

**LOS JUEGOS VIRTUALES Y EL DESARROLLO DE  
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN ESTUDIANTES DEL  
NIVEL PRIMARIO**

THE VIRTUAL GAMES AND THE DEVELOPMENT OF  
COMMUNICATIVE SKILLS IN PRIMARY LEVEL STUDENTS

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

**Autores**

Jose Victor Valverde Valencia  
<https://orcid.org/0000-0001-5712-6251>

Andree Eduardo Arestegui Apaza  
<https://orcid.org/0000-0003-1825-5039>

Yada Susán Huaraca Pastor  
<https://orcid.org/0009-0003-6381-4423>

Hugo Lazaro Herrera  
<https://orcid.org/0009-0008-8253-1273>

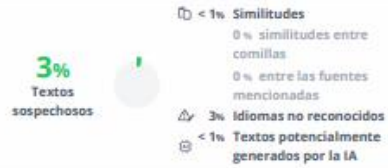
**Asesor**

Fredy Scott Chumbile Bejar  
<https://orcid.org/0000-0002-7909-9386>

**Lima, marzo, 2026**



# Monografía Valverde, Arestegui, Huaraca y Lazaro



Nombre del documento: Monografía Valverde, Arestegui, Huaraca y Lazaro.docx  
ID del documento: 73323260cc84fcde08398a19fe9ea54523891e6  
Tamaño del documento original: 110,49 kB

Depositante: Fredy Scoott CHUMBILE BEJAR  
Fecha de depósito: 21/2/2026  
Tipo de carga: interface  
fecha de fin de análisis: 21/2/2026

Número de palabras: 12.968  
Número de caracteres: 92.769

Ubicación de las similitudes en el documento:



## Fuentes de similitudes

### Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i38.1041">doi.org   Gamificación para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en e...</a> 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (54 palabras)
2	<a href="https://doi.org/10.17227/rce.num85-12579">doi.org   Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de...</a> 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (52 palabras)
3	Documento de otro usuario #123456 Viene de de otro grupo 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (51 palabras)
4	Documento de otro usuario #543210 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (43 palabras)
5	<a href="https://doi.org/10.35575/rvuch.n64a2">doi.org   Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre el valor ...</a> 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (42 palabras)

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi familia, por su apoyo constante y por creer en mí en cada etapa de este proceso académico.

**Andréé Eduardo Arestegui Apaza**

A mis padres, por su guía y por motivarme a dar siempre lo mejor de mí en la búsqueda del conocimiento.

**Yada Susan Huaraca Pastor**

A mi familia, por su esfuerzo, compromiso y entendimiento durante todo el desarrollo de esta monografía.

**Hugo Lázaro Herrera**

A mi hija, que es mi mayor inspiración y motivo para seguir adelante. Todo este esfuerzo y cada logro son también para ti.

**José Victor Valverde Valencia**

## RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito analizar el impacto del uso de juegos virtuales en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de educación primaria, en un contexto educativo marcado por la creciente incorporación de las tecnologías digitales. A partir de una revisión documental, se examina de qué manera los entornos lúdicos e interactivos favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas esenciales, como la expresión oral, la escucha activa y la organización del discurso, así como el trabajo colaborativo en el aula. El análisis se apoya en aportes teóricos relevantes, entre ellos los planteamientos de Hymes (1972) y de Swain y Canale (1982), además del marco normativo establecido en el Currículo Nacional de la Educación Básica del Ministerio de Educación (2016), donde la competencia comunicativa es considerada un eje fundamental de la formación integral. Los hallazgos permiten identificar beneficios pedagógicos asociados al uso de videojuegos educativos, especialmente en términos de motivación, participación y adecuación a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes, aunque también se advierten limitaciones relacionadas con una implementación poco planificada de estos recursos. En síntesis, se concluye que los juegos virtuales pueden constituirse como herramientas didácticas valiosas para fortalecer la competencia comunicativa en el nivel primario, siempre que su uso esté orientado por una planificación pedagógica consciente y una adecuada mediación docente.

**Palabras clave:** competencia de forma comunicativa; juegos virtuales; planificación pedagógica; tecnologías educativas; educación básica.

## ABSTRACT

This research aims to analyze the impact of the use of virtual games on the development of communicative competencies in primary school students, within an educational context characterized by the increasing incorporation of digital technologies. Based on a documentary review, the study examines how interactive and playful learning environments contribute to the development of essential communicative skills, such as oral expression, active listening, discourse organization, and collaborative work in the classroom. The analysis is grounded in relevant theoretical contributions, including the proposals of Hymes (1972) and Swain and Canale (1982), as well as the normative framework established by the National Curriculum of Basic Education of Ministerio de Educación (2016), which considers communicative competence as a fundamental axis of students' integral education. The findings highlight pedagogical benefits associated with the use of educational video games, particularly in terms of student motivation, active participation, and adaptation to individual learning rhythms, while also identifying certain limitations related to the inadequate or insufficiently planned use of digital resources. In conclusion, virtual games can be considered valuable didactic tools for strengthening communicative competence at the primary level, provided that their integration into the classroom is guided by intentional pedagogical planning and appropriate teacher mediation.

**Keywords:** communicative competence; virtual games; meaningful learning; educational technologies; basic education.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT .....	v
INTRODUCCIÓN .....	7
CAPÍTULO I: JUEGOS VIRTUALES.....	11
1.1. Definición de los juegos virtuales en la educación .....	11
1.2. Beneficios de los juegos virtuales en la educación .....	13
1.3. Desafíos y desventajas de los videojuegos en la educación.....	16
1.4. Importancia de los juegos virtuales en estudiantes de primaria .....	18
1.5. Ejemplos de juegos virtuales aplicados en la educación primaria .....	20
CAPÍTULO II: COMPETENCIAS COMUNICATIVAS .....	22
2.1. Definición de competencia comunicativa .....	22
2.2. Componentes de la competencia comunicativa .....	24
2.3. La competencia comunicativa y el CNEB .....	26
2.4. Evaluación integral como eje del aprendizaje.....	28
2.5. Relación entre los juegos virtuales y el desarrollo de competencia comunicativa .....	30
CONCLUSIONES .....	35
REFERENCIAS .....	37

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años, diversas investigaciones a nivel internacional han puesto en evidencia que los sistemas educativos enfrentan dificultades para actualizar sus metodologías frente a las exigencias comunicativas propias del siglo XXI. Distintos organismos y estudios recientes advierten que muchos modelos pedagógicos aún permanecen vinculados a prácticas tradicionales, las cuales limitan la participación activa y la interacción significativa entre los estudiantes (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2023). Frente a esta realidad, algunas experiencias educativas han comenzado a incorporar los videojuegos como recursos innovadores capaces de dinamizar el aprendizaje y responder a las nuevas demandas comunicativas del contexto educativo actual.

En esta dirección, Guerra-Antequera y Revuelta-Rodríguez (2022) indicaron que los juegos virtuales fomentan ambientes de cooperación, solución de problemas y comunicación continua, lo cual contribuye a la mejora de las capacidades comunicativas en el entorno digital. Beavis et al. (2017) argumentaron, además, que los ambientes digitales lúdicos fomentan la negociación de significados, la interacción entre pares y la expresión, convirtiéndose así en valiosos recursos pedagógicos para las prácticas educativas actuales.

A pesar de estos avances, todavía hay una distancia en muchas escuelas entre las formas tradicionales y las nuevas maneras de comunicación que se mueven en la sociedad. Las prácticas, aún muy enfocadas en la transmisión de información y la memorización, siguen coartando el desarrollo de habilidades comunicativas, como el diálogo, la argumentación y la colaboración, esenciales para la formación integral del educando. Esto se vuelve más notorio porque el lenguaje se usa cada vez más en ambientes digitales e interactivos, que requieren nuevas estrategias pedagógicas para los tiempos que estamos viviendo.

A nivel mundial hay estudios que confirman que los videojuegos educativos mejoran las habilidades comunicativas y cognitivas en estudiantes de educación básica. Por ejemplo, Martínez Borretero et al. (2023) realizaron un estudio cuasiexperimental con 144 estudiantes de primaria que demostró que un videojuego educativo basado en Minecraft mejoró el aprendizaje curricular, la motivación y la interacción comunicativa entre iguales.

La evidencia analizada sugiere que el efecto de estos materiales depende principalmente de cómo se usen. No es suficiente introducirlos en el aula, sino que deben responder a una intencionalidad pedagógica.

En México, por ejemplo, Ibarra Martínez et al. (2024) usaron *Big Brain Academy* con estudiantes de sexto grado en una experiencia de investigación-acción. Más allá de las mejoras académicas observadas, llamó la atención el cambio en la dinámica del grupo, con más intervenciones orales y más trabajo cooperativo. Esto demuestra que el videojuego puede generar prácticas comunicativas reales si hay un acompañamiento pedagógico.

La situación peruana, sin embargo, presenta matices propios. Aunque se reconoce cada vez más la importancia de integrar tecnologías digitales en la escuela, su uso todavía es irregular, particularmente en primaria, donde las condiciones materiales y formativas no siempre lo permiten. A su vez, existen limitaciones como brechas de infraestructura, conectividad y capacitación docente que dificultan el uso constante de estas herramientas con fines pedagógicos intencionados (Minedu, 2022). Además, investigaciones actuales muestran que aún existen dificultades en la comprensión auditiva, el habla y la participación comunicativa, habilidades fundamentales para el desarrollo integral del educando (Matos-Gamboa y Maguiña-Vizcarra, 2022).

También resulta pertinente considerar el estudio de Soza Herrera (2025), quien trabajó con estudiantes de primaria empleando herramientas como Kahoot! y Socrative dentro de una propuesta gamificada. Los resultados mostraron mejoras claras en la expresión oral, la lectura y la escritura del grupo experimental. Lo interesante es que esta experiencia se desarrolló en un contexto con ciertas carencias materiales, pero que demostró que, incluso en situaciones desfavorables, una integración pedagógica planificada puede lograr progresos en el desarrollo comunicativo.

Sin embargo, ¡hay que tomar estos resultados con pinzas! Algunas investigaciones indican que integrar videojuegos en el aula no necesariamente genera mejoras. Cuando no hay una planificación y una mediación pedagógica, el recurso se queda en una motivación puntual sin modificar la competencia comunicativa. Muchas veces los estudios se enfocan en el rendimiento académico global o en el entusiasmo que genera la tarea y dejan de lado cómo afecta a aspectos concretos del lenguaje, como la gramática, la discursiva, la

sociolingüística o la estratégica. Esto abre la puerta a seguir explorando propuestas que expliciten la conexión entre juegos virtuales y el fortalecimiento intencionado de la competencia comunicativa en educación básica.

A pesar de su potencial, los videojuegos con fines educativos aún cuentan con poca presencia en las aulas. Esta escasa incorporación choca con el potencial para involucrar al estudiantado y promover modos de participación más activos. Esta situación evidencia la necesidad de buscar propuestas didácticas que desarrollen la competencia comunicativa a través de materiales ajustados a los intereses de los estudiantes y la cultura digital en la que viven. Es aquí donde vale la pena explorar el uso intencionado de videojuegos como recursos pedagógicos para crear espacios de conversación, colaboración y construcción colectiva de conocimiento. De este modo, se busca responder tanto a las exigencias comunicativas actuales como a las características propias de los alumnos del nivel primario.

La presente investigación se justifica por tres razones principales. En el plano académico, contribuye a ampliar la comprensión teórica sobre la relación entre los juegos virtuales y el desarrollo de la competencia comunicativa. En el plano educativo, ofrece orientaciones que pueden servir de apoyo a los docentes para el uso de estos recursos como estrategias didácticas pertinentes en el aula. Finalmente, en el plano social, aporta a la reflexión sobre el uso responsable y formativo de las tecnologías digitales dentro del proceso educativo.

En este marco, la investigación parte de la premisa de que los juegos virtuales favorecen el desarrollo de las competencias comunicativas en los estudiantes de educación primaria. En coherencia con lo anterior, se plantea la siguiente cuestión de investigación: ¿De qué manera los juegos virtuales desarrollan las competencias comunicativas en estudiantes de nivel primario? Para dar solución a la problemática encontrada, se planteó como objetivo general analizar de qué manera los juegos virtuales influyen en el desarrollo de la competencia comunicativa en estudiantes de educación básica. A partir de ello, surgieron objetivos específicos para justificar teóricamente la investigación: examinar las bases pedagógicas del uso de videojuegos para propósitos educativos; definir los elementos actuales de la competencia comunicativa, sus potencialidades y restricciones en el contexto escolar; y sugerir criterios para su incorporación en la práctica docente y así reforzar la comunicación en el aula.

El trabajo se presenta en dos capítulos que desarrollan de forma complementaria los temas centrales de la investigación. En el primer capítulo, “Juegos virtuales”, se revisa su conceptualización en el ámbito educativo, sus principales aportes y limitaciones, su relevancia en la educación primaria y algunas experiencias de aplicación en el contexto escolar. A continuación, el segundo capítulo, “Competencias comunicativas”, expone los fundamentos teóricos del concepto, describe sus componentes gramatical, sociolingüístico, discursivo y estratégico, y analiza su relación con el Currículo Nacional de la Educación Básica [CNEB], la evaluación por competencias y el uso pedagógico de los juegos virtuales. La estructura adoptada permite comprender la articulación entre ambas categorías dentro del marco teórico del estudio.

## **CAPÍTULO I: JUEGOS VIRTUALES**

Los juegos virtuales vienen adquiriendo una presencia cada vez más relevante en el ámbito educativo, especialmente como recursos que favorecen el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de educación primaria. Estos espacios interactivos son estimulantes para los alumnos, porque desarrollan habilidades como la expresión oral, la escucha activa y el trabajo colaborativo, a través de actividades donde se negocia, se discute y se resuelve en equipo.

En esa línea, López Rodríguez et al. (2018) señalaron que los entornos digitales con fines educativos favorecen la participación estudiantil y el pensamiento crítico, y crean experiencias de aprendizaje más activas y significativas. En esa misma línea, Del Moral Pérez y Fernández García (2015) indicaron que el uso de videojuegos en el aula es una innovación pedagógica que integra el juego con los fines educativos, desarrollando diferentes habilidades en los alumnos.

En investigaciones más actuales, Nuñez-Naranjo et al. (2025) señalaron que los videojuegos generan contextos para la interacción comunicativa, la negociación y la colaboración entre iguales, y Beavis et al. (2017) destacaron su potencial para negociar significados y construir aprendizaje de forma conjunta. A partir de estos aportes, puede afirmarse que los juegos virtuales constituyen recursos pedagógicos con impacto en el desarrollo de la competencia comunicativa y en la formación cognitiva, social y colaborativa de los estudiantes del nivel primario.

### **1.1. Definición de los juegos virtuales en la educación**

En la presente monografía, el término juegos virtuales se utiliza en un sentido amplio para referirse tanto a los videojuegos educativos como a las plataformas gamificadas empleadas con fines pedagógicos. En el ámbito educativo, estos materiales digitales son concebidos como herramientas de aprendizaje que refuerzan el aprendizaje a través del juego, usando tecnologías que desarrollan habilidades cognitivas, sociales y comunicativas.

Sáez López (2022) expresó que los juegos virtuales educativos son simulaciones informáticas que incorporan contenidos curriculares con mecánicas de juego para permitir el aprendizaje manipulable y experiencial del educando. Por lo tanto, el estudiante, al hacer uso de estas herramientas, puede manipular escenarios virtuales, tomar decisiones y recibir información instantánea, lo que propicia un aprendizaje más dinámico, participativo y con sentido.

De la misma forma, para Questa-Tortero et al. (2022), los juegos virtuales educativos son espacios digitales interactivos orientados al aprendizaje, donde la formación del estudiante se construye a través la participación activa. Bajo este enfoque, los juegos virtuales incorporan reglas, objetivos y sistemas de retroalimentación dentro de escenarios simulados que orientan la acción del estudiante hacia el logro de aprendizajes específicos. Esta característica permite concebirlos como espacios estructurados donde el componente lúdico se articula con propósitos educativos claros, lo que la diferencia de los videojuegos orientados exclusivamente al entretenimiento.

García Aretio (2016) definió los juegos virtuales como ambientes de aprendizaje que buscan enseñar mediante la resolución de problemas, la interacción entre estudiantes y el desarrollo de habilidades específicas. El autor afirmó que estos juegos hacen que el estudiante ponga en práctica sus conocimientos en ambientes simulados que se asemejan a la realidad, logrando así un aprendizaje experiencial. Por ello, al participar activamente en esta interacción, el alumnado potencia su independencia y su capacidad para tomar sus propias decisiones, y se encargan de sus acciones. Esto sin duda es muy importante cuando se encuentran en entornos virtuales o en línea, porque les ayuda a sentirse motivados y comprometidos con la actividad digital que desarrollan.

Por su parte, Reyes-Hernández et al. (2014) manifestaron que hoy en día un medio de entretenimiento como son los juegos virtuales, vistos normalmente como mero entretenimiento, son utilizados como instrumentos pedagógicos para que el estudiante se muestre interesado en una experiencia nueva y atractiva. De este modo, se aprovechan diversas estrategias del entorno digital, como resolver desafíos, obtener recompensas y sistemas de retroalimentación inmediata, para generar experiencias educativas más significativas.

Acosta Cipagauta y Bernal Gómez (2019) analizaron los juegos virtuales desde una perspectiva pedagógica; los consideran como instrumentos que integran elementos lúdicos y tecnológicos para generar experiencias de aprendizaje interactivo. En este sentido, los videojuegos educativos van más allá del juego, pues adentran al estudiante en mundos virtuales donde debe resolver problemas, tomar decisiones y colaborar. Estas interacciones hacen que los juegos virtuales sean considerados como entornos estructurados de aprendizaje, en donde el aprendizaje se construye mediante la interacción, exploración y participación del alumno, a diferencia de otras aplicaciones digitales de solo ocio.

Por lo anterior, los juegos virtuales se pueden considerar como herramientas tecnológicas con fines pedagógicos en ambientes virtuales interactivos, que logran aprendizajes significativos a través de la motivación e interés del estudiante. Herramientas como Kodu u otros videojuegos para niños desarrollan habilidades mentales como el pensamiento lógico, la creatividad y la resolución de problemas. Cuando entran a trabajar al aula, no solo refuerzan estas habilidades, sino que desarrollan la competencia comunicativa, pues tienen que negociar, argumentar sus ideas, comprender consignas y negociar para lograr objetivos comunes.

En esa misma línea, Becerra et al. (2019) afirmaron que los entornos virtuales y los materiales multimedia generan contextos auténticos donde se usa el lenguaje para un propósito real, reforzando la interacción y el aprendizaje colaborativo. Desde esta perspectiva, el juego virtual es pedagógicamente valioso porque facilita experiencias lúdicas y seguras que fomentan el aprendizaje activo y la interacción entre pares, integrando de manera adecuada tecnología, pedagogía y comunicación en la educación contemporánea.

## **1.2. Beneficios de los juegos virtuales en la educación**

El uso de juegos virtuales en contextos educativos ofrece diversos beneficios, entre los cuales sobresale el incremento de la motivación y la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje. Según Mora-Loaiza y Plaza-Arenas (2021), estos recursos posibilitan aprendizajes atractivos y personalizados para los estudiantes, porque los hacen partícipes de su aprendizaje. En este sentido, los videojuegos también desarrollan la competencia comunicativa, porque crean espacios donde los alumnos negocian significados y colaboran para alcanzar objetivos.

Estas interacciones favorecen procesos de aprendizaje más significativos en el ambiente escolar, pues desarrollan habilidades comunicativas como la escucha activa y la expresión oral.

En este marco, los videojuegos pueden contribuir desde diferentes dimensiones interrelacionadas: la motivación, el desarrollo de habilidades comunicativas, la personalización del aprendizaje, la innovación pedagógica y el avance cognitivo. Estas dimensiones son la forma en que los videojuegos virtuales influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que son la mezcla de comunicación, cognición y pedagogía en las experiencias de aprendizaje.

- Entre los retos actuales de la educación, Prendes Espinosa y Cerdán Cartagena (2021) señalaron que las tecnologías digitales, entre ellas los videojuegos educativos, están transformando las maneras de enseñar y aprender. Estas tecnologías dejan de ser meros apoyos para convertirse en promotoras de prácticas pedagógicas innovadoras, que abren la puerta a metodologías más activas y centradas en el estudiante. Además, su uso apoya el desarrollo de habilidades esenciales como la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración, habilidades necesarias para desenvolverse en una sociedad digital en constante cambio.
- Adaptación del aprendizaje y desarrollo cognitivo: Para Cabrera Medina et al. (2018), los juegos virtuales permiten ajustar las experiencias educativas a los ritmos y necesidades de los estudiantes, lo que favorece procesos de aprendizaje más inclusivos. Estos entornos digitales contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento lógico, la creatividad y la resolución de problemas, los juegos virtuales amplían las posibilidades de un aprendizaje más individualizado, sin dejar de lado la interacción y el trabajo colaborativo. Sin embargo, para los autores, su uso necesita guía pedagógica, ya que un uso no planificado puede desviar los propósitos de aprendizaje. Por eso, para que estos materiales sean efectivos, se necesita planificar didácticamente y capacitar a los docentes para garantizar su uso pedagógico-comunicativo.

- Desarrollo de competencias: De acuerdo con Sierra-Daza et al. (2015), los videojuegos educativos crean ambientes interactivos de aprendizaje que desarrollan habilidades apropiadas para la escuela. A través de estos espacios virtuales, los estudiantes manipulan simulaciones que implican analizar información, tomar decisiones y resolver problemas, para así desarrollar el pensamiento crítico. Además, los videojuegos implican el uso del lenguaje todo el tiempo, pues los estudiantes tienen que negociar, colaborar y comunicarse con otros jugadores. Estas interacciones fortalecen habilidades comunicativas como argumentar, escuchar activamente y negociar significados; de este modo, hacen que el aprendizaje sea activo y situado.
- Fomenta el aprendizaje activo y participativo: Alonso Martínez y Navazo Ostúa (2019) indicaron que el uso de juegos y simulaciones en el aula favorece una participación más activa de los estudiantes, al introducir elementos lúdicos que captan su atención. Estos espacios permiten la interacción entre iguales y la construcción conjunta del conocimiento, lo que fortalece la competencia comunicativa, pues los alumnos tienen que interactuar y negociar significados. No obstante, el uso de estos materiales necesita una guía pedagógica para no desviarse de los objetivos educativos. Su eficacia, entonces, está condicionada por una buena planificación y formación del profesorado para usarlas con fines didácticos y comunicativos adecuados.
- Motivación y compromiso: Verdín Torres (2022) indicó que la gamificación en los ambientes virtuales de aprendizaje puede influir positivamente en el compromiso de los estudiantes. Esto se debe a que se trabajan con estrategias propias de los juegos virtuales, como son los desafíos, la obtención de recompensas cada vez que se sube de nivel y las narrativas de los contenidos en cada trama. Los entornos digitales que se generan crean espacios de participación y autonomía en el aprendizaje. Asimismo, la interrelación propia de la actividad potencia la negociación entre compañeros de estudio y sus habilidades cognitivas, sociales y comunicativas. No obstante, su efecto en el aprendizaje no lo determina la herramienta, sino la manera en que se integre en el aula. Es necesaria una planificación didáctica que favorezca la participación de todos y

evite situaciones competitivas excluyentes o que generen posiciones de desventaja

En general, los videojuegos representan un recurso con potencial pedagógico para reforzar competencias cognitivas, comunicativas y sociales en la educación básica. Cuando se integran con fines pedagógicos explícitos, promueven la participación activa del estudiante, la interacción significativa y los procesos colaborativos de aprendizaje, que enriquecen la experiencia de aprendizaje. Desde esta perspectiva, los videojuegos son recursos innovadores que, integrados adecuadamente en el aula, enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje y dan respuesta a las necesidades del contexto educativo actual.

### **1.3. Desafíos y desventajas de los videojuegos en la educación**

Si bien en los últimos años ha aumentado el interés por incorporar los videojuegos en el ámbito educativo, todavía existen prejuicios y limitaciones que dificultan su uso pedagógico. Zapata Lesmes et al. (2017) señalaron que uno de los principales desafíos está relacionado con la distracción que estos recursos pueden generar, ya que en algunos casos los estudiantes centran su atención en el componente recreativo y no en los objetivos de aprendizaje. Como afirmó Massa (2017), el potencial uso educativo de los videojuegos se logra solo cuando su uso se enmarca en una integración pedagógica apropiada, con unas decisiones metodológicas precisas y una mediación docente permanente. Cuando no existe una planificación didáctica articulada, los videojuegos se transforman en un mero recurso lúdico sin incidencia en el desarrollo de competencias comunicativas.

Estos desafíos pueden abordarse desde diferentes perspectivas, como la pedagógica, social, tecnológica y educativa, que impactan en la magnitud y los resultados del uso de videojuegos en el ámbito escolar.

- Fomenta el ocio y la distracción: Llumitasig Calbopiña et al. (2025), en una revisión sistemática sobre el impacto de los videojuegos en el rendimiento escolar, advirtieron que el uso excesivo o no controlado de videojuegos disminuye el tiempo para las actividades escolares, sociales y físicas, deteriorando el rendimiento escolar. Cuando los videojuegos se utilizan sin una intencionalidad pedagógica, refuerzan su naturaleza lúdica y de entretenimiento, por encima de los propósitos educativos. Ante esta situación, el profesor debe

establecer unas pautas de uso y un acompañamiento pedagógico continuo para que no haya un desequilibrio entre juego y aprendizaje, y el videojuego no sea un mero distractor en el proceso de aprendizaje.

- Disminuye la interacción social: Otro de los desafíos vinculados al uso de los videojuegos en el ámbito educativo es la posible reducción de la interacción social presencial cuando su aplicación no cuenta con una orientación adecuada. Como señalaron López Álvarez y Ruiz Conforme (2021), parte del profesorado considera que los videojuegos son distractores que pueden interferir en los procesos de socialización y comunicación de los estudiantes, especialmente cuando se utilizan sin una mediación pedagógica. Esto tiene que ver con el miedo a que los alumnos prioricen la experiencia individual sobre la interacción con otros compañeros, frenando el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales. Sin embargo, este impacto no lo genera el videojuego, sino la ausencia de estrategias pedagógicas que promuevan la interacción, el trabajo colaborativo y el uso balanceado de estos recursos. Cuando los videojuegos se integran con formas cooperativas y con mediación pedagógica, este riesgo se reduce.
- Riesgos asociados al uso problemático de los videojuegos: En un sentido más amplio, la Organización Mundial de la Salud (2018) incluyó el trastorno por uso de videojuegos en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) como un riesgo asociado al consumo compulsivo o descontrolado. Los juegos virtuales han sido relacionados con percepciones negativas, debido a que existe un retraimiento social, personas que pasan más tiempo en las pantallas y afecciones a la salud mental. De la misma forma, Chacón et al. (2018) indicaron que dentro del mundo digital existen contenidos violentos que pueden forjar actitudes agresoras, aunque esto va a depender del ambiente familiar y contexto educativo donde se desenvuelva el estudiante. Por consiguiente, la preocupación por estos temas es claro, revelan que es importante iniciar una alineación ética y una conveniente mediación pedagógica, en vez de estigmatizar a los juegos virtuales y desecharlos como herramientas pedagógicas.

- Restricciones en términos de tecnología y economía: Para Samaniego Villarroel (2016), las tecnologías relacionadas con los videojuegos, como la realidad virtual, tienen grandes obstáculos para implantarse en la educación. No obstante, estas herramientas también presentan límites que conviene reconocer; por ejemplo, el costo de su implementación y mantenimiento continúa siendo una barrera para muchas escuelas con presupuestos ajustados. Así también, cuando su uso no está acompañado por una guía clara, pueden aparecer efectos como fatiga visual o situaciones de aislamiento que terminan afectando la dinámica del aula. En ese sentido, el desafío no es solo incorporar tecnología, sino hacerlo con criterio pedagógico para que el recurso no eclipse los objetivos formativos.

A estas dificultades se le suma un factor cultural. Según Mojena Wilce y Salcines-Talledo (2021), todavía persisten prejuicios en torno al valor educativo de los videojuegos; por ello, en diversos contextos, se les percibe más como entretenimiento que como herramienta didáctica, situación que guarda relación con la limitada preparación docente para aprovecharlos de manera intencionada en el proceso educativo. Serna-Rodrigo (2020) advirtió que resulta inapropiado concebir a los videojuegos como soluciones automáticas frente a las limitaciones de los métodos tradicionales, debido a que una utilización inadecuada o sin control puede repercutir en el desempeño académico. En suma, ambos autores concuerdan en que el valor educativo de los videojuegos recae en una integración pedagógica y un acompañamiento del profesor para orientarlos hacia objetivos concretos.

Aunque los videojuegos abren posibilidades interesantes para hacer más dinámico el aprendizaje, llevarlos al aula implica ciertas garantías previas. Debemos garantizar el acceso a la tecnología para todos los estudiantes en condiciones de equidad, fomentar un uso responsable y reflexivo, y conocer cómo lo conciben en su proceso de aprendizaje. En definitiva, su valor pedagógico estará en función del uso que el profesor haga de ellas y de una planificación pedagógica ajustada a unos objetivos de aprendizaje específicos.

#### **1.4. Importancia de los juegos virtuales en estudiantes de primaria**

En los últimos años, los juegos virtuales han adquirido mayor relevancia en la educación primaria, principalmente por su capacidad para generar aprendizajes significativos acordes con las características de los estudiantes de esta etapa. Delgado Delgado y De la Peña Consuegra (2023) han indicado que estos recursos tecnológicos favorecen la atención del

alumnado y promueven una interacción más activa con los contenidos, lo que da lugar a experiencias de aprendizaje dinámicas. Mediante el uso de desafíos, retroalimentación y sistemas de recompensa, los videojuegos aportan al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, por lo que resultan relevantes dentro del proceso formativo de los niños.

En la misma línea, Zhao y Linaza (2015) explicaron que el uso apropiado de videojuegos a temprana edad ayuda a despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes, porque ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones. Los entornos virtuales, al ser utilizados con fines educativos, refuerzan la competencia comunicativa, ya que permiten espacios para conversar, intercambiar ideas y trabajar en colaboración con otros compañeros, lo que favorece la interacción social y el aprendizaje colaborativo en la escuela.

Desde el punto de vista pedagógico, Núñez-Barriopedro et al. (2020) señalaron que los videojuegos educativos permiten aprendizajes significativos y participativos, en consonancia con un enfoque por competencias. Es importante resaltar que, cuando el aprendizaje incorpora dinámicas propias del juego, como aquellas que plantean retos, los estudiantes suelen implicarse de manera más activa, porque se logran divertir y ponen en práctica habilidades como el pensamiento analítico, la flexibilidad ante lo nuevo y la perseverancia. De este modo, no es casual que esto funcione mejor en la educación básica, donde el juego forma parte del desarrollo cotidiano del niño.

En línea con esta idea, según Mielgo-Conde et al. (2022), el uso planificado de videojuegos puede ofrecer una vía interesante para fortalecer competencias básicas en los primeros niveles educativos. Cabe resaltar que todos estos espacios virtuales favorecen aprendizajes activos, porque plantean desafíos que exigen comprensión, toma de decisiones y resolución de problemas en situaciones simuladas. De acuerdo con los autores, los videojuegos generan espacios de interacción constante entre los estudiantes y desarrollan habilidades comunicativas como la expresión, la argumentación y el trabajo colaborativo. Desde esta perspectiva, el videojuego deja de ser un simple juego para convertirse en una herramienta pedagógica de motivación, aprendizaje significativo y desarrollo de competencias.

En los primeros años escolares, los juegos virtuales favorecen el desarrollo educativo, pues el aprendizaje va de la mano del juego, las imágenes interactivas, los audiovisuales y el ambiente manipulable. Estos materiales posibilitan incorporar el lenguaje a situaciones significativas, donde la comunicación es un medio para avanzar, colaborar y resolver problemas en el juego. De este modo, los videojuegos refuerzan un aprendizaje práctico de la lengua y desarrollan la competencia comunicativa de forma natural y contextualizada. Este valor pedagógico se refuerza cuando el maestro lo guía con intencionalidad, para que la experiencia lúdica favorezca el desarrollo integral del educando y se ajuste a las finalidades educativas de la educación primaria.

### **1.5. Ejemplos de juegos virtuales aplicados en la educación primaria**

Algunas investigaciones han examinado el empleo de videojuegos concretos como estrategias didácticas para desarrollar competencias comunicativas en educación primaria. Herrera Herbert et al. (2021) analizaron el videojuego Minecraft en el proyecto europeo BetterGeoEdu para enseñar contenidos curriculares en la escuela. Para los autores, este espacio en línea permite a los estudiantes aprender haciendo, construyendo y resolviendo problemas en línea.

De manera adicional, se puede detallar que promueve la colaboración y la comunicación entre pares, pues los estudiantes deben negociar, cooperar y tomar decisiones colectivas para lograr las metas. Para Castro Marcos (2022), su uso con propósitos educativos fomenta la creatividad, la motivación y la interacción social, y refuerza habilidades comunicativas y sociales a través de actividades cooperativas. En suma, Minecraft es una herramienta educativa que propicia el aprendizaje activo, las tecnologías digitales y las competencias comunicativas en el aula de primaria.

Cruz-García et al. (2021) estudiaron el uso de Scratch como herramienta educativa para desarrollar el pensamiento creativo y la expresión comunicativa en estudiantes de educación primaria. Los autores señalaron que esta aplicación permite a los niños generar narraciones interactivas, les ayuda con la sucesión de imágenes para crear la impresión de movimiento y entablar charlas digitales, lo que les permite potenciar sus habilidades para construir ideas, contar historias y comunicarse. Igualmente, Scratch apoya y refuerza el aprendizaje en conjunto, porque les permite compartir sus proyectos realizados, exponer cómo los crearon y recibir retroalimentación de sus compañeros.

Estas interacciones, al reforzar las habilidades sociales y comunicativas, convierten a Scratch en una herramienta lúdica para ser utilizada en el aula de manera tecnológica, creativa y comunicativa.

Llesquen Chinga De Gutierrez (2018) analizó el videojuego Kodu Game Lab como recurso para desarrollar la competencia comunicativa a través de cuentos digitales en educación primaria. Es un lugar para hacer cuentos, personajes y animaciones; además, es un espacio donde los estudiantes ordenan sus ideas y elaboran cuentos comprensibles. Sin embargo, es importante detallar que no basta con que los alumnos generen productos finales, deben estructurar sus ideas y comunicarlas al exponerlas; por ello, este proceso fortalece la coherencia del discurso y el uso preciso del lenguaje. En ese contexto, herramientas como Kodu Game Lab combinan elementos narrativos y tecnológicos para convertir la experiencia de aprendizaje en una práctica más significativa dentro del aula.

González Estrada y León Muñoz (2022) estudiaron la posibilidad de Classcraft como propuesta de gamificación en educación básica. Con esta herramienta, la clase deja de seguir el esquema tradicional y se acerca más a una dinámica de juego de rol, donde los estudiantes deben cooperar, conversar y resolver desafíos relacionados con lo que están aprendiendo. La retroalimentación permanente ayuda a que se expresen con mayor claridad, escuchen a sus compañeros y organicen mejor sus ideas. Para que todo ello tenga sentido pedagógico, es fundamental la intervención del docente, pues es quien orienta la actividad y asegura que el componente lúdico realmente contribuya al desarrollo de la competencia comunicativa.

Algunos estudios han analizado el uso de Kahoot! como herramienta de gamificación para reforzar la competencia comunicativa en educación primaria. Parra-Gomez y Serna-Tabares (2021) lo propusieron como una forma metodológica que promueve el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras, debido a que su naturaleza de juego, desafío y retroalimentación inmediata favorece la comprensión textual y la producción de respuestas orales y escritas. Así también, su naturaleza interactiva permite que el estudiante participe activamente, comparta ideas, discuta colectivamente y refuerce procesos comunicativos en un ambiente digital cercano a su realidad.

Integrar videojuegos en la educación básica no debe responder a la motivación, sino a una razón pedagógica. Su elección y uso deben obedecer a unos objetivos didácticos precisos y adecuarse al nivel evolutivo del alumnado, para que supongan situaciones para comprender consignas, razonar y elaborar mensajes con sentido. Su puesta en práctica requiere garantizar la equidad de acceso y unos entornos digitales seguros para el alumnado. El rol del profesor es fundamental, porque es el mediador pedagógico que orienta el juego hacia objetivos educativos y lo integra en la programación escolar. Así, los videojuegos se erigen como herramientas pedagógicas de interés que, explotadas de manera planificada, fomentan la motivación, la participación y el desarrollo de competencias comunicativas, sociales y cognitivas en alumnos de educación primaria, lo que responde a las necesidades educativas de una enseñanza cada vez más digital e interactiva.

## CAPÍTULO II: COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

### 2.1. Definición de competencia comunicativa

La competencia comunicativa fue un término acuñado por Dell Hymes a finales de los años 60, como una crítica a la competencia lingüística de Chomsky (2014). Para Chomsky, la competencia era el conocimiento interiorizado de las reglas gramaticales del lenguaje en un hablante ideal, pero Hymes pensó que esto no decía mucho acerca de cómo se usa el lenguaje en situaciones reales de comunicación.

En su libro *On Communicative Competence*, Hymes (1972) propuso que el conocimiento lingüístico va más allá de la gramática, pues incluye el conocimiento de las reglas sociales, culturales y contextuales de uso de la lengua. Esta idea, como señalaron Barón Birchenall y Müller (2014), expandió la mirada usual al añadirle dimensiones pragmáticas y socioculturales, dando así los cimientos de lo que hoy conocemos como competencia comunicativa.

Posteriormente, Swain y Canale (1982) ampliaron los aportes de Hymes al proponer un modelo más sistemático de la competencia comunicativa, compuesto por cuatro componentes: gramatical, sociolingüístico, discursivo y estratégico. Esto hizo posible conocer mejor las dimensiones que participan en el uso del lenguaje, más allá de la forma. Posteriormente, Canale (2008) lo amplió y definió la competencia comunicativa como un constructo compuesto por partes interrelacionadas, las cuales permiten el uso efectivo del lenguaje en situaciones reales de comunicación y no solo en la corrección gramatical.

En el marco legal peruano, el CNEB (Ministerio de Educación [Minedu], 2016) define la competencia comunicativa como la capacidad del estudiante para comprender, producir e interactuar de manera efectiva con textos orales y escritos en su lengua materna, de acuerdo con el contexto y con corrección, pertinencia y adecuación. Desde un enfoque comunicativo y sociocultural, se enfatiza el uso significativo del lenguaje en situaciones reales, favoreciendo que el estudiante manifieste ideas, emociones y puntos de vista, y se involucre de manera activa en una sociedad plural y multicultural.

Desde estas teorías, la competencia comunicativa se ha ampliado desde las visiones pedagógicas actuales, incorporando elementos contextuales, tecnológicos y sociales. Gabarrón Pérez et al. (2020) definieron la competencia comunicativa como la capacidad del estudiante para interactuar apropiadamente en situaciones diversas e integrar el lenguaje con habilidades sociales, culturales y digitales. Para los autores, comunicar es crear e interpretar mensajes, negociar significados e interactuar a través de la tecnología, mientras que la competencia comunicativa es un proceso situado y en desarrollo.

En el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de Europa, 2018), la competencia comunicativa se define como la combinación de conocimientos, habilidades y actitudes que hacen a una persona capaz de comunicarse en una situación real. Incluso se puede indicar que reducir la comunicación a un simple envío de información resulta limitado; por ello, en la práctica, comunicarse supone interactuar con otros, ajustar lo que se dice según la situación y considerar tanto la intención como a quienes participan en el intercambio. Cada conversación implica tomar decisiones sobre el modo en que se emplea el lenguaje para que el mensaje tenga sentido y sea comprendido.

Desde esta perspectiva, Perdomo Mosquera y Chacón Guerrero (2022) sostuvieron que la competencia comunicativa no se limita al aprendizaje de normas gramaticales, sino que, al expresarse libremente, se relaciona con la capacidad de actuar adecuadamente en contextos reales, comprendiendo y produciendo mensajes pertinentes tanto de forma oral como escrita. Esta competencia integra conocimientos lingüísticos, discursivos, socioculturales y estratégicos que se articulan en la práctica educativa. Por tal razón, en el aula se evidencia cuando el estudiante dialoga, argumenta, escucha otras posturas y participa activamente, lo que favorece no solo el aprendizaje, sino también la convivencia.

Como señaló Zegarra Hidalgo (2025), la competencia comunicativa es una competencia transversal en la educación, que supone el uso consciente y contextualizado del lenguaje. Para el autor, esta competencia implica la capacidad del estudiante para comprender y elaborar mensajes orales y escritos apropiados a distintos fines comunicativos. Además, señaló que su aprendizaje se fortalece con interacciones reales, negociando, discutiendo y construyendo significados; de esta forma, se resalta el aspecto social del lenguaje en el aprendizaje.

En definitiva, la competencia comunicativa es la habilidad de hacer un uso adecuado del lenguaje en situaciones concretas de la vida educativa y social. Esta competencia implica más que gramática, es saber comprender, producir e interpretar mensajes de acuerdo con el contexto, la intención comunicativa y los interlocutores. Además, integra estratos del lenguaje que permiten la comunicación funcional y significativa, y una herramienta para aprender y relacionarse en la escuela de hoy.

## **2.2. Componentes de la competencia comunicativa**

La competencia comunicativa se define como la capacidad de usar el lenguaje de forma eficaz, adecuada y consciente en distintas situaciones de comunicación. Aunque el modelo de Swain y Canale (1982) supuso un punto de partida en la conceptualización de la competencia comunicativa, los últimos estudios han enriquecido y ampliado este concepto en el campo de la educación. Para Manchado Nieto et al. (2024), hablar de competencia comunicativa no significa centrarse en el conocimiento formal de la lengua; involucra aspectos sociales, digitales y éticos que son indispensables en la formación del profesorado y la construcción de aulas inclusivas. Su desarrollo tiene un impacto claro en el aprendizaje lingüístico y en la manera en que el estudiante piensa, interactúa y se relaciona con los demás. En los apartados siguientes, se detallan los elementos que la conforman.

La competencia gramatical es uno de los componentes esenciales de la competencia comunicativa. Se relaciona con el conocimiento de las reglas formales del lenguaje, como la sintaxis, la morfología, la fonología y la semántica. Chomsky (2014) destacó su importancia para el control lingüístico, aunque trabajos posteriores destacaron que su importancia es evidente cuando se pone en práctica en situaciones comunicativas reales. En el terreno pedagógico, y más aún en contextos tecnológicos, esta competencia adquiere un sentido práctico, ya que los aprendices tienen que ajustar las estructuras lingüísticas a diferentes formatos y contextos comunicativos.

Ramos Trujillo et al. (2024) indicaron que el desarrollo gramatical en aulas se relaciona con procesos de alfabetización digital y reflexión metalingüística. Los videojuegos educativos apoyan el desarrollo, ya que implican el uso del lenguaje en situaciones comunicativas auténticas, donde la gramática es una herramienta y no un fin en sí misma (Aguilar y Adell, 2018).

Ajustar el lenguaje a cada situación es una habilidad fundamental dentro de la competencia sociolingüística. Esto supone reconocer que la forma de comunicarse cambia según el contexto, las personas involucradas y las normas implícitas de cortesía. Labov (1974) indicó que la lengua se transforma según el entorno social y las condiciones de uso, por lo que no puede entenderse como un sistema rígido. Por eso, se puede determinar que en los entornos virtuales actuales, donde la interacción ocurre en plataformas digitales y dinámicas colaborativas, esta capacidad resulta aún más necesaria para participar de manera adecuada y respetuosa.

Pérez-Ferra et al. (2022) y Verma (2025) señalaron que los entornos virtuales y los juegos educativos desarrollan la competencia sociolingüística, porque crean prácticas de ciberconvivencia, colaboración y ajuste del discurso a la situación comunicativa. En la educación básica, el desarrollo de esta competencia apoya a que los estudiantes interactúen de forma respetuosa y apropiada en ambientes físicos y digitales.

La competencia discursiva se refiere a la capacidad de organizar y expresar ideas de manera comprensible en textos orales y escritos. Para Brown y Yule (1983), no es suficiente tener un buen dominio de la gramática, hay que utilizar conectores y otros recursos cohesivos para organizar el discurso y darle coherencia. En términos pedagógicos, López Bouzas et al. (2023) aclararon que esta competencia se evidencia cuando los estudiantes realizan actividades en las que tienen que ordenar, justificar o narrar sus ideas de manera explícita y ordenada. Por su parte, Yépez et al. (2025) señalaron que las narrativas digitales desarrollan la competencia discursiva al combinar códigos expresivos diversos (verbales, visuales, sonoros); a su vez, refuerzan la coherencia y enriquecen la creatividad comunicativa. Según Sarango-Lucas et al. (2025), los videojuegos colaborativos y narrativos crean ambientes comunicativos realistas donde los alumnos negocian significados para construir un discurso compartido y desarrollan una expresión oral significativa.

Gómez Latorre (2022) señaló que en la educación básica es necesario que los estudiantes desarrollen la competencia estratégica, ya que con ella podrán resolver situaciones de incomprensión y mejorar cada vez más su dominio de la lengua. Esta competencia implica saber sortear obstáculos comunicativos usando recursos como la reformulación, la petición de aclaraciones, las palabras sustitutas o el apoyo en gestos y

otros elementos no verbales para hacerse entender. En espacios virtuales y lúdicos se desarrolla cuando los estudiantes negocian significados, coordinan acciones y colaboran para resolver problemas de comunicación. Para Rangel-Pérez et al. (2023), los videojuegos desarrollan estrategias comunicativas al tener que ajustar el discurso a situaciones que cambian constantemente. Sobre esto, Esquivel Rosado et al. (2025) afirmaron que esta competencia se manifiesta cuando el hablante adapta su mensaje sobre la marcha, recurriendo a sus conocimientos previos y a su capacidad de procesamiento lingüístico para mantener una comunicación fluida y efectiva.

En resumen, los elementos de la competencia comunicativa trabajan juntos para permitir una comunicación efectiva en cualquier situación. La gramatical y discursiva ayudan a organizar y dar claridad a las ideas; la sociolingüística y la estratégica a ajustarse a la situación y manejar las sorpresas que puedan surgir en el proceso de comunicación. En la etapa de educación básica, el maestro es un agente que fortalece integralmente estas habilidades, ya que fomenta metodologías activas como el trabajo cooperativo, las dramatizaciones y los entornos digitales como espacios de aprendizaje. Desde esta perspectiva, los videojuegos educativos se presentan como un recurso pedagógico pertinente, ya que ofrecen escenarios interactivos que favorecen la práctica integrada de los distintos componentes de la competencia comunicativa de forma significativa y motivadora.

### **2.3. La competencia comunicativa y el CNEB**

La evolución del concepto de competencia comunicativa ha tenido una influencia directa en el ámbito educativo, especialmente en la organización curricular de la educación básica. Se puede detallar que, dentro del sistema educativo peruano, la competencia comunicativa tiene un peso significativo en la formación integral del estudiante. Por otro lado, más allá del dominio formal de la lengua, implica la capacidad de interpretar situaciones, expresar puntos de vista y participar críticamente en diversos contextos. El CNEB (Minedu, 2016) indica que la reconoce como una competencia fundamental en primaria precisamente porque atraviesa y conecta los distintos aprendizajes que se desarrollan en esta etapa. Más allá de la capacidad de manipular el código de la lengua, esta competencia tiene que ver con la educación integral del estudiante: desarrolla su pensamiento crítico, la construcción de la identidad y la participación social. Para asegurar su gradualidad, el CNEB la estructura en tres competencias propias que se desarrollan a lo largo de la escolaridad.

- Comunicación oral en la lengua materna: Implica que el estudiante participe de manera interactiva en situaciones comunicativas distintas, adaptando su discurso a la finalidad que busca, al contexto en que se encuentre y a las personas con quienes se comunique. Su desarrollo implica aprender a generar mensajes orales estructurados y con un vocabulario apropiado y adaptado a las normas sociales y culturales. Además, fortalece la escucha y la participación en conversaciones, debates y exposiciones para construir y argumentar ideas. Con esta competencia, el niño adquiere cada vez más seguridad para expresarse, interactuar respetuosamente con los demás y utilizar el lenguaje oral como herramienta para aprender y participar en la sociedad.
- Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna: Esta competencia se evidencia cuando el educando es capaz de otorgarle sentido a lo que lee en conexión con lo que ya conoce, vive y lo que sucede en el mundo. Leer no es simplemente reconocer información superficial en un texto, sino descifrar, deducir, debatir, comparar ideas y llegar a una opinión propia sobre lo que se lee. De esta manera, leer es una práctica social que se ajusta a diferentes propósitos y que está situada en la vida cotidiana, académica y en los espacios culturales. Esta competencia implica que el alumno interprete los textos en función de su propósito, estructura, contenido y de la manera en que se relacionan con otros discursos y con su propia experiencia. En un mundo con múltiples formatos y siempre tan tecnológico, desarrollar esta habilidad es esencial para fomentar el pensamiento crítico y formar ciudadanos más reflexivos y responsables.
- La producción escrita en lengua materna: Se evidencia cuando el educando es capaz de plasmar sus pensamientos por escrito de forma deliberada y apropiada a la situación comunicativa. Al escribir, el estudiante debe ordenar sus ideas, tener claro el propósito de su mensaje y considerar a quién se dirige. Por ello, esto exige detenerse a planificar, releer y ajustar lo que se ha producido, poniendo en juego distintos saberes sobre el lenguaje. Escribir no puede reducirse a una exigencia académica; es también una forma de pensar y de construir significado, así como de relacionarse con otros en diversos contextos, también en los entornos

digitales. Por lo tanto, desarrolla la autonomía, promueve el uso ético y responsable del lenguaje, y apoya la participación en la vida escolar y social.

Según el CNEB, el desarrollo gradual de la competencia comunicativa hace posible una participación cada vez más consciente en la vida escolar y social, promueve una comunicación respetuosa y prepara a los estudiantes para dar respuesta a las exigencias de una sociedad diversa, digital y conectada. Sus tres dimensiones muestran que no basta con conocer contenidos teóricos sobre la lengua, sino saber usarla adecuadamente para interactuar con otros, aprender y construir significados.

En esa línea, el CNEB también considera a las Tecnologías de la Información y Comunicación como herramientas mediadoras para desarrollar la competencia comunicativa en los estudiantes. hoy la formación comunicativa significa mucho más que hablar y escribir, significa hablar y escribir en los medios digitales. Estas tecnologías abren la posibilidad a nuevas formas de interacción, de acceso a la información y de construcción de aprendizaje; a su vez, posibilitan la expresión y participación de maneras innovadoras. En sintonía con las necesidades de una sociedad digitalizada, el currículo promueve el uso pedagógico de plataformas virtuales y medios de interacción en línea para desarrollar las competencias comunicativas en el aula presencial y en los entornos virtuales.

La escuela tiene el desafío de formar ciudadanos que puedan desenvolverse de manera responsable y reflexiva en los ambientes digitales, integrando conscientemente las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de aprendizaje. Por ejemplo, los videojuegos educativos representan una de las herramientas que permiten crear experiencias interactivas de aprendizaje. Igualmente, actividades colaborativas de resolución conjunta de problemas o de negociación desarrollan su capacidad de manifestar ideas, interpretarlas y participar activamente, en línea con los enfoques pedagógicos del CNEB.

#### **2.4. Evaluación integral como eje del aprendizaje**

Desde la perspectiva de la evaluación por competencias, los videojuegos educativos representan una opción adecuada para evaluar el desarrollo de la competencia comunicativa en estudiantes de educación básica. Mientras que las formas convencionales de evaluación se enfocan en el resultado de un examen o de una tarea específica, estos materiales dan

cuenta de cómo el estudiante usa el lenguaje en la realidad, al acatar instrucciones, interactuar con compañeros, resolver problemas y manifestar ideas con una intención comunicativa. Desde esta perspectiva, la evaluación apoyada en videojuegos se alinea con el CNEB (Minedu, 2016) y la evaluación formativa planteada por Tobón Tobón (2012), al hacer énfasis en el proceso de aprendizaje, el desempeño contextualizado y la transferencia de lo aprendido a situaciones reales.

García-Mejía y De la Herrán (2024) resaltaron el potencial educador de los videojuegos desde una perspectiva axiológica, porque estos entornos permiten evaluar competencias complejas de forma integral. Los autores afirmaron que los videojuegos educativos en el aula permiten una evaluación basada en el desempeño, ya que las habilidades comunicativas se manifiestan en acciones reales mientras juegan. Al participar en estos espacios, los estudiantes interpretan consignas, toman decisiones justificadas, negocian significados y trabajan con otros verbalmente, es decir, manifiestan en la práctica el desarrollo de la competencia comunicativa. Esta manera de evaluar se puede incorporar a la práctica pedagógica con herramientas como rúbricas, listas de cotejo y registros de observación, en línea con los criterios del currículo.

Tirado-Olivares et al. (2021) analizaron en el uso de entornos gamificados como estrategias orientadas a una evaluación formativa y continua. Algunos autores señalaron que los videojuegos educativos llevan implícita la evaluación, puesto que, a través de los sistemas de retroalimentación inmediata, desafíos escalonados y misiones por completar, se pueden visualizar los resultados y el progreso del estudiante en el momento. En ella no solo se supervisa el avance, sino que se desarrollan habilidades asociadas a la competencia comunicativa, como la expresión oral, la comprensión de textos, la producción escrita y el trabajo cooperativo. Asimismo, esta forma de evaluación se puede incorporar adecuadamente en la planificación curricular, ya sea en términos bimestrales o de unidades didácticas, siempre y cuando dé respuesta a los fines educativos, estrategias pedagógicas y criterios de evaluación definidos por el CNEB.

En definitiva, los estudios de estos autores confirman que los videojuegos educativos son instrumentos innovadores para la evaluación de la competencia comunicativa. Cuando el estudiante se enfrenta a situaciones manipulativas que requieren comprensión, negociación, argumentación y colaboración, dejan ver el uso del lenguaje en situaciones

reales. De esta manera, la evaluación a través de videojuegos se ajusta a un enfoque por competencias del CNEB, que desarrolla en los educandos de primaria aspectos comunicativos, sociales y cognitivos.

## **2.5. Relación entre los juegos virtuales y el desarrollo de competencia comunicativa**

Según Moyón Coronel et al. (2024), los videojuegos educativos apoyan el desarrollo de la competencia comunicativa, ya que implican a los estudiantes en procesos de comprensión lectora, producción oral y escrita, y ampliación de vocabulario a través de dinámicas colaborativas. En ese contexto, su uso en la educación se ha erigido en estos años como una propuesta innovadora, que reúne recursos tecnológicos con experiencias de aprendizaje activas y contextualizadas. Esta propuesta pedagógica se alinea al enfoque del CNEB, el cual busca la interacción entre estudiantes para alcanzar propósitos comunicativos diferentes en contextos formales e informales (Minedu, 2016)

En términos más amplios, los videojuegos se posicionan como una herramienta pedagógica emergente, ya que combinan el juego con el aprendizaje personalizado (Ortiz-Clavijo y Cardona-Valencia, 2022). En su metaanálisis, los autores hallan que las experiencias más exitosas son las que usan gamificación y TIC para entrenar habilidades cognitivas y comunicativas contextualizadas en la escuela.

De igual importancia, Guerra-Antequera y Revuelta-Rodríguez (2022) explicaron que los videojuegos, sean narrativos, colaborativos o de simulación, cultivan habilidades comunicativas específicas: negociar significados, resolver conflictos lingüísticos y colaborar en línea. Asimismo, Checa-Romero y Gimenez-Lozano (2025) señalaron que este tipo de recursos favorece la metacognición y la autorregulación del lenguaje, pues los estudiantes deben planificar, revisar y ajustar sus intervenciones comunicativas en función de la dinámica propicia del juego.

La investigación desarrollada en América Latina respalda el valor pedagógico de los videojuegos en el fortalecimiento de la competencia comunicativa. Rangel-Pérez et al. (2023) afirmaron que la integración de videojuegos en la educación básica fortalece el pensamiento estratégico y el uso práctico del lenguaje en ambientes digitales, al obligar a los estudiantes a descifrar instrucciones, comprender historias y colaborar con otros para lograr metas.

Martín del Pozo (2015) evidenció que las iniciativas colaborativas como Minecraft o Wii Music favorecen el aprendizaje cooperativo y las habilidades comunicativas, poniendo en entredicho la idea de que los videojuegos implican aislamiento. Desde esta fundamentación teórica, varios estudios empíricos internacionales y nacionales han examinado la integración de videojuegos educativos y estrategias de gamificación en el ambiente escolar, lo que muestra su efecto en el desarrollo de la competencia comunicativa y otras habilidades relacionadas en educandos de primaria.

Sáez-López et al. (2019) llevaron a cabo un estudio cuasiexperimental con 91 alumnos de sexto grado de Educación Primaria en España para determinar el efecto del juego ubicuo con realidad aumentada en el aprendizaje. La intervención, usando la app WallaMe durante 5 sesiones, comparó un grupo experimental y uno de control mediante pruebas pretest y posttest.

Los resultados mostraron cambios positivos en el rendimiento académico, la motivación y, sobre todo, en la interacción y el trabajo cooperativo de los estudiantes. Además, se notó un fortalecimiento de habilidades comunicativas, como la cooperación, el compartir información y la construcción conjunta de significados en las actividades. Los autores concluyen que la integración pedagógica de juegos ubicuos con realidad aumentada apoya entornos activos y colaborativos de aprendizaje que desarrollan competencias sociales y comunicativas en Educación Primaria.

Ibarra Martínez et al. (2024) llevaron a cabo un estudio de enfoque mixto, con diseño de investigación-acción, en la escuela primaria Cuitláhuac de Mazatlán (México), para determinar el efecto del videojuego educativo *Big Brain Academy* en alumnos de sexto grado. La experiencia se desarrolló con 21 estudiantes organizados en un grupo experimental y otro de control. Durante el proceso se incorporó un videojuego como recurso didáctico y se comparó el desempeño antes y después de su aplicación, considerando también los registros cognitivos que el propio programa proporcionaba.

Tras la intervención, se observaron avances en habilidades vinculadas con la memoria, el análisis, la percepción y el cálculo; además, se dio a conocer que la dinámica del aula cambió: los estudiantes participaron con mayor entusiasmo, intercambiaron ideas y tomaron decisiones de manera conjunta a lo largo de la actividad.

A partir de lo detallado, los autores afirmaron que el uso didáctico de videojuegos apoya el aprendizaje activo y el desarrollo de la competencia comunicativa en educación primaria.

Jaimes-Angarita (2021) realizó una investigación, cuyo objetivo fue proponer una estrategia didáctica apoyada en el juego digital para fortalecer la comprensión lectora crítica en estudiantes de cuarto grado de primaria. Con respecto al ámbito metodológico, el estudio usó un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo y con diseño pretest-postest, donde participaron 39 estudiantes entre 9 y 10 años.

La intervención se midió con pruebas antes y después de la aplicación, y fueron analizadas con la *t* de Student. Todos los cambios mostraron mejoras en la comprensión, el análisis y la expresión, por lo que la incorporación consciente del juego digital fortaleció la comprensión lectora crítica, una habilidad de la competencia comunicativa.

En otro estudio, Martínez Borretero et al. (2023) exploraron el impacto cognitivo y emocional de un videojuego gamificado en Minecraft para aprender sobre el sistema óseo. Tuvo un diseño cuasiexperimental y contó con la participación de 144 estudiantes de primaria divididos en dos grupos.

Si bien todos mostraron cierto avance, quienes utilizaron el videojuego alcanzaron resultados más altos en el postest, con diferencias estadísticamente significativas (Sig. < 0,05;  $d = 0,66$ ). Llamó la atención, además, que junto al rendimiento académico aumentaron las emociones positivas y disminuyeron las negativas, lo que indica un efecto integral de la experiencia.

De manera complementaria, Soza Herrera (2025) desarrolló una intervención gamificada con estudiantes de tercer grado en el Perú. A lo largo de ocho semanas, se integraron recursos como Kahoot! y Socrative para potenciar habilidades comunicativas y matemáticas. El grupo experimental mostró mejoras claras ( $p < 0,001$ ), a diferencia del grupo de control, cuyos resultados permanecieron prácticamente estables. Estos resultados reafirman que la gamificación, al estar amparada bajo una planificación pedagógica, apoya el desarrollo comunicativo en la educación básica.

Así también, Olivos Rodriguez (2024) se enfocó en la comprensión lectora usando Kahoot! en estudiantes de cuarto grado en Lima. Después de la intervención, el porcentaje de éxito aumentó del 12 % al 80 %. La prueba de Wilcoxon confirmó diferencias significativas y apoyó la relevancia del recurso como estrategia didáctica para desarrollar la lectura crítica y la participación en ambientes digitales.

Angulo Paredes (2024) realizó una investigación enfocada en analizar cómo el videojuego Quandary influye en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. El estudio fue de enfoque cuantitativo y diseño experimental; participaron 58 estudiantes, divididos en grupo experimental y grupo control. Para medir los efectos de la intervención, se pasó un cuestionario antes y después de la experiencia pedagógica; asimismo, se supo que los resultados revelaron diferencias estadísticamente significativas en el grupo experimental ( $p = 0,000$ ).

Así, se demostraron mejoras en habilidades como el análisis, la interpretación y la argumentación. Todos estos resultados se relacionan con la investigación actual, ya que el pensamiento crítico es una habilidad que se vincula con la competencia comunicativa, específicamente en la construcción de argumentos, la toma de decisiones informadas y la interacción reflexiva en ambientes digitales de aprendizaje.

Gutierrez Pagan (2023) realizó un estudio cuantitativo de tipo aplicado y diseño cuasiexperimental en la institución educativa privada Barcia Boniffatti de Huancayo, para determinar la efectividad del aplicativo Villaplanet, basado en estrategias de gamificación, en el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de primaria. La muestra estuvo compuesta por 43 estudiantes de primer grado, elegidos por muestreo no probabilístico de una población de 162 escolares.

Para recoger la información, se utilizó una prueba pedagógica validada por juicio de expertos y cuya confiabilidad se estableció mediante el coeficiente alfa de Cronbach. Los resultados mostraron que el grupo experimental mejoró significativamente, ya que su media fue de 13,73 en el pretest y de 19,41 en el postest. En conclusión, el aplicativo favoreció el fortalecimiento de la comunicación oral, lectura y escritura en lengua materna.

Cassinelli Doig et al. (2022) exploraron el potencial de DisKo como recurso para mejorar la convivencia escolar. En este estudio participaron 94 estudiantes organizados en dos grupos: uno trabajó con actividades lúdicas basadas en cinco minijuegos cooperativos, mientras que el otro siguió con su dinámica habitual. Los cambios fueron notorios en el grupo que utilizó la herramienta, sobre todo en aspectos como la participación, el manejo de conflictos y la forma de comunicarse entre pares. Todos estos hallazgos permiten considerar que las estrategias basadas en el juego pueden convertirse en un apoyo valioso para fortalecer la dimensión social del aprendizaje.

En síntesis, las investigaciones realizadas muestran que los videojuegos educativos generan entornos interactivos que permiten a los estudiantes comunicarse, negociar y resolver problemas en grupo. Esto demuestra que potencian la integración de las cuatro dimensiones de la competencia comunicativa: gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica. En este contexto, su uso en el aula de educación primaria se ajusta a las intenciones del CNEB, lo que promueve la motivación, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico en ambientes de aprendizaje digital.

## CONCLUSIONES

1. La competencia comunicativa cumple un papel fundamental en la formación integral del estudiante, ya que le permite interactuar con los demás, comprender mensajes y expresar ideas de manera clara y pertinente en distintos contextos sociales, culturales y académicos. Asimismo, esta competencia, mediante las dimensiones gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica, potencia el desarrollo del pensamiento crítico, la empatía y la participación, que son habilidades necesarias para un aprendizaje profundo y la convivencia democrática en el aula.
2. En el marco del CNEB, la competencia comunicativa no se limita al dominio de normas gramaticales, sino que supone saber emplear el lenguaje de manera pertinente en distintas situaciones, incluso se puede entender que su desarrollo implica que el estudiante adapte su forma de expresarse según el contexto y la intención comunicativa, integrando precisión lingüística con dimensiones sociales y estratégicas. De igual manera, se detalla que demanda el reconocimiento y la valoración de la diversidad lingüística y cultural que caracteriza tanto al Perú como al escenario global actual.
3. Desde esta comprensión, la incorporación de materiales digitales y videojuegos en el aula puede constituir una alternativa pedagógica pertinente. Cuando se utilizan con una intención formativa clara, estos recursos generan espacios interactivos que motivan al estudiante y favorecen prácticas reales de lectura, escritura y comunicación oral, donde el lenguaje cumple una función significativa.
4. La revisión realizada confirma esta perspectiva. Tanto los estudios teóricos como las investigaciones empíricas coinciden en que el potencial educativo de los videojuegos depende de una planificación consciente y de objetivos bien definidos. Con una mediación pedagógica apropiada, estos espacios favorecen el diálogo, la construcción argumentativa y el trabajo colaborativo, para aprendizajes más participativos y autónomos en entornos digitales.

5. Se concluye que el uso del enfoque comunicativo del CNEB y el uso de videojuegos educativos son una propuesta innovadora para desarrollar la competencia comunicativa en la educación básica. Cuando el elemento lúdico se une a una intención pedagógica explícita, se generan aprendizajes activos y contextualizados que contribuyen a desarrollar habilidades comunicativas, empáticas y reflexivas en una sociedad diversa y digitalizada.

## REFERENCIAS

- Acosta Cipagauta, C. y Bernal Gómez, M. (2019). Aplicación de los videojuegos en el ámbito educativo. *Revista Vínculos*, 16(1), 104-109. <https://doi.org/10.14483/2322939X.15465>
- Aguilar, L. y Adell, F. (2018). Instrumento de evaluación de un videojuego educativo facilitador del aprendizaje de habilidades prosódicas y comunicativas. *Revista de Educación a Distancia*, 18(58), 1-17. <https://doi.org/10.6018/red/58/6>
- Alonso Martínez, D. y Navazo Ostúa, P. (2019). Juegos y simulaciones en la educación actual. *Prisma Social: revista de investigación social*, (25), 537-548. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6972156>
- Angulo Paredes, S. A. (2024). *Quandary en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de una institución educativa pública de Lima, 2023* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/162853>
- Barón Birchenall, L. y Müller, O. (2014). La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del Inicio a la Actualidad. *Lenguaje*, 42(2), 417-442. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-34792014000200008&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-34792014000200008&script=sci_arttext)
- Beavis, C., Dezuanni, M. y O'Mara, J. (2017). *Serious Play Literacy, Learning and Digital Games*. Routledge.
- Becerra, S., Álvarez, W. y Rodríguez, A. (2019). Competencias comunicativas para la vida a través del uso de la multimedia. *Revista Espacios*, 40(20).
- Brown, G. y Yule, G. (1983). *Discourse analysis*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511805226>
- Cabrera Medina, J., Sánchez Medina, I., Medina Rojas, F. y Bonilla Santos, J. (2018). Revisión de la importancia que tienen los videojuegos, Kodu en educación - lógica matemática y medio ambiente. *Memorias De Congresos UTP*, 1(1), 158-164. <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/memoutp/article/view/1850>
- Canale, M. (2008). The Measurement of Communicative Competence. *Revista Anual de Lingüística Aplicada*, 8, 67-84. <https://doi.org/10.1017/S0267190500001033>
- Cassinelli Doig, A., Emé Leyva, G., Murcia Molina, D. y Figueroa Chuquillanqui, K. (2022). Disko: herramienta lúdica para fomentar el trabajo colaborativo en estudiantes de educación superior en 2022. *Educación XXXI*, (60), 25-53. <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.002>

- Castro Marcos, O. (2022). *Minecraft educativo: una propuesta de gamificación en educación primaria a través de videojuegos y realidad aumentada* [Tesis de maestría, Universidad de Oviedo]. <http://hdl.handle.net/10651/64007>
- Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M. y Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 111. <http://hdl.handle.net/10481/57817>
- Checa-Romero, M. y Gimenez-Lozano, J. (2025). Video games and metacognition in the classroom for the development of 21st century skills: a systematic review. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1485098>
- Chomsky, N. (2014). *Aspects of the Theory of Syntax*. The M.I.T. Press. <https://www.colinphillips.net/wp-content/uploads/2015/09/chomsky1965-ch1.pdf>
- Concejo de Europa. (2018). *Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (Texto pertinente a efectos del EEE)*. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/ALL/?uri=uriserv:OJ.C\\_.2018.189.01.0001.01.SPA](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/ALL/?uri=uriserv:OJ.C_.2018.189.01.0001.01.SPA)
- Cruz-García, I., Martín-García, J., Pérez-Marin, D. y Pizarro, C. (2021). Propuesta de didáctica de la Programación en Educación Primaria basada en la gamificación usando videojuegos educativos. *Education in the Knowledge Society*, (22). <https://doi.org/10.14201/eks.26130>
- Del Moral Pérez, M. y Fernández García, L. (2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Revista Complutense de Educación*, 26, 97-118. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2015.v26.44763](http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.44763)
- Delgado Delgado, K. y De la Peña Consuegra, G. (2023). El uso de juegos en línea y el aprendizaje significativo en escolares de la Educación General Básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(6), 795-813. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i6.892>
- Esquivel Rosado, M., Jimenez Saavedra, D. y Chuquipiondo de Rengifo, G. (2025). Revisión sistemática de la competencia comunicativa en educación: estrategias, factores limitantes y el rol de la tecnología. *Revista InveCom*, 6(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.16892256>
- Gabarrón Pérez, Á., Pino Rodríguez, A., Salvadores Merino, C. y Trujillo Sáez, F. (2020). Tecnología para la Enseñanza y el Aprendizaje de Lenguas Extranjeras. La Enseñanza de lenguas Asistida por Ordenador. Pasado, presente y futuro. *Pragmalinguística*, 28(1), 238-254. <http://dx.doi.org/10.25267/Pragmalinguistica.2020.i28.12>

- García Aretio, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 9-23. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859001.pdf>
- García-Mejía, J. y De la Herrán, A. (2024). El potencial educativo de los videojuegos: Su evaluación a través de una rúbrica. *Revista Científica de Educomunicación*, 79(33), 59-71. <https://doi.org/10.58262/V33279.6>
- Gómez Latorre, W. (2022). Enseñanza de las competencias comunicativas en la educación básica primaria. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 3(6), 113-121. <https://doi.org/10.59654/qzftph10>
- González Estrada, O. y León Muñoz, Y. (2022). *Classcraft: estrategia metodológica gamificada para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico* [Tesis de maestría, Universidad Sergio Arboleda]. <http://hdl.handle.net/11232/1967>
- Guerra-Antequera, J. y Revuelta-Rodríguez, F. (2022). Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020. *Revista Colombiana de Educación*, (85), 27-54. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12579>
- Gutierrez Pagan, J. (2023). *Villaplanet y competencias comunicativas en estudiantes de educación primaria de la institución educativa Barcia Boniffatti de el Tambo, Huancayo* [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12894/9645>
- Herrera Herbert, J., Costafreda Mustelier, J., Peña Narciso, C. y Martín Sánchez, D. (2021). BetterGeoEdu: el uso de Minecraft como instrumento de aprendizaje de la importancia de las materias primas y la economía circular entre alumnos de Educación Primaria. *VI Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación Y Cooperación (CINAIC 2021)*, 671-676. <https://doi.org/10.26754/CINAIC.2021.0129>
- Hymes, D. (1972). On Communicative Competence. En J.B. Pride and J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics. Selected Readings. Harmondsworth* (pp. 269-293). Penguin. <https://www.homes.uni-bielefeld.de/sgramley/Hymes-2.pdf>
- Ibarra Martínez, R., López López, H., Carrasco Valenzuela, C. y Aramburo Gutiérrez, J. (2024). Videojuego "Big Brain Academy" para mejorar el rendimiento académico en alumnos de primaria. *Revista ReDTIS*, 8(1). <https://doi.org/10.61530/redtis.vol8.n1.2024>
- Jaimés-Angarita, C. (2021). *El juego digital como estrategia didáctica para la comprensión lectora en cuarto grado de Primaria* [Tesis de maestría, Universidad de Santander UDES]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7165>
- Labov, W. (1974). *Sociolinguistic Patterns*. University of Pennsylvania Press.

- Llesquen Chinga De Gutierrez, R. (2018). *El uso del software Kodu Game Lab para la creación de cuentos en estudiantes del primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo, Santa Rosa, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/28025>
- Llumitasig Calbopiña, M., Holguin Anzules, J. y Chicaiza Yugecha, O. (2025). Revisión Sistemática de la Influencia de los Videojuegos en el Bajo Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 5200-5211. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i6.15240](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15240)
- López Álvarez, D. y Ruiz Conforme, N. (2021). Videojuegos: herramientas didácticas digitales en un centro educativo de Babahoyo. *Revista Científica RES NON VERBA*, 11(2), 103-119. <https://doi.org/10.21855/resnonverba.v11i2.538>
- López Bouzas, N., Del Moral Pérez, M. y Castañeda Fernández, J. (2023). Estimulando la competencia comunicativa en alumnado con TEA a partir de un entorno gamificado aumentado. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 29(3). <https://doi.org/10.1590/1980-54702023v29e0045>
- López Rodríguez, I., Avello Martínez, R., Baute Álvarez, L. M. y Vidal Ledo, M. (2018). Juegos digitales en la educación superior. *Educación Médica Superior*, 32(1). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412018000100025&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412018000100025&lng=es&tlng=es).
- Manchado Nieto, C., Delicado Puerto, G. y Alonso Díaz, L. (2024). El desarrollo de la competencia comunicativa en el marco de los OD, un estudio de caso en un programa bilingüe del grado de educación primaria. *Perspectiva Educacional*, 63(2), 202-225. <http://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.63-iss.2-art.1559>
- Martín del Pozo, M. (2015). Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Experiencias en torno a la etapa de Educación Primaria. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 69-89. <https://doi.org/10.14201/eks20151626989>
- Martínez Borretero, G., Corzo Cortés, C., Mateos Núñez, M. y Naranjo Correa, F. (2023). Implicaciones cognitivas y emocionales de la implementación de un videojuego para el aprendizaje de contenidos de ciencias en Primaria. *Revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias*, 20(1). [https://doi.org/10.25267/Rev\\_Eureka\\_ensen\\_divulg\\_cienc.2023.v20.i1.1202](https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2023.v20.i1.1202)
- Massa, S. (2017). Videojuegos en el aprendizaje: Oportunidades y desafíos. *Prometeica*, (15), 50-58. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6090418>
- Matos-Gamboa, L. y Maguiña-Vizcarra, J. (2022). Competencias comunicativas en estudiantes de Educación Básica Regular del Perú. *Polo del conocimiento*, 7(3), 891-899. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3768>

- Mielgo-Conde, I., Seijas-Santos, S. y Grande de Prado, M. (2022). Revisión sistemática de la literatura: Beneficios de los videojuegos en Educación Primaria. *Innoeduca*, 8(1), 31-43. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.11144>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2022). *Plan de cierre de brecha digital*. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/8622>
- Mojena Wilce, Y. y Salcines-Talledo, I. (2021). Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre el valor educativo de los videojuegos y su diseño como estrategia pedagógica. *Revista virtual Universidad Católica del Norte*, (64), 5-40. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a2>
- Mora-Loaiza, G. y Plaza-Arenas, Y. (2021). *El Juego Digital Como Estrategia Didáctica Para Fortalecer la Fluidez Lectora en los Estudiantes del Grado Cuarto* [Trabajo de grado, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7626>
- Moyón Coronel, E., Sampedro Teneda, W., Hernández Daza, O. y Montero Ramírez, I. (2024). Desarrollo de competencias lingüística a través de juegos educativos. *Revista Social Fronteriza*, 4(3), e43280. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)280](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)280)
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gomez, Y. y Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <http://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Núñez-Naranjo, A., Sosa-Quíñonez, J., Jaramillo-Guzmán, E., Romero-Moya, D. y Nicolalde-Páez, D. (2025). La influencia del uso de videojuegos educativos en el desarrollo cognitivo infantil. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1-2), 51-64. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2958>
- Olivos Rodríguez, E. (2024). *Uso de Kahoot para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2024* [Trabajo académico de segunda especialidad, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/164978>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2023). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?* <https://doi.org/10.54676/NEDS2300>
- Organización Mundial de la Salud. (2018). *Transtorno por uso de videojuegos*. <https://icd.who.int/browse/2025-01/mms/es#1448597234>
- Ortiz-Clavijo, L. y Cardona-Valencia, D. (2022). Tendencias y desafíos de los videojuegos como herramienta educativa. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-17. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12761>

- Parra-Gomez, A. M. y Serna-Tabares, L. A. (2021). *Fortalecimiento de las competencias lectoras y escritoras a través de la herramienta de gamificación Kahoot en estudiantes de básica primaria* [Trabajo de grado, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7819>
- Perdomo Mosquera, A. y Chacón Guerrero, G. (2022). La competencia comunicativa como potenciador del aprendizaje matemático en un ambiente de aula invertida. *Mundo Fesc*, 13(25), 210-223. <https://doi.org/10.61799/2216-0388.1421>
- Pérez-Ferra, M., Quijano-López, R., Neira-Piñeiro, M. del R. y García-Martínez, I. (2022). Competencia sociolingüística y necesidades formativas de los futuros maestros de Educación Primaria. *Revista Caribeña De Investigación Educativa*, 6(2), 116-130. <https://doi.org/10.32541/recie.2022.v6i2.pp116-130>
- Piaget, J. (1972). *Psicología y pedagogía*. Editorial Crítica.
- Prendes Espinosa, M. y Cerdán Cartagena, F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 35-53. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>
- Questa-Tortero, M., Tejera Techera, A. y Zorrilla de San Martín, V. (2022). El videojuego en el aula: su inclusión como estrategia didáctica. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 13(2). <https://doi.org/10.18861/cied.2022.13.2.3250>
- Ramos Trujillo, A., Condor Campos, B., Balta Sevillano, G., Bello Vilcapoma, V. y Rafael Juipa, E. (2024). Revisión sistemática de la literatura sobre la competencia digital en el desarrollo del aprendizaje. *Revista InveCom*, 5(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.11089588>
- Rangel-Pérez, C., Botey, M., Carrero, O. y Alard, J. (2023). Impact of video games on the strategic use of digital tools for education in primary. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 13(1). <https://doi.org/10.30935/ojcm/12848>
- Reyes-Hernández, K., Toledo-Ramírez, M., Reyes-Hernández, D., Sánchez-Chávez, N., Reyes-Gómez, U. y Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Pediatría*, 81(2), 74-78. <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Sáez López, J. M. (2022). Videojuegos en educación primaria. En E. Vázquez Cano y M. L. Sevillano García (Coords), *La gamificación como recurso educativo en educación primaria* (pp.129-143). Dykinson. <https://digital.casalini.it/9788411223591>
- Sáez-López, J. M., Sevillano-García, M. L. y Pascual-Sevillano, M. Á. (2019). Aplicación del juego ubicuo con realidad aumentada en Educación Primaria. *Comunicar*, 26(61), 71-82. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-06>

- Samaniego Villarroel, C. (2016). Realidad Virtual en la Educación el Próximo Desafío. *Journal of science and Research*, 1, 57-61. <https://doi.org/10.26910/issn.2528-8083vol1issCITT2016.2016pp57-61>
- Sarango-Lucas, K., Villacis Lalangui, C., Díaz Tapia, A., Codena Cantuña, N., Bonete Leon, C. y Bernal Parraga, A. (2025). El uso del storytelling digital como estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. *Revista Veritas De Difusão Científica*, 6(2), 713-737. <https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i2.656>
- Serna-Rodrigo, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. *Edmetic*, 9(1), 104-125. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12245>
- Sierra-Daza, M., Martín del Pozo, M. y Fernández-Sánchez, M. (2015). Videojuegos para el desarrollo de competencias en Educación Superior. *Revista Fuentes*, 25(2), 228-241. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2023.22687>
- Soza Herrera, J. (2025). Estrategias de gamificación en la educación primaria: impacto en el desarrollo de competencias matemáticas y de comunicación. *Educar*, 61(1), 245-261. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.2255>
- Swain, M. y Canale, M. (1982). The role of grammar in a communicative approach to second language teaching and testing. En S. S. Seidner (Ed.), *Issues of language assessment: foundations and research* (pp.45-82). National College of Education. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED221023.pdf#page=39>
- Tirado-Olivares, S., Gonzáles-Calero, J., Cozar-Gutiérrez, R. y Toledano, R. (2021). Gamificando la evaluación: Una Alternativa a la evaluación tradicional en educación primaria. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4), 125-143. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.008>
- Tobón Tobón, S. (2012). El enfoque socioformativo y las competencias: Ejes claves para transformar la educación. En S. Tobón Tobón y A. Jaik Dipp (Coords.), *Experiencias de aplicación de las competencias en la educación y el mundo organización* (pp. 3-31). Red Durango de Investigadores Educativo A.C. [http://redie.org.mx/posts/aplicacion\\_competencias.pdf#page=10](http://redie.org.mx/posts/aplicacion_competencias.pdf#page=10)
- Verdín Torres, E. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Formación Estratégica*, 6(2), 34-49. <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/66>
- Verma, A. (2025). Explorando la intersección de la sociolingüística y las plataformas digitales: Uso del lenguaje en comunidades en línea. *Revista Internacional de Lingüística, Psicología Aplicada y Tecnología (IJLAPT)*, 2(1), 11-21. <https://ijlapt.strjournals.com/index.php/ijlapt/article/view/70>

- Vigotsky, L. (1978). *Mind in Society: The development of higher psychological processes*. Harvard university press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Yépez, M., Coronel, N., López, A., Abad, E. y Pala, W. (2025). El Rol del Storytelling Digital en la Enseñanza de Lengua. Desarrollo de Competencias Narrativas y Multimodales en Entornos Virtuales. *Revista ASCE Magazine*, 4(3), 1369-1391. <https://doi.org/10.70577/ASCE/1369.1391/2025>
- Zapata Lesmes, C., Barro Hernández, R. y Suárez Contreras, M. (2017). Video juegos educativos desde la Perspectiva de la Educación para Todos. *Revista Científica Virtual Hexágono Pedagógico*, 8(1), 63-78. <https://doi.org/10.22519/2145888X.1062>
- Zegarra Hidalgo, D. (2025). Estrategias lingüísticas en el desarrollo de la competencia comunicativa oral en estudiantes universitarios peruanos. *Horizontes, Revista de Investigación en Ciencia de la Educación*, 9(38), 1656-1673. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i38.1007>
- Zhao, Z. y Linaza, J. (2015). La importancia de los videojuegos en el aprendizaje y el desarrollo de niños de temprana edad. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 13(2), 301-318. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293141133005>