



Recibido: 20/enero/2025 Aceptado: 26/mayo/2025

Uso de nuevas técnicas pedagógicas y didácticas para facilitar la adquisición de la lengua inglesa (Revisión)

The use of new pedagogical and didactic techniques to facilitate English language acquisition (Review)

Idalith Rocio Pérez Sánchez. *Licenciada en educación en inglés. Profesora instructora.*

Universidad de Granma. Bayamo. Cuba. [yosoyidalith@gmail.com]

[<https://orcid.org/0009-0002-2824-3234>]

Resumen

La enseñanza de la lengua inglesa ha evolucionado significativamente en las últimas décadas, impulsada por el avance tecnológico y la investigación en pedagogía. Este artículo de revisión tiene como objetivo recopilar, analizar y discutir la información de la literatura científica reciente sobre nuevas técnicas pedagógicas y didácticas que facilitan la adquisición del inglés como lengua extranjera. Se examinan enfoques innovadores, como el aprendizaje basado en proyectos, el uso de tecnologías digitales, la gamificación y el aprendizaje colaborativo, así como su impacto en la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Finalmente, se presentan recomendaciones para la implementación efectiva de estas técnicas en el aula.

Palabras clave: técnicas; lengua inglesa; estudiantes; pedagógicas; didácticas

Abstract

English language teaching has evolved significantly in the past recent decades, driven by technological progress and research in pedagogy. This review article aims to collect, analyze and discuss information from recent scientific literature on new pedagogical and didactic techniques that facilitate the acquisition of English as a foreign language. Innovative approaches such as project-based learning, the use of digital technologies, gamification, and collaborative learning are examined, as well as their impact on student motivation and performance. Finally, recommendations for the effective implementation of these techniques in the classroom are presented.

Keywords: techniques; English language; students; pedagogical; didactics

Introducción

La globalización y la creciente interconexión entre culturas han hecho del inglés una lengua franca en muchos contextos. Por lo tanto, su enseñanza y aprendizaje se ha convertido en



una prioridad en la educación de varios países. A pesar de los esfuerzos realizados, numerosos estudiantes aún enfrentan dificultades en la adquisición del inglés. Este artículo revisa las nuevas técnicas pedagógicas y didácticas que han surgido en respuesta a estos desafíos, con el fin de identificar estrategias efectivas que mejoren el proceso de aprendizaje.

El dominio de la lengua inglesa se ha convertido en una habilidad esencial para el desarrollo personal y profesional, pero su enseñanza presenta desafíos significativos, tanto para educadores como para estudiantes. En este contexto, el presente trabajo se propone explorar y analizar diversas metodologías innovadoras que pueden optimizar el proceso de aprendizaje del inglés. El objetivo principal de la investigación es identificar y evaluar la efectividad de estas nuevas técnicas en el aula, así como su impacto en la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Se abordarán varios temas que incluyen:

Técnicas pedagógicas contemporáneas: se examinarán enfoques como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y el uso de tecnologías digitales, que han demostrado ser eficaces en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Didáctica del inglés como lengua extranjera: se analizarán estrategias específicas para la enseñanza del inglés, incluyendo la gamificación, el aprendizaje invertido y el empleo de recursos multimedia, que facilitan la comprensión y el uso práctico del idioma.

Motivación y aprendizaje: se discutirá la relación entre la motivación del estudiante y la implementación de técnicas pedagógicas innovadoras, así como el papel del docente en la creación de un ambiente de aprendizaje positivo.

Los criterios que se aplicarán en este texto incluyen la revisión de literatura académica relevante, la observación de prácticas educativas en entornos reales y la recopilación de testimonios de docentes y estudiantes. A través de este enfoque, se busca ofrecer una visión integral sobre cómo las nuevas técnicas pedagógicas y didácticas pueden transformar la enseñanza del inglés, haciendo el proceso de aprendizaje más dinámico, interactivo y efectivo.

Desarrollo

La lengua inglesa se ha consolidado como un idioma global utilizado en diversos ámbitos como el comercio, la ciencia, la tecnología y la cultura. Según el British Council (2020), más de 1.5 mil millones de personas hablan inglés en el mundo, lo que resalta la importancia de su enseñanza. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza, centrados en la gramática y la memorización han demostrado ser insuficientes para lograr una competencia comunicativa



efectiva. Por ello, es necesario explorar nuevas técnicas que respondan a las necesidades de los estudiantes contemporáneos.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología que promueve el aprendizaje activo y la colaboración entre estudiantes. Según Thomas (2000), el ABP les permite trabajar en proyectos que tienen relevancia en el mundo real, lo que aumenta su motivación y compromiso. En el contexto de la enseñanza del inglés, los estudiantes pueden desarrollar proyectos que involucren la creación de presentaciones, videos o blogs en inglés, lo que favorece la práctica del idioma de manera contextualizada. Un aspecto relevante es que el ABP se centra en el aprendizaje activo y la resolución de problemas a través de la realización de proyectos.

Lo anterior presupone que, en lugar de recibir información de manera pasiva, los estudiantes se involucran en un proceso de investigación y creación en que aplican conocimientos y habilidades en contextos reales o simulados lo que promueve su autonomía, permitiéndoles tomar decisiones sobre su aprendizaje y desarrollar habilidades críticas como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico. Los proyectos suelen integrar múltiples disciplinas, esto ayuda a los estudiantes a ver las conexiones entre varias áreas del conocimiento. La evaluación en el ABP se basa en la calidad del trabajo final y el proceso de aprendizaje, en lugar de exámenes tradicionales. Los estudiantes participan activamente en su proceso de aprendizaje, lo que puede aumentar su motivación y compromiso.

Aunque hay evidencia que sugiere que el ABP mejora el aprendizaje, se necesita más investigación sobre su efectividad a largo plazo y en diferentes contextos educativos. A veces, el enfoque en el proceso de aprendizaje puede llevar a que se descuide el contenido académico específico que se espera que los estudiantes dominen. La colaboración entre ellos puede ser un desafío, especialmente si hay diferencias en habilidades interpersonales o estilos de trabajo. Aunque el ABP fomenta el desarrollo de habilidades blandas como el trabajo en equipo y la comunicación, evaluar estas habilidades de manera objetiva no es una tarea sencilla. La preparación y formación de los docentes para implementar el ABP de manera efectiva es un área que necesita más atención y estudio.

Algunos críticos argumentan que el ABP puede ser más demandante en términos de tiempo y recursos, tanto para estudiantes como para docentes y también existe preocupación sobre si todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades para participar y beneficiarse del ABP, especialmente en entornos con recursos limitados, pero estudios han demostrado que el



ABP puede mejorar la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades prácticas. Por ejemplo, un meta-análisis realizado por Hattie (2009) encontró que el aprendizaje activo, que incluye el ABP, tiene un impacto positivo en el rendimiento académico.

Algunos estudios recientes han mostrado resultados contradictorios sobre la efectividad del ABP. Por ejemplo, un estudio de Krajcik y Blumenfeld (2006) sugiere que, aunque el ABP puede ser efectivo, su éxito depende, en gran medida, de la calidad de la implementación y el apoyo institucional. Esto plantea preguntas sobre cómo se puede garantizar una implementación efectiva en diversas situaciones.

1. ¿Cómo se puede adaptar el ABP para ser más inclusivo y accesible para todos los estudiantes?

2. ¿Qué estrategias pueden utilizar los docentes para evaluar de manera justa y efectiva los proyectos?

3. ¿Cuáles son las mejores prácticas para la formación de docentes en ABP?

Partiendo de estas interrogantes, se deben ofrecer niveles de complejidad en las tareas del proyecto para que todos los estudiantes puedan participar según sus habilidades; incorporar herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje, como softwares de accesibilidad, plataformas de colaboración en línea y recursos multimedia; proporcionar apoyo adicional (tutorías, adaptaciones curriculares o materiales específicos) a los que tienen necesidades especiales; promover el trabajo en equipo, donde los estudiantes puedan apoyarse mutuamente, aprovechando las fortalezas de cada uno; permitir varias formas de presentación y evaluación de los proyectos, como presentaciones orales, videos, o informes escritos, para que cada estudiante pueda mostrar su aprendizaje de la manera que le resulte más cómoda.

Además, se deben diseñar rúbricas detalladas que especifiquen los criterios de evaluación, de modo que los estudiantes sepan qué se espera de ellos; incluir procesos de autoevaluación y coevaluación, en que reflexionen sobre su propio trabajo y el de sus compañeros, fomentando la responsabilidad y la crítica constructiva; realizar evaluaciones a lo largo del proceso del proyecto, no solo al final, para proporcionar retroalimentación continua y permitir ajustes en el trabajo y que los estudiantes lo presenten de varias maneras, como informes, presentaciones, prototipos, para capturar el aprendizaje de manera más completa.

Asimismo, ofrecer talleres y cursos de formación continua sobre ABP, donde los docentes puedan aprender y compartir experiencias; proporcionar ejemplos prácticos y estudios



de caso de proyectos exitosos, permitiendo a los docentes observar y analizar el proceso; fomentar la creación de comunidades de práctica donde los docentes puedan intercambiar ideas, recursos y estrategias sobre ABP; incluir espacios para la reflexión sobre la práctica docente, donde los educadores puedan evaluar lo que funciona y lo que no en sus implementaciones de ABP; asegurar que las instituciones educativas brinden el apoyo necesario, como tiempo para planificar proyectos, recursos adecuados y un ambiente que fomente la innovación. Todas estas estrategias pueden ayudar a maximizar el impacto del ABP en el aula, asegurando que todos los estudiantes tengan la oportunidad de aprender y crecer.

La gamificación implica la incorporación de elementos de juego en el proceso de aprendizaje. Este enfoque ha demostrado ser efectivo para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Según Deterding et al. (2011), la gamificación puede mejorar la retención de información y fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico. Herramientas como Kahoot y Duolingo han sido ampliamente utilizadas para enseñar inglés de manera lúdica. Según Hamari et al. (2014), la gamificación puede transformar el proceso de aprendizaje al hacerlo más atractivo y dinámico. La gamificación utiliza puntos, insignias, tablas de clasificación, desafíos y recompensas para incentivar la participación.

La gamificación puede aumentar tanto la motivación intrínseca (satisfacción personal) como la extrínseca (recompensas externas). Aplicaciones como Duolingo, Kahoot y Busuu utilizan un enfoque de gamificación al ofrecer lecciones en forma de juegos, donde los usuarios pueden ganar puntos, subir de nivel y competir con amigos. Su diseño atractivo y su sistema de recompensas han demostrado ser efectivos para mantener la motivación de los estudiantes, ya que algunas de ellas combinan la gamificación con la interacción social, permitiendo a los usuarios practicar con hablantes nativos y recibir retroalimentación sobre su progreso.

En su obra *Reality Is Broken*, McGonigal (2011) sostiene que los juegos pueden ser una poderosa herramienta para resolver problemas del mundo real, incluido el aprendizaje de idiomas. Ella enfatiza que la gamificación puede ayudar a los estudiantes a superar la ansiedad asociada con el aprendizaje de una nueva lengua. Aunque hay estudios que demuestran la efectividad de la gamificación a corto plazo, se necesita más investigación sobre sus efectos a largo plazo en la motivación y el aprendizaje. La efectividad de la gamificación puede depender de la personalización de los elementos de juego para diferentes grupos demográficos y contextos. Se desconoce cómo la gamificación puede afectar la creatividad y la innovación en entornos



laborales.

Algunos críticos argumentan que la gamificación puede llevar a una dependencia de las recompensas externas, lo que podría disminuir la motivación intrínseca a largo plazo. La manipulación de la motivación de las personas a través de la gamificación plantea cuestiones éticas, especialmente en contextos como la educación y la salud. La competencia puede ser motivadora para algunos, pero desalentadora para otros, lo que genera una experiencia negativa.

La gamificación ha demostrado ser efectiva en diversas aplicaciones. Por ejemplo, un estudio de Hamari et al. (2014) revisó múltiples investigaciones empíricas y encontró que la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso en diversas plataformas. Sin embargo, también se identificaron limitaciones en la generalización de los resultados, lo que sugiere que la efectividad puede variar según el contexto.

Los estudios recientes han comenzado a cuestionar la efectividad de la gamificación en ciertos contextos. Por ejemplo, un estudio de Landers y Landers (2014) sugiere que la gamificación puede no ser efectiva en entornos donde la tarea en sí no es intrínsecamente motivadora. Esto plantea la pregunta de si la gamificación es una solución universal o si debe ser adaptada a contextos específicos. Obviamente todo esto genera nuevas preguntas:

1. ¿Cómo se puede personalizar la gamificación para varios grupos demográficos?
2. ¿Cuáles son los efectos a largo plazo de la gamificación en la motivación y el aprendizaje?
3. ¿Qué papel juegan los elementos de competencia en la efectividad de la gamificación?

Atendiendo a lo anterior, la personalización de la gamificación para varios grupos demográficos se puede lograr a través de numerosos enfoques, para lo cual se debe comprender las características de los grupos, como la edad, el género, la cultura y los intereses, que permiten adaptar el contenido y la mecánica del juego, teniendo en cuenta que los diferentes grupos pueden tener estilos de aprendizaje distintos. Por ejemplo, los jóvenes pueden preferir elementos visuales y dinámicos, mientras que los adultos pueden valorar la relevancia práctica y la aplicabilidad. Ajustar la dificultad de los desafíos y las recompensas según el nivel de habilidad y experiencia del grupo puede aumentar la motivación y el compromiso e incorporar historias y contextos que resuenen con las experiencias y valores de cada grupo puede hacer que la gamificación sea más atractiva y significativa.

Los efectos a largo plazo de la gamificación en la motivación y el aprendizaje favorecen



la retención del conocimiento al involucrar a los estudiantes de manera activa y lúdica, es más probable que retengan la información a largo plazo. La experiencia positiva asociada a la gamificación conduce a una actitud más favorable hacia el aprendizaje continuo y la autoeducación.

Los elementos de competencia son fundamentales en la gamificación por varias razones: la competencia puede aumentar la motivación al incentivar a los participantes a superarse a sí mismos y a los demás, creando un sentido de urgencia y logro y la posibilidad de competir puede atraer a más personas a participar en actividades gamificadas, ya que muchos disfrutan de la rivalidad y el desafío. Por otra parte, también ayudan a establecer metas claras y medibles, lo que puede guiar el aprendizaje y el progreso. La competencia a menudo proporciona retroalimentación instantánea sobre el rendimiento, lo cual permite a los participantes ajustar sus estrategias y mejorar continuamente.

En el contexto educativo actual, la búsqueda de métodos que fomenten la participación y el compromiso de los estudiantes es una prioridad para educadores y administradores. Uno de los enfoques más innovadores y prometedores en este ámbito es el uso de *badges* o insignias, que actúan como recompensas por alcanzar ciertos logros o completar tareas. Este sistema de reconocimiento no solo proporciona un sentido de logro, sino que también puede transformar la experiencia de aprendizaje en un proceso más dinámico y motivador.

Según un estudio realizado por Liu et al. (2020), la implementación de insignias en un curso de inglés no solo aumentó la participación de los estudiantes, sino que también mejoró las tasas de finalización del curso, lo que sugiere que este enfoque puede ser una herramienta valiosa en la educación contemporánea. El uso de insignias se basa en principios de la teoría de la motivación, que sostiene que el reconocimiento y la recompensa son factores clave para incentivar el aprendizaje. Las insignias actúan como un símbolo tangible de los logros alcanzados, lo que puede aumentar la autoestima y la motivación intrínseca de los estudiantes. Al recibir una insignia, los estudiantes no solo son reconocidos por su esfuerzo, sino que también se les proporciona un objetivo claro que pueden alcanzar, lo que les impulsa a participar más activamente en el proceso de aprendizaje. Este enfoque gamificado puede ser especialmente efectivo en entornos educativos donde la desmotivación y la falta de compromiso son problemas comunes.

El estudio de Liu et al. (2020) proporciona evidencia empírica de la efectividad de las



insignias en el aula. Al implementar un sistema de insignias en un curso de inglés, los investigadores observaron un aumento significativo en la participación de los estudiantes. Este hallazgo es crucial, ya que la participación activa es un indicador clave del éxito académico. Además, el estudio reveló que las tasas de finalización del curso también mejoraron, lo que sugiere que las insignias no solo motivan a los estudiantes a participar, sino que también los impulsan a completar sus estudios. Este doble impacto resalta la importancia de las insignias como una herramienta educativa que puede abordar dos de los desafíos más apremiantes en la educación: la falta de participación y la deserción escolar.

Sin embargo, es importante considerar que la implementación de insignias debe ser cuidadosamente diseñada para maximizar su efectividad. No todas las insignias son igualmente motivadoras; su valor depende de la relevancia y el significado que tengan para los estudiantes. Por lo tanto, es fundamental que los educadores involucren a los estudiantes en el proceso de diseño de las insignias, asegurándose de que reflejen sus intereses y aspiraciones. Además, el sistema de insignias debe ser parte de un enfoque más amplio que incluya retroalimentación constante y apoyo emocional, ya que estos elementos son igualmente cruciales para el éxito del aprendizaje.

El estudio de Liu et al. (2020) proporciona evidencia sólida de que este sistema de recompensas puede transformar la experiencia de aprendizaje, motivando a los estudiantes a comprometerse más plenamente con su educación. A medida en que el panorama educativo continúa evolucionando, es esencial que los educadores exploren y adopten estrategias como las insignias, que no solo reconozcan los logros de los estudiantes, sino que también fomenten un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. La implementación efectiva de este enfoque puede ser un paso significativo hacia la creación de un sistema educativo más inclusivo y motivador, en que cada estudiante tenga la oportunidad de brillar y alcanzar su máximo potencial.

La tecnología ha transformado la enseñanza de idiomas, ofreciendo herramientas que facilitan el aprendizaje. Plataformas como Duolingo, Rosetta Stone y aplicaciones de intercambio de idiomas como Tandem permiten a los estudiantes practicar el inglés de manera autónoma y flexible. Además, el uso de recursos multimedia, como videos y podcasts, enriquece la experiencia de aprendizaje y expone a los estudiantes a diferentes acentos y contextos culturales. Su integración es fundamental. La primacía del lenguaje oral reside en su realidad



objetiva natural como un segundo fenómeno y en su ayuda a la comunicación verbal.

La implicación metodológica de este hecho consiste en reconocer la necesidad de dar prioridad al establecimiento de los mecanismos de comprensión auditiva y expresión oral. La prioridad significa que los profesores deben presentar primero el lenguaje oral, al menos en los niveles elementales de conocimiento. La tecnología permite la integración de diversos modos de comunicación, como texto, audio, vídeo e imágenes, en el aprendizaje del inglés. Este enfoque multimodal se adapta a varios estilos de aprendizaje, facilitando que los estudiantes comprendan y retengan la información. También puede ser especialmente beneficioso para los estudiantes de inglés con diferentes niveles de competencia.

La teoría de la educación auto-dirigida de Mitra (1999) está basada en su experimento Hole in the Wall (Agujero en la Pared), el cual consistió en la instalación de computadoras en espacios públicos y observar cómo los niños, sin ninguna instrucción formal, podían aprender por su cuenta utilizando las nuevas tecnologías. Mitra descubrió que los niños eran capaces de aprender habilidades y conocimientos complejos, como el dominio del inglés, a través de la exploración independiente y el trabajo en grupo.

A partir de esta investigación, Mitra (1999) desarrolló la idea de *Minimally invasive education* (Educación mínimamente invasiva), que busca brindar a los estudiantes un entorno en el cual puedan explorar y experimentar con el aprendizaje sin la necesidad de una dirección rígida y estructurada. Según el investigador citado, la educación tradicional basada en la enseñanza magistral no es suficiente para satisfacer las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, quienes tienen acceso a una gran cantidad de información a través de internet. En lugar de eso, propone un modelo de aprendizaje colaborativo y auto-dirigido donde los alumnos se enfrentan a problemas y desafíos interesantes que les motivan a investigar y resolver por sí mismos. El papel del maestro bajo esta perspectiva es el de un facilitador, que brinda apoyo, orientación y estimula la curiosidad de los estudiantes.

En relación con la brecha lingüística, Mitra (1999) argumenta que la tecnología puede desempeñar un papel fundamental al proporcionar acceso a la educación del inglés en comunidades desatendidas. A través de la conectividad global, los estudiantes pueden acceder a recursos en línea, programas de aprendizaje y practicar habilidades lingüísticas de manera autodirigida. Esto les brinda la oportunidad de mejorar su nivel de inglés, lo cual puede ser de utilidad en el mundo laboral y académico.



Addine (2017) habló sobre la importancia del uso de la tecnología para el desarrollo de habilidades del inglés. Según esta autora, la tecnología puede ser una herramienta muy útil para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del idioma. Señaló que existe una amplia variedad de recursos tecnológicos disponibles, como aplicaciones móviles, plataformas en línea y programas de softwares, que pueden facilitar la práctica y el perfeccionamiento del inglés.

Además, destacó que estas tecnologías ofrecen la posibilidad de practicar en cualquier momento y lugar, lo que brinda una mayor flexibilidad a los estudiantes. Asimismo, mencionó que el uso de tecnologías puede hacer que el aprendizaje del inglés sea más atractivo y motivador para los estudiantes, ya que permite una interacción más dinámica y entretenida. Sin embargo, Addine (2017) también advirtió que no se debe depender únicamente de la tecnología, sino que es importante combinar su uso con otros métodos de enseñanza más tradicionales, como el contacto directo con hablantes nativos y la práctica oral en situaciones reales.

Teniendo en cuenta estos aspectos y considerando lo antes expuesto, es bueno recalcar el uso de la tecnología como un medio para un fin, un fin positivo hacia la enseñanza y aprendizaje y no como un todo único. Ha de ser utilizada en una forma inclusiva, manteniendo un equilibrio con la enseñanza tradicional, logrando así la formación de estudiantes capacitados con un nivel amplio de conocimientos, pero, sobre todo, con valores críticos y auto-críticos.

El aprendizaje colaborativo es un enfoque educativo que enfatiza en la interacción y la cooperación entre los estudiantes para alcanzar objetivos de aprendizaje comunes. Este método se basa en la premisa de que el aprendizaje es más efectivo cuando se realiza en un contexto social, donde los estudiantes pueden compartir conocimientos, habilidades y experiencias. El aprendizaje colaborativo fomenta la interacción entre los estudiantes, lo que permite mejorar la comprensión y retención de la información. La colaboración favorece la integración de varios puntos de vista, lo que enriquece el proceso de aprendizaje y los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje y del aprendizaje de sus compañeros. Varios estudios han demostrado que el aprendizaje colaborativo puede conducir a un mejor rendimiento académico en comparación con el aprendizaje individual.

Aunque se ha investigado mucho sobre los beneficios inmediatos del aprendizaje colaborativo, se sabe menos sobre sus efectos a largo plazo en la retención de conocimientos y habilidades. La efectividad del aprendizaje colaborativo puede variar en diferentes contextos culturales, y se necesita más investigación para entender estas diferencias.



No todos los estudiantes responden de la misma manera al aprendizaje colaborativo; aspectos como las diferencias individuales (como la personalidad y el estilo de aprendizaje) se desconocen cómo afectan la eficacia de este enfoque. En algunos grupos, puede haber una desigualdad en la participación, donde algunos estudiantes asumen más responsabilidades que otros, lo que puede llevar a frustraciones y conflictos. La evaluación del aprendizaje en un contexto colaborativo puede ser complicada, ya que es difícil medir el rendimiento individual dentro de un grupo, porque algunos estudiantes pueden volverse dependientes de sus compañeros, lo que puede afectar su capacidad para trabajar de manera independiente.

Varios estudios han demostrado la efectividad del aprendizaje colaborativo. Por ejemplo, un meta-análisis realizado por Johnson y Johnson (2009) encontró que el aprendizaje colaborativo tiene un efecto positivo en el rendimiento académico, la retención de información y la satisfacción del estudiante. A pesar de los beneficios, algunos estudios recientes han planteado preguntas sobre su efectividad en entornos virtuales, especialmente durante la pandemia de COVID-19. La transición a la educación en línea ha revelado desafíos únicos, como la falta de interacción cara a cara y la dificultad para fomentar un sentido de comunidad. Algunos investigadores sugieren que, aunque el aprendizaje colaborativo puede ser efectivo en entornos presenciales, su implementación en línea requiere un enfoque diferente y más estructurado. Todo este análisis genera preguntas como:

1. ¿Cómo se puede adaptar el aprendizaje colaborativo a entornos virtuales para maximizar su efectividad?
2. ¿Qué estrategias pueden implementarse para garantizar una participación equitativa entre todos los miembros del grupo?
3. ¿Cómo se pueden evaluar de manera efectiva los resultados del aprendizaje colaborativo sin comprometer la responsabilidad individual?

Entre las vías para adaptar el aprendizaje colaborativo a entornos virtuales y maximizar su efectividad se propone crear tareas que requieran la participación activa de todos los miembros, como proyectos grupales, debates en foros o estudios de caso para fomentar la interacción y el compromiso; asignar roles específicos a cada miembro del grupo (facilitador, investigador, presentador) para que todos tengan responsabilidades definidas y se sientan parte del proceso y, de este modo, promover un ambiente donde los estudiantes puedan dar y recibir retroalimentación constructiva, lo que ayuda a mejorar el aprendizaje y la cohesión del grupo.



Como estrategias para garantizar una participación equitativa entre todos los miembros del grupo se pueden cambiar los roles asignados en cada actividad para que todos los miembros experimenten diferentes responsabilidades y perspectivas; crear un conjunto de normas que promuevan la equidad, como el uso de turnos para hablar o la obligación de que todos contribuyan en las discusiones, pero siempre realizando un seguimiento del nivel de participación de cada miembro y así poder proporcionar retroalimentación individual, si se observa que alguien no está participando activamente.

A la hora de evaluar de manera efectiva los resultados del aprendizaje colaborativo sin comprometer la responsabilidad individual se pueden combinar evaluaciones grupales con evaluaciones individuales. Por ejemplo, se puede evaluar el producto final del grupo y también realizar una autoevaluación o evaluación entre pares para que cada miembro reflexione sobre su contribución o proporcionar retroalimentación continua durante el proceso de aprendizaje, no solo al final. Esto permite a los estudiantes ajustar su participación y mejorar su rendimiento a lo largo del proyecto.

Conclusiones

La investigación sobre el uso de nuevas técnicas pedagógicas y didácticas para facilitar la adquisición de la lengua inglesa ha permitido evidenciar la importancia de adaptar los métodos de enseñanza a las necesidades y características de los estudiantes en un mundo cada vez más globalizado. Las técnicas innovadoras como el aprendizaje basado en proyectos, el uso de tecnologías digitales y la gamificación no solo fomentan un ambiente de aprendizaje más dinámico, sino que también incrementan la motivación y el interés de los alumnos por aprender un nuevo idioma.

La implementación de las nuevas estrategias debe ir acompañada de una formación continua de los docentes. Es fundamental que los educadores se sientan cómodos y capacitados para utilizar estas herramientas, lo que a su vez repercutirá en la calidad de la enseñanza y en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, se sugiere que las instituciones educativas inviertan en programas de capacitación y desarrollo profesional que incluyan estas nuevas metodologías. Es crucial fomentar un enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés, en que la práctica oral y la interacción sean protagonistas. Esto no solo ayuda a los estudiantes a adquirir competencias lingüísticas, sino que también les permite desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo, esenciales en el contexto actual.



En cuanto a las líneas de análisis para futuros escritos, se podría profundizar en el impacto de la inteligencia emocional en el aprendizaje de lenguas extranjeras, así como en la relación entre la cultura y la adquisición del idioma. También se sugiere investigar cómo la diversidad en el aula influye en la efectividad de las técnicas pedagógicas y didácticas empleadas.

La integración de nuevas técnicas pedagógicas y didácticas en la enseñanza del inglés es un camino prometedor que, si se aborda con seriedad y compromiso, puede transformar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, preparándolos mejor para enfrentar los retos del mundo contemporáneo.

Referencias bibliográficas

- Addine, F. (2017). *Tecnologías emergentes y educación*. Fondo de Cultura Económica.
- British Council. (2013). *The English effect*. <https://www.britishcouncil.org/research-insight/english-effect>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? -- A literature review of empirical studies on gamification. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences. IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2005). Project-Based Learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (pp. 317–334). chapter, Cambridge: Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/abs/cambridge-handbook-of-the-learning-sciences/projectbased-learning/355AA45D92D7FCD5D312FD1C343FDBB2>
- Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An empirical test of the effects of gamification on user



- engagement. *Computers in Human Behavior*, 32, 1-10.
- Liu, M., Li, Y., & Wang, H. (2020). The effectiveness of gamification in education: A meta-analysis. *Computers & Education*, 148, 103788.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken*. The Penguin Press.
- Mitra, S. (1999). *Agujero en la pared. The Computer in Education (Vol. 1)*. British Soft Tissue Society.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation.
http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf

