competencia lee se manifiesta en la comprensión básica hasta la interpretación crítica de textos con mayor complejidad.

1.1.3. Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera

Se entiende como la capacidad de utilizar el lenguaje escrito para construir significados y comunicarlos de manera efectiva a otros. Este proceso es inherentemente reflexivo, ya que implica la adecuación y organización de los textos, teniendo en cuenta tanto el contexto en el que se producen como el propósito comunicativo que se persigue. Además, conlleva una revisión constante del contenido escrito, orientada a su mejora continua y a la clarificación de las ideas expresadas.

En este contexto, el estudiante activa una variedad de conocimientos y recursos adquiridos a través de su experiencia con el lenguaje escrito y su entorno. Para ello, emplea el sistema alfabético junto con un conjunto de convenciones que rigen la escritura, así como diversas estrategias que le permiten expandir ideas, enfatizar puntos fuerza o matizar significados en sus textos. A través de este proceso, el aprendiz desarrolla una conciencia crítica sobre las potencialidades y limitaciones del lenguaje, la comunicación y la construcción del sentido. Esta habilidad resulta especialmente relevante en una era marcada por las nuevas tecnologías, que han transformado profundamente la naturaleza de la comunicación escrita y sus formas de interacción.

Las competencias propuestas en el CNEB coinciden con lo que se menciona en la literatura especializada. En primer lugar, Barbero et al. (2016) destacan que la competencia oral en inglés (speaking) es una habilidad esencial para comunicarse verbalmente, lo que requiere el conocimiento de la fonética, la fonología y el dominio de la pronunciación. Además, señalan la importancia de la comprensión oral o auditiva (listening), que se refiere a la capacidad de entender mensajes orales provenientes de distintos contextos sociales e interacciones.

En segundo lugar, en relación con la competencia de lectura (reading), los autores la definen como la capacidad de interpretar un texto escrito, contextualizando la información y el vocabulario dentro de un marco social. Finalmente, respecto a la competencia de escritura (writing), se la describe como la habilidad para generar mensajes escritos que demuestran un dominio de la lengua meta, facilitando la interacción dentro de un contexto comunicativo.

Aunque no se han hecho evaluaciones estandarizadas con respecto al logro de las 3 competencias vinculadas al área de inglés, se han realizado algunos estudios en el Perú, como el de Education First (2023), para evaluar las competencias en el dominio de inglés. En este caso, se evaluó las competencias en inglés a una muestra de adultos en 116 países y regiones. El estudio contó con la participación de 2.1 millones de personas. Los resultados indicaron que nuestro país ocupa el puesto 51 y que el nivel alcanzado de los evaluados señalaba que podían realizar diálogos cortos y sencillos en la competencia oral. Este estudio evidenció que, a pesar de un creciente interés en el aprendizaje del idioma inglés, persisten desafíos considerables en el desarrollo de competencias comunicativas en nuestro país.

De acuerdo con las investigaciones de López (2016), nuestro país enfrenta desafíos en la enseñanza del inglés debido al predominio de enfoques tradicionalistas que se centran en la exposición de contenidos y la reproducción mecánica, lo que sitúa a los estudiantes en un rol pasivo y no en garantizar un aprendizaje significativo. Este autor sostiene tal argumento, ya que la participación de los estudiantes se restringe a memorizar reglas y realizar ejercicios repetitivos, en vez de involucrarse activamente en procesos dinámicos de comunicación en una segunda lengua. Un enfoque tradicionalista no fortalece la promoción de habilidades prácticas para un dominio efectivo del idioma inglés; por ende, surge la necesidad de incorporar estrategias innovadoras, tales como el uso de materiales auténticos y actividades interactivas, para transformar el proceso de aprendizaje y adaptarlo de acuerdo con la demanda actual que lo amerita.

Por otro lado, el bajo dominio del idioma objetivo por parte de los maestros de idiomas puede generar grandes dificultades en el aprendizaje del inglés en los educandos y obstaculizar la implementación del enfoque de enseñanza comunicativa (Kuchah, 2009; Butler, 2004). Este sería otro desafío en el aprendizaje del idioma inglés en nuestro país, puesto que parte de los docentes no cuentan con los niveles de competencia requeridos para enseñar inglés de manera efectiva; es decir, que cuenten con certificaciones que avalen su nivel comunicativo y metodológico (British Council, 2017).

Romero y Pérez (2021) también consideran que los desafíos a los que se enfrentan los educandos para aprender un idioma extranjero son los maestros no calificados, es decir, aquellos que no tienen alguna certificación internacional que avale su nivel del idioma. A menudo, los profesores de inglés en algunas escuelas públicas y privadas no han recibido suficiente capacitación ni desarrollo profesional. Según un estudio de Pearson (2018), solo el 27 % de los docentes de inglés en secundaria cuenta con la certificación necesaria para impartir clases de este idioma. Por ende, esto contribuye desfavorablemente a que las clases de inglés se perciban como repetitivas y poco dinámicas (Nunan, 2003).

Esta problemática se agrava en el contexto de las escuelas públicas de jornada regular (JER), donde se destinan pocas horas pedagógicas al área de inglés, limitándose a solo dos o tres sesiones de 45 minutos por semana. Esta restricción dificulta la creación de suficientes oportunidades de aprendizaje para que los estudiantes puedan fortalecer las tres competencias planteadas en el CNEB.

Según Krashen (1982), en su teoría sobre la adquisición de segundas lenguas, el input comprensible y la exposición continua son fundamentales para alcanzar fluidez en un idioma. Esto significa que, mientras mayor sea el contacto del estudiante con una segunda lengua, más significativo será su aprendizaje. Sin embargo, en el contexto de las escuelas públicas de nuestro país, este contacto se ve limitado a una sola sesión semanal, lo que dificulta una exposición continua y adecuada al inglés, crucial para el desarrollo de competencias comunicativas sólidas. Esta baja frecuencia de interacción impide una inmersión efectiva y afecta negativamente la adquisición fluida del idioma, como señala Vygotsky (1978).

Aunque a mediados de 2014 existía un interés por establecer políticas públicas y lineamientos que promovieran el aprendizaje del inglés en las escuelas del país (Esteves, 2018), el anuncio del Plan Nacional de Inglés, conocido como “Inglés, Puertas al Mundo”, que buscaba mejorar la enseñanza y el aprendizaje del idioma en las escuelas secundarias y, a corto plazo, en las de nivel primario mediante el desarrollo de competencias comunicativas (British Council, 2015), no ha sido acompañado de nuevas políticas o acciones del Estado orientadas al fortalecimiento de estas competencias en inglés.

En este contexto, se requiere que los docentes del área de inglés sean conscientes de los desafíos y cómo poder desarrollar las competencias vinculadas al área de manera que los estudiantes puedan emplear y ser competentes en el inglés.

1.2. Del enfoque gramatical al enfoque comunicativo

De acuerdo con el CNEB (Minedu, 2016), el área de inglés propone un enfoque comunicativo, el cual pone énfasis en el uso del lenguaje en contextos sociales reales, teniendo en cuenta tanto las prácticas lingüísticas de la comunidad como el desarrollo sociocultural inherente a cada entorno (Minedu, 2016b). Eso quiere decir que parte de situaciones reales con el objetivo de potenciar las competencias comunicativas la cual permite que los educandos comprendan y produzcan los textos orales y escritos en inglés de diferente tipo, formato y género textual la cual contiene distintos propósitos como soportes variados, ya sean audiovisuales o también virtuales.

Otra característica que se propone del CNEB sobre el enfoque comunicativo es el hecho de ser sociocultural eso significa que las prácticas del lenguaje se presentan en contextos sociales y culturales de forma generando así identidades individuales y colectivas. De tal manera, la oralidad y el lenguaje escrito adoptan características personales en cada uno de sus

contextos, lo que genera tomar en consideración el uso del lenguaje de acuerdo con las características socioculturales del emisor. Por ello, se propone crear ambientes sociales de aprendizaje que equilibren la ausencia extraescolar (Minedu, 2016b).

Como se aprecia, este enfoque busca que los estudiantes adquieran competencias comunicativas en inglés que les permitan interactuar de manera efectiva en diversas situaciones, adaptándose a las particularidades culturales y sociales de su contexto. No obstante, la aplicación de este enfoque implica desafíos ya que prevalece aún un enfoque gramatical dentro de sus prácticas pedagógicas.

Por ejemplo, desde el punto de vista de Cassany (1990), el enfoque gramatical se plasma en la antiquísima y fecunda tradición de investigación en gramática, cuyo origen es a partir de los griegos y llega hasta la moderna lingüística. Él sostiene que el enfoque gramatical surge en el contexto escolar de la enseñanza de la primera lengua cuyo fin es estructurar ideas coherentes construyendo así un texto adecuado y con sentido. Además, es un método de enseñanza de un idioma que se enfoca en la estructura gramatical y las reglas del lenguaje (Ellis, 2006).

El enfoque gramatical prioriza la enseñanza explícita de la gramática y la sintaxis, es decir, da énfasis en las reglas y estructuras gramaticales de un idioma, como la conjugación de verbos, la formación de oraciones, y otros aspectos relacionados con la gramática. Cuando se plantean ciertos ejercicios, se diseñan momentos para practicar y reforzar las reglas gramaticales aprendidas a través de actividades que consisten en rellenar espacios en blanco, transformaciones de oraciones de presente a pasado, y análisis gramatical (Lightbown, 2013).

Además, los docentes tienden a enfocarse principalmente en la identificación y corrección de errores gramaticales presentes en los textos escritos o incluso en la expresión oral, con el objetivo de asegurar la precisión gramatical del idioma, según las competencias del área. Para ello, se utilizan textos y ejemplos que funcionan como modelos de gramática correcta. Los estudiantes, por su parte, estudian y memorizan estos ejemplos para comprender las estructuras gramaticales y aplicarlas en sus propias oraciones y expresiones. Sin embargo, este enfoque no contribuye a la construcción genuina de su conocimiento, sino que favorece la memorización y la repetición mecánica, lo que impide un aprendizaje significativo (Nassaji & Swain, 2000).

Cassany (1990) añade que el enfoque gramatical se muestra de una manera homogénea y prescriptiva. Al mencionar homogéneo, da a entender que no es visible la utilización dialectal de la lengua tampoco el valor lingüístico de cada uno de los términos; es decir, se presenta un solo dialecto al estudiante, el estándar. El aprendiz suele aprender únicamente las estructuras y el léxico más formal y neutro.

A pesar de que el enfoque gramatical ha tenido relevancia como pionero en la enseñanza de idiomas, algunos críticos fundamentan que puede resultar en un aprendizaje menos práctico y comunicativo ya que puede limitar el desarrollo de competencias prácticas y comunicativas en los aprendices puesto que se enfoca en la precisión de la estructura lingüística y la memorización de reglas, lo cual puede promover habilidades de análisis lingüístico pero a menudo no facilita la fluidez en la comunicación real (Harmer, 2007; Brown, 2007).

En consecuencia, muchos enfoques contemporáneos en la enseñanza de idiomas buscan equilibrar la enseñanza gramatical con actividades comunicativas, con el fin de desarrollar habilidades lingüísticas más integrales. En este contexto, el enfoque comunicativo surge como una alternativa al enfoque gramatical tradicional, que se centraba en los aspectos formales y convencionales de la lengua, como la ortografía y la gramática (Villegas, 2017). Este enfoque, al readaptar y optimizar los principios pedagógicos y metodológicos previos, pone énfasis en el uso y la función del lenguaje (Berghadid, 2013). Desde esta perspectiva, el aula se transforma en un espacio comunicativo donde, a través del habla, la escucha, la lectura y la escritura, el objetivo final es la construcción de sentido (Lomas, 2003).

La aplicación del enfoque comunicativo ofrece una serie de beneficios clave en la enseñanza de lenguas extranjeras. Según Luzón y Pastor (2015), este enfoque favorece el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar un nivel adecuado de interacción en un segundo idioma. En lugar de centrarse en aspectos textuales, literales o escritos, el enfoque comunicativo pone énfasis en el uso práctico de la lengua, convirtiendo a los estudiantes en individuos capaces de comunicarse de manera efectiva.

Por su parte, Richards y Rodgers (1986) argumentan que el aprendizaje de una segunda lengua debe atender las necesidades comunicativas de los estudiantes, lo que orienta el diseño de los procesos educativos. Esta visión sustenta el enfoque comunicativo, cuyo principal objetivo es preparar a los estudiantes para utilizar la lengua extranjera en una amplia gama de contextos reales.

Otro beneficio importante de este enfoque es que promueve el uso constante del inglés en las aulas, optimizando así el tiempo de exposición al idioma, especialmente considerando que el aula es uno de los pocos espacios donde los estudiantes pueden seguir desarrollando sus habilidades lingüísticas. Además, el enfoque comunicativo subraya la importancia de la comunicación efectiva, priorizando la capacidad de interactuar por encima del estudio aislado de la gramática o el vocabulario. Este enfoque pone el énfasis en el uso real del idioma, más que en el conocimiento teórico que los estudiantes puedan tener de él (European Journal of Education and Pedagogy, 2023).

Según Hernández (2000), desde la década de 1970, el enfoque comunicativo ha ganado relevancia en la enseñanza del inglés, con el objetivo de desarrollar en los estudiantes la capacidad de interactuar libremente en situaciones cotidianas, tanto formales como informales, científicas o académicas. Esto se logra mediante actividades que simulan contextos reales dentro del aula, promoviendo el desarrollo de destrezas comunicativas (Luna, Ortiz y Rey-Rivas, 2014).

En este enfoque, el rol del docente pasa a un segundo plano, ya que el estudiante se convierte en el protagonista del proceso de aprendizaje. Así, las actividades diseñadas por el docente deben cumplir tres requisitos clave: primero, generar un vacío de información; segundo, permitir que el estudiante elija las formas lingüísticas a utilizar; y tercero, propiciar el feedback de los oyentes (López, 2016). Roméu (2014) también sostiene que el enfoque comunicativo debe centrarse en el aprendiz, de modo que el diseño curricular se oriente hacia la selección de los contenidos gramaticales y funcionales que respondan a las necesidades comunicativas de los estudiantes.

El principal rol del docente, en este enfoque, es el de facilitador del aprendizaje, eligiendo materiales y diseñando actividades que fomenten la participación activa de los estudiantes en la lengua. De acuerdo con Beghadid (2013), el enfoque comunicativo se basa en varios principios, tales como: la concepción del lenguaje como un medio esencial para la cognición, la comunicación humana y el desarrollo personal y socio-cultural; la relación entre discurso, cognición y sociedad; el estudio del lenguaje en su contexto; el análisis del lenguaje como práctica social; y su carácter interdisciplinario, multidisciplinario y autónomo.

Por último, Antonini y Fernández (1986) destacan las características del enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés. En primer lugar, subrayan que este es un método

centrado en el alumno, cuyo objetivo es satisfacer sus motivaciones y necesidades. En segundo lugar, destacan que el docente actúa como un facilitador y modelo lingüístico, fomentando la participación activa de los estudiantes. En tercer lugar, el enfoque se centra en desarrollar la competencia comunicativa dentro de un contexto social específico. En cuarto lugar, se utiliza un lenguaje auténtico, lo que hace que el método sea funcional. Además, el contenido tiene un papel fundamental, y las actividades se desarrollan de manera cíclica, aumentando su complejidad conforme los estudiantes avanzan.

Este enfoque, por tanto, no solo promueve una enseñanza más dinámica y contextualizada, sino que también adapta el proceso educativo a las necesidades y realidades de los estudiantes, mejorando significativamente su competencia comunicativa. No obstante, apesar de que el CNEB (Minedu, 2016) impulsa el uso de un enfoque comunicativo y la integración de prácticas culturales en la enseñanza del inglés, la implementación efectiva de este enfoque sigue siendo un desafío debido a la falta de recursos y a la insuficiencia en la formación de los docentes. Esto muestra la necesidad de revisar las políticas educativas para cerrar la brecha existente en la enseñanza del inglés, mejorando tanto el acceso como la calidad.

1.3. Estrategias para el aprendizaje del inglés

De acuerdo con Oxford (1990), las estrategias para el aprendizaje del inglés son denominadas revisadas por los estudiantes de una lengua extranjera para controlar y mejorar su aprendizaje. Por ello, resulta primordial fomentar estrategias que generen un interés intrínseco en los aprendices, entendido como una disposición afectiva y cognitiva hacia el conocimiento. Según Rubinstein (1977) y Harackiewicz y Hulleman (2010), este interés impulsa un aprendizaje integral, potenciando el desarrollo de las competencias necesarias para dominar una segunda lengua.

Para un aprendizaje eficiente del idioma inglés, es fundamental implementar estrategias que favorezcan el desarrollo de las competencias lingüísticas de los estudiantes. El uso de herramientas como pizarras interactivas y aulas equipadas facilita tanto el trabajo del docente como el interés y dinamismo en el aprendizaje de los estudiantes. Además, el empleo de materiales didácticos adecuados, con un sistema estandarizado y adaptado a las necesidades de los estudiantes, les permite prepararse para superar pruebas de certificación correspondientes al nivel en el que se encuentran. Igualmente, las plataformas educativas que fomentan la autonomía de los estudiantes son esenciales para potenciar su aprendizaje de la segunda lengua (Ministerio de Educación, 2016).

Dentro de las estrategias pedagógicas, destaca el aprendizaje basado en proyectos (ABP), una metodología que fomenta la colaboración entre los estudiantes y el análisis crítico de diversas perspectivas. Según Cobo y Valdivia (2017), el ABP busca que los estudiantes trabajen en la resolución de problemas reales, desarrollando un producto final que refleje su comprensión y capacidad para aplicar lo aprendido. En el contexto del inglés, el ABP favorece la adquisición de competencias básicas y el desarrollo de habilidades esenciales para el uso práctico del idioma en situaciones cotidianas.

Un estudio realizado por Krajcik (2021) en el año escolar 2018-2019 en la Universidad de Michigan mostró que el ABP genera efectos positivos en la enseñanza de segundas lenguas. La investigación, realizada con estudiantes de tercer grado de primaria, demostró que este enfoque inducía a los estudiantes a reflexionar, colaborar y abordar temas transversales de otras asignaturas, como Ciencias. Además, Mioduser y Betzer (2005) destacaron que los estudiantes que aplicaron esta metodología mejoraron sus calificaciones, ampliaron su mentalidad y retuvieron el conocimiento por más tiempo en comparación con métodos tradicionales de memorización.

Otra estrategia eficaz es el enfoque por tareas, que se basa en la realización de tareas específicas y comunicativas que favorecen el intercambio de significados y el uso real del idioma en situaciones cotidianas. Estas tareas pueden ser individuales, en parejas o grupales, y son vehículos para fomentar la interacción y la negociación del significado (Van den Branden, 2006). Según Richards y Rodgers (1996), el enfoque por tareas se centra en la planificación y ejecución de actividades que fortalezcan las habilidades y destrezas comunicativas, motivando a los estudiantes a avanzar gradualmente en su aprendizaje del idioma a través de ejercicios acordes a objetivos específicos.

Nunan (2004) resalta varias ventajas de este enfoque, como la selección de contenidos adaptados a las necesidades de los estudiantes, el fomento de la comunicación mediante la interacción, el uso de materiales auténticos y la oportunidad para que los estudiantes reflexionen sobre su propio proceso de aprendizaje. Este enfoque también promueve la participación activa de los estudiantes, conectando el aprendizaje en el aula con su experiencia fuera de ella.

Investigaciones como las de Skehan y Foster (1997) muestran que los estudiantes de secundaria, con un nivel intermedio de inglés, mejoraron tanto su fluidez como precisión oral al realizar tareas significativas con diferentes grados de complejidad. Estas tareas más complejas generaban una mayor demanda cognitiva, lo que resultaba en una mejora sustancial en la fluidez y precisión de los estudiantes. En línea con estos hallazgos, Ellis (2003) confirma que el enfoque por tareas favorece el desarrollo de habilidades comunicativas al permitir que los estudiantes practiquen en situaciones cercanas a su contexto real, mejorando así tanto la fluidez como la precisión en el uso del idioma.

Por último, la inmersión lingüística es otra estrategia altamente efectiva, ya que expone a los estudiantes a un ambiente donde el idioma objetivo se utiliza de manera intensiva y continua. Esta estrategia implica que los estudiantes estén rodeados de hablantes nativos o de docentes altamente competentes en el idioma, participando en situaciones cotidianas en las que el idioma es el medio principal de comunicación. Según un estudio de Williams (2019), la inmersión resultó ser altamente efectiva para estudiantes universitarios de niveles básico e intermedio. El estudio evaluó la efectividad de la inmersión en el desarrollo de competencias comunicativas, utilizando diversos métodos como observaciones, entrevistas y evaluaciones estandarizadas. Los resultados mostraron que los estudiantes que participaron en programas de inmersión alcanzaron niveles nativos de comprensión lectora y auditiva, mejorando su fluidez y confianza al usar el idioma. A medida que los estudiantes pasaban más tiempo en entornos de inmersión, sus habilidades lingüísticas aumentaban significativamente, lo que no solo mejoraba sus competencias, sino también su capacidad para interactuar en contextos reales. Este estudio respalda la idea de que la inmersión es una de las estrategias más efectivas para el aprendizaje de una segunda lengua.

En resumen, la implementación de estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el enfoque por tareas y la inmersión lingüística contribuye significativamente al desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes, optimizando su aprendizaje del inglés y preparándolos para su uso efectivo en contextos reales. Así como estas estrategias, existen otras estrategias, como la gamificación, que permiten fortalecer la enseñanza del inglés en el Perú. En el siguiente capítulo, se profundizará en el uso pedagógico de la gamificación.

CAPÍTULO II: LA GAMIFICACIÓN

En este capítulo, se aborda la definición de gamificación en el ámbito educativo como también las características en su uso pedagógico y los factores que están asociados a la gamificación dentro del marco pedagógico. A través de un enfoque crítico y reflexivo, este capítulo busca proporcionar una comprensión integral de cómo la gamificación puede ser utilizada como una estrategia pedagógica eficaz que permita enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en una segunda lengua y esta a su vez contribuya al desarrollo integral de los educandos.

2.1. Definición de gamificación en el ámbito educativo

Una estrategia efectiva para promover el aprendizaje de un idioma extranjero es el uso de la gamificación, que potencia la motivación y el compromiso de los estudiantes. En este enfoque, el docente desempeña un papel fundamental como mediador y motivador, utilizando diversas técnicas para transformar la actitud de los estudiantes reacios al aprendizaje del idioma, abarcando las cuatro habilidades lingüísticas: hablar, escuchar, escribir y leer (Minedu, 2017).

A continuación, se presentan diversas definiciones sobre la gamificación en el contexto educativo. Según Gaitán (2019), la gamificación es una estrategia pedagógica que incorpora las mecánicas y dinámicas propias de los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su objetivo principal es mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, adaptando elementos del juego al entorno educativo. El concepto de gamificación, originado en los videojuegos, se aplica relativamente de forma reciente en la educación, donde busca trasladar la motivación característica de los juegos al proceso de aprendizaje (Gaitán, 2019).

Por su parte, Montero (2017) destaca que la gamificación no solo favorece el aprendizaje del idioma, sino que también refuerza la competencia comunicativa de los estudiantes al involucrarlos en actividades auténticas y espontáneas. Este enfoque crea un entorno de aprendizaje dinámico, donde el uso del lenguaje se convierte en una práctica natural y contextualizada. Además, al fomentar la interacción y el compromiso, la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales, esenciales para una comunicación efectiva en una lengua extranjera.

Según Deterding et al. (2011), la gamificación es una estrategia pedagógica que incorpora elementos típicos de los juegos en contextos no lúdicos. En el ámbito educativo, esto significa transformar las actividades de aprendizaje en experiencias que imitan las dinámicas del juego, como puntuaciones, recompensas, desafíos y competencias. Esta integración crea un proceso de aprendizaje más interactivo que estimula la motivación intrínseca, promueve la colaboración entre los estudiantes y permite un aprendizaje más personalizado.

Rodríguez (2015) también define la gamificación como un proceso mediante el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos para captar y motivar a los estudiantes hacia la consecución de objetivos específicos. La gamificación transforma tareas poco atractivas en experiencias pedagógicas estimulantes, utilizando el juego como herramienta para resolver problemas reales y mejorar el rendimiento académico. En resumen, la gamificación es una estrategia pedagógica que integra diversos elementos del juego para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Sin embargo, la gamificación ha sido objeto de malentendidos, especialmente en cuanto a su relación con el juego. Un error común es reducirla a una mera fuente de entretenimiento, subestimando su potencial pedagógico. Lee et al. (2013) señalan que esta simplificación puede llevar a pensar que la gamificación se limita a un tema lúdico, cuando en realidad se trata de aplicar mecánicas de juego en contextos no lúdicos para fomentar el aprendizaje. Rodríguez (2015) también advierte que esta confusión puede generar una percepción negativa sobre la gamificación, viéndola como una estrategia carente de rigor académico.

Otra interpretación errónea es asociar la gamificación exclusivamente con sistemas de recompensas y competencia, como puntos y clasificaciones. Werbach y Hunter (2012) advierten que reducir la gamificación a estos elementos ignora su verdadero potencial para crear experiencias significativas que fomenten el compromiso intrínseco. Deterding et al. (2011) argumentan que la gamificación debe centrarse en aspectos más profundos del juego, como la narrativa y la interactividad, y no en recompensas externas. Es crucial distinguir la gamificación de otras estrategias como el aprendizaje basado en juegos (ABJ), ya que aunque ambas se basan en elementos lúdicos, sus objetivos y enfoques son distintos. Mientras que el ABJ utiliza juegos completos para enseñar conceptos, la gamificación integra elementos de juego en actividades educativas cotidianas para aumentar la motivación y mejorar el aprendizaje (González, 2024).

El uso de la gamificación en la educación ofrece múltiples beneficios. Transforma las actividades educativas en experiencias lúdicas que optimizan el rendimiento académico mediante técnicas como puntuaciones, recompensas y desafíos. Además, facilita la interacción y colaboración entre los estudiantes, y aborda problemas como el desinterés y la falta de participación. La gamificación fomenta un aprendizaje más personalizado y práctico, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas en un entorno real.

Asimismo, la gamificación estimula el pensamiento creativo y lúdico, ofreciendo un espacio para fortalecer las competencias lingüísticas. Investigaciones como las de Ahmad et al. (2013) señalan que, en clases centradas únicamente en la enseñanza gramatical del inglés, los estudiantes pierden el interés y perciben las tareas de escritura como una carga, lo que hace que las clases se vuelvan aburridas y repetitivas. Ante este escenario, es esencial que los docentes adopten estrategias pedagógicas que eviten la desmotivación, integrando el aprendizaje de reglas gramaticales y vocabulario de manera dinámica y contextualizada, creando un ambiente de aprendizaje motivador y significativo.

En conclusión, la gamificación aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, promoviendo un comportamiento positivo y competitivo. Los autores mencionados destacan el impacto de la gamificación en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, creando un entorno más interactivo y estimulante, mientras refuerzan las habilidades cognitivas y conductuales de los estudiantes. Por lo tanto, la gamificación representa una de las estrategias más innovadoras y efectivas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, con un impacto notable en el aprendizaje de este idioma.

2.2. Características del uso pedagógico de la gamificación

Dentro de las principales características de la gamificación aplicada al ámbito pedagógico, se destacan las siguientes. En primer lugar, según Gonzáles (2024), la gamificación motiva y compromete a los estudiantes al transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia lúdica, lo que facilita que los educandos se involucren activamente en su formación. Además, favorece la colaboración y el trabajo en equipo, ya que muchas de las actividades requieren que los estudiantes interactúen y resuelvan problemas en conjunto, lo que fortalece sus habilidades sociales y comunicativas (Morales Tierra et al., 2022).

En segundo lugar, una característica clave de la gamificación es su capacidad de adaptarse a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje, lo que permite una

enseñanza más personalizada y ajustada a las necesidades de cada estudiante (Fundación Aquae, 2024). Finalmente, la gamificación fomenta el desarrollo de habilidades críticas y creativas, ya que los estudiantes deben pensar de manera estratégica para superar desafíos y alcanzar los objetivos planteados dentro del juego (Llorent-Vaquero, 2018).

En conjunto, estas características convierten a la gamificación en una estrategia pedagógica innovadora que no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar situaciones cotidianas, aplicando de manera práctica los conocimientos adquiridos.

Con respecto a Werbach y Hunter (2012), las características fundamentales de la gamificación en su uso pedagógico son:

- **Detallar los objetivos del tema y las competencias:** Es vital establecer objetivos claros y específicos que los estudiantes deben alcanzar a través de la gamificación. Esto no solo proporciona una dirección en el proceso de aprendizaje, sino que también permite a los educadores evaluar el progreso y el desarrollo de competencias específicas en los estudiantes.
- **Anticiparse a las posibles conductas de los estudiantes y docentes:** Comprender cómo pueden reaccionar los estudiantes como los docentes frente a las dinámicas de juego ya que eso permitirá diseñar actividades que sean más atractivas y efectivas con el motivo de ajustar las estrategias gamificadas para maximizar la participación y minimizar el sentido de frustración.
- **Etiquetar a los jugadores:** Identificar los diferentes tipos de jugadores dentro del salón de clases permite personalizar la experiencia de aprendizaje. Al reconocer las motivaciones y preferencias de cada discente, se pueden generar actividades que estén alineados con sus intereses, lo que incrementa su sentido de compromiso y participación.
- **Conseguir un aprendizaje más lúdico:** La gamificación tiene como objetivo transformar el proceso educativo en una experiencia más envolvente. Al incorporar elementos lúdicos, se busca que los estudiantes disfruten de su aprendizaje, lo que puede resultar en una mayor retención de información y habilidades.

- Utilizar las herramientas precisas para cada actividad: Es crucial seleccionar las herramientas tecnológicas adecuadas que faciliten la implementación de la gamificación. Estas a su vez deben ser accesibles y pertinentes para las actividades planteadas, asegurando así que se logren los objetivos pedagógicos establecidos.

Estas características permiten que la gamificación se convierta en una estrategia pedagógica poderosa para mejorar el aprendizaje en los estudiantes, fomentando no solo su motivación, sino también su desarrollo integral (Werbach & Hunter, 2012).

A pesar de que la gamificación ha ganado popularidad en el ámbito educativo, también ha recibido críticas de algunos expertos. Los detractores argumentan que se trata de un recurso superficial y una pérdida de tiempo, que solo ofrece entretenimiento temporal sin generar un aprendizaje significativo o sostenible (Stott & Neustaedter, 2013). Estos críticos señalan que la gamificación puede desviar la atención de los objetivos educativos al centrarse excesivamente en los aspectos lúdicos, lo que reduce su impacto en el aprendizaje profundo (Hanus & Fox, 2015).

Sin embargo, la evidencia disponible demuestra que, cuando se implementa de manera adecuada, la gamificación puede incrementar significativamente la motivación y la participación, creando un ambiente de aprendizaje positivo (Hamari et al., 2014). Por lo tanto, la gamificación no debe verse como un simple entretenimiento momentáneo, sino como una estrategia pedagógica efectiva que, al combinarse con otros métodos educativos, puede enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según Parra-González et al. (2021), la gamificación se caracteriza por su dinamismo y su capacidad para atraer la atención de los estudiantes, además de ofrecer una funcionalidad innovadora. Para implementarla correctamente en el aula, las actividades de aprendizaje deben estar alineadas con los objetivos y propósitos de la sesión, siendo además adaptables a las necesidades de los estudiantes. Los docentes deben establecer las condiciones necesarias para lograr un buen desempeño, asegurando la participación y el involucramiento de todos los estudiantes, teniendo en cuenta sus capacidades y potencialidades.

En su investigación sobre el uso de la gamificación como estrategia pedagógica, Alvarado y Rosado (2023) analizaron cómo la implementación de plataformas como Classcraft en el aula puede mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes mediante estrategias gamificadas. El estudio se centró en estudiantes de educación

básica, especialmente de octavo grado, lo que permitió realizar un seguimiento efectivo y aplicar estrategias gamificadas de manera directa en su proceso de aprendizaje.

Para la recolección de datos, se utilizó una encuesta estructurada con indicadores específicos y escalas de Likert, lo que facilitó la medición de la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes antes y después de la implementación de las estrategias gamificadas. Los resultados mostraron que el uso de plataformas como Classcraft generó un aumento significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes, quienes se sintieron más involucrados en su aprendizaje, lo que a su vez mejoró su rendimiento académico y favoreció el desarrollo de habilidades prácticas.

De manera similar, la investigación de Farías et al. (2024) exploró cómo las estrategias gamificadas pueden influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes. Los participantes fueron docentes de educación básica en una institución privada de Lima, Perú. Para recolectar datos, se utilizó un enfoque metodológico mixto que combinó métodos cuantitativos y cualitativos. Se aplicaron encuestas estructuradas a 44 docentes y se realizaron 10 entrevistas semiestructuradas para obtener una comprensión más profunda de sus experiencias con la gamificación. Los resultados mostraron que la gamificación tiene un gran potencial como herramienta pedagógica para enriquecer el proceso educativo y desarrollar diversas habilidades esenciales en los estudiantes.

En resumen, la gamificación, cuando se aplica de forma adecuada, demuestra ser una estrategia pedagógica valiosa para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, al mismo tiempo que fomenta el desarrollo de habilidades críticas y creativas.

2.3. Factores asociados al uso pedagógico de la gamificación

La gamificación tiene una gran relación con el conectivismo. Siemens (2004) sostiene que el aprendizaje ocurre en un entorno dinámico, continuo, caótico y complejo, facilitado por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En este contexto digital, la integración de la gamificación y la tecnología en los procesos de aprendizaje es esencial. El conectivismo destaca cómo la tecnología e internet ofrecen a los estudiantes oportunidades de aprendizaje más rápidas y eficientes, al tiempo que facilitan el intercambio de información en red.

En cuanto a los factores asociados a su uso pedagógico, la gamificación se vincula de manera directa con la motivación y el compromiso de los estudiantes. Un factor clave en este aspecto es el uso de recompensas, como puntos, medallas o insignias, que no solo fomentan la participación, sino que también incrementan la satisfacción y disfrute en el aula (Pechenkina et al., 2017; Bovermann & Bastiaens, 2018). Al incorporar elementos lúdicos en el proceso educativo, la gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Según García-Iruela et al. (2022), la integración de puntos, insignias y tablas de clasificación transforma el aprendizaje en una experiencia más atractiva, lo que resulta en una mayor participación y satisfacción de los estudiantes. Estos elementos proporcionan retroalimentación inmediata y recompensas tangibles, reforzando comportamientos positivos y fomentando una actitud proactiva hacia el aprendizaje. Además, la gamificación permite la fijación de objetivos claros y alcanzables, lo que permite a los estudiantes monitorear su progreso y celebrar logros. Esto, a su vez, refuerza su motivación intrínseca. Hamari et al. (2014) coinciden al señalar que la gamificación ofrece un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, donde los estudiantes experimentan un sentido de logro al alcanzar metas específicas y recibir recompensas por su consecución.

Esta estrategia pedagógica no solo incrementa la motivación, sino que también mejora habilidades clave como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración. Estos aspectos son fundamentales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes. La literatura revisada en este trabajo subraya que estos recursos contribuyen significativamente a transformar el aula en un entorno más interactivo, lo que resulta en un aprendizaje más significativo. De esta manera, la gamificación no solo incentiva la participación activa, sino que también refuerza habilidades cognitivas y sociales esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes (Pérez Gallardo & Gértrudix-Barrio, 2021).

En cuanto a las plataformas virtuales y la inteligencia artificial, los estudiantes pueden interactuar con hablantes nativos de inglés de manera dinámica, recibiendo retroalimentación clara. Esto potencia la competencia comunicativa, uno de los principales beneficios de la gamificación. Además, las lecturas interactivas, como cómics, historietas o audiolibros, son más atractivas para los estudiantes, ya que explican vocabulario mediante imágenes, ejercicios de comprensión y actividades que fomentan la inferencia y el pensamiento crítico.

De esta forma, los estudiantes no solo se mantienen motivados, sino que disfrutan de la lectura mientras desarrollan sus habilidades. Para mejorar la competencia escrita, los estudiantes pueden usar herramientas como Padlet o sitios web que corrigen la gramática y la cohesión en los textos, proporcionando ejemplos claros para seguir el proceso de escritura (Gaitán, 2024).

No obstante, la gamificación también enfrenta retos. Uno de los principales es la necesidad de que los docentes reciban capacitación adecuada en el uso de herramientas tecnológicas para implementar estas estrategias de manera efectiva (Meron Ponce, 2021). Además, se observa que elementos de gamificación como las tablas de clasificación y el aula invertida pueden tener un impacto positivo tanto en la motivación intrínseca como extrínseca, especialmente en contextos de aprendizaje en línea o en situaciones de educación remota durante emergencias (Huang, Hew & Lo, 2018).

Estos factores subrayan la importancia de un enfoque integral en la implementación de la gamificación en el aula, que combine el uso de tecnologías innovadoras y métodos pedagógicos que fomenten una educación interactiva y motivadora.

CAPÍTULO III:

EL USO PEDAGÓGICO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Detrás de una escuela tradicional donde la enseñanza de los idiomas era monótona, aparece la gamificación para mejorar el aprendizaje del idioma inglés de una forma más lúdica y placentera para los estudiantes. Con frecuencia hemos oído la expresión “aprender jugando”. En este sentido, la gamificación crea un entorno en el que el aprendizaje del idioma fluye de forma natural, sin tensiones ni obligaciones. Además, esta herramienta ha facilitado el desarrollo de las habilidades de los estudiantes en diversas áreas: escucha (Listening), habla (Speaking), lectura (Reading) y escritura (Writing).

La gamificación es considerada como una de las metodologías más divertidas, atractivas y eficaces en lo que aplica al aprendizaje de lenguas extranjeras. De acuerdo con Pérez (2022), el uso de la gamificación en el aula repercute en los aspectos motivacional, emocional, actitudinal, afectivo, así como también en lo cognoscitivo. La investigación de Fuentes et al. (2020) respalda esta afirmación al señalar que las estrategias gamificadas desarrollan la autonomía y la participación activa de los alumnos, lo que resulta en un aprendizaje más significativo y duradero. Además, genera un impacto positivo de manera directa en los aspectos sociales tales como el trabajo colaborativo, y el fomento a los valores en los estudiantes.

Según Chiluiza et al. (2017), la enseñanza del inglés ha evolucionado hacia metodologías que priorizan el desarrollo de habilidades comunicativas, tanto orales como escritas. Esta competencia comunicativa se fomenta mediante métodos didácticos que recrean situaciones comunicativas realistas, permitiendo a los estudiantes actuar activamente y usar la lengua meta en contextos cotidianos, lo que favorece un aprendizaje significativo.

La gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica clave para promover la competencia comunicativa, ya que ofrece una vía para explorar factores como la motivación, la creatividad y el aprendizaje significativo. Estos aspectos son determinantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera. Además, la gamificación favorece la inclusión y promueve el rol activo del estudiante en las actividades propuestas, según Cabrera (2019).

Cornellá et al. (2020) destacan que el Game-Based Learning (GBL) busca utilizar los juegos con un propósito pedagógico, convirtiéndolos en el vehículo para el aprendizaje. Durante o después del juego, el docente puede guiar a los estudiantes para interiorizar los contenidos presentados y los objetivos que se desean alcanzar. Por su parte, Anzules et al. (2022) afirman que la gamificación motiva y mejora las dinámicas de trabajo en equipo, la atención, la crítica constructiva y el aprendizaje significativo, consolidando así el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, proporcionan una variedad de técnicas que combinan juegos para promover el uso de habilidades estratégicas, lo que permite proponer soluciones colaborativas a problemas planteados entre compañeros, siempre con un nivel constante de retroalimentación.

Por otro lado, diversos estudios refuerzan la relación entre el aprendizaje del inglés y la gamificación. Rahman y Maarof (2018) investigaron el impacto de la gamificación en la habilidad de expresión oral en inglés. Utilizando un diseño no experimental y un enfoque cuantitativo, los participantes fueron estudiantes de entre 7 y 12 años en una institución educativa de nivel primario.

Los instrumentos de recolección incluyeron encuestas y observaciones, que permitieron evaluar las percepciones de los estudiantes sobre las estrategias gamificadas, así como su desempeño en la expresión oral. Los resultados revelaron que la gamificación tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes, con implicaciones significativas para el uso de enfoques de simulación en la mejora de esta habilidad. Otro estudio relevante, realizado por Rivera-Trigueros y Sánchez-Pérez (2020), analizó la relación entre la gamificación y el aprendizaje del inglés utilizando una plataforma de juego de roles en línea. Esta plataforma permitía al docente transformar el aula en un escenario real de interacción mediante la asignación de roles. Los participantes fueron estudiantes del primer ciclo de nivel superior, y la investigación adoptó un diseño correlacional causal. Los resultados mostraron que el 75 % de los estudiantes consideraron que el uso de gamificación fue eficaz para mejorar su aprendizaje del inglés.

Rodríguez y Galeano (2017) realizaron una investigación sobre el impacto de la gamificación mediante un videojuego en el dominio del vocabulario y la competencia comunicativa en inglés. El estudio, realizado con estudiantes de 5º grado de nivel primario (de 10 a 11 años), utilizó evaluaciones antes y después de la implementación del videojuego. Los

resultados indicaron que la gamificación, a través del uso de videojuegos, contribuyó positivamente al dominio del vocabulario y al desarrollo de la competencia oral.

Finalmente, Martínez et al. (2019) llevaron a cabo un estudio para mejorar el proceso de aprendizaje y motivar al alumnado mediante la gamificación usando la plataforma Quizziz. La investigación, de enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, incluyó a estudiantes de 6 a 12 años en nivel primario.

Los resultados revelaron que un 85 % de los estudiantes percibieron que la plataforma Quizziz mejoraba su aprendizaje del idioma, y el 75 % de ellos alcanzaron sus metas de aprendizaje, especialmente cuando la motivación fue estimulada a través de las recompensas ofrecidas en la plataforma. Las dinámicas de Quizziz demostraron ser altamente motivadoras, mejorando significativamente los procesos de aprendizaje, especialmente en la competencia oral.

En conclusión, a partir del análisis de los estudios presentados en esta monografía, se puede afirmar que la gamificación, en el contexto pedagógico del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, contribuye significativamente al desarrollo de competencias lingüísticas. A través de elementos lúdicos como puntos, medallas y clasificaciones, la gamificación estimula la participación activa y la motivación intrínseca de los estudiantes, creando un entorno en el que el aprendizaje se produce de manera natural y sin presión (Pechenkina et al., 2017; Gamboa Caicedo et al., 2020).

El uso de juegos y desafíos permite a los estudiantes desarrollar competencias clave, como la comprensión auditiva y la expresión oral, al interactuar con el contenido de manera dinámica y repetitiva. Esto no solo fomenta la práctica continua, sino que también facilita la interiorización de estructuras lingüísticas y vocabulario en un ambiente seguro y atractivo, lo que genera un aprendizaje significativo y memorable (Santos Hernández et al., 2020).

La gamificación también favorece un enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés como segunda lengua, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas en un entorno interactivo que simula situaciones reales. Plataformas como Quizizz y Kahoot, al integrar elementos de competencia y colaboración, promueven la expresión espontánea y el intercambio de ideas en el idioma objetivo, favoreciendo así una práctica comunicativa auténtica (Martínez et al., 2019).

Al trabajar en actividades grupales y participar en diálogos y debates, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar el idioma en contextos comunicativos significativos, desarrollando la fluidez y comprensión cultural necesarias para la competencia comunicativa. Estas plataformas contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y motivador, en el cual los estudiantes perciben el aprendizaje como un proceso dinámico y participativo (Huang, Hew & Lo, 2018).

CONCLUSIONES

1. El aprendizaje del inglés como lengua extranjera constituye no solo una herramienta clave para la inserción en un mundo globalizado, sino también un factor estratégico para el desarrollo personal, académico y profesional. Sin embargo, los desafíos estructurales en nuestro país revelan una profunda desconexión entre las metas planteadas por las políticas educativas y la realidad en las aulas. La falta de formación y certificación adecuada de los docentes, el insuficiente número de horas lectivas y el enfoque tradicionalista centrado en la memorización limitan el desarrollo de competencias comunicativas efectivas. Para transformar esta situación, es imprescindible adaptar la gamificación como recurso pedagógico que privilegie la interacción auténtica, la exposición continua al idioma y el uso de estrategias innovadoras y contextualmente relevantes.
2. Las estrategias propuestas para el aprendizaje del inglés, como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el enfoque por tareas, representan avances significativos en la mejora de las competencias comunicativas. Además, el desarrollar el enfoque comunicativo en el área de inglés es fundamental, ya que prioriza la habilidad de los estudiantes para interactuar de manera efectiva en situaciones reales y cotidianas. Este enfoque pone énfasis en la práctica del idioma en contextos auténticos, favorece no solo el dominio gramatical, sino la fluidez, la comprensión auditiva y la capacidad de expresión.
3. La gamificación como recurso pedagógico revitaliza el proceso de aprendizaje del inglés, al convertirlo en una experiencia más interactiva, motivadora y efectiva. Al integrar elementos lúdicos como puntos, medallas y clasificaciones, la gamificación no solo facilita la adquisición de habilidades lingüísticas como la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura y la escritura, sino que también fomenta la participación activa y el aprendizaje autónomo. Los estudiantes, al interactuar con el contenido de manera dinámica y desafiante, logran interiorizar de manera más efectiva las estructuras lingüísticas y el vocabulario, superando el enfoque tradicional basado en la memorización. La incorporación de plataformas como Quizizz y Kahoot, que permiten la competencia sana y el trabajo en equipo, promueve la práctica del idioma en un entorno realista, lo que refuerza las habilidades comunicativas en situaciones cotidianas.

4. La gamificación no solo mejora las competencias lingüísticas, sino que también fortalece aspectos emocionales y sociales del aprendizaje. Al permitir que los estudiantes trabajen en equipo, resuelvan desafíos de manera colaborativa y reciban retroalimentación constante, esta metodología fomenta el trabajo en grupo, la crítica constructiva y la motivación intrínseca. Los estudios muestran que la gamificación tiene un impacto positivo en la expresión oral, ya que motiva a los estudiantes a comunicarse de manera espontánea y fluida. Asimismo, al crear un ambiente inclusivo y sin presiones, los estudiantes se sienten más cómodos para practicar el idioma, lo que resulta en una mayor confianza y capacidad para interactuar en inglés. De este modo, la gamificación no solo contribuye al desarrollo de habilidades lingüísticas, sino que también promueve un aprendizaje significativo, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes dentro de un contexto educativo más dinámico y colaborativo.

REFERENCIAS

- Ahmad, I., Bateman, A., Zidonis, M., Barham, J., Lamb, C., & Wylie, R. (2013). The impact of grammar instruction on student engagement in English writing classes. *International Journal of Education and Research*, 1(3), 1-10.
- Alvarado, J., & Rosado, A. (2023). Uso de la gamificación como estrategia pedagógica: Impacto en la motivación y rendimiento académico a través de Classcraft. *Revista de Educación y Nuevas Tecnologías*, 15(1), 45-60.
- Antonini, M., & Fernández, S. (1986). El enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas. En *Técnicas educativas* (pp. 45-60). Ediciones CO-BO.
- Anzules, J. O. T., Marcillo, M. S., Acebo, E. Y. J., & Calderón, T. M. P. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 368-383. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042772>
- Barbero, J., Maestro, A., Pitcairn, C., & Saiz, C. (2016). *Competencias básicas en el área de Lenguas Extranjeras*. Gobierno de Cantabria.
- Berghadid, S. (2013). Principios pedagógicos del enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés. *Journal of Language Teaching and Research*, 4(2), 321-328. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/260/2603226007/html/>
- Butler, Y. G. (2004). The role of English language proficiency in the implementation of communicative language teaching in high schools. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 1(1), 1-10.
- British Council. (2017). *La enseñanza de inglés en educación inicial: Un trabajo de investigación en el Perú*. https://www.britishcouncil.pe/sites/default/files/informe_nile_virtual_espanol_ok_fg.pdf
- British Council. (2015). *Inglés en el Perú: Un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia*. https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/318A8FA6AC9F382105257F3E00611BB9/%24FILE/Ingl%C3%A9s_en_el_Per%C3%BA.pdf
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). Pearson Education.
- Cassany, D. (1990). Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita. *Comunicación, lenguaje y educación*, 6, 63-80. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/126193.pdf>
- Cerda, G. (2018). *La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio del Programa de Suficiencia en la Universidad de las Fuerzas*

- Armadas* [Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/6956ebcd-2325-4366-a131-2c4645c1828b>
- Cabrera, M. L. F. (2019). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje del Inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen* [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Iberoamericana]. <https://repositorio.iberu.edu.co/entities/publication/52c6e565-fe14-4dc3-bbe1-3e473c26f38c>
- Carlson, M. (2013). *La competencia comunicativa en la enseñanza de lenguas extranjeras: un enfoque práctico*. Editorial Universitaria.
- Chiluiza, K., Paredes, M., & Rojas, C. (2017). Enfoques en la enseñanza del inglés como lengua extranjera: una revisión de metodologías. *Revista de Educación y Nuevas Tecnologías*, 10(1), 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7164300.pdf>
- Cornellá, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y Aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos*. <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/5.-Aprendizaje-Basadoen-Proyectos.pdf>
- Crystal, D. (2008). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Crookall, D., & Oxford, R. (1980). Strategies for language learning and teaching. In H. W. Seliger & M. H. Long (Eds.), *Classroom oriented research in second language acquisition* (pp. 61-90). Newbury House.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Education First. (2023). *Índice de Dominio en Inglés*. <https://www.ef.com.pe/EPI>
- Ellis, R. (2006). Current issues in the teaching of grammar: An overview. In C. Candlin & N. Mercer (Eds.), *English language teaching in its social context* (pp. 103-119). Routledge.
- Esteves, M. (2018, mayo 4). *El aprendizaje del inglés y sus desafíos en Perú*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/el-aprendizaje-del-ingl%C3%A9s-y-sus-desaf%C3%ADos-en-per%C3%BA-miriam-esteves/>
- European Journal of Education and Pedagogy. (2023). *The communicative approach in language teaching: Enhancing exposure and practical use of English in the classroom*.
- Farías Álvarez, M. P., Luján Ordemar, P., & otros. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica y el pensamiento crítico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista de Educación y Nuevas Tecnologías*. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/683160/Far%C3%AD>

as_AM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Fernández, R. (2023). *Los idiomas con más hablantes en el mundo en 2023*. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiommas-mas-hablados-en-el-mundo/>
- Fuentes, C., Luján, P., & otros. (2020). Gamificación y aprendizaje significativo: Un enfoque innovador en la educación. *Revista de Educación y Nuevas Tecnologías*, 14(2), 67-82. <https://doi.org/10.51302/renovet.2020.67890>
- Gaitan V., (2019). *Gamificación en el aprendizaje divertido*. Educativa. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García-Iruela, M., Hijón-Neira, R., & Connolly, C. (2022). ¿Puede la gamificación ayudar a aumentar la motivación, el compromiso y la satisfacción? Experiencia gamificada en la enseñanza de la informática en alumnos de otras disciplinas. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23, e26932. <https://doi.org/10.14201/eks.26932>
- González Calayud, V. (2024). *Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Diferencias y similitudes*. Educación 3.0.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En *Proceedings of the 2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034). <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Harackiewicz, J., & Hulleman, C. (2010). The Importance of Interest: The Role of Achievement Goals and Task Values in Promoting the Development of Interest. *Social and Personality Psychology Compass*, 4(1), 42-52. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2009.00207.x>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the impact of gamification on student motivation and engagement. *Computers & Education*, 80, 152-161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Harmer, J. (2001). *The practice of English language teaching* (3rd ed.). Longman.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Education.
- Hernández, R. (2000). La enseñanza del inglés: Un enfoque comunicativo. En A. M. García (Ed.), *Metodología de la enseñanza del inglés* (pp. 45-60). Editorial Universitaria.
- Huang, W. D., Hew, K. F., & Lo, C. K. (2018). The impact of gamification on student motivation and engagement in online learning environments: A systematic review. *Computers & Education*, 126, 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.001>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.
- Krajcik, J. (2021). Project-based learning: A powerful approach to teaching and learning in the 21st century. En *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (pp. 245-265). Cambridge University Press.

- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Kuchah, K. (2009). Language teacher education: A critical review of the literature. *TESOL Quarterly*, 43(2), 299-325.
- Lee, J., Ceyhan, P., Cooley, W., & Sung, W. (2013). *A real-world action game for climate change education*. Simulation and Gaming, Paper. <http://tcgameslab.org/wp-content/uploads/2013/02/Lee-et-al>
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- Llorent-Vaquero, M. (2018). Gamificación y juegos serios en educación superior: Una revisión de literatura. *Revista Prisma Social*, (31), 388-409. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698>
- López, D. (2016). *The use of authentic videos as a teaching strategy to lower some boredom signs shown by intermediate English students at Universidad San Ignacio de Loyola when practicing grammar; in order to improve results* [Tesis de maestría, Universidad de Piura]. Repositorio de la Universidad de Piura.
- Luna, M., Ortiz, A., & Rey-Rivas, M. (2014). Simulación de la realidad en el aula: Una estrategia para la enseñanza del inglés. *Revista de Educación y Pedagogía*, 6(1), 25-36.
- Luzón, J. M., & Pastor, I. S. (2015). *El enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas: Un desafío para los sistemas de enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia*. https://www.researchgate.net/publication/28108668_El_enfoque_comunicativo_en_la_ensenanza_de_lenguas_Un_desafio_para_los_sistemas_de_ensenanza_y_aprendizaje_abiertos_y_a_distancia
- Meron Ponce, J. (2021). La gamificación en el ámbito educativo: Retos y oportunidades. *Revista de Educación y Nuevas Tecnologías*, 14(2), 45-60. <https://doi.org/10.51302/renovet.2021.12345>
- Ministerio de Educación. (2016). *Diseño curricular nacional*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2017.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016b). *Programa curricular de Educación Primaria*. Minedu.
- Mioduser, D., & Betzer, N. (2005). The impact of project-based learning on students' academic performance. *Journal of Educational Technology & Society*, 8(2), 54-66. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.8.2.54>
- Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). La Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma Inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926829>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>

- Morales Tierra, J. V., & otros. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: Revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 662-681. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8638034.pdf>
- Nassaji, H., & Swain, M. (2000). A Vygotskian perspective on corrective feedback in L2: The effect of random versus negotiated help on the learning of English as a second language. *Language Awareness*, 9(1), 34-51. <https://doi.org/10.1080/09658410008667179>
- Nishanthi, R. (2018). The importance of learning English in today's world. *International Journal of Trend in Scientific Research and Development*, 3(1), 1-4. <https://www.ijtsrd.com/humanities-and-the-arts/sociology/19061/the-importance-of-learning-english-in-today-world/rajathurai-nishanthi>
- Nunan, D. (2003). *Practical English language teaching*. McGraw-Hill.
- Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://repositorio.pucp.edu.pe/items/1f6becfd-bb0f-4582-b80f-7c1f6e84133d>
- Oxford, R. L. (1990). *Language learning strategies: What every teacher should know*. Newbury House.
- Pechenkina, E., Gunter, R., & Boulton, H. (2017). The impact of gamification on student engagement and motivation: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 83, 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2017.05.001>
- Pérez, C. L. A. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. Mendive. *Revista de Educación*, 20(3), 867-877. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000300867
- Rahman, N., & Maarof, N. (2018). The effect of role-play and simulation approach on enhancing ESL oral communication skills. *International Journal of Research in English Education*, 3(3), 63-71. <https://doi.org/10.29252/IJREE.3.3.63>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (1986). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press.
- Rivera-Trigueros, I., & Sánchez-Pérez, M. del M. (2020). Classcraft as a resource to implement gamification in English-medium instruction. En *Teacher Training for English-Medium Instruction in Higher Education* (pp. 1-16). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-2318-6.ch017>
- Rodríguez, F. (2015). *Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Editorial Océano.
- Rodríguez, L., & Galeano, J. (2017). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés* [Tesis de maestría, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia]. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/369>

- Romero, A., & Pérez, M. (2021). *Calidad de la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación superior en Perú*.
- Roméu, A. (2014). Aplicación del enfoque comunicativo en la escuela media: Comprensión, análisis y construcción de texto. *Revista Pedagógica Maestro y Sociedad*, 11(1), 67-78. <https://www.redalyc.org/journal/4436/443676246006/html/>
- Rubinstein, S. (1977). *Principios de psicología general*. Pueblo y Educación.
- Siemens, G. (2004). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. <https://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- Skehan, P., & Foster, P. (1997). Task-based learning and teaching: A review of the research. *Language Teaching Research*, 1(3), 193-220. <https://doi.org/10.1177/136216879700100301>
- Stott, A., & Neustaedter, C. (2013). The role of gamification in education – A literature review. En *Proceedings of the 2013 International Conference on Education and e-Learning* (pp. 1-6). <https://ea.ceuandalucia.es/index.php/EA/article/download/287/322/1476>
- Van den Branden, K. (2006). Task-based language teaching: A comprehensible approach. En K. Van den Branden (Ed.), *Task-based language education: From theory to practice* (pp. 1-20). Cambridge University Press.
- Villegas, M. (2017). El enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas extranjeras: Una revisión crítica. *Revista de Lingüística y Literatura*, 12(1), 45-60. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/download/5305/4882/16902>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Williams, T. (2019). *Immersion programs: A successful approach to language learning*. Center for Advanced Research on Language Acquisition.