

# E-gamificación: tendencias investigativas para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés<sup>1</sup>

*E-Gamification: Research Trends for the Development of Communicative Proficiency in English Language*

*E-gamificação: tendências investigativas para o desenvolvimento da competência comunicativa em inglês*

Recibido: primer semestre 2024

Aprobado: primer semestre 2024

DOI: <https://doi.org/10.22490/27452115.8245>

**Mabel Adriana Niño Ruge.** Licenciada en lengua castellana, inglés y francés, Universidad de la Salle. Docente de colegios bilingües en Bogotá. E-mail institucional: [mnino67@unisalle.edu.co](mailto:mnino67@unisalle.edu.co) ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-7583-2981>

**Edna Tatiana Salguero Rojas.** Licenciada en lengua castellana, inglés y francés, Universidad de la Salle. Docente de medio tiempo, INVIL, Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD. E-mail institucional: [esalguero64@unisalle.edu.co](mailto:esalguero64@unisalle.edu.co); ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-4853-5765>

**Andrea Muñoz Barriga.** Doctora en Educación. Profesora de tiempo completo, Facultad de Ciencias de la Educación, Maestría en Didáctica de las Lenguas. E-mail institucional: [amunoz@unisalle.edu.co](mailto:amunoz@unisalle.edu.co) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0275-6528>.

## RESUMEN

Los cambios en la educación formal están impulsando a los docentes a adoptar nuevas metodologías y enfoques didácticos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. La gamificación ha surgido como una estrategia innovadora en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, aunque ha generado opiniones divergentes. El propósito de este estudio es llevar a cabo una revisión teórica de la gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia comunicativa y su impacto en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. A través de un enfoque hermenéutico, se realiza un análisis exhaustivo y exploratorio de la literatura investigativa, abarcando 44 documentos tanto nacionales como internacionales publicadas entre 2009 y 2023. Los resultados y la discusión se centran en recopilar datos que destacan la importancia de considerar la gamificación como una estrategia válida en la enseñanza del inglés, destacando la implementación de sus elementos, como las dinámicas, los componentes y los mecanismos. Las conclusiones resaltan la necesidad de utilizar la gamificación de manera consciente y estratégica, reconociendo su capacidad para fomentar la participación del estudiante y el desarrollo de la competencia comunicativa en aspectos lingüísticos y sociales. Además, se destaca su estrecha relación con la motivación y el trabajo colaborativo en el proceso de aprendizaje.

## ABSTRACT

Changes in formal education are prompting teachers to adopt new teaching methodologies and approaches to improve teaching and learning. Gamification has emerged as an innovative strategy in teaching English as a foreign language, although it has generated divergent opinions. The purpose of this study is to carry out a theoretical review of gamification as a strategy for the development of communicative proficiency and its impact on the teaching of English as a foreign language. Through a hermeneutical approach, an exhaustive and exploratory analysis of the research literature is carried out, covering 44 national and international publications released between 2009 and 2023. The results and discussion focus on collecting data that highlights the importance of considering gamification as a valid strategy in teaching English, highlighting the implementation of its elements, such as dynamics, components and mechanisms. The conclusions highlight the need to use gamification consciously and strategically, recognizing its ability to encourage student participation and the development of communicative proficiency in linguistic and social aspects. In addition, its close relationship with motivation and collaborative work in the learning process stands out.

## RESUMO

As mudanças na educação formal estão impulsionando os docentes a adotar novas metodologias e abordagens didáticas para melhorar o ensino e a aprendizagem. A gamificação surgiu como uma estratégia inovadora no ensino de inglês como língua estrangeira, embora tenha gerado opiniões divergentes. O objetivo deste estudo é realizar uma revisão teórica da gamificação como estratégia para o desenvolvimento da competência comunicativa e seu impacto no ensino do inglês como língua estrangeira. Por meio de uma abordagem hermenéutica, é realizada uma análise exaustiva e exploratória da literatura investigativa, abrangendo 44 publicações, tanto nacionais quanto internacionais, publicadas entre 2009 e 2023. Os resultados e a discussão se concentram em coletar dados que destacam a importância de considerar a gamificação como uma estratégia válida no ensino de inglês, enfatizando a implementação de seus elementos, como dinâmicas, componentes e mecanismos. As conclusões ressaltam a necessidade de utilizar a gamificação de maneira consciente e estratégica, reconhecendo sua capacidade de fomentar a participação do estudante e o desenvolvimento da competência comunicativa em aspectos lingüísticos e sociais. Além disso, destaca-se sua estreita relação com a motivação e o trabalho colaborativo no processo de aprendizagem.

## PALABRAS CLAVES:

gamificación educativa, competencia comunicativa, enseñanza, aprendizaje, inglés.

## KEYWORDS:

Educational gamification; Communicative proficiency, Teaching; Learning; English.

## PALAVRAS CHAVE:

gamificação educativa, competência comunicativa, ensino, aprendizagem, inglês.

<sup>1</sup> Artículo de revisión, producto del proceso de investigación desarrollado por Mabel Adriana Niño Ruge y Edna Tatiana Salguero Rojas, dirigido por Andrea Muñoz Barriga. Maestría en Didáctica de las Lenguas, Universidad de la Salle.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los educadores enfrentan el desafío de desarrollar habilidades comunicativas en estudiantes de lenguas extranjeras mediante la aplicación de estrategias, herramientas y recursos innovadores en el contexto escolar. En respuesta a esta necesidad, la gamificación ha surgido como una estrategia educativa potente, concebida para estimular el interés y mejorar las experiencias de aprendizaje. Según Ortiz-Colon et al. (2018), los estudiantes demuestran un notable compromiso cuando se sienten motivados e interesados en aprender mediante la gamificación. La combinación de elementos lúdicos con un sólido diseño instruccional en las actividades logra no solo estimular y motivar, sino también incentivar, creando así un entorno de aprendizaje productivo en el aula.

En respuesta a la necesidad de mejorar los procesos de enseñanza, los educadores han recurrido cada vez más a la gamificación como una estrategia para alcanzar los objetivos de aprendizaje en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Según Franco y Jiménez (2023), la gamificación se ha identificado como una estrategia valiosa para crear un entorno de aprendizaje significativo y cumplir con los objetivos educativos establecidos. Como señala Oliva (2016), la vinculación entre los elementos lúdicos y las acciones pedagógicas fomenta el aprendizaje y estimula el desarrollo de habilidades lingüísticas.

En ese marco, la competencia comunicativa se constituye en una base esencial para una comunicación efectiva en un entorno lingüístico específico y requiere un enfoque integral y diversificado. Para Ahmer y Pawar (2018), esta competencia implica el ejercicio de habilidades orales, escritas y no verbales, así como su aplicación efectiva en contextos sociales. En la misma línea, Hymes (1972) ha señalado que el desarrollo de la competencia comunicativa se apoya en varios componentes como la competencia gramatical, sociolingüística, discursiva, verbal y no

verbal, resaltando la importancia de la interacción social en este proceso. Dichos componentes se articulan a la dinámica de la gamificación, en tanto ésta “permite a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas de manera contextualizada y significativa, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los estudiantes pueden trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes, resolver desafíos lingüísticos y practicar la negociación y el intercambio de ideas en inglés” (García y Larreal, p. 27, 2023).

Asimismo, Werbach y Hunter (2015) destacan la importancia de los elementos, dinámicas, mecánicas y componentes de la gamificación en el ámbito educativo, demostrando su influencia en la motivación y la colaboración entre los estudiantes. A su vez, Al-Dosakee & Ozdamli (2021) sostienen que la aplicación de la gamificación, a través de las mecánicas presentes en los juegos, aumenta la motivación para aprender nuevos idiomas. Por lo tanto, no se trata simplemente de incorporar juegos, sino de integrar sus elementos de manera estratégica con objetivos de aprendizaje claros y significativos.

De esta manera, es crucial resaltar que la incorporación de la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera no solo refuerza las habilidades lingüísticas, sino que también impulsa la colaboración y el trabajo en equipo. Según las conclusiones de García y Larreal (2023), esta estrategia proporciona a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades comunicativas de manera significativa y contextualizada. Al unir fuerzas para lograr metas compartidas, abordar desafíos lingüísticos y practicar la negociación e intercambio de ideas, los estudiantes perfeccionan sus habilidades lingüísticas en un entorno de aprendizaje interactivo y colaborativo.

Las tendencias actuales en la investigación de la gamificación destacan la creciente integración de la gamificación a las tecnologías emergentes, así como a un enfoque de aprendizaje colabora-

tivo y de evaluación de resultados del aprendizaje. Además, los estudios se enfocan en la exploración de enfoques innovadores para evaluar el impacto de la gamificación a largo plazo en el desarrollo de habilidades lingüísticas.

En este sentido, estas tendencias reflejan el reconocimiento de la gamificación como una estrategia efectiva en la enseñanza de idiomas extranjeros, además del compromiso continuo de las comunidades académicas en la búsqueda de métodos de enseñanza innovadores que fomenten la competencia comunicativa y las habilidades lingüísticas y sociales en los procesos formativos. En ese marco, el presente artículo se propone realizar una revisión exhaustiva de los estudios existentes más recientes y su influencia en dicho campo.

## METODOLOGÍA

La revisión sistemática se fundamenta en un enfoque cualitativo y emplea un método hermenéutico en la revisión del estado actual del conocimiento, utilizando la técnica de análisis documental, con el fin de recopilar información y detectar las tendencias de investigación en el campo de la gamificación en el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Las etapas de análisis e interpretación de datos siguen la propuesta de Londoño, Maldonado y Calderón (2014), en la que se presentan cuatro fases: contextualización, clasificación, categorización y analítica.

La primera fase de contextualización comprende el rastreo documental, el cual involucra una reflexión teórica para establecer categorías analíticas y el establecimiento de parámetros de sistematización, identificación y clasificación de datos mediante la elaboración de resúmenes analíticos de investigación (RAI). Dichos resúmenes fueron la base para desarrollar la fase de clasificación que permitió organizar los datos en matrices analíticas, las cuales posteriormente se utilizaron para el ejercicio de la práctica hermenéutica mediante la jerarquización y agrupación de la información en categorías

internas y externas, propias de la fase de categorización. Por último, la fase analítica implicó una lectura temática en procesos de codificación abierta, axial y selectiva para identificar categorías y subcategorías emergentes.

En la investigación documental se consultaron bases de datos como Dialnet, Scielo, Redalyc y Scopus, en las cuales se recopilaron un total de 44 textos, entre los que se encontraron 25 artí-

culos de revisión, 14 de investigación y 1 trabajo de tesis de posgrado. Los criterios de selección y búsqueda de la información se presentan en la tabla 1, a continuación:

Tabla 1.  
*Selección de los estudios.*

CRITERIOS DE BÚSQUEDA
1. Investigaciones relacionadas con la enseñanza del inglés como lengua extranjera, gamificación y competencia comunicativa.
2. Artículos de investigación y tesis de maestría.
3. Artículos publicados entre 2013 y 2023.
4. Investigaciones de carácter nacional e internacional.
5. Artículos publicados en revistas académicas.

En la tabla 2 se evidencian los autores, años, el país y número de artículos analizados.

Tabla 2.  
*Número de artículos seleccionados, autor, año y país*

AUTOR Y AÑO	PAÍS	Nº DE ARTÍCULOS
Restrepo Rúa, M. F. (2023); Arias León, S., y Cifuentes Rivera, M. Á. (2019)	Colombia	2
Oliva, H. (2016)	El Salvador	1
Caraballo Padilla, Y. (2023)	Panamá	1
Iquise Aroni, M. y Rivera Rojas, L. (2020); Gaspar Huamaní, E. (2021)	Perú	2
Menéndes Coloma, T. (2020); Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., y Gentry-Jones, J.. (2021); Briceño, Nuñez, C. E. (2022); Saucedo James, M. A., Cedeño Zambrano, G. y Hurtado Mora, M. (2020); Reina, E., Reina, K., y Reina, C. (2023); Castillo-Cuesta, L. (2022); García Silva, M. y Larreal Bracho, A., (2023); Simbaña-Simbaña, E. A., Sarabia-Guevara, D., García-Vilema, F. R., & Pico-Poma, J. (2023)	Ecuador	8
Jackson, F. D. (2020); Ponz, M. J., y Vernet, M. (2019)	Argentina	2
Tigua Anzules, J. O., Sanlucas Marcillo, M., Jativa, Acebo, E. y Parrales Calderón, T. (2022).; Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018)	México	2
Ventura, P. F., y Jiménez, J. L. (2023)	República Dominicana	1
Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., y Said-Hung, E. (2022); Villa Jiménez, N. (2022); Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018); Gallego Gómez, C., y Pablos Heredero, C. (2013); Pérez-López, I. J., y Navarro-Mateos, C. (2022); Chaves Yuste, B. (2019); Bernardo Jambrina, P., Gómez Vallecillo, A. I., y Vergara Rodríguez, D. (2021); Díaz Cruzado, J., y Troyano Rodríguez, Y. (2013); Pérez Gallardo, E., y Gértrudix Barrio, F. (2021)	España	9
Nah, F. F. H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., y Eschenbrenner, B. (2014)	Estados Unidos	1
Sourav, A. I., Lynn, N. D., & Suyoto, S. (2021, March)	India	1
Vera, F. E., Camé, M. N. F., y Canese, V. (2021)	Paraguay	1
Zhang, S., y Hasim, Z. (2023)	Malasia	1
Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021)	Iraq	1
Wulantari, N. P., Rachman, A., Sari, M. N., Uktolseja, L. J., y Rofi'i, A. (2023); Safitri, N. P. D., y Tari, N. (2022); Rahmani, E. F. (2020)	Indonesia	3
Abu Sa'aleek, R. A., y Baniabdelrahman, A. A. (2020)	Jordania	1
Caponetto, I., Earp, J., y Ott, M. (2014, October)	Italia	1
Kraus, H., Zhu, Y., y Deng, G. (2020)	China	1
Zhang, S., y Hasim, Z. (2023)	Malasia	1
<b>TOTAL</b>		<b>44</b>

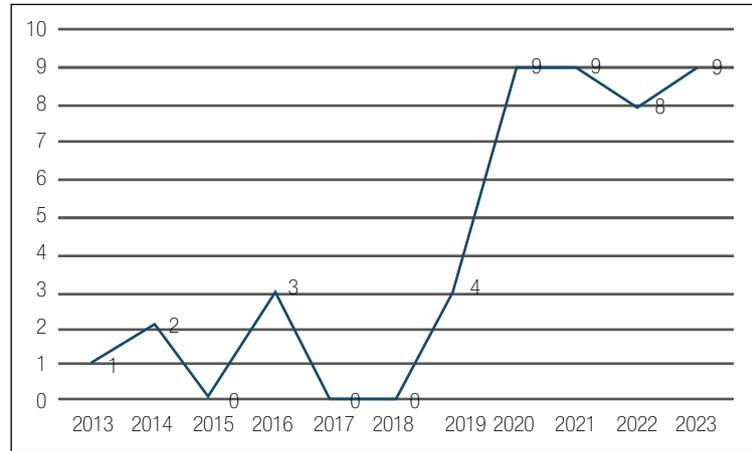
Fuente: elaboración propia.

Las investigaciones sobre gamificación se han impulsado en mayor número durante el período comprendido entre

el 2018 y el 2023, lo que subraya la creciente relevancia de la gamificación

en el ámbito educativo, como lo muestra la figura 1.

Figura 1.  
Cronología de estudios en el campo de investigación



Fuente: elaboración propia.

Durante la revisión documental, se emplearon diversos criterios para clasificar la información: se consideraron el país de origen, los objetivos de la

investigación, los métodos utilizados y los resultados derivados de los estudios. Esta clasificación facilitó un análisis de los datos recopilados, lo que a su vez

permitió la obtención de resultados específicos relacionados con el objeto de estudio y la formulación de conclusiones fundamentadas.

Tabla 3.  
Tabla de criterios de clasificación de información

Nº	TÍTULO DEL ARTÍCULO	AUTORES	PAÍS	AÑO	OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	RESULTADO DE LA LITERATURA
----	---------------------	---------	------	-----	------------------------------	-------------------------	----------------------------

Fuente: elaboración propia.

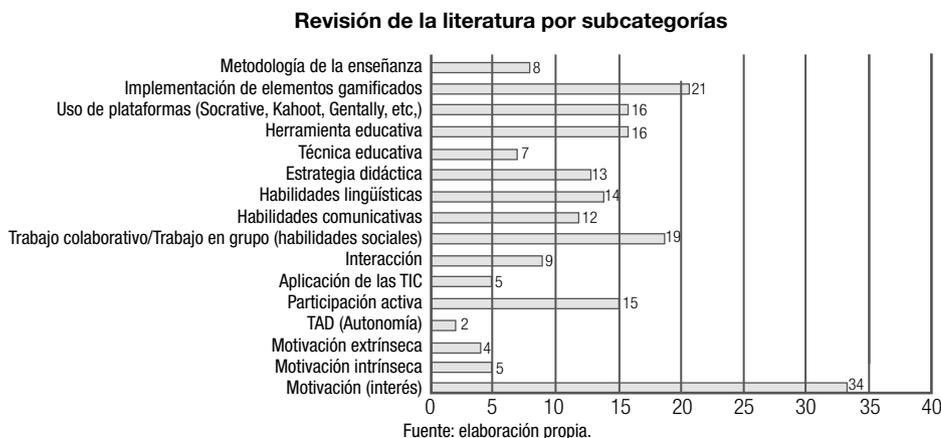
El análisis documental permitió determinar los hallazgos en categorías y subcategorías emergentes que representan el panorama frente a las

tendencias investigativas sobre la base del análisis documental de los estudios adoptados.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado se presentan los hallazgos más importantes obtenidos durante el proceso investigativo abordado.

Figura 2.  
Subcategorías derivadas del análisis documental.



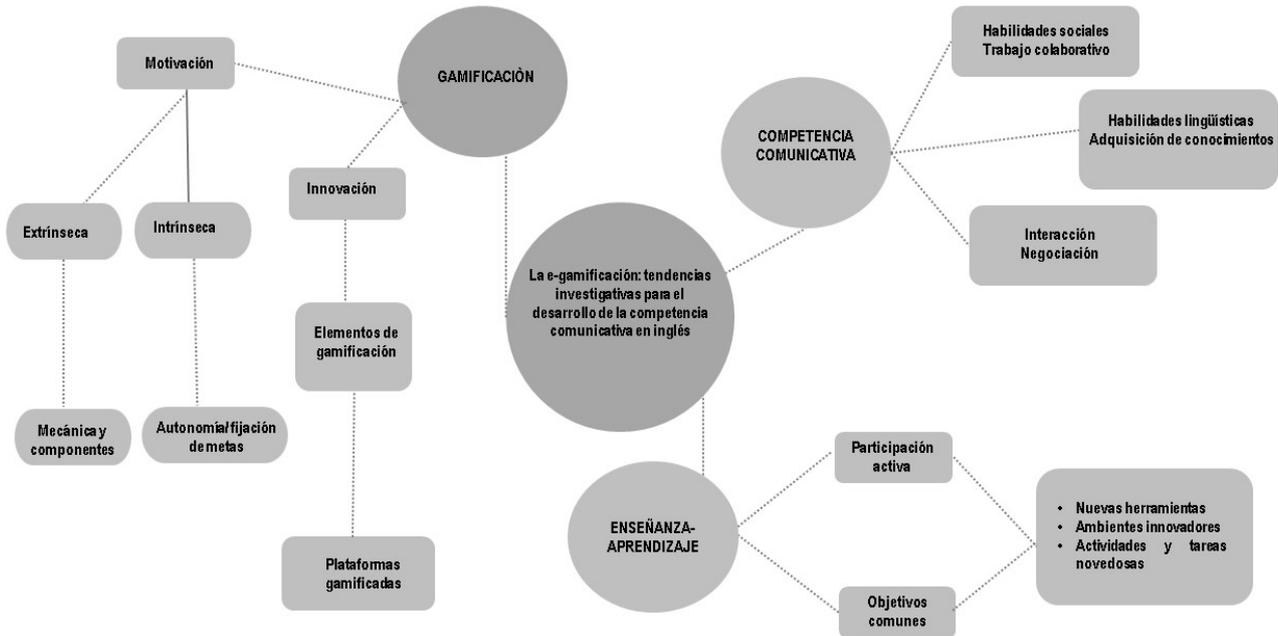
Fuente: elaboración propia.

En la figura 2 se muestra una representación cuantitativa de las categorías y subcategorías emergentes derivadas del análisis documental. Se evidencia que, en su mayor parte, los estudios tienden a abordar la implementación de elementos de la gamificación, el uso

de herramientas educativas y particularmente de plataformas digitales, en procesos colaborativos con impacto en la participación, interacción y motivación por el aprendizaje de la lengua extranjera.

A partir de las categorías previas, se identificaron las categorías y subcategorías emergentes derivadas del análisis documental, las cuales se describen a continuación, a manera de tendencias.

Figura 3.  
Categorías y subcategorías de la revisión documental



Fuente: elaboración propia.

### La gamificación como estrategia innovadora que promueve la motivación y el aprendizaje de una lengua extranjera

La motivación impulsa a las personas a realizar tareas o actividades con determinación para alcanzar metas profesionales o personales. En este sentido, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora en el aula, capaz de motivar e impulsar a los estudiantes a mantener su interés en los procesos de aprendizaje a través de elementos tecnológicos. Al mismo tiempo, permite a los profesores implementar estrategias gamificadas en las actividades del aula, fomentando así la motivación de los estudiantes para aprender un nuevo idioma.

Según Deci y Ryan (1985), las personas están motivadas por dos factores: externos (motivación extrínseca), como recompensas, calificaciones o elogios, e internos (motivación intrínseca), como intereses, curiosidad o la diversión en una actividad. Asimismo, los autores Villa y Jiménez (2022) y Trejo-González (2020) coinciden en que la motivación intrínseca es fundamental para el desarrollo de la autonomía del estudiante, el compromiso con las actividades de aprendizaje y la toma de decisiones, como elementos fundamentales para alcanzar las metas formativas a través de herramientas gamificadas.

Por su parte, Ortiz et al. (2018) coinciden en mencionar que una correcta implementación de la gamificación genera un incremento en la motivación, rendimiento y proceso de aprendizaje

de los estudiantes, gracias a la integración de herramientas, elementos y principios propios de los juegos, lo cual conlleva a los alumnos a demostrar un mayor compromiso e interés hacia sus actividades de aprendizaje.

Ahora bien, aunque comúnmente se asocia la gamificación con la motivación extrínseca, basada en elementos como premios, puntos y recompensas, también está estrechamente ligada al desarrollo de la motivación intrínseca y el aprendizaje autorregulado. Según Villa y Jiménez (2022), la gamificación está evolucionando más allá de ser simplemente una técnica que estimula la motivación extrínseca, en la que las metas y el comportamiento del estudiante son influenciados por factores externos. Se está convirtiendo en un enfoque que busca abordar las necesidades

psicológicas de la motivación intrínseca, fomentando la autonomía al permitir que los estudiantes establezcan sus propias metas para desarrollar sus habilidades y promover la conexión con el grupo.

Además, la gamificación influye en el aprendizaje de la lengua, a partir de elementos propios del juego, tales como dinámicas, mecánicas y componentes que contribuyen a promover la participación e interacción entre estudiantes. Werbach y Hunter (2015) y Ortiz et al. (2018) coinciden en que para fomentar el aprendizaje de un idioma a través de la gamificación, es fundamental comprender y emplear diversas dinámicas, mecánicas y componentes del juego. Las dinámicas suponen el manejo de la estructura implícita del juego me-

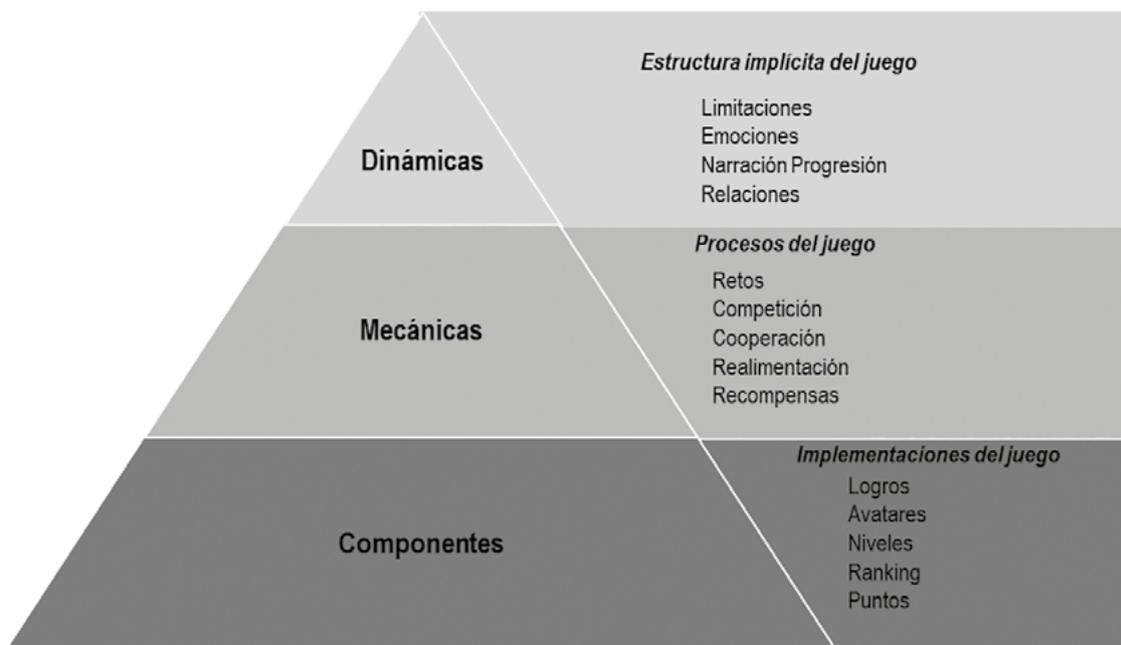
dante la creación de una narrativa que dote de contexto a las actividades de aprendizaje y proporcione un propósito y una conexión emocional. La estructura debe facilitar la colaboración estudiantil, el intercambio de conocimientos y la práctica comunicativa, que también debe involucrar una retroalimentación continua y constructiva.

Por su parte, las mecánicas implican el uso de recompensas y alicientes como reconocimiento a los logros y avances en el aprendizaje, las cuales permiten estimular la participación activa y el establecimiento de desafíos progresivos y niveles que reflejen el desarrollo de los objetivos de comunicación propuestos, la competencia amistosa, así como el esfuerzo y la dedicación. Por último,

los componentes definen una identidad en el ambiente gamificado, al permitir que los participantes creen avatares personalizados, cuenten con insignias que reflejen sus habilidades y avances y participen en un sistema de puntos acumulativos y ránquines para medir su desempeño.

Al integrar estas mecánicas, dinámicas y componentes en el diseño de la gamificación, se busca maximizar la participación, la motivación y el desarrollo de habilidades lingüísticas. La combinación de elementos de juego con objetivos de aprendizaje crea un entorno envolvente que potencia la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y de innovación en la clase.

Figura 4.  
Elementos de la gamificación



Fuente: Tomado de Werbach and Hunter (2015, s.p.).

En suma, la incorporación de técnicas o elementos de gamificación en la enseñanza del inglés se constituye en una excelente manera de inspirar a los estudiantes y alentar su participación en las actividades de una unidad didáctica. Por ende, los educadores tienen la opción de introducir tareas o

actividades en el aula que utilicen elementos gamificados, los cuales actúan como impulsores para los estudiantes, incentivando su compromiso en los procesos de aprendizaje y contribuyendo a mejorar la participación activa en las clases (Alcántara, 2020).

### La gamificación como estrategia para el desarrollo de habilidades lingüísticas y sociales

En el siglo XXI, las habilidades sociales han cobrado una relevancia creciente en el ámbito educativo, ya que se han convertido en componentes esencia-

les para el aprendizaje a lo largo de la vida. Según la ONU estas habilidades implican el trabajo colaborativo y sugieren una relación directa con la implementación efectiva de estrategias de gamificación. El desarrollo de estas estrategias ha demostrado ser clave para el ejercicio de la autonomía y el compromiso por el aprendizaje, al permitir la participación activa de los estudiantes en ambientes de trabajo en equipo y autodirigido.

Asimismo, en la revisión documental, los estudios demuestran que la gamificación se constituye en una estrategia eficaz para fomentar el desarrollo de habilidades y aspectos lingüísticos, en tanto promueve oportunidades para la interacción oral mediante la participación en dinámicas narrativas, conversacionales, de debate y negociación, las cuales son necesarias para el desarrollo de la competencia comunicativa. Estas dinámicas también facilitan la comprensión oral, al motivar a los participantes a seguir orientaciones, comprender indicaciones y responder a una situación real y social.

A su vez, la estructura la gamificación ofrece la oportunidad de diseñar tareas creativas y potenciar las habilidades receptivas como la comprensión lectora y la escritura pues involucra el uso de la lengua en contextos de comunicación e interacción dialógica. Tal como lo afirman García y Larreal (2023) “la gamificación promueve la colaboración y el trabajo en equipo ya que los estudiantes pueden trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes, resolver desafíos lingüísticos y practicar la negociación y el intercambio de ideas en inglés” (p. 27). En este sentido, se resalta la necesidad de una mayor integración de interacciones sociales efectivas para lograr mejoras sustanciales en la competencia comunicativa, lo que puede fomentar una comunicación más significativa en diversos entornos sociales, personales y profesionales.

### **La gamificación como estrategia de enseñanza en ambientes digitales**

Las investigaciones también consideran la gamificación como una estrategia de enseñanza que permite al docente innovar en el aula mediante el uso de herramientas gamificadas y entornos digitales que facilitan el aprendizaje de un idioma extranjero por parte de los estudiantes. Ellos se sienten motivados para realizar sus tareas, actividades o incluso evaluaciones de manera autónoma, comprometida y entretenida a lo largo de su desarrollo académico y personal. De esta manera, los docentes pueden crear entornos de aprendizaje interactivos y motivadores que fomenten la participación activa de los estudiantes.

### **CONCLUSIONES**

La revisión documental presentada en este artículo ha arrojado una serie de resultados significativos que destacan el papel de la gamificación en la enseñanza del inglés como estrategia, particularmente en el desarrollo de habilidades sociales y de la competencia comunicativa. En lo que respecta a las habilidades sociales del siglo XXI, los hallazgos indican que la gamificación contribuye de manera notoria al fomento de la motivación intrínseca, la participación y el trabajo colaborativo, gracias a los recursos, herramientas y plataformas gamificadas que contribuyen al desarrollo de habilidades, adquisición de conocimientos y mejora del rendimiento de los estudiantes. Sin embargo, es importante mencionar que la implementación de la gamificación en la enseñanza de una lengua requiere de una planeación que involucre objetivos específicos y claros de aprendizaje para vivenciar una experiencia significativa en el uso de la lengua.

Por otra parte, la gamificación fomenta el desarrollo cognitivo al promover un aprendizaje más comprometido y autónomo, facilitando la adquisición de conocimientos y mejorando el desem-

peño académico en el aula mediante la innovación de sus elementos. En consecuencia, las herramientas gamificadas estimulan el aprendizaje y motivan a los estudiantes a participar activamente en clase. Sin embargo, es crucial tener en cuenta la necesidad de diseñar herramientas adaptadas a las necesidades pedagógicas específicas, dado que en muchos casos se utilizan herramientas preexistentes que podrían no ajustarse completamente a los objetivos de aprendizaje o ser adaptables a los diversos contextos educativos.

Así, la gamificación emerge como la estrategia clave para fomentar el desarrollo de la competencia comunicativa, aprovechando sus elementos para facilitar la enseñanza de habilidades lingüísticas y sociales mediante el trabajo colaborativo, con el fin de alcanzar objetivos de aprendizaje compartidos. De acuerdo con Vygotsky (1978), el trabajo colaborativo se define como el proceso interactivo entre dos o más individuos que colaboran para adquirir nuevos conocimientos. Estos conocimientos se construyen a partir de las experiencias de interacción de cada participante dentro del grupo, en armonía con la meta establecida.

Por último, la gamificación, como estrategia, resulta efectiva al considerar que su aplicación no se centra únicamente en aspectos lúdicos, sino en el aprendizaje mismo. Por lo tanto, es crucial reconocerla como una estrategia educativa y no simplemente como un medio de entretenimiento para promover el juego y la diversión. Al integrar los elementos propios de la gamificación, se logra captar el interés y motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje en entornos significativos e innovadores. De igual manera, inspira a los docentes a impartir clases con enfoques innovadores y a aprovechar los elementos gamificados que les permitan aprovechar el potencial de la tecnología para hacer del aprendizaje del inglés una experiencia más interactiva, efectiva y enriquecedora en un entorno educativo dinámico.

## REFERENCIAS



- Abu Sa'aleek, R. A., & Baniabdelrahman, A. A. (2020). The effect of gamification on Jordanian EFL sixth grade students' reading comprehension. *International Journal of Education and Training (InJET)*, 6(1), 1-11. [https://www.researchgate.net/publication/343255275\\_The\\_Effect\\_of\\_Gamification\\_on\\_Jordanian\\_EFL\\_Sixth\\_Grade\\_Students'\\_Reading\\_Comprehension](https://www.researchgate.net/publication/343255275_The_Effect_of_Gamification_on_Jordanian_EFL_Sixth_Grade_Students'_Reading_Comprehension)
- Ahmed, S. T. S. & Pawar, S.V. (2018). Communicative competence in English as a foreign language: Its meaning and the pedagogical considerations for its development. *The Creative Launcher*, 2(6), 267-277. <https://www.redalyc.org/pdf/7038/703876866064.pdf>
- Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in teaching and learning languages: A systematic literature review. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 13(2), 559-577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Alcántara, A. (2020). *Gamification in the ESL Classroom*. Tesis de maestría, Universidad de Jaén.
- Arias León, S., & Cifuentes Rivera, M. Á. (2019). Implementing gamification on TBL EFL classes that boost students' emotional engagement. <https://repositorio.unbosque.edu.co/items/3964557a-8696-4142-9224-0f7297d4a886>
- Bernardo Jambrina, P., Gómez Vallecillo, A. y Vergara Rodríguez, D. (2021) Gamificación en las aulas de bilingües de secundaria: una experiencia educativa. *Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, (29) 1-16. <http://hdl.handle.net/10017/47048>
- Briceño Nuñez, C. E. (2022) La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academo*. 9(1) 11-22 <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Caponetto, I., Earp, J., y Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. *Academic conferences international limited*, 1, 50-57. [https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=ledEBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA50&dq=Caponetto,+I.,+Earp,+J.,+y+Ott,+M.+2014,&ots=bHXg3T7h-Y&sig=6aYZM0IFnemkNI9Cbm0I9\\_IYRgE&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Caponetto%2C%20I.%2C%20Earp%2C%20J.%2C%20y%20Ott%2C%20M.%202014%2C&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=ledEBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA50&dq=Caponetto,+I.,+Earp,+J.,+y+Ott,+M.+2014,&ots=bHXg3T7h-Y&sig=6aYZM0IFnemkNI9Cbm0I9_IYRgE&redir_esc=y#v=onepage&q=Caponetto%2C%20I.%2C%20Earp%2C%20J.%2C%20y%20Ott%2C%20M.%202014%2C&f=false)
- Castillo-Cuesta, L. (2022). Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340-354. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.1.19>
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>
- Caraballo Padilla, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia*

- Latina Revista Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7011](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011)
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum
- Díaz Cruzado, J., y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación*. <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- Franco, P., y Jiménez, J. L. (2023). La Gamificación en el proceso de la enseñanza de los idiomas.: Gamification in the Language Teaching Process. *Educación Superior*, (35), 31-45. <https://doi.org/10.56918/es.2023.i35.pp31-45>
- Gallego Gómez, C. y Pablos Heredero, C. (2013). La gamificación y el enriquecimiento de las prácticas de innovación en la empresa: un análisis de experiencias. *Intangible Capital*, 9,(3). 800-822. <http://hdl.handle.net/2099/14113>
- García Silva, M. y Larreal Bracho, A., (2023). Gamificación como didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés: una reflexión teórica. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v11iEspecial.3884>
- Gaspar Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40.
- Hymes, D. (1972). On communicative competence, En Pride J. B. y Holmes J. (eds.), *Sociolinguistics*. Harmondsworth. 269-285, Penguin
- Iquise Aroni, M. y Rivera Rojas, L. (2020) La importancia de la Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. [Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación] Repositorio institucional. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>
- Jackson, F.D. (2020). Aportaciones de las estrategias didácticas en el desarrollo de la competencia comunicativa. *Revista de Educación*, (20), 183-202. [https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r\\_educ/article/view/4171/4134](https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/4171/4134)
- Kraus, H., Zhu, Y., & Deng, G. (2020). Gamification in large EFL classes: a preliminary investigation. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 17(2). 381-391. <https://e-flt.nus.edu.sg/wp-content/uploads/docroot/v17n22020/kraus.pdf>
- Londoño, O., Maldonado, F., y Calderón, L. (2014). *Guía para construir estados de arte*. International Corporation of Networks of Knowledge. [https://www.unicauca.edu.co/innovacioncauca/sites/default/files/formacion\\_continua/7.Curso-Vigilancia-Tecnologica/3.1.Guia-construir-estado-del-arte.pdf](https://www.unicauca.edu.co/innovacioncauca/sites/default/files/formacion_continua/7.Curso-Vigilancia-Tecnologica/3.1.Guia-construir-estado-del-arte.pdf)
- Menéndes Coloma, T. (2020). *Estrategia de gamificación para el aprendizaje del idioma extranjero*. [Maestría en Tecnología e Innovación Educativa]. Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado, Guayaquil. 25 p.

- Molina-García, P.F., Molina-García, A.R., Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730. [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj9zIT9I\\_iJAXdSjABHd55GWYQFnoECB4QAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F8231651.pdf&usq=AOvVaw3vSUjwSvsdUjF\\_iFqS73F5&opi=89978449](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj9zIT9I_iJAXdSjABHd55GWYQFnoECB4QAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F8231651.pdf&usq=AOvVaw3vSUjwSvsdUjF_iFqS73F5&opi=89978449)
- Nah, F. F. H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of education: a review of literature. In Nah, F.F.H. (eds) *HCI in Business. HCIB 2014. Lecture Notes in Computer Science*, vol 8527. Springer, Cham. (pp. 401-409). [https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7\\_39](https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7_39)
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*, 16(44), 29-47. <https://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44(1) 1-17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>
- Pérez Gallardo, E., y Gétrudix Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos educativos: revista de educación*. (28), 203-227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- Pérez-López, I. J., y Navarro-Mateos, C. (2022) Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Revista electrónica de educación*, (59), e1414. <https://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n59/2007-7033-sine-59-e1414.pdf>
- Ponz, M. J., y Vernet, M. (2019). El rol del juego y la gamificación en la enseñanza del inglés. *Puertas Abiertas*; no. 15. <https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/117559/Documento.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., y Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Rahmani, E.F (2020). The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *IJEE Indonesian Journal of English Education*, 7(1) 32-47. doi:10.15408/ijee.v7i1.17054
- Reina, E., Reina, K., y Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 7(2), 7289-7311. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5868](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5868)
- Restrepo Rúa, M. F. (2023) *La Gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. Biblioteca Digital Lasallista. [Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Educación Básica Primaria con énfasis en inglés y francés] <https://repository.unilasallista.edu.co/server/api/core/bitstreams/bf43704d-6fd3-4c3c-b8e2-8340aab3bff7/content>

- Quizizz. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 23(3), 363-387.
- Safitri, N. & Tari, N. (2022). Gamification and Role Play: Two Combined Teaching Strategies for Developing Students' Speaking Skills. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 6(2), 617-632. <http://dx.doi.org/10.37484/jmph.060228>
- Saucedo James, M. A., Cedeño Zambrano, G. y Hurtado Mora, M. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 5(CISE). <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078>
- Simbaña-Simbaña, E. A., Sarabia-Guevara, D., García-Vilema, F. R., & Pico-Poma, J. (2023). Gamification for improving oral communication skills in English as a Foreign Language learners. *CIENCIAMATRIA*, 9(2), 359-379. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i2.1176>
- Sourav, A. I., Lynn, N. D., & Suyoto, S. (2021, March). Teaching English tenses in an informal cooperative study group using smart multimedia and gamification. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098, (3), 032035. IOP Publishing. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/1098/3/032035/pdf>
- Tigua Anzules, J. O., Sanlucas Marcillo, M., Jativa, Acebo, E. y Parrales Calderón, T. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(8), 368-383. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042772>
- Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y educadores*, 23(4), 611-
- Vera, F. E., Camé, M. N. F., y Canese, V. (2021). Gamification in the English classroom: An action reseach on how it might impacto in students' motivation ans engagement. *Revista multilingüe de lengua, sociedad y educación*, 3 (1), 70-81. [https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=zWFAEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA70&dq=Vera,+F.+E.,+Cam%C3%A9,+M.+N.+F.,+y+Canese,+V.++\(2021\)&ots=zzPACrbwgT&sig=Ea3geHeyBvkY9W0gWXfPEjXh4VA&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=zWFAEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA70&dq=Vera,+F.+E.,+Cam%C3%A9,+M.+N.+F.,+y+Canese,+V.++(2021)&ots=zzPACrbwgT&sig=Ea3geHeyBvkY9W0gWXfPEjXh4VA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Vigotsky, L. 1978. *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Villa Jiménez, N. (2022). La gamificación en ELE: un análisis de la motivación según la TAD. *Foro de profesores de E/LE*, (18), 247-263. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8718376>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit. Dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton School Press.
- Wulantari, N. P., Rachman, A., Sari, M. N., Uktolseja, L. J., & Rofi'i, A. (2023). The Role Of Gamification In English Language Teaching: A Literature Review. *Journal on Education*, 6(1), 2847-2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3328>
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). *Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research*. *Frontiers in psychology*, 13, 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>