



Recibido: 20/septiembre/2024 Aceptado: 23/diciembre/2024

Estrategia basada en la gamificación: enseñanza del idioma inglés como segunda lengua a estudiantes universitarios (Original)

Strategy based on gamification: teaching English as a second language in university students (Original)

Jonathan Leonel Molina Guillén. *Magister en Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera. Docente en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa. Manabí. Ecuador.*

[jonathan.molina@unesum.edu.ec] [<https://orcid.org/0000-0001-6818-1133>]

Nitin Samaiya. *Masters of arts (public relations and advertising). Bachelor of engineering (information technology). Docente del Centro de Idiomas en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa. Manabí. Ecuador.*

[nitin.samaiya@unesum.edu.ec] [<https://orcid.org/0009-0001-5548-5856>]

Shirley Rosario Ponce Merino. *Máster en Enseñanza del Idioma Inglés. Docente del Centro de Idiomas en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa. Manabí. Ecuador.*

[shirley.ponce@unesum.edu.ec] [<https://orcid.org/0000-0003-2146-5045>]

Resumen

La presente investigación se centró en evaluar la efectividad de las estrategias basadas en la gamificación para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en estudiantes universitarios. La importancia de esta investigación surge por la necesidad de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, especialmente en un contexto universitario donde los métodos tradicionales a menudo no logran captar el interés de los jóvenes. El objetivo principal fue diseñar actividades y evaluar estrategias gamificadas para mejorar el rendimiento y la participación de los estudiantes en su aprendizaje del inglés. Para ello, se utilizó una metodología de enfoque mixto, con un diseño experimental que incluyó encuestas, análisis estadísticos y observaciones directas. Se implementaron varias estrategias, como plataformas de gamificación, sistemas de recompensas y retos grupales, que fueron evaluadas por docentes y estudiantes en cuanto a su utilidad y efectividad. Los resultados principales mostraron que las estrategias gamificadas aumentaron significativamente la motivación y la efectividad del aprendizaje. Las plataformas gamificadas y los retos grupales fueron las estrategias más valoradas tanto por docentes como por estudiantes, con un impacto positivo en el desempeño y la fluidez en el idioma inglés. La conclusión más importante es que la gamificación representa una metodología innovadora y efectiva para la enseñanza del inglés



en la Educación Superior, mejorando tanto la participación como el rendimiento de los estudiantes.

Palabras clave: aprendizaje; estrategias gamificadas; motivación; tecnologías interactivas

Abstract

The present research focuses on evaluating the effectiveness of strategies based on gamification for teaching English as a second language to university students. The importance of this research arises from the need to improve students' motivation and commitment to learning English, especially in a university context where traditional methods often fail to capture the interest of young people. The main objective was to design activities and evaluate gamified strategies to improve students' performance and participation in their English learning. To achieve this, a mixed approach methodology was used, with an experimental design that included surveys, statistical analysis and direct observations. Various strategies were implemented, such as gamification platforms, reward systems and group challenges, which were evaluated by teachers and students in terms of their usefulness and effectiveness. The main results showed that gamified strategies significantly increased motivation and learning effectiveness. Gamified platforms and group challenges were the strategies most valued by both teachers and students, with a positive impact on performance and fluency in the English language. The most important conclusion highlights that gamification represents an innovative and effective methodology for teaching English in higher education, improving both student participation and performance.

Keywords: gamified strategies, interactive technologies, learning, motivation

Introducción

La enseñanza del idioma inglés como segunda lengua (ESL) enfrenta desafíos significativos en diversos contextos educativos debido a factores como la desmotivación estudiantil, la falta de recursos innovadores y las brechas pedagógicas que persisten en América Latina y en Ecuador. La gamificación, definida como el uso de elementos de diseño de juegos en entornos no lúdicos, ha emergido como una estrategia pedagógica prometedora para superar estas barreras al promover el aprendizaje activo y el compromiso estudiantil.

A nivel internacional, estudios en países como Estados Unidos y Finlandia han demostrado que la gamificación mejora las habilidades lingüísticas al fomentar una interacción significativa y un aprendizaje centrado en el estudiante. Stojanovic (2009) expresa que el aprendizaje a través de la gamificación permite la creación y desarrollo de nuevos



conocimientos, genera una diversidad de interacciones que son integradas en los procesos de enseñanza aprendizaje, lo que estimula y facilita los debates generadores de conocimientos.

En América Latina, el aprendizaje del inglés se ha convertido en una prioridad estratégica debido a su relevancia para la integración global y el desarrollo económico. Sin embargo, las tasas de dominio del idioma en la región aún son bajas; solo el 22% de los adultos alcanza un nivel intermedio o avanzado, según el *English Proficiency Index* en el año 2023. En Ecuador, esta cifra desciende al 13%, lo que pone de manifiesto la necesidad de implementar metodologías innovadoras en las universidades para mejorar la calidad de la enseñanza del inglés.

Particularmente en Manabí, la adopción de herramientas tecnológicas y estrategias como la gamificación es limitada, a pesar de su potencial para abordar las dificultades asociadas a la falta de interés y las desigualdades en el acceso a recursos educativos. En la actualidad, en las clases universitarias existe la necesidad de aplicar estrategias innovadoras que estén en consonancia con el perfil del estudiante, siendo necesario para ello que los docentes exploren nuevas herramientas para aumentar la motivación, la responsabilidad y el compromiso en los estudiantes (García, 2019).

En la actualidad, los sistemas educativos se enfrentan al desafío de utilizar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) para proveer a los estudiantes con las herramientas y conocimientos necesarios, estas son la innovación educativa del momento y permiten realizar cambios significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, están transformando la educación notablemente, así como la forma de enseñar y de aprender. Los estudiantes se motivan y su interés aumenta al interactuar con los recursos de animaciones, videos, audio, gráficos, textos y ejercicios interactivos que refuerzan la comprensión e integración de los contenidos tradicionales (Maldonado et al., 2021).

El presente estudio tiene como objetivo principal diseñar e implementar una estrategia basada en la gamificación para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en estudiantes universitarios de Manabí, evaluando su impacto en la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades lingüísticas. Este enfoque busca no solo fortalecer el aprendizaje del idioma, sino también contribuir a la formación de profesionales competitivos en el mercado laboral global. El uso de la gamificación en el contexto educativo desarrolla la motivación e



interés en los estudiantes, logrando su concentración para aumentar su nivel de conocimiento (Ortíz et al., 2018)

La importancia de esta investigación radica en su capacidad para generar un modelo pedagógico replicable en contextos similares, promoviendo la innovación educativa en la región. Además, responde a las necesidades locales al integrar elementos culturales y tecnológicos adaptados a las características específicas de los estudiantes universitarios de Manabí, contribuyendo al desarrollo socioeconómico de la provincia. De esta manera, se posiciona como un aporte significativo tanto para la comunidad académica como para la sociedad en general.

La gamificación en Educación Superior es una experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula, con las estrategias utilizadas por los docentes en sus clases, aumentando la competitividad en los estudiantes, así como un alto nivel de motivación para el aprendizaje, lo que favorece el desarrollo de contenidos temáticos en el aula (Corchuelo, 2018).

Materiales y métodos

La investigación adopta un enfoque mixto (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018) a través de un análisis integral; dentro de la cuantitativa se utilizó para medir el impacto de la estrategia de gamificación, variables como la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades lingüísticas a través de cuestionarios; por otro lado, la cualitativa permitió explorar y conocer percepciones, experiencias y actitudes de los estudiantes mediante entrevistas. Por el nivel de estudio se considera una investigación descriptiva y experimental; en la fase descriptiva fueron identificadas las condiciones iniciales, necesidades y características de los estudiantes con respecto al aprendizaje del inglés y el uso de la gamificación; en cambio, en la fase experimental, se aplicó la estrategia de gamificación en la que se evaluó su efectividad.

Según la finalidad, es un estudio aplicado ya que permitió probar la estrategia práctica y valorar como esta contribuye al mejoramiento del aprendizaje del idioma inglés en el contexto universitario. Se aplicaron métodos de investigación científica del nivel teórico, empírico y estadístico matemático, los que facilitaron el diseño del estudio, así como conocer los efectos y las experiencias asociadas al uso de la gamificación, garantizando un enfoque confiable para evaluar su impacto en el aprendizaje del idioma inglés.

Para el desarrollo de la investigación se consideró una población conformada por 50 docentes de inglés y 500 estudiantes de la Universidad Estatal del Sur de Manabí; para obtener la



muestra, se realizó una selección por muestreo aleatorio estratificado, mediante la cual quedaron 20 docentes y 200 estudiantes, conformando un total de 220.

Análisis y discusión de los resultados

El uso de estrategias apoyadas en la gamificación para el aprendizaje del idioma inglés aumenta la motivación en los estudiantes universitarios, por lo que se considera como una adecuada combinación en la implementación del proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación Superior; esta da las pautas necesarias para mantener la motivación y favorecer el aprendizaje en el estudiantado (Prieto, 2020).

Las estrategias basadas en la gamificación han demostrado ser una herramienta efectiva para transformar la enseñanza del inglés como segunda lengua, especialmente en entornos universitarios. Estas estrategias integran elementos de los juegos, como recompensas, niveles y desafíos, en el proceso educativo, creando experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y centradas en el estudiante.

1. Mejora de la enseñanza del idioma inglés

➤ Fomento de la motivación y el compromiso: la gamificación convierte actividades tradicionales en experiencias atractivas que generan interés por aprender. Por ejemplo, un sistema de recompensas incentiva a los estudiantes a completar tareas lingüísticas, mientras que los desafíos grupales promueven la colaboración y el uso del idioma en contextos significativos.

➤ Aprendizaje activo y práctico: estas estrategias permiten a los estudiantes interactuar con el idioma de manera lúdica, mejorando la retención del vocabulario, la gramática y las habilidades comunicativas. Juegos como roles interactivos o narrativas fomentan el uso contextual del inglés, haciendo que el aprendizaje sea más relevante y memorable.

➤ Retroalimentación inmediata: al incorporar elementos como tableros de progreso y puntos, los estudiantes reciben una retroalimentación constante sobre su desempeño, lo que les ayuda a identificar áreas de mejora y a mantenerse motivados.

➤ Desarrollo de habilidades blandas: la gamificación también fortalece competencias transversales como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la gestión del tiempo, habilidades esenciales tanto para el aprendizaje como para el desarrollo profesional.

2. Importancia actual para despertar el interés y la motivación

Para lograr un entorno dinámico de aprendizaje con la gamificación es necesario crear actividades con programas digitales amigables que respondan a necesidades emotivas de los



estudiantes, por lo que es necesario considerar las características que inciten o motiven al estudiante a realizar sus labores en pro de construir su conocimiento y desarrollar sus competencias (Melo & Díaz, 2018).

En la actualidad, el aprendizaje del inglés es una necesidad clave para los estudiantes universitarios debido a su relevancia en la globalización, el acceso a recursos académicos internacionales y la competitividad en el mercado laboral. Sin embargo, uno de los mayores desafíos en su enseñanza es la falta de interés y motivación, especialmente en contextos donde los métodos tradicionales predominan. Las estrategias basadas en la gamificación se presentan como una solución innovadora:

- Transforman el aprendizaje pasivo en participativo: los estudiantes no solo reciben información, sino que la aplican activamente en actividades diseñadas para ser atractivas y desafiantes.
- Alinean el aprendizaje con los intereses de las nuevas generaciones: las actividades gamificadas conectan con el uso habitual de la tecnología y los juegos por parte de los estudiantes, haciendo que el proceso educativo sea más cercano y familiar.
- Promueven la autonomía: los estudiantes se convierten en agentes activos de su aprendizaje, eligiendo cómo y cuándo progresar en los desafíos propuestos.
- Reducen la ansiedad lingüística: el ambiente lúdico reduce el miedo al error, permitiendo que los estudiantes practiquen el idioma sin temor a ser juzgados.

En este contexto se puede expresar que las estrategias basadas en la gamificación no solo contribuyen a mejorar la enseñanza del inglés como segunda lengua al hacerlo más dinámico y efectivo, sino que también despiertan el interés y la motivación de los estudiantes, lo que es necesario en la Educación Superior actual.

Estas estrategias, al integrar elementos tecnológicos y lúdicos, responden a las demandas de un entorno educativo en constante evolución y aseguran una experiencia de aprendizaje enriquecedora y sostenible. Laura (2020) indica que uno de los retos y desafíos de la Educación Superior actualmente es lograr que los estudiantes alcancen buenos niveles de aprendizaje a través de herramientas de gamificación en las clases, así se logra una retroalimentación e innovador conocimiento con su uso.

Con el empleo de las tecnologías y el internet se aprecia que paulatinamente han ido surgiendo estrategias para ser utilizadas en la docencia universitaria, con el fin de lograr una



interacción dinámica en los ambientes educativos bajo esquemas metodológicos para el desarrollo de habilidades, a través de las tecnologías como mecanismo de apoyo para comunicación e interacción (Pacheco et al., 2018).

Tabla 1. Estrategias basadas en la gamificación para la enseñanza del idioma inglés.

Estrategia	Relación con la Gamificación	Características	Importancia	Ventajas	Desventajas
Sistemas de recompensas	Uso de puntos, insignias, niveles y recompensas para incentivar el aprendizaje.	- Los estudiantes acumulan puntos al completar tareas. • Desbloquean insignias al alcanzar metas específicas. • Progresan por niveles según su desempeño.	Incrementa la motivación extrínseca al asociar el aprendizaje con metas alcanzables y tangibles.	- Refuerzo inmediato del aprendizaje. • Promueve la competencia saludable entre estudiantes. • Facilita el seguimiento del progreso individual.	- Dependencia de las recompensas externas. • Riesgo de desmotivación si no se obtienen premios esperados.
Aprendizaje basado en juegos	Creación o adaptación de juegos para enseñar conceptos del idioma inglés (vocabulario, gramática, etc.).	- Juegos diseñados para enseñar habilidades específicas (juegos de memoria para vocabulario). • Incorporación de roles, desafíos y objetivos.	Fomenta la participación activa y reduce la ansiedad asociada al aprendizaje de un idioma.	- Aumenta la interacción y el aprendizaje cooperativo. • Hace el aprendizaje más divertido y menos intimidante. • Refuerza conceptos difíciles de manera lúdica.	- Requiere tiempo y recursos para desarrollar juegos efectivos. • Puede distraer de los objetivos principales si no está bien diseñado.
Narrativas o historias	Uso de una narrativa central para guiar el aprendizaje y conectar tareas con un propósito mayor.	- Los estudiantes "protagonizan" una historia mientras completan actividades relacionadas con el idioma. • Se establecen desafíos secuenciales.	Crea un contexto significativo para el aprendizaje, conectando conceptos lingüísticos a situaciones reales.	- Promueve el pensamiento crítico y la creatividad. • Hace el aprendizaje más memorable. • Facilita la transferencia del conocimiento a la vida real.	- Puede ser difícil adaptar narrativas que sean inclusivas y culturalmente relevantes. • Exige un diseño narrativo sólido.
Tableros de progreso	Visualización del progreso en tiempo real mediante gráficos, rankings o	- Muestra el desempeño individual y comparativo en el grupo. • Permite	Proporciona retroalimentación continua que ayuda a los estudiantes a mantenerse	- Fomenta la autosupervisión del aprendizaje. • Motiva al estudiante mediante la	- Puede generar ansiedad en algunos estudiantes al compararse con sus compañeros.



Estrategia	Relación con la Gamificación	Características	Importancia	Ventajas	Desventajas
	barras de avance.	identificar áreas de mejora de manera visual.	enfocados y motivados.	comparación saludable. • Aumenta la transparencia en la evaluación.	• Requiere tecnología adecuada. - Los desafíos excesivamente complejos pueden desmotivar.
Retos y competencias	Diseñar desafíos lingüísticos individuales o grupales con límites de tiempo y premios.	- Los estudiantes completan retos diarios o semanales. • Se incluyen actividades como debates, juegos de roles o traducciones.	Impulsa el aprendizaje colaborativo y la resolución de problemas reales en el idioma inglés.	- Refuerza habilidades comunicativas y colaborativas. • Incrementa la autonomía y la autoeficacia. • Estimula la creatividad en el uso del idioma.	• Requiere una planificación detallada para asegurar el equilibrio entre dificultad y accesibilidad.

Fuente: Elaboración propia.

Se aprecia una visión integral de cómo la implementación de estrategias utilizando la gamificación en las clases permite la adaptación de las actividades, desarrollando conocimientos y destrezas en los estudiantes. En la actualidad, la gamificación ha surgido como una técnica innovadora que va más allá de la incorporación de elementos lúdicos en el aprendizaje. La importancia radica en aplicar técnicas de juegos que estimulen la participación, motivación y retención de conocimientos en estudiantes (Maldonado, Cables et al., 2024).

Sánchez (2018) considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para obtener de una forma más amena los conocimientos o mejorar las destrezas. Por otro lado, Wong y Yang (2017) expresan que el uso de las TIC genera retroalimentación instantánea y retroalimentación asincrónica, mejorando así la participación en el aprendizaje de los estudiantes y la capacidad de construcción colaborativa, conocimiento y autonomía.

A continuación, se presenta un análisis de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en estudiantes universitarios, en que se muestran los resultados obtenidos en términos de utilidad, efectividad y beneficios percibidos tanto por docentes y estudiantes.

Tabla 2. Estrategias basadas en la gamificación para la enseñanza del idioma inglés.



Tipo de interacción	Estrategia Gamificada	% Utilidad docente	% Efectividad estudiantil	Beneficios clave
Individual	Sistemas de recompensas	85%	75%	Motivación, seguimiento del progreso
	Aprendizaje basado en juegos	78%	82%	Refuerzo de conocimientos, reducción de ansiedad
	Tableros de progreso	72%	70%	Autoevaluación, competencia saludable
Grupal	Competencias grupales	86%	83%	Trabajo en equipo, comunicación interpersonal
	Simulaciones de rol	81%	80%	Habilidades comunicativas, interculturalidad
Tecnológica	Plataformas de gamificación	90%	88%	Personalización, acceso a datos
	Desafíos de tiempo limitado	76%	72%	Rapidez, resolución de problemas

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados destacan la efectividad y popularidad de las estrategias tecnológicas y colaborativas en la enseñanza del inglés. Estas estrategias no solo mejoran las habilidades lingüísticas, sino que también fomentan competencias blandas esenciales, como el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Las instituciones educativas de nivel superior deben priorizar estrategias que maximicen el impacto en la enseñanza del idioma inglés. Por lo que se sugiere el uso de estrategias gamificadas en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en la Educación Superior, ya que es notable el impacto positivo tanto en los docentes como en los estudiantes. Estas estrategias han aumentado la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, así como la satisfacción laboral de los docentes.

La estrategia didáctica aplicando inteligencia artificial en la enseñanza universitaria emerge como una innovación educativa crucial. La relevancia de esta integración radica en su capacidad para transformar la experiencia de aprendizaje, personalizando la instrucción, mejorando la retroalimentación y fomentando la autonomía del estudiante (Maldonado, Vera et al., 2024).

Discusión

La gamificación, como enfoque pedagógico, ha ganado terreno en la enseñanza de idiomas debido a su capacidad para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Diversos autores han explorado las bases teóricas y la efectividad de este enfoque en contextos educativos, particularmente en la enseñanza del inglés como segunda lengua.



Molina et al. (2021) indican que la enseñanza de un idioma mediante la gamificación es una estrategia con una gran acogida por la comunidad docente, específicamente en el área de idiomas ya que es una herramienta pedagógica motivadora que capta la atención de cada estudiante. Es por ello que quienes han tenido éxito, manifiestan que siempre se debe emplear la gamificación con el propósito específico de lograr un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta que esta herramienta permite crear ambientes favorables para desarrollar un proceso educativo efectivo orientado hacia el desarrollo de las competencias lingüísticas, tan necesarias para el dominio de una nueva lengua como es el inglés.

Cerda (2018) expresa que el juego ha sido calificado únicamente como un pasatiempo o una forma de entretenimiento. Sin embargo, en los últimos años, se ha convertido en una tendencia a ser empleado en ambientes considerados formales, uno de ellos es el educativo porque los juegos son atractivos, adictivos y motivacionales, además de que contribuyen a moldear la conducta, es decir, que se ha reconocido que el juego no solo es entretenimiento y distracción, sino que puede ser un instrumento poderoso de apoyo didáctico en el proceso educativo y contribuye al desarrollo del pensamiento y la adquisición de nuevos conocimientos y actitudes.

Por otro lado, Laura (2019) plantea que para la comprensión de textos en inglés frente a una estructura gramatical es significativo el uso de una herramienta digital, para su perfeccionamiento; ello se aprecia a través del uso de estrategias aplicando las tecnologías y las plataformas digitales en clases; de esta forma, los estudiantes pueden realizar las actividades propuestas desde un computador, laptop o celular.

Álvarez et al. (2017) expresa que hoy es necesario desarrollar las habilidades para comprender textos en inglés en todos los niveles, así como en la Educación Superior para certificar su nivel de inglés a través de exámenes internacionales, para becas y conocimiento del idioma para entendimiento de temas de su interés académico.

Desde la perspectiva de los autores de esta investigación, la gamificación no solo debe entenderse como un enfoque metodológico innovador, sino también como una herramienta transformadora que permite personalizar el aprendizaje y adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes universitarios. Alineándose con los autores anteriores, se sostiene que la motivación intrínseca es un componente esencial en la adquisición de un idioma, y que las estrategias gamificadas como retos, simulaciones y plataformas digitales facilitan este proceso.



Por todo lo anterior, es necesario utilizar la gamificación en las clases de idiomas, ya que los desafíos son fundamentales para mantener el interés de los estudiantes, especialmente en contextos universitarios donde las demandas cognitivas son mayores. La gamificación, al integrar tecnologías interactivas, también fomenta un aprendizaje colaborativo que fortalece habilidades sociales y lingüísticas, esenciales para el dominio del inglés como segunda lengua.

Conclusiones

La implementación de estrategias basadas en la gamificación en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en estudiantes universitarios demostró ser altamente efectiva para incrementar su motivación, compromiso y participación activa en el proceso de aprendizaje. La utilización de estrategias gamificadas para mejorar la enseñanza del inglés como segunda lengua se logró exitosamente. Las estrategias aplicadas, como sistemas de recompensas, desafíos grupales y plataformas digitales, mostraron un impacto positivo tanto en los docentes como en los estudiantes, evidenciado por altos porcentajes de utilidad y efectividad reportados en los resultados.

La gamificación no solo se consolidó como una metodología innovadora, sino también como una herramienta significativa para enfrentar los retos actuales de la enseñanza del inglés. La inclusión de elementos de juego fomentó un aprendizaje activo y significativo, despertando el interés de los estudiantes y aumentando su motivación intrínseca. Esto resulta crucial en un contexto donde la enseñanza tradicional no siempre logra captar la atención de los jóvenes. La combinación de un enfoque cuantitativo y cualitativo permitió una evaluación integral del impacto de las estrategias gamificadas. El diseño experimental, complementado con encuestas y análisis estadísticos, facilitó la medición objetiva de la utilidad percibida por los docentes y la efectividad en los estudiantes. Esto permitió establecer correlaciones claras entre las estrategias implementadas y los resultados observados.

Las plataformas de gamificación se destacaron como la estrategia más utilizada y efectiva, con un 90% de utilidad percibida por los docentes y un 88% de efectividad en los estudiantes. Los retos y competencias grupales también mostraron un impacto significativo, al fomentar habilidades colaborativas y comunicativas esenciales para el dominio del idioma inglés. Las simulaciones de rol se identificaron como una herramienta clave para aplicar el idioma en contextos reales, mejorando la fluidez y la confianza de los estudiantes. En conjunto, estas



estrategias demostraron ser versátiles y adaptables, promoviendo un aprendizaje integral que trasciende las limitaciones del enfoque tradicional.

En el contexto de la Educación Superior, donde el aprendizaje del inglés es fundamental para la inserción en un mundo globalizado, las estrategias basadas en la gamificación representan una solución práctica y moderna para abordar las barreras de motivación y desempeño. Este enfoque contribuye al desarrollo de competencias lingüísticas y habilidades sociales, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos académicos y profesionales.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, L., Romero, L., García, K., & Torres, A. (2017). La sintaxis del inglés y su influencia en la comprensión de textos. English syntax and its influence on texts comprehension. *Telos*, 19(1), 103-118. <https://www.redalyc.org/journal/993/99356728017/99356728017.pdf>
- Cerda, G. M. (2018). *La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16263/1/T-UCE-0010-FIL-008-P.pdf>
- Corchuelo, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: Experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- García, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>
- Laura, K. M., & Velarde, J. F. (2019). La Aplicación de un Software en Comprensión de Textos en inglés para Estudiantes en Perú. *Neumann Business Review*, 5(2), 108- 121. <https://doi.org/10.22451/3002.nbr2019.vol5.2.10042>
- Laura, K. M., Franco, L. M., & Luza, K. L. (2020). Gamification for understanding English texts for students in a public school in Peru. *International Journal of Development Research*, 10(10), 41787-41791. <https://www.journalijdr.com/gamification-understanding-english-texts-students-public-school-peru>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill.
- Maldonado, K., Cables E., & Rodríguez G. (2024) Gamificación: una técnica innovadora de aprendizaje en el ámbito educativo-profesional (Original). (2024). *Roca. Revista*



- científico-Educacional De La Provincia Granma*, 20(2), 153-169.
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/4399>
- Maldonado, K., Vera, R., y Alcivar, K. (2024) Estrategia didáctica aplicando inteligencia artificial y su impacto en la enseñanza – aprendizaje universitario (Original). (2024). *Roca. Revista científico-Educacional De La Provincia Granma*, 20(3), 53-69.
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/4457>
- Maldonado, K., Rodríguez, A., Toala, F., & Lima, R. (2021) Las tecnologías de la información y las comunicaciones en la docencia universitaria. (Original). (2021). *Roca. Revista científico-Educacional De La Provincia Granma*, 17(3), 38-57.
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/2459>
- Melo, D. S., & Díaz, P. A. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. *Información Tecnológica*, 29(3), 237-248.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Molina, P. F., Molina, A. R., & Gentry, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231651>
- Ortíz, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pacheco, J., Galvis, B., & Cataño, J. (2018). *Herramientas virtuales para el aprendizaje de inglés del grado 4to de Primaria del ICOLVEN: propuesta didáctica* [Tesis de grado, Corporación Universitaria Adventista]. UNAC Repositorio Institucional.
<https://bit.ly/3AmoSci>
- Prieto, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99.
<https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Sánchez, M. B. (2018). Gamificación: Una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés pre-intermedio. Repositorio Nacional.
<https://repositorio.puce.edu.ec/items/b22af6b8-8c62-4306-8d2d-b0e394bf9715>



Stojanovic, L. (2009). Tecnologías de comunicación e información en educación: Referentes para el análisis de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigación*, (68), 159-197. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140383007>

Wong, G. K., & Yang, M. (2017). Using ICT to facilitate instant and asynchronous feedback for students' learning engagement and improvements. In *Emerging Practices in Scholarship of Learning and Teaching in a Digital Era* (pp. 289–309). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-10-3344-5_18

