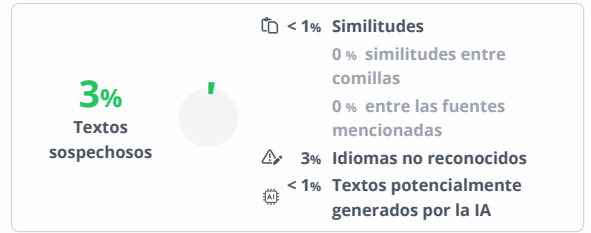


Monografía Valverde, Arestegui, Huaraca y Lazaro



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

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	doi.org Gamificación para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en e... https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i38.1041 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (64 palabras)
2	doi.org Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de... https://doi.org/10.17227/rce.num85-12579 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (52 palabras)
3	Documento de otro usuario #123ece Viene de de otro grupo 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (51 palabras)
4	Documento de otro usuario #9d8999 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (43 palabras)
5	doi.org Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre el valor ... https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a2 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (42 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	doi.org https://doi.org/10.70577/ASCE/1369.1391/2025	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (39 palabras)
2	doi.org Jugando para aprender: una revisión sistemática sobre Minecraft Educat... https://doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3301	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)
3	www.revistacomunicar.com https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=61&articulo=61-...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
4	Documento de otro usuario #9ed574 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)
5	www.redalyc.org Implicaciones cognitivas y emocionales de la implementación ... https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92072334008	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (29 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	https://orcid.org/0000-0001-5712-6251
2	https://orcid.org/0000-0003-1825-5039
3	https://orcid.org/0009-0003-6381-4423
4	https://orcid.org/0009-0008-8253-1273
5	https://orcid.org/0000-0002-7909-9386

Puntos de interés

□

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



MONOGRAFIA revisión final 29.10.25.docx | MONOGRAFIA revisión final 29.10.25

Viene de de mi grupo

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

Presentado por

José Victor Valverde Valencia

<https://orcid.org/0000-0001-5712-6251>

Andréé Arestegui Apaza

<https://orcid.org/0000-0003-1825-5039>

Yada Huaraca Pastor

<https://orcid.org/0009-0003-6381-4423>

Hugo Lázaro Herrera

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

Asesor

Fredy Scoott Chumbile Bejar

<https://orcid.org/0000-0002-7909-9386>

Lima, febrero, 2026

DEDICATORIA

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

Andréé Arestegui

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

Yada Huaraca

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

Hugo Lázaro

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

Víctor Valverde

RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito analizar el impacto del uso de juegos virtuales



Documento de otro usuario

Viene de de otro grupo

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 (MINEDU, 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 en 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 (MINEDU, 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

DEDICATORIAii

RESUMENiii

ABSTRACTiv

ÍNDICEv

INTRODUCCIÓN6

CAPÍTULO I:9

JUEGOS VIRTUALES9

1.1. Definición de los juegos virtuales en la educación9

1.2. Beneficios de los juegos virtuales en la educación11

1.3. Desafíos y desventajas de los videojuegos en la educación13

1.4. Importancia de los juegos virtuales en estudiantes de primaria16

1.5. Ejemplos de juegos virtuales aplicados en la educación primaria17

CAPÍTULO II:19

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS19

2.1. Definición de competencia comunicativa19

2.2. Componentes de la competencia comunicativa21

2.3. Competencia comunicativa y CNEB23

2.4. Evaluación integral como eje del aprendizaje25

2.5. Relación entre los juegos virtuales y el desarrollo de competencia comunicativa27

CONCLUSIONES31

REFERENCIAS33

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 (UNESCO, 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 y Revuelta (2022) indican 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 y O'Mara (2017) argumentan, 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. Pero, a pesar de estos avances, todavía hay una distancia en muchas escuelas entre las formas tradicionales y las nuevas maneras de comunicación que se están moviendo 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 hace más notorio cuando el lenguaje cada vez más se usa 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 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 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. Pero también existen limitaciones como brechas de infraestructura, conectividad y capacitación docente que dificultan el uso constante de estas herramientas con fines pedagógicos intencionados (Tenorio, 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 y Maguiña, 2022). También resulta pertinente considerar el estudio de Soza (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 demuestra 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.

Y es que, 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 estudiantes 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



ve.scielo.org | Evaluación formativa para el mejoramiento de las competencias comunicativas en estudiantes de primaria

https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822025000100138

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. 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.

Más que presentar dos temas separados, la investigación articula una reflexión en torno a la competencia comunicativa y a los juegos virtuales como posibles escenarios para su fortalecimiento. Desde la realidad de la educación primaria, se estudian en un primer momento las dimensiones de dicha competencia y las maneras de trabajarla en el aula. A partir de ello, se revisan los juegos virtuales, su evolución, sus características y las posibilidades y limitaciones que presentan en el ámbito educativo. Esta integración permite conocer cómo el uso pedagógico de las herramientas digitales apoya el desarrollo no solo comunicativo, sino también cognitivo y social de los estudiantes en un mundo caracterizado por las exigencias de la era digital.

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 estudiantes y 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, Avello et al. (2018) señalan que los entornos digitales con fines educativos favorecen la participación estudiantil, el pensamiento crítico, y crean experiencias de aprendizaje más activas y significativas. En esa misma línea, Del Moral y Fernández (2015) indican 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, Núñez et al. (2025) señalan que los videojuegos generan contextos para la interacción comunicativa, la negociación y la colaboración entre iguales, y Beavis y O'Mara (2017) destacan 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.

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. En ese tenor, López (2022) refiere 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 le permite manipular escenarios virtuales, tomar decisiones y recibir información instantánea, propiciando un aprendizaje más dinámico, participativo y con sentido.

De la misma forma Questa et al. (2022) consideran a los juegos virtuales educativos como 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 concebirlas 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 (2016) define los juegos virtuales como ambientes de aprendizaje que buscan enseñar resolviendo problemas e interactuando entre estudiantes y desarrollando habilidades específicas. En ese sentido, el autor afirma 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. Es así que, al participar activamente en esta interacción, el alumnado potencia su independencia y su capacidad de tomar sus propias decisiones, 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 et al. (2014) manifiestan que hoy en día un medio de entretenimiento como son los juegos virtuales, vistos normalmente como mero entretenimiento, ahora son utilizados como instrumentos pedagógicos, logrando que el estudiante se muestre interesado en una experiencia nueva y atractiva. De modo que, se aprovechan diversas estrategias del entorno digital, como resolver desafíos, obtener recompensas y sistemas de retroalimentación inmediata, generando experiencias educativas más significativas.

Acosta y Bernal (2019) analizan los juegos virtuales desde una perspectiva pedagógica y 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, adentrando al estudiante en mundos virtuales donde deberá 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 estudiante, a diferencia de otras aplicaciones digitales de solo ocio.

De lo anterior, los juegos virtuales se pueden considerar como herramientas tecnológicas con fines pedagógicos en ambientes virtuales interactivos, logrando 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 ese mismo sentido, Becerra et al. (2019) afirman 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.

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. Por tanto, Mora y Plaza (2021) indican que estos recursos posibilitan aprendizajes atractivos y personalizados para los estudiantes, haciéndolos 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, desarrollando habilidades comunicativas como la escucha activa y la expresión oral.

En este marco, los videojuegos pueden contribuir desde diferentes dimensiones interrelacionadas. Entre ellas: la motivación, el desarrollo de habilidades comunicativas, la personalización del aprendizaje, la innovación pedagógica, 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, Prenes y Cerdán (2021) señalan 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, señalan que 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: Cabrera et al. (2018) señalan que 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. Pero los autores alertan de que su uso necesita guía pedagógica y 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 que garanticen su uso pedagógico-comunicativamente.

Desarrollo de competencias: Sierra et al. (2015) aseveran que 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, desarrollando el pensamiento crítico. Además, los videojuegos implican estar usando el 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, negociar significados, y hacen que el aprendizaje sea activo y situado.

Fomenta el aprendizaje activo y participativo: Alonso y Navazo (2019) indican 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, fortaleciendo la competencia comunicativa, pues los estudiantes tienen que interactuar y negociar significados. No obstante, los autores advierten que el uso de estos materiales necesita una guía pedagógica para no desviarse de los objetivos educativos. En ello su eficacia viene condicionada por una buena planificación y formación del profesorado para usarlas con fines didácticos y comunicativos adecuados.

Motivación y compromiso: Verdín (2022) indica 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, las narrativas de los contenidos en cada trama. Por lo que los entornos digitales que se generan crean espacios de participación y autonomía en el aprendizaje. Así mismo, la interrelación propia de la actividad potencia la negociación entre compañeros de estudio, potenciado sus habilidades cognitivas, sociales y comunicativas. Pero 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.

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 et al. (2017) señalan 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. En esa línea, como afirma Massa (2017), el potencial uso educativo de los videojuegos se logra sólo 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: Llimitasig et al. (2025) en una revisión sistemática sobre el impacto de los videojuegos en el rendimiento escolar, indican que el uso excesivo o no controlado de videojuegos disminuye el tiempo para las actividades escolares, sociales y físicas, deteriorando el rendimiento escolar. Los autores señalan que cuando los videojuegos se utilizan sin una intencionalidad pedagógica, refuerzan su naturaleza lúdica, de entretenimiento, por encima de los propósitos educativos. Ante esta situación, el profesor debe de 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 señalan López y Ruiz (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, los autores señalan que 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. Tanto que 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) indican 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: Samaniego (2016) ya avisa de que las tecnologías relacionadas con los videojuegos, como la realidad virtual, tienen grandes obstáculos para implantarse en la educación, pero cabe resaltar que, no obstante, estas herramientas también presentan límites que conviene reconocer de igual manera es importante indicar el costo de su implementación y mantenimiento continúa siendo una barrera para muchas escuelas con presupuestos ajustados pero por otra parte, 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 es así que 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 suma un factor cultural donde según los autores Mojena y Salcines (2021), todavía persisten prejuicios en torno al valor educativo de los videojuegos es por ello que se menciona que 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 es por eso que desde esta perspectiva, Serna (2020) advierte 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 llegando a concluir que ambos autores concuerden en que el valor educativo de los videojuegos recae en una integración pedagógica y un acompañamiento del profesor para orientarlos hacia unos 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.

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 y De la Peña (2023) indican 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 que resultan relevantes dentro del proceso formativo de los niños.

En la misma línea, Zhao y Linaza (2015) indican que el uso apropiado de videojuegos a temprana edad ayuda a despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes, desarrollando 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 et al. (2020) indican que los videojuegos educativos permiten aprendizajes significativos y participativos, en consonancia con un enfoque por competencias pero es importante resaltar cuando el aprendizaje incorpora dinámicas propias del juego como por ejemplo se dan a conocer aquellas que plantean retos donde los estudiantes suelen implicarse de manera más activa pero a pesar de ello se logran divertir y es más que eso también ponen en práctica habilidades como el pensamiento analítico al mismo modo que la flexibilidad ante lo nuevo al mismo tiempo que la perseverancia de tal manera que no es casual que esto funcione mejor en educación básica, donde el juego forma parte del desarrollo cotidiano del niño.

En línea con esta idea, Mielgo et al. (2022) consideran que el uso planificado de videojuegos puede ofrecer una vía interesante para fortalecer competencias básicas en los primeros niveles educativos cabe resaltar de alguna manera que todos estos espacios virtuales favorecen aprendizajes activos, planteando desafíos que exigen comprensión, toma de decisiones y resolución de problemas en situaciones simuladas, de acuerdo con los autores de manera adicional se da a conocer que los videojuegos generan espacios de interacción constante de los estudiantes, desarrollando habilidades comunicativas como la expresión, argumentación y el trabajo colaborativo es así que 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.

Así es como en los primeros años escolares los juegos virtuales favorecen el desarrollo educativo si el aprendizaje va de la mano del juego, imágenes interactivas, audiovisuales y un 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, desarrollando 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.

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 et al. (2021) analizan 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 es por eso que en esa misma línea, Castro (2022) indica que su uso con propósitos educativos fomenta la creatividad, la motivación y la interacción social, reforzando habilidades comunicativas y sociales a través de actividades cooperativas es así que de este modo, Minecraft es una herramienta educativa que aúna aprendizaje activo, tecnologías digitales y competencias comunicativas en el aula de primaria.

En la misma línea, Cruz et al. (2021) estudian el uso de Scratch como herramienta educativa para desarrollar el pensamiento creativo y la expresión comunicativa en estudiantes de educación primaria. Los autores señalan 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, que les permite potenciar sus habilidades de construir ideas, contar historias y comunicarse. También, Scratch apoya y refuerza el aprendizaje en conjunto, porque les permite compartir sus proyectos realizados, exponen como los crearon y reciben retroalimentación de sus compañeros. Estas interacciones refuerzan las habilidades sociales y comunicativas, convirtiendo a Scratch en una herramienta lúdica para ser utilizada en el aula de manera tecnológica, creativa y comunicativa.

También, Llesquen (2018) analiza el videojuego Kodu Game Lab como recurso para desarrollar la competencia comunicativa a través de cuentos digitales en educación primaria es por eso que de alguna manera el autor expresa que es un lugar para hacer cuentos, personajes y animaciones; los estudiantes ordenan sus ideas y elaboran cuentos comprensibles pero es importante detallar que no basta con que los alumnos generen productos finales; también deben estructurar sus ideas y comunicarlas al exponerlas es por ello que se mencionan que este proceso fortalece la coherencia del discurso y el uso preciso del lenguaje es así que 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.

Sobre esto, Gonzáles y León (2022) estudian 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, en la que 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 y para que todo ello tenga sentido pedagógico, es fundamental la intervención del docente debido a que él es el quien orienta la actividad y de alguna manera 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. Gómez y Serna (2021) lo proponen 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 de manera adicional se puede indicar que su naturaleza interactiva permite que el estudiante participe activamente, compartiendo ideas, discutiendo colectivamente y reforzando 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 de obedecer a unos objetivos didácticos precisos y adecuados al nivel evolutivo del alumnado, para que supongan situaciones para comprender consignas, razonar y elaborar mensajes con sentido. Pero, a la vez, su puesta en práctica requiere garantizar la equidad de acceso y unos entornos digitales seguros para el alumnado. Aquí el rol del profesor es fundamental; él es el mediador pedagógico que orienta el juego hacia unos objetivos educativos y lo integra en la programación escolar. De esta manera, 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 estudiantes de educación primaria, dando respuesta a las necesidades educativas de una enseñanza cada vez más digital e interactiva.

CAPÍTULO II:

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

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 Noam Chomsky (1965). 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) ya propuso que el conocimiento lingüístico va más allá de la gramática, incluyendo el conocimiento de las reglas sociales, culturales y contextuales de uso de la lengua. Esta idea, como señalan Barón 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 (1987) lo amplió, definiendo 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 Currículo Nacional de la Educación Básica (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 ha ido ampliándose desde las visiones pedagógicas actuales, incorporando elementos contextuales, tecnológicos y sociales. En ese sentido, Gabarrón et al. (2020) definen la competencia comunicativa como la capacidad del estudiante de interactuar apropiadamente en situaciones diversas integrando 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, y la competencia comunicativa es un proceso situado y en desarrollo.

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 es más se puede indicar que reducir la comunicación a un simple envío de información resulta limitado es por ello que de alguna manera 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 es así que 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 y Chacón (2022) sostienen que la competencia comunicativa no se limita al aprendizaje de normas gramaticales y también se expresa libremente que se relaciona, más bien, con la capacidad de actuar adecuadamente en contextos reales, comprendiendo y produciendo mensajes pertinentes tanto de forma oral como escrita es así que esta competencia integra conocimientos lingüísticos, discursivos, socioculturales y estratégicos que se articulan en la práctica educativa es por ello que de alguna manera en el aula se evidencia cuando el estudiante dialoga, argumenta, escucha otras posturas y participa activamente, favoreciendo no solo el aprendizaje, sino también la convivencia. Como señala Zegarra (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, señala que su aprendizaje se fortalece con interacciones reales, negociando, discutiendo y construyendo significados, resaltando 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 al contexto, la intención comunicativa y los interlocutores. Además, integra estratos del lenguaje que permiten la comunicación funcional y significativa, la herramienta para aprender y relacionarse en la escuela de hoy.

Componentes de la



Documento de otro usuario

Viene de otro grupo

competencia comunicativa

La competencia comunicativa puede definirse 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 ido enriqueciendo y ampliando este concepto en el campo de la educación. De este modo, Manchado et al. (2024) sostienen que hablar de competencia comunicativa no significa centrarse únicamente en el conocimiento formal de la lengua. También involucra aspectos sociales, digitales y éticos que hoy son indispensables en la formación del profesorado y en la construcción de aulas más inclusivas. Por ello, su desarrollo tiene un impacto claro tanto en el aprendizaje lingüístico como 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 y se relaciona con el conocimiento de las reglas formales del lenguaje, como la sintaxis, la morfología, la fonología y la semántica. Chomsky (1965) ya destacó su importancia para el control lingüístico, aunque trabajos posteriores han destacado que su importancia se hace evidente cuando se pone en práctica en situaciones comunicativas reales. En el terreno pedagógico, y más aún en contextos mediados por tecnologías, esta competencia adquiere un sentido práctico, ya que los aprendices tienen que ajustar las estructuras lingüísticas a diferentes formatos y contextos comunicativos. En este sentido, Ramos et al. (2024) indican que el desarrollo gramatical en aulas se relaciona con procesos de alfabetización digital y reflexión metalingüística. Así mismo, 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 es por eso que esto supone reconocer que la forma de comunicarse cambia según el contexto, las personas involucradas y las normas implícitas de cortesía tal y como lo demostró Labov (1974) donde indica que la lengua se transforma según el entorno social y las condiciones de uso, por lo que no puede entenderse como un sistema rígido es por eso que 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. En esa línea, Pérez et al. (2020) y Verma (2025) señalan 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. Mientras que 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 et al. (2023) aclaran 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) señalan que las narrativas digitales desarrollan la competencia discursiva al combinar códigos expresivos diversos (verbales, visuales, sonoros), que refuerzan la coherencia y enriquecen la creatividad comunicativa. A ello se suma lo planteado por Sarango et al. (2025), indican que los videojuegos colaborativos y narrativos crean ambientes comunicativos realistas en los que los estudiantes negocian significados para construir un discurso compartido y desarrollan una expresión oral significativa. Gómez (2022) señala 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. En ese mismo tenor, Rangel et al. (2023) indican que los videojuegos desarrollan estrategias comunicativas al tener que ajustar el discurso a situaciones que cambian constantemente, y Esquivel et al. (2025) afirman 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. Las 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, fomentando metodologías activas como el trabajo cooperativo, las dramatizaciones, 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.

Competencia comunicativa y 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 de alguna manera también 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 se indica que más allá del dominio formal de la lengua, implica la capacidad de interpretar situaciones, expresar puntos de vista y participar críticamente en diversos contextos es así que el Currículo Nacional de la Educación Básica (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, desarrollando 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.

Para el Currículo Nacional de la Educación Básica, la competencia de 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 va adquiriendo 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, en la vida académica y en los espacios culturales. Además, esta competencia implica que el estudiante interprete los textos en función de su propósito, estructura, contenido y 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.

Y hablando de la producción escrita en la lengua materna, se evidencia cuando el educando es capaz de plasmar sus pensamientos por escrito de forma deliberada y apropiada a la situación comunicativa es por eso que, al escribir, el estudiante debe ordenar sus ideas, tener claro el propósito de su mensaje y considerar a quién se dirige es por ello que esto exige detenerse a planificar, releer y ajustar lo que se ha producido, poniendo en juego distintos saberes sobre el lenguaje de tal manera que se indica que 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 es así que 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 es por ello que en esa línea, 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 es por ello que se puede indicar que hoy la formación comunicativa significa mucho más que hablar y escribir; significa hablar y escribir en los medios digitales de igual manera que estas tecnologías abren la posibilidad a nuevas formas de interacción, de acceso a la información y de construcción de aprendizaje, posibilitando la expresión y la participación de maneras innovadoras es así que 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.

Es aquí donde 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 como por ejemplo se encuentra entre ellas, los videojuegos educativos representan una de las herramientas que permiten crear experiencias interactivas de aprendizaje también se puede indicar que a través de actividades colaborativas, de resolución conjunta de problemas, de negociación, los estudiantes desarrollan su capacidad de manifestar ideas, interpretarlas y participar activamente, en línea con los enfoques pedagógicos del CNEB.

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 (2012), al hacer énfasis en el proceso de aprendizaje, el desempeño contextualizado y la transferencia de lo aprendido a situaciones reales.

García y Gascón (2024) hablan del potencial educador de los videojuegos desde una perspectiva axiológica y que estos entornos permiten evaluar competencias complejas de forma integral. Los autores afirman 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. Además, señalan que 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 et al. (2021) analizan el uso de entornos gamificados como estrategias orientadas a una evaluación formativa y continua. Algunos autores señalan que los videojuegos educativos llevan implícita la evaluación, ya que a través de 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 sólo 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 se enfrenta al estudiante en situaciones manipulativas que requieren comprensión, negociación, argumentación y colaboración, estos materiales 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, desarrollando en los educandos de primaria aspectos comunicativos, sociales y cognitivos.

Relación entre los juegos virtuales y el desarrollo de competencia comunicativa

Según Moyón 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 aúna recursos tecnológicos con experiencias de aprendizaje activas y contextualizadas. Esta propuesta pedagógica se alinea al enfoque del Currículo Nacional de la Educación Básica, 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 han ido posicionando como una herramienta pedagógica emergente, ya que combinan el juego con el aprendizaje personalizado (Ortiz & Cardona, 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 y Revuelta (2022) explican que los videojuegos, sean narrativos, colaborativos o de simulación, cultivan habilidades comunicativas específicas, como negociar significados, resolver conflictos lingüísticos y colaborar en línea. Asimismo, Checa y Giménez (2025) sostienen que este tipo de recursos favorece la metacognición y la autorregulación del lenguaje, puesto que los estudiantes deben planificar, revisar y ajustar sus intervenciones comunicativas en función de la dinámica propia del juego.

La investigación desarrollada en América Latina respalda también el valor pedagógico de los videojuegos en el fortalecimiento de la competencia comunicativa. Es así que, Rangel et al. (2023) afirman 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. Justamente, Martín del Pozo (2015) muestra 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, mostrando su efecto en el desarrollo de la competencia comunicativa y otras habilidades relacionadas en educandos de primaria.

Sáez 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 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 es más se puede dar 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 es por eso que a partir de lo detallado se indica que los autores afirman que el uso didáctico de videojuegos apoya el aprendizaje activo y el desarrollo de la competencia comunicativa en educación primaria.

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 se puede detallar que el enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, con diseño pretest-posttest es más a partir de lo mencionado se puede detallar que en uno de los estudios analizados participaron 39 estudiantes de entre 9 y 10 años es por eso que la intervención se midió con pruebas antes y después de la intervención, las cuales fueron analizadas con la t de Student de tal manera que todos los cambios mostraron mejoras en la comprensión, el análisis y la expresión es así que de lo anterior se infiere que la incorporación consciente del juego digital fortaleció la comprensión lectora crítica, una habilidad de la competencia comunicativa.

En otro estudio, Martínez et al. (2023) exploraron el impacto cognitivo y emocional de un videojuego gamificado en Minecraft para aprender sobre el sistema óseo, con respecto al ámbito metodológico de diseño cuasiexperimental, contó con la participación de 144 estudiantes de primaria divididos en dos grupos es así que si bien todos mostraron cierto avance, quienes utilizaron el videojuego alcanzaron resultados más altos en el posttest, 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 (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 (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, apoyando la relevancia del recurso como estrategia didáctica para desarrollar la lectura crítica y la participación en ambientes digitales..

Angulo (2024) realizó una investigación enfocada en analizar cómo el videojuego Quandy influye



Documento de otro usuario

Viene de otro grupo

en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación

básica. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño experimental, en la que participaron 58 estudiantes, grupo experimental y grupo control también se puede detallar que para medir los efectos de la intervención se pasó un cuestionario antes y después de la experiencia pedagógica de igual manera se llegó a saber que los resultados revelaron diferencias estadísticamente significativas en el grupo experimental ($p = 0,000$), demostrando mejoras en habilidades como el análisis, la interpretación y la argumentación es así que todos estos resultados se relacionan con la investigación actual, ya que el pensamiento crítico es una habilidad que se relaciona con la competencia comunicativa, específicamente en la construcción de argumentos, la toma de decisiones informadas y la interacción reflexiva en ambientes digitales de aprendizaje.

En ese tenor, Gutiérrez (2023) realizó un estudio cuantitativo de tipo aplicado, diseño cuasiexperimental, en la institución educativa privada Barcía Boniffatti de Huancaayo, 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 posttest, por lo que se puede decir que el aplicativo favoreció el fortalecimiento de la comunicación oral, lectura y escritura en lengua materna.

Cassinelli et al. (2022) exploraron el potencial de DisKo como recurso para mejorar la convivencia escolar cabe resaltar que en el 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 de igual manera los cambios fueron notorios en el grupo que utilizó la herramienta, especialmente en aspectos como la participación, el manejo de conflictos y la forma de comunicarse entre pares es así que 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.

Es así que, las investigaciones que se han realizado muestran que los videojuegos educativos generan entornos interactivos que permiten a los estudiantes comunicarse, negociar, resolver problemas en grupo. Lo que demuestra que potencian la integración de las cuatro dimensiones de la competencia comunicativa como es la gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica. Es en este contexto que su uso en el aula de educación primaria se ajusta a las intenciones del Currículo Nacional de la Educación Básica, promoviendo la motivación, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico en ambientes de aprendizaje digital.

CONCLUSIONES

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. Así mismo, esta competencia mediante las dimensiones gramatical,



sociolingüística, discursiva y estratégica,

potencia al desarrollo del pensamiento crítico, la empatía y la participación, que son habilidades necesarias para un aprendizaje profundo y la convivencia democrática en el aula.

En el marco del Currículo Nacional de la Educación Básica, la competencia comunicativa no se limita al dominio de normas gramaticales, sino que supone saber emplear el lenguaje de manera pertinente en distintas situaciones es más 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 detallar que demanda el reconocimiento y la valoración de la diversidad lingüística y cultural que caracteriza tanto al Perú como al escenario global actual.

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.

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.

Para finalizar, 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, C., &



zona ignorada

Bernal, M. (2019). Aplicación de los videojuegos en el ámbito educativo.

Obtenido de Revista Vínculos, 16(1), 104-109: <https://doi.org/10.14483/2322939X.15465>

Aguilar, L., &



zona ignorada

Adell, F. (2018). Instrumento de evaluación de un videojuego educativo facilitador del aprendizaje de habilidades prosódicas y comunicativas.

Obtenido de Revista de Educación a Distancia (RED), 18(58), 1-17: <https://doi.org/10.6018/red/58/6>

Alonso, D., & Navazo, P. (2019). Juegos y simulaciones en la educación actual. Obtenido de Prisma Social: revista de investigación social, N° 25, p. 537-548:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6972156>

Angarita, J. (2021).



zona ignorada

El juego digital como estrategia didáctica para la comprensión lectora en cuarto grado de

Primaria.



Obtenido de Repositorio Universidad de Santander :

<https://repositorio.udesa.edu.co/handle/001/7165>

Angulo, S. (2024). Quandary



zona ignorada

en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de

una institución educativa pública de Lima, 2023 . Obtenido de Repositorio UCV: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/162853>

Avello, R., López, I., Baute, L., & Vidal, M. (2018). Juegos digitales en la educación superior. Obtenido de Educación Médica Superior, 32(1): http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412018000100025&lng=es&tlng=es.

Barón, L., & Müller, O. (2014). La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del Inicio a la Actualidad. Obtenido de Lenguaje, 42(2), 417-442: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-34792014000200008&script=sci_arttext

Beavis, C., Dezuanni,



M., & O'Mara, J. (2017). *Serious Play Literacy, Learning and Digital Games*.

Obtenido de Routledge: <https://www.routledge.com/Serious-Play-Literacy-Learning-and-Digital-Games/Beavis-Dezuanni-O'Mara/p/book/9781138689411>

Becerra, S., Álvarez, W., & Rodríguez, A. (2019).



zona ignorada

Competencias comunicativas para la vida a través del uso de la

multimedia. Obtenido de Revista Espacios, 40(20), p.17: https://www.researchgate.net/profile/Alvarez-Araque/publication/338685202_Competencias_comunicativas_para_la_vida_a_traves_del_uso_de_la_multimedia/links/5e24838f458515ba209634ec/Competencias-comunicativas-para-la-vida-a-traves-del-uso-de-la-multimedia.pdf

Araque/publication/338685202_Competencias_comunicativas_para_la_vida_a_traves_del_uso_de_la_multimedia/links/5e24838f458515ba209634ec/Competencias-comunicativas-para-la-vida-a-traves-del-uso-de-la-multimedia.pdf

Brown, G., & Yule, G. (1983). *Discourse analysis*. Cambridge University Press 1983.



Cabrera, J., Sánchez, I., Medina, F., & Bonilla, J. (2018).

Revisión de la importancia que tienen los videojuegos, Kodu en educación - lógica matemática y medio ambiente. Obtenido de Memorias De Congresos UTP, 1(1), 158-164:

<https://revistas.utp.ac.pa/index.php/memoutp/article/view/1850>

Canale, M. (1987). La medición de la competencia comunicativa. Obtenido de Revista Anual de Lingüística Aplicada, 8, 67-84: doi:10.1017/S0267190500001033

Cassinelli, A., Leyva, G., Molina, D., & Chuquillanqui, K. (2022). Disko: herramienta lúdica para fomentar el trabajo colaborativo en estudiantes de educación superior en 2022. Obtenido de Educación XXI (60), pp.25-53: <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.002>

Castro, O. (2022). Minecraft educativo: una propuesta de gamificación en educación primaria a través de videojuegos y realidad aumentada. Obtenido de Repositorio Institucional de la universidad de Oviedo: <http://hdl.handle.net/10651/64007>



Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M., & Ruiz, G. (2018).

Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. Obtenido de Revista Complutense de

Educación, 29(4), 111: <http://hdl.handle.net/10481/57817>

Checa, M., & Gimenez, J. (2025). Video games and metacognition in the classroom for the development of 21st century skills: a systematic review. Obtenido de Frontiers in Education:

<https://doi.org/10.3389/educ.2024.1485098>

Chomsky, N. (2014). *Aspects of the Theory of Syntax* (No. 11). Massachusetts: MIT Press.



Concejo de Europa. (2018). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*.

Obtenido de [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))



zona ignorada

Cruz, I., Martín, J., Pérez, D., & Pizarro, C. (2021). Propuesta de didáctica de la Programación en Educación Primaria basada en la gamificación usando videojuegos

educativos. Obtenido de Education in the Knowledge Society (22): <https://doi.org/10.14201/eks.26130>

Del Moral, M., & Fernández, L.



zona ignorada

(2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples.

Obtenido de Revista Complutense de Educación, 26, pp. 97-118: http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.44763

Delgado, K., & De la Peña, G. (2023). El uso de juegos en línea y el aprendizaje significativo en escolares de la Educación General Básica. Obtenido de Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS: <https://doi.org/10.59169/pentacencias.v5i6.892>



Esquivel, M., Jimenez, D., & Chuquiopiondo de Rengifo,

G. (2025). Revisión sistemática de la competencia comunicativa en educación: estrategias, factores limitantes y el rol de la tecnología. Obtenido de Revista InveCom, 6(2): <https://doi.org/10.5281/zenodo.16892256>
Gabarrón, Á., Pino, A., Salvadores, C., & Trujillo, F.



zona ignorada

(2020). Tecnología para la Enseñanza y el Aprendizaje de Lenguas Extranjeras. La Enseñanza de lenguas Asistida por Ordenador. Pasado, presente y

futuro. Obtenido de Pragmalinguística, 28 (1), 238-254: <http://dx.doi.org/10.25267/Pragmalinguistica.2020.i28.12>

García, J., & Gascón, A. (2024). El potencial educativo de los videojuegos: Su evaluación a través de una rúbrica. Obtenido de Revista Científica de Educomunicación, 79(33), pp. 59-71: <https://doi.org/10.58262/V33279.6>

García, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. Obtenido de RIED.



Revista Iberoamericana de Educación a Distancia,

vol. 19, núm. 2, pp. 9-23: <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859001.pdf>

Gómez, M., & Serna, L. (2021). Fortalecimiento de las competencias lectoras y escritoras a través de la herramienta de gamificación Kahoot en estudiantes de básica primaria. Obtenido de Repositorio Universidad de Santander: <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7819>

Gómez, W. (2022). Enseñanza de las competencias comunicativas en la educación básica primaria. Obtenido de Revista Digital de Investigación y Postgrado. 3(6), 113-121: <https://doi.org/10.59654/qzftph10>

González, O., & León, Y. (2022). Classcraft: estrategia metodológica



zona ignorada

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. Obtenido de Repositorio Universidad Sergio Arboleda: <http://hdl.handle.net/11232/1967>

Guerra, J., & Revuelta, F.



zona ignorada

(2022). Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020.

Obtenido de Revista Colombiana de Educación, (85), 27-54: <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12579>



zona ignorada

Gutiérrez, J. (2023).

Villaplanet y competencias comunicativas en estudiantes de educación primaria de la institución educativa Barcia Boniffatti de el Tambo, Huancayo.

Obtenido de Repositorio Institucional UNCP: <http://hdl.handle.net/20.500.12894/9645>

Herrera, J., Costafreda, J., Peña, C., & Martín, 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. Obtenido de VI Congreso Internacional sobre aprendizaje, innovación y cooperación, CINAIC 2021", 20 - 22 Octubre 2021, Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Minas. Universidad Politécnica de Madrid. (1) pp. 671-676: <https://doi.org/10.26754/CINAIC.2021.0129>

Hymes, D. (1972). On Communicative Competence. Obtenido de J.B. Pride and J. Holmes (eds) Sociolinguistics. Selected Readings. Harmondsworth: Penguin, pp. 269-293: <https://www.homes.uni-bielefeld.de/sgramley/Hymes-2.pdf>

Ibarra,



R., López, H., Carrasco, C., & Aramburo, J. (2024).

Videojuego "Big Brain Academy" para mejorar el rendimiento académico en alumnos de primaria. Obtenido de Revista ReDTIS, 8(1):

<https://doi.org/10.61530/redtis.vol8.n1.2024>



Labov, W. (1974). Sociolinguistic Patterns.

Obtenido de Bilingual Review, vol.1,(3),pp.279-304: https://books.google.com.pe/books?id=hD0PNMu8CfQC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Llesquen, R. (2018).



zona ignorada

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. Obtenido de Repositorio Universidad César Vallejo:



LLumitasig, M., Holguin, J., & Chicaiza, O. (2025).

Revisión Sistemática de la Influencia de los Videojuegos en el Bajo Rendimiento Académico de los Estudiantes. Obtenido de Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(6), pp. 5200-5211: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15240
López, D., & Ruiz, N. (2021). Videojuegos: herramientas didácticas digitales en un centro educativo de Babahoyo. Obtenido de Revista Científica RES NON VERBA, 11(2), pp. 103-119: <https://doi.org/10.21855/resnonverba.v11i2.538>
López, J. (2022). Videojuegos en educación primaria. En La gamificación como recurso educativo en educación primaria (pág.



129). Madrid: Editorial DYKINSON.
López, N., Del Moral, M., & Castañeda, J. (2023).

Estimulando la competencia comunicativa en alumnado con TEA a partir de un entorno gamificado aumentado. Obtenido de Revista Brasileira de Educación Especial, 29(3); <https://doi.org/10.1590/1980-54702023v29e0045>
Manchado, C., Delicado, G., & Alonso,

 19

zona ignorada

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.

Obtenido de Perspectiva Educacional, 63(2), pp 202 - 225: <http://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.63-iss.2-art.1559>

 20

zona ignorada

Martín del Pozo, M. (2015). Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Experiencias en torno a la etapa de Educación Primaria.

Obtenido de Education in the Knowledge Society, 16(2), 69-89: <https://doi.org/10.14201/eks20151626989>
Martínez, G., Teresa, C., Mateos, M., &

 21

zona ignorada

Naranjo, F. (2023). Implicaciones cognitivas y emocionales de la implementación de un videojuego para el aprendizaje de contenidos de ciencias en Primaria. Obtenido de 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

Massa, S. (2017). Videojuegos en el aprendizaje: Oportunidades y desafíos. Obtenido de PROMETEICA - Revista de Filosofía y Ciencias. (15) pp. 50-58: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6090418>
Matos, L., & Maguiña,

 22

zona ignorada

J. (2022).

[Competencias comunicativas en estudiantes de Educación Básica Regular del Perú.](#)

Obtenido de Polo del conocimiento (Edición núm 68) 7(3), pp.891-899: DOI: 10.23857/pc.v7i3.3768

Mielgo, I., Seijas, S., & Grande de Prado,

 23

zona ignorada

M. (2022). Revisión sistemática de la literatura: Beneficios de los videojuegos en Educación Primaria. Obtenido de Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation, 8(1),

31-43.: <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.11144>

MINEDU. (2016).



[Currículo Nacional de la educación básica .](#)

Obtenido de MINEDU: <https://minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Mojena, Y., &

 24

zona ignorada

Salcines, I. (2021). Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre el valor educativo de los videojuegos y su diseño como estrategia pedagógica. [Obtenido de Revista virtual Universidad Católica del Norte.](#)

2021, 64, 5-40.: <https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a2>

Mora, G., & Plaza, Y. (2021). El Juego Digital Como Estrategia Didáctica Para Fortalecer la Fluidez Lectora en los Estudiantes del Grado Cuarto. Obtenido de Repositorio Universidad de Santander: <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7626>

Moyón, E., Sampredo, W., Hernández, O., & Montero, I. (2024). Desarrollo de competencias lingüística a través de juegos educativos. Obtenido de Revista Social Fronteriza. 4(3): [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)280](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)280)

Nuñez, A., Sosa, J., Jaramillo, E., Romero, D., & Nicolalde, D.

25

zona ignorada

(2025). La influencia del uso de videojuegos educativos en el desarrollo cognitivo infantil.

Obtenido de 593 Digital Publisher CEIT. 10(1-2), pp.51-64: <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2958>

Nuñez, E., Sanz, Y.,

26

dialnet.unirioja.es | El uso de los Videojuegos y la Gamificación como material didáctico innovador para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8566955.pdf>

& Ravina,

27

zona ignorada

R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios.

Obtenido de Revista Electrónica Educare, 24(2), 1-18 : <http://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

Olivos,

28

zona ignorada

E. (2024). Uso de Kahoot para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2024.

Obtenido de Repositorio UCV: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/164978>

OMS. (2018). Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11). Obtenido de Transtorno por uso de videojuegos - 6C51: <https://icd.who.int/browse/2025-01/mms/es#1448597234>
Ortiz, L., & Cardona,

29

zona ignorada

D. (2022). Tendencias y desafíos de los videojuegos como herramienta educativa.

Obtenido de Revista Colombiana de Educación, 1(84), 1-17: <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12761>

Perdomo, A., & Chacón, G. (2022).

30

zona ignorada

La competencia comunicativa como potenciador del aprendizaje matemático en un ambiente de aula

invertida. Obtenido de Mundo Fesc, 13(25), pp. 210-223: <https://doi.org/10.61799/2216-0388.1421>

Pérez, M., Quijano, R., Neira, M. d., & García, I. (2022). Competencia sociolingüística y necesidades formativas de los futuros maestros de Educación Primaria. Obtenido de RECIE. 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. Barcelona: Editorial Crítica .

Prendes, M., & Cerdán

31

zona ignorada

F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. Obtenido de RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1),

35-53: <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>

Questa, M., Tejera, A., & Zorrilla de San Martín, V. (2022). El videojuego en el aula: su inclusión como estrategia didáctica. Obtenido de Cuadernos de Investigación Educativa, 13(2): <https://doi.org/10.18861/cied.2022.13.2.3250>

Ramos, A., Condor, B., Balta, G., Bello, V., & Rafael, E. (2024). Revisión sistemática de la literatura sobre la competencia digital en el desarrollo del aprendizaje. Obtenido de Revista InveCom, 5(1): <https://doi.org/10.5281/zenodo.11089588>



Rängel, C., Botey, M., Carrero, O., & Alard, J. (2023).



Impact of video games on the strategic use of digital tools for education in primary. Obtenido de Online Journal of Communication and Media Technologies,

13(1): <https://doi.org/10.30935/ojcm/12848>

Reyes, K., Toledo, M.



, Reyes, D., Sánchez, N., Reyes, U., & Reyes, U. (2014). Los videojuegos:

ventajas y perjuicios para los niños. Obtenido de Revista Mexicana de Pediatría, vol.81,(2),pp.74-78.: <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
 Sáez, J., Sevillano, L., & Pascual, Á.

32

zona ignorada

(2019). Aplicación del juego ubicuo con realidad aumentada en Educación Primaria.

Obtenido de Comunicar, 61, pp. 71-82: <https://doi.org/10.3916/C61-2019-06>

Samaniago, C. (2016). Realidad virtual en la educación; el próximo desafío. Obtenido de Journal of science and Research, 1, 57-61: <https://doi.org/10.26910/issn.2528-8083vol1issCITT2016.2016pp57-61>
 Sarango, K., Villacis,



C., Díaz, A., Codena, N., Bonete, C., & Bernal, A.

33

zona ignorada

(2025).

El uso del storytelling digital como estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de educación básica.

Obtenido de Revista Veritas De Difusão Científica, 6(2), 713-737: <https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i2.656>

Serna, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Una propuesta de clasificación. Obtenido de EDMETIC, 9(1), 104-125: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12245>

Sierra, M., Martín del Pozo, M., & Fernández, M. (2015). Videojuegos para el desarrollo de competencias en Educación Superior. Obtenido de Revista Fuentes, 25(2), 228-241: <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2023.22687>

Soza,

34

zona ignorada

J. (2025). Estrategias de gamificación en la educación primaria: impacto en el

35

zona ignorada

desarrollo de competencias matemáticas y de

comunicación. Obtenido de Educar, 61(1), pp. 245-261: <https://doi.org/10.5565/rev/educar.2255>

Swain, M., & Canale,



M. (1982). Swain, M., & Canale, M. (1982).

The role of grammar in a communicative approach to second language teaching and testing. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED221023.pdf#page=39>

Tenorio, A. (2022). Plan de cierre de brecha digital. Obtenido de Repositorio MINEDU.

Tirado, S., González, J., Cozar, R., & Toledano, R.

36

zona ignorada

(2021). Gamificando la evaluación: Una Alternativa a la evaluación tradicional en educación primaria. Obtenido de

37

zona ignorada

REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación,

19(4), 125-143.: <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.008>

Tobón, S. (2012). El enfoque socioformativo y las competencias: Ejes claves para transformar la educación. Obtenido de Red Durango de Investigadores Educativo A.C.:

http://redie.org.mx/posts/aplicacion_competencias.pdf#page=10

UNESCO. (2023).

38

zona ignorada

Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién? Obtenido de Equipo del informe de seguimiento de la Educación en el

Mundo: <https://doi.org/10.54676/NEDS2300>

Verdín, E. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. Obtenido de 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.



2(1): <https://ijlapt.strjournals.com/index.php/ijlapt/article/view/70>

Vigotsky, L. (1978). *Mind in Society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.



Yépez, M., Coronel, N., López, A., Abad, E., & Pala, W.

39

zona ignorada

(2025).

El Rol del Storytelling Digital en la Enseñanza de Lengua.

[Desarrollo de Competencias Narrativas y Multimodales en Entornos Virtuales](#).

Obtenido de Revista ASCE Magazine. 4(3), pp. 1369 - 1391: <https://doi.org/10.70577/ASCE/1369.1391/2025>

Zapata, C., Barro, R., & Suárez, M. (2017). Video juegos educativos desde la perspectiva de la educación para todos. Obtenido de Revista Científica Virtual Hexágono Pedagógico, 8(1), 63-78: <https://doi.org/10.22519/2145888X.1062>

Zegarra, D.

40

zona ignorada

(2025). Estrategias lingüísticas en el desarrollo de la competencia comunicativa oral en estudiantes universitarios peruanos.

Obtenido de Horizontes, Revista de Investigación en Ciencia de la Educación. 9(38): <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i38.1007>

Zhao, Z., & Linaza, J.

41

zona ignorada

(2015). La importancia de los videojuegos en el aprendizaje y el desarrollo de niños de temprana edad. Obtenido de Electronic Journal of Research in Educational

42

zona ignorada

Psychology, 13(2),

pp. 301-318: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293141133005>