

Gamificación en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el sexto año de Educación General Básica

Gamification in the teaching-learning of the English language in the sixth year of Basic General Education

Autores

✉^{1*} **Roxana Patricia Valdez Montoya**



✉² **Tatiana Avigail Valladarez Herrera**



✉³ **Ulises Mestre Gómez**



✉⁴ **Hendy Maier Pérez Barrera**



¹²³⁴Universidad Bolivariana del Ecuador.
Ecuador.

Como citar el artículo:

Valdez, R. P., Valladarez, T. A., Mestre, U. y Pérez, H. M. (2025). Gamificación en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el sexto año de Educación General Básica. *Recus*, 10(2), 18-44.
<https://doi.org/10.33936/recus.v10i2.7354>

Enviado: 25/02/2025;
Aceptado: 26/03/2025;
Publicado: 05/05/2025

Resumen

En Ecuador, el inglés es una asignatura obligatoria desde los primeros niveles educativos, orientada al desarrollo de competencias comunicativas. El análisis del rendimiento académico en el sexto año de Educación General Básica evidenció una disminución y variabilidad en las calificaciones durante el tercer trimestre, lo que reflejó dificultades en la adquisición de habilidades como la escucha y la pronunciación. Estas limitaciones se relacionaron, principalmente, con el uso de metodologías tradicionales que no lograban captar adecuadamente la atención del estudiantado, especialmente en contextos rurales y con limitaciones de recursos. Ante esta problemática, se diseñó una metodología basada en la gamificación para la enseñanza del inglés, estructurada en etapas que incluyeron la definición de objetivos, selección de herramientas, diseño, implementación y evaluación. Su pertinencia y factibilidad respaldan su validez como una estrategia educativa innovadora.

Palabras clave: enseñanza; aprendizaje; inglés; educación; metodología.

Abstract

In Ecuador, English is a compulsory subject from the early levels of education and is aimed at developing communicative competencies. An analysis of academic performance in the sixth year of Basic General Education revealed a decline and variability in grades during the third trimester, reflecting difficulties in acquiring skills such as listening and pronunciation. These limitations were mainly related to the use of traditional teaching methodologies that failed to adequately engage students, particularly in rural contexts with limited resources. In response to this situation, a gamification-based methodology for teaching English was designed, structured into stages that included goal definition, tool selection, design, implementation, and evaluation. Its relevance and feasibility support its validity as an innovative educational strategy.

Keywords: teaching; learning; english; education; methodology



1. Introducción

El aprendizaje del idioma inglés se ha convertido en una prioridad global debido a su estatus como una de las lenguas más habladas a nivel mundial (González Sánchez et al., 2022). Estudiar inglés permite a los individuos comunicarse en un amplio contexto internacional y abre oportunidades educativas y laborales (Salazar Caro, 2021). En la actualidad, el dominio del inglés como lengua extranjera resulta esencial en diversos campos, tales como la ciencia, la tecnología, los negocios y la educación. Además, el bilingüismo fomenta el desarrollo cognitivo y mejora las habilidades comunicativas, lo cual es fundamental en un mundo cada vez más interconectado (Maruri-Orellana et al., 2021).

En Ecuador, el inglés es una asignatura correspondiente al área de Lengua Extranjera y forma parte integral del currículo educativo nacional. Según el Ministerio de Educación (2021), el currículo de la asignatura incluye competencias comunicacionales que destacan la importancia del inglés en el desarrollo de habilidades lingüísticas críticas para la vida académica de los estudiantes. En este marco, las políticas educativas han establecido la enseñanza del inglés desde el primer nivel de Educación General Básica hasta el Bachillerato, con el propósito de asegurar que los estudiantes adquieran competencias lingüísticas progresivas y funcionales.

En el sexto año de Educación General Básica Media, el currículo de inglés se enfoca en el desarrollo de destrezas específicas relacionadas con la comprensión y producción de textos orales y escritos, así como con la interacción comunicativa (Ministerio de Educación, 2017). La carga horaria asignada para el aprendizaje del idioma en este subnivel es de tres horas pedagógicas semanales, lo cual permite a los estudiantes consolidar sus habilidades lingüísticas y prepararse para niveles más avanzados de aprendizaje del inglés (Ministerio de Educación, 2023).

Los criterios de evaluación establecidos para la asignatura y el subnivel expresan el tipo y grado de aprendizaje que se espera que los estudiantes alcancen. Dichos criterios están diseñados para guiar la evaluación interna, precisando los desempeños que los estudiantes deben demostrar en relación con los aprendizajes básicos imprescindibles, organizados en torno a cuatro destrezas fundamentales del idioma: escuchar, hablar, leer y escribir. En este sentido, los indicadores de evaluación dependen directamente de los

criterios de evaluación y constituyen descripciones específicas de los logros de aprendizaje que los estudiantes deben alcanzar. Estos indicadores mantienen una relación unívoca con los estándares de aprendizaje, de modo que las evaluaciones externas puedan retroalimentar de manera precisa la acción educativa desarrollada en el aula (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022).

Cada indicador de evaluación, identificado mediante un código como I.EFL.3.5.1, posee un significado específico que resulta fundamental para comprender el enfoque del currículo. En este código, la letra “I” representa Indicators for the performance criteria; “EFL” corresponde a English as a Foreign Language; el número “3” hace referencia al subnivel de Educación General Básica Media; el número “5” indica el criterio de evaluación; y el número “1” señala el primer indicador de evaluación asociado a dicho criterio.

Los indicadores de evaluación del currículo de inglés para el sexto año de Educación General Básica están diseñados para guiar a los estudiantes en el desarrollo de competencias alineadas con los perfiles de salida del bachiller ecuatoriano: Innovación (I), Justicia (J) y Solidaridad (S). El indicador I.EFL.3.1.1 mide la capacidad de los estudiantes para demostrar conciencia cultural y comparar diferentes culturas a través de textos literarios orales y escritos. Este indicador se articula con los perfiles de Innovación (I.2), Solidaridad (S.2) y Justicia (J.1), fomentando una competencia intercultural y una comprensión global, elementos clave para la formación integral del estudiantado.

Por su parte, el indicador I.EFL.3.2.1 evalúa la habilidad de los estudiantes para expresar formas de cuidado del entorno y exhibir comportamientos socialmente responsables, tanto en el hogar como en la escuela. Este indicador se alinea con los perfiles de Justicia (J.3) y Solidaridad (S.1), subrayando la importancia de inculcar valores ambientales y sociales a través del aprendizaje del inglés, lo que permite integrar el idioma en contextos reales y significativos.

Asimismo, el indicador I.EFL.3.5.1 se enfoca en la capacidad de los estudiantes para utilizar diversas fuentes impresas y digitales con el fin de comunicarse de manera efectiva en situaciones sociales. Este indicador, alineado con los perfiles de Justicia (J.3) e Innovación (I.3), resulta esencial para el desarrollo de la competencia digital, preparando a los estudiantes para interactuar en un entorno cada vez más digitalizado y global.

En conjunto, estos indicadores garantizan que los estudiantes adquieran habilidades lingüísticas esenciales y contribuyan al desarrollo de competencias necesarias para convertirse en ciudadanos responsables y comprometidos con la sociedad.

No obstante, a pesar de los esfuerzos realizados, muchos estudiantes del sexto año de Educación General Básica (EGB) enfrentan dificultades significativas en la adquisición de habilidades de escucha y pronunciación en inglés. Estas dificultades se atribuyen, principalmente, al uso de metodologías tradicionales que no logran captar adecuadamente la atención y motivación del estudiantado, ya que se centran en la memorización y la repetición en lugar de la comprensión práctica del idioma (Encalada Trujillo et al., 2023). Estas limitaciones se agravan en áreas rurales y en contextos de bajos recursos, donde la disparidad en la calidad de la enseñanza y en la disponibilidad de recursos educativos resulta evidente (Macías Mosquera & Villafuerte Holguín, 2020).

Ante este panorama, se vuelve necesario explorar soluciones innovadoras que mejoren la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Una alternativa es la gamificación, herramienta que ha ganado relevancia en la última década por su capacidad para hacer el aprendizaje más atractivo y motivador (García-Cárdenas et al., 2020). La gamificación consiste en la aplicación de elementos y principios propios de los juegos en contextos educativos no lúdicos, con el objetivo de incrementar la participación y la motivación de los estudiantes (Koivisto & Hamari, 2019).

Resulta fundamental que la selección de recursos de gamificación se encuentre alineada con los indicadores de evaluación, garantizando que las herramientas educativas empleadas no solo motiven a los estudiantes, sino que también contribuyan al logro de los objetivos curriculares y de los perfiles de salida establecidos para el bachillerato ecuatoriano.

En este sentido, la gamificación constituye una herramienta pedagógica eficaz para abordar dichos indicadores, al permitir que los estudiantes desarrollen sus habilidades lingüísticas de manera interactiva y motivadora (Riera-Astudillo et al., 2021). Mediante la implementación de actividades gamificadas centradas en estos indicadores clave, es posible mejorar la participación y motivación del estudiantado, garantizando que alcancen los estándares establecidos en el currículo de inglés.

Con base en estos antecedentes, el objetivo de la presente investigación es elaborar una metodología para la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “10 de Noviembre”, ubicada en el cantón Yantzaza, provincia de Zamora Chinchipe, Ecuador, con la finalidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

1.1. Fundamentos teóricos de una metodología para la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La gamificación se sustenta en diversos enfoques teóricos del aprendizaje, los cuales proporcionan bases conceptuales y justificaciones pedagógicas para su implementación en el ámbito educativo. A continuación, se presentan cuatro teorías del aprendizaje que respaldan esta metodología y explican cómo sus principios se reflejan en dicha estrategia pedagógica.

1.1.1. Teoría del Aprendizaje Constructivista

Principios básicos. El constructivismo, fundamentado en los aportes de Piaget y Vygotsky, sostiene que los estudiantes construyen su propio conocimiento mediante la interacción activa con su entorno y la resolución de problemas (Carpendale, 2009; Smith, 2009). En este enfoque, el aprendizaje no es un proceso pasivo, sino que requiere la participación activa del estudiante para la internalización de los contenidos.

Relación con la gamificación. La gamificación permite que los estudiantes asuman un rol activo en su proceso de aprendizaje a través de actividades interactivas. Los juegos y dinámicas gamificadas están diseñados para que los estudiantes experimenten, prueben, se equivoquen y aprendan de sus errores. La retroalimentación inmediata y el progreso basado en logros, como puntos o niveles, fomentan el aprendizaje por descubrimiento y la construcción del conocimiento a partir de la experiencia. Asimismo, los escenarios simulados y los desafíos propuestos ofrecen contextos reales o semirreales que los estudiantes pueden explorar.

Aplicación en el aprendizaje del inglés. Mediante la gamificación, los estudiantes aplican el idioma inglés en situaciones comunicativas auténticas, como diálogos o toma de decisiones en contextos virtuales. La creación de avatares y la simulación de interacciones culturales contribuyen a la construcción activa del conocimiento lingüístico.

1.1.2. Teoría del Aprendizaje Social de Vygotsky

Principios básicos. Vygotsky (1989) destaca la relevancia de las interacciones sociales en el aprendizaje. Su concepto de la zona de desarrollo próximo (ZDP) plantea que los estudiantes aprenden con mayor eficacia cuando reciben apoyo o andamiaje de docentes o compañeros para superar tareas que aún no pueden realizar de manera autónoma.

Relación con la gamificación. La gamificación promueve la colaboración y el aprendizaje social mediante dinámicas de trabajo en equipo, competencias grupales y la posibilidad de compartir logros. Las plataformas gamificadas facilitan el trabajo cooperativo en la resolución de problemas y desafíos, ampliando la zona de desarrollo próximo de los estudiantes. Asimismo, las tablas de clasificación y sistemas de reconocimiento fortalecen el sentido de comunidad y la competencia saludable.

Aplicación en el aprendizaje del inglés. Actividades como juegos de rol grupales, competencias por equipos y foros de discusión en entornos gamificados refuerzan las habilidades comunicativas, favoreciendo el aprendizaje colaborativo del idioma.

1.1.3. Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel

Principios básicos. Ausubel y Ausubel (1966) sostienen que el aprendizaje resulta más efectivo cuando el nuevo conocimiento se relaciona de manera significativa con los conocimientos previos del estudiante. En este sentido, el aprendizaje memorístico es menos eficaz que aquel en el que los nuevos conceptos se integran en estructuras cognitivas existentes.

Relación con la gamificación. En la gamificación, las actividades se diseñan de forma progresiva, permitiendo que los estudiantes incorporen nuevos contenidos a partir de lo ya aprendido. Los niveles, desafíos y misiones, junto con los sistemas de recompensas, facilitan la consolidación y el refuerzo del aprendizaje previo mediante la repetición con variaciones.

Aplicación en el aprendizaje del inglés. Los estudiantes pueden vincular los contenidos lingüísticos adquiridos en actividades gamificadas con conocimientos previos del idioma, por ejemplo, utilizando vocabulario aprendido en niveles iniciales para resolver desafíos más complejos en contextos comunicativos posteriores.

1.1.4. Teoría del Condicionamiento Operante de Skinner

Principios básicos. Skinner, desde el enfoque conductista, desarrolló la teoría del condicionamiento operante, la cual plantea que el comportamiento humano se moldea mediante refuerzos positivos y negativos. Las conductas reforzadas tienden a repetirse, mientras que aquellas que no reciben refuerzo disminuyen (Skinner, 1984).

Relación con la gamificación. La gamificación se fundamenta en principios de refuerzo al ofrecer recompensas tangibles, como puntos, insignias o niveles, y retroalimentación inmediata tras la realización de tareas. Estos mecanismos motivan a los estudiantes a mantener su participación y mejorar su desempeño, al permitirles visualizar su progreso de manera constante.

Aplicación en el aprendizaje del inglés. En entornos gamificados de aprendizaje del inglés, los estudiantes pueden recibir recompensas por respuestas correctas o por completar desafíos que impliquen el uso de nuevas estructuras gramaticales o vocabulario, reforzando la asociación entre esfuerzo, logro y aprendizaje (Pérez, 2022).

En síntesis, las teorías del aprendizaje que sustentan la gamificación evidencian que esta metodología puede generar experiencias educativas altamente motivadoras, interactivas y significativas. Al integrar elementos lúdicos con principios pedagógicos sólidos, se favorece un aprendizaje más activo, social y contextualizado, lo que contribuye a hacer más eficaz y atractivo el aprendizaje del idioma inglés.

2. Materiales y métodos

La población objeto del estudio estuvo conformada por 34 estudiantes de sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa del Milenio 10 de noviembre, los cuales cursaban la asignatura inglés; se trabajó con la totalidad de los integrantes del grupo, sin realizar una selección muestral.

La investigación adoptó un enfoque mixto que combinó métodos cualitativos y cuantitativos, permitiendo así una perspectiva integral del fenómeno estudio. En ella se utilizaron tanto métodos teóricos como empíricos, con el fin de lograr un enfoque equilibrado y riguroso. Entre los métodos teóricos se destacan los siguientes: El análisis-síntesis que resultó clave para estructurar el marco teórico de la investigación, a partir de

la caracterización del objeto de estudio y el campo de acción.

Por otro lado, el método de inducción-deducción fue esencial para definir los principios teóricos que sustentaron el aporte práctico de la investigación. Además, el método sistémico-estructural- funcional se aplicó en la elaboración de la metodología, asegurando un estructura organizada y operativa.

En lo que respecta a los métodos empíricos, se revisaron los resultados de las pruebas aplicadas a los estudiantes, lo que permitió identificar debilidades en el aprendizaje reflejadas en su bajo rendimiento académico. En la tabla 1 se muestran los resultados en la asignatura durante todo el período.

Tabla 1

Resultados académicos en la asignatura inglés

No.	Ponderado Anual								Equivalencia		
	Primer Trimestre		Segundo Trimestre		Tercer Trimestre		Proyecto Final		Nota Final	Cualitativa	Final
	Nota	30%	Nota	30%	Nota	30%	Nota	10%			
1.	7.30	2.19	8.50	2.55	7.46	2.23	10.00	1.00	7.97	AA	Aprobado
2.	9.91	2.97	9.72	2.91	9.91	2.97	10.00	1.00	9.85	DA	Aprobado
3.	7.30	2.19	8.32	2.49	7.50	2.25	10.00	1.00	7.93	AA	Aprobado
4.	7.45	2.23	7.90	2.37	7.59	2.27	10.00	1.00	7.87	AA	Aprobado
5.	8.85	2.65	8.95	2.68	8.97	2.69	10.00	1.00	9.02	DA	Aprobado
6.	8.96	2.68	9.57	2.87	8.31	2.49	10.00	1.00	9.04	DA	Aprobado
7.	9.83	2.94	9.92	2.97	10.00	3.00	10.00	1.00	9.91	DA	Aprobado
8.	9.80	2.94	8.58	2.57	7.62	2.28	10.00	1.00	8.79	AA	Aprobado
9.	8.85	2.65	8.71	2.61	8.29	2.48	10.00	1.00	8.74	AA	Aprobado
10.	8.93	2.67	9.30	2.79	9.10	2.73	10.00	1.00	9.19	DA	Aprobado
11.	8.82	2.64	9.15	2.74	9.42	2.82	10.00	1.00	9.20	DA	Aprobado
12.	9.10	2.73	9.73	2.91	9.06	2.71	10.00	1.00	9.35	DA	Aprobado
13.	7.19	2.15	7.77	2.33	7.64	2.29	10.00	1.00	7.77	AA	Aprobado
14.	7.01	2.10	8.59	2.57	8.06	2.41	10.00	1.00	8.08	AA	Aprobado
15.	8.80	2.64	8.52	2.55	8.48	2.54	10.00	1.00	8.73	AA	Aprobado
16.	8.51	2.55	9.32	2.79	9.26	2.77	10.00	1.00	9.11	DA	Aprobado
17.	8.96	2.68	7.21	2.16	7.15	2.14	10.00	1.00	7.98	AA	Aprobado
18.	8.51	2.55	9.80	2.94	8.98	2.69	10.00	1.00	9.18	DA	Aprobado

19.	8.42	2.52	8.00	2.40	7.05	2.11	10.00	1.00	8.03	AA	Aprobado
20.	9.05	2.71	9.54	2.86	9.37	2.81	10.00	1.00	9.38	DA	Aprobado
21.	7.95	2.38	7.17	2.15	7.60	2.28	10.00	1.00	7.81	AA	Aprobado
22.	7.85	2.35	7.03	2.10	7.50	2.25	10.00	1.00	7.70	AA	Aprobado
23.	7.64	2.29	8.25	2.47	8.31	2.49	10.00	1.00	8.25	AA	Aprobado
24.	7.84	2.35	7.26	2.17	7.79	2.33	10.00	1.00	7.85	AA	Aprobado
25.	7.01	2.10	9.68	2.90	9.36	2.80	10.00	1.00	8.80	AA	Aprobado
26.	8.80	2.64	8.65	2.59	8.19	2.45	10.00	1.00	8.68	AA	Aprobado
27.	8.43	2.52	9.36	2.80	9.17	2.75	10.00	1.00	9.07	DA	Aprobado
28.	7.51	2.25	9.26	2.77	9.48	2.84	10.00	1.00	8.86	AA	Aprobado
29.	9.02	2.70	9.01	2.70	8.41	2.52	10.00	1.00	8.92	AA	Aprobado
30.	9.20	2.76	8.52	2.55	8.12	2.43	10.00	1.00	8.74	AA	Aprobado
31.	8.87	2.66	9.26	2.77	8.74	2.62	10.00	1.00	9.05	DA	Aprobado
32.	8.87	2.66	7.58	2.27	7.44	2.23	10.00	1.00	8.16	AA	Aprobado
33.	7.97	2.39	8.16	2.44	7.50	2.25	10.00	1.00	8.08	AA	Aprobado
34.	9.10	2.73	8.16	2.44	7.50	2.25	10.00	1.00	8.42	AA	Aprobado
8.46			8.66	8.36			10.00	8.63			

A lo largo del periodo académico 2023-2024, se ha observado una tendencia preocupante en la asignatura inglés del sexto grado, paralelo A matutino, particularmente en el tercer trimestre. Las calificaciones promedio en este trimestre (8.36) han disminuido en comparación con el primer y segundo trimestres (8.46 y 8.66 respectivamente). Esta caída, aunque no drástica, sugiere posibles dificultades que los estudiantes enfrentan en esta etapa del año escolar. Es esencial identificar si esta disminución se debe a factores internos, como la complejidad del contenido académico en ese trimestre, o externos, como el agotamiento de los estudiantes.

Otra observación crítica es la alta variabilidad en las notas entre los estudiantes. Por ejemplo, en el primer trimestre, las notas varían de 7.01 a 9.91, una diferencia significativa que se mantiene en los trimestres siguientes. En el segundo trimestre, la variabilidad está entre 7.03 y 9.92, y en el tercero, entre 7.05 y 10.00. Esta dispersión sugiere que algunos estudiantes tienen dificultades para mantener un rendimiento constante. Las causas de esta variabilidad pueden incluir deficiencias en habilidades básicas, inadecuados métodos de estudio, escasa motivación y la falta de

apoyo académico fuera del aula.

Aunque todos los estudiantes han aprobado la asignatura, varios han tenido un desempeño marginal. Por ejemplo, los estudiantes con números de lista 13, 14, 21, 22, y 25 han registrado notas que apenas superan el mínimo necesario para aprobar, con promedios finales alrededor de 7.70 a 8.00. Estos estudiantes, en particular, podrían estar en riesgo de no alcanzar los estándares educativos esperados si no reciben el apoyo adecuado. La identificación y el apoyo temprano a estos estudiantes son cruciales para prevenir el fracaso académico en etapas futuras.

La ligera disminución en el rendimiento del tercer trimestre podría indicar una posible fatiga académica. Los estudiantes suelen experimentar un agotamiento físico y mental hacia el final del año escolar, lo que afecta negativamente su capacidad de concentración y rendimiento académico. Este fenómeno es común y debe ser abordado mediante estrategias pedagógicas que incluyan descansos adecuados, actividades lúdicas, y métodos de enseñanza que mantengan el interés y la motivación de los estudiantes.

Es fundamental evaluar si las estrategias de enseñanza actuales están adaptadas a las necesidades de todos los estudiantes. La metodología empleada en los primeros dos trimestres parece efectiva para la mayoría, pero la caída en el rendimiento del tercer trimestre sugiere la necesidad de ajustes. Podría ser beneficioso implementar métodos de enseñanza más interactivos y personalizados en esta etapa del año escolar para mantener el interés y el compromiso de los estudiantes.

El análisis de los aspectos negativos del rendimiento académico en la asignatura de Inglés del sexto A matutino revela varias áreas de preocupación. La disminución del rendimiento en el tercer trimestre, la alta variabilidad en las notas, los casos de bajo rendimiento, y la posible fatiga académica son factores que necesitan atención inmediata. Abordar estos problemas con estrategias pedagógicas adecuadas y apoyo individualizado será clave para mejorar el rendimiento académico y asegurar que todos los estudiantes alcancen su máximo potencial.

3. Resultados

a. Metodología para la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés

Para integrar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el sexto año de Educación General Básica, se deben seguir varios pasos metodológicos. Estos pasos están diseñados para asegurar una implementación efectiva y para maximizar los beneficios de la gamificación en el aprendizaje del inglés.

Figura 1

Pasos de la metodología para la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje



A continuación, se describen cada uno de los pasos de la metodología, específicamente con relación a la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés:

Definición de objetivos de aprendizaje. El primer paso en la implementación de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés es identificar claramente los contenidos y habilidades que se desean desarrollar. Esto implica definir los aspectos específicos del currículo, tales como vocabulario, gramática, comprensión lectora y expresión oral. Al tener una visión clara de qué se va a enseñar, es posible estructurar las actividades gamificadas de manera efectiva. A continuación, es fundamental establecer metas específicas y medibles para cada unidad o módulo. Estas metas deben ser detalladas

y cuantificables, lo que permitirá a los estudiantes entender claramente lo que se espera de ellos y a los docentes evaluar el progreso y el éxito del proceso de aprendizaje.

Selección de herramientas y recursos gamificados. El siguiente paso es elegir las plataformas y aplicaciones adecuadas que faciliten la creación de actividades gamificadas. Opciones como Quizizz, Kahoot! y Duolingo son ejemplos de herramientas que pueden ser útiles para integrar la gamificación en el proceso de enseñanza del inglés. Estas plataformas ofrecen diversas funcionalidades que permiten a los docentes diseñar y administrar actividades interactivas y motivadoras para los estudiantes. Además, es importante identificar recursos complementarios que puedan enriquecer la experiencia de aprendizaje. Esto incluye juegos de mesa, tarjetas educativas y otros recursos visuales que estén alineados con los objetivos de aprendizaje. Estos materiales adicionales pueden apoyar la práctica y la consolidación de las habilidades adquiridas, haciendo que el proceso educativo sea más dinámico y atractivo.

Diseño de la estructura de la gamificación. En el diseño de la estructura de la gamificación, el primer aspecto a definir es el sistema de recompensas. Es esencial crear un sistema de puntos, insignias, niveles y premios que motive a los estudiantes a participar activamente en las actividades. Este sistema debe ser claro y accesible para que los estudiantes comprendan cómo pueden ganar recompensas y qué logros se requieren para avanzar. Otro elemento crucial es el desarrollo de una narrativa o historia central que enlace las actividades gamificadas. Una narrativa atractiva puede proporcionar un contexto envolvente que motive a los estudiantes a seguir adelante. La historia puede incluir temas de aventuras, misterios o desafíos, haciendo que el aprendizaje sea más emocionante y relevante para los estudiantes. Al integrar una narrativa, se fomenta un mayor compromiso y se facilita la conexión entre las actividades educativas y los intereses de los estudiantes.

Desarrollo de actividades gamificadas. El desarrollo de actividades gamificadas es un paso crucial para asegurar que los estudiantes se beneficien plenamente del enfoque gamificado. Para ello, es necesario diseñar una variedad de actividades y misiones que cubran los diferentes aspectos del aprendizaje del idioma. Esto puede incluir quizzes interactivos, juegos de rol, y retos de escritura, entre otras opciones. Cada actividad debe estar alineada con los objetivos de aprendizaje y contribuir al desarrollo de las habilidades

lingüísticas de los estudiantes. Además, es importante incorporar una diversidad de modalidades en las actividades. Esto significa incluir tanto actividades individuales como grupales, así como oportunidades para la competencia y la cooperación. Al atender a diferentes estilos de aprendizaje y promover distintos tipos de interacción, se puede asegurar que todos los estudiantes encuentren formas de participar y aprender que se adapten a sus necesidades y preferencias.

Implementación en el aula. La implementación en el aula comienza con la introducción del sistema gamificado a los estudiantes. Es esencial explicar claramente cómo funciona el sistema, detallando los mecanismos para ganar puntos, avanzar niveles y obtener recompensas. Esta explicación debe ser completa y accesible para que los estudiantes comprendan cómo participar y qué se espera de ellos dentro del marco gamificado. Una vez que el sistema está en funcionamiento, el siguiente paso es facilitar y guiar las actividades gamificadas. Esto implica monitorear de cerca las actividades, asegurándose de que todos los estudiantes entiendan las reglas y participen activamente. Los docentes deben estar disponibles para resolver dudas y proporcionar apoyo durante las actividades, garantizando así que el proceso de aprendizaje sea fluido y que todos los estudiantes tengan la oportunidad de involucrarse plenamente.

Evaluación y retroalimentación. La evaluación y retroalimentación son componentes clave en el proceso gamificado. La evaluación continua es fundamental, ya que permite utilizar herramientas gamificadas para evaluar el progreso de los estudiantes de manera constante y en tiempo real. Esto proporciona una visión actualizada del rendimiento de los estudiantes y permite ajustes inmediatos en el proceso de enseñanza si es necesario. Además, es crucial proporcionar retroalimentación que sea tanto positiva como constructiva. La retroalimentación debe basarse en los resultados obtenidos a través de las actividades gamificadas, destacando los logros y ofreciendo sugerencias para la mejora. Este tipo de retroalimentación no solo ayuda a los estudiantes a identificar áreas en las que pueden mejorar, sino que también fomenta un entorno de aprendizaje motivador y enfocado en el desarrollo continuo.

Estos pasos proporcionan una estructura sólida para integrar la gamificación en la enseñanza del inglés en el sexto año de Educación General Básica, asegurando una experiencia educativa enriquecedora y motivadora para los estudiantes.

1.1. Recursos educativos para reforzar el aprendizaje del inglés en sexto grado

El aprendizaje del inglés en sexto grado puede enriquecerse significativamente mediante herramientas digitales que ofrecen actividades interactivas y dinámicas. Estas plataformas, gratuitas y accesibles, están diseñadas para fortalecer habilidades clave como gramática, vocabulario, comprensión lectora y auditiva, adaptándose a las necesidades y ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

Entre las opciones más destacadas se encuentra Duolingo, una plataforma que utiliza desafíos y recompensas para enseñar inglés de manera interactiva. Con niveles básicos adecuados para niños, ofrece ejercicios de lectura, escritura, pronunciación y escucha, personalizándose según el progreso del estudiante. Por otro lado, British Council LearnEnglish Kids se especializa en contenidos diseñados para niños, incluyendo juegos, canciones y videos que refuerzan gramática y vocabulario. Su calidad y enfoque educativo hacen de esta herramienta un recurso confiable para complementar el currículo escolar.

Otra alternativa atractiva es Lingokids, una aplicación que combina juegos, canciones y actividades educativas para aprender inglés de forma lúdica. Aunque cuenta con funciones de pago, su versión gratuita es funcional y compatible con dispositivos móviles. De manera similar, Quizizz permite a los docentes diseñar cuestionarios gamificados personalizados, alineados al currículo, motivando a los estudiantes con retroalimentación instantánea y una competencia amistosa.

Para quienes buscan actividades más específicas, ESL Games Plus ofrece juegos interactivos enfocados en vocabulario, gramática y fonética, ideales para estudiantes de niveles básicos. Asimismo, ¡Kahoot! se posiciona como una herramienta eficaz para crear cuestionarios gamificados que promueven la participación, tanto en el aula como en el hogar.

En el ámbito de los juegos educativos, Funbrain proporciona actividades que refuerzan la lectura y el vocabulario en inglés, siendo una opción accesible desde cualquier navegador. Por su parte, Wordwall permite a los docentes crear actividades personalizadas, como sopas de letras y emparejamientos, que fomentan el aprendizaje activo.

La colaboración en grupo puede potenciarse con Baamboozle, una plataforma para juegos interactivos que promueve el trabajo en equipo, mientras que Monkey Puzzles, desarrollado por Cambridge English, ofrece actividades alineadas con estándares internacionales para reforzar gramática y vocabulario de forma entretenida.

En conjunto, estas herramientas digitales son ideales para complementar el currículo de la asignatura inglés de sexto grado de Educación General Básica. Su implementación no solo facilita el aprendizaje del idioma, sino que también lo convierte en una experiencia más dinámica y atractiva para los estudiantes. Los docentes pueden aprovechar estas plataformas para diseñar lecciones innovadoras que potencien el desarrollo integral de sus alumnos.

La propuesta metodológica de gamificación para el aprendizaje del inglés en sexto año de Educación General Básica se concibe como una solución para enfrentar las limitaciones observadas en las metodologías tradicionales. ¡Esta estrategia está diseñada para aumentar la motivación y participación de los estudiantes mediante el uso de herramientas interactivas, como Kahoot! y Quizizz, así como la integración de un sistema de recompensas y una narrativa central atractiva.

Esta propuesta de gamificación podría ofrecer una metodología innovadora que responda a los retos actuales de la enseñanza del inglés, adaptándose a las características del contexto educativo ecuatoriano y brindando una alternativa motivadora y efectiva para mejorar el rendimiento y la participación de los estudiantes.

A continuación, se compila una selección de recursos gamificados específicamente para la enseñanza-aprendizaje del inglés en el sexto grado de Educación General Básica:

QUIZIZZ: Juego del Sapito (Preguntas y Respuestas en inglés). Juego del Sapito es una actividad interactiva diseñada para que los estudiantes de sexto año practiquen inglés de manera divertida. Mediante preguntas sencillas relacionadas con vocabulario y gramática básica, los niños refuerzan su comprensión del idioma mientras disfrutan de una experiencia lúdica. Esta dinámica permite a los estudiantes asociar palabras en inglés con su significado y contexto, mejorando así su fluidez en el idioma. Además, al tratarse de un juego, se fomenta la participación y se incrementa la motivación, fortaleciendo habilidades clave como la memoria y la toma de decisiones.

Este enfoque presenta diversos beneficios educativos. En primer lugar, el formato de juego logra que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje, promoviendo tanto su motivación como su interés por aprender inglés. Asimismo, el juego contribuye al refuerzo del vocabulario, ayudando a los niños a ampliar y consolidar su léxico mediante preguntas diseñadas para ser entretenidas y fáciles de recordar.

Por otro lado, esta actividad también estimula el desarrollo de habilidades cognitivas, ya que los estudiantes ejercitan su memoria y aprenden a tomar decisiones rápidas y acertadas al seleccionar la respuesta correcta entre varias opciones. Finalmente, el juego fomenta el aprendizaje autónomo, pues al tratarse de una dinámica interactiva, los niños pueden practicar de manera independiente, adquiriendo mayor control sobre su progreso educativo y ganando confianza en el uso del idioma inglés.

Figura 2

Recurso gamificado de QUIZZZ para el aprendizaje del Inglés en sexto grado



Nota: Educaplay. (s.f.). English Language Quiz [Recurso interactivo]. Recuperado el 20 de diciembre de 2024, de https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22050622-english_language_quiz.html

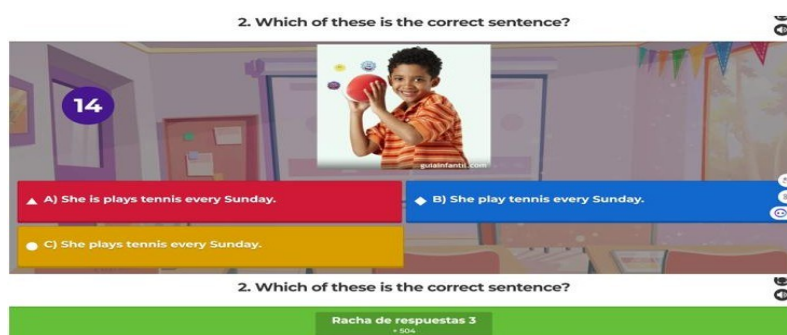
KAHOOT: Redacción de oraciones es una actividad gamificada diseñada para ayudar a los estudiantes de sexto año a mejorar su inglés mediante preguntas interactivas. Esta dinámica refuerza el vocabulario, la gramática y las estructuras básicas del idioma, a la vez que fomenta la participación y la colaboración entre los estudiantes. Su principal objetivo es consolidar conocimientos clave y desarrollar habilidades cognitivas como la comprensión lectora y la capacidad de respuesta rápida, todo dentro de un entorno dinámico y entretenido.

Los beneficios educativos de esta actividad son múltiples. En primer lugar, contribuye a la mejora del vocabulario, ayudando a los estudiantes a recordar y utilizar correctamente las palabras en inglés en contextos adecuados. Además, promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, tales como la memoria, la agilidad mental y la toma de decisiones bajo presión, lo que mejora significativamente el rendimiento académico.

Otro aspecto destacable es el impacto en la motivación y participación de los estudiantes. La naturaleza competitiva de la actividad despierta su interés y los anima a involucrarse de manera activa en el aprendizaje. Asimismo, fomenta el aprendizaje colaborativo, promoviendo la interacción y el trabajo en equipo, lo que enriquece el proceso educativo y fortalece las habilidades sociales.

Figura 3

Recurso gamificado de KAHOOT para el aprendizaje del inglés en sexto grado



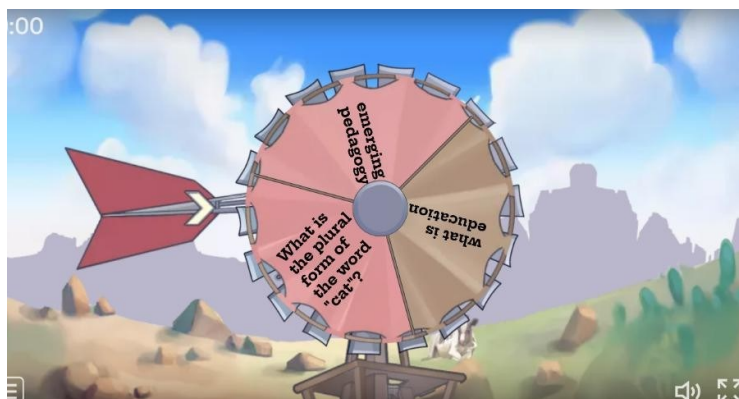
Nota: Kahoot!. (s.f.). [Título del juego en Kahoot] [Juego interactivo]. Recuperado el 10 de diciembre de 2024, de https://kahoot.it/challenge/03444920?challenge-id=e9156d4b-8cc1-423c-a96f-f0712f76c655_1737343052305.

WORDWALL: La Rueda Aleatoria es una herramienta lúdica e interactiva que permite a los estudiantes de sexto grado aprender inglés de manera dinámica y entretenida. A través de este recurso, los estudiantes giran la rueda para generar preguntas o desafíos relacionados con el vocabulario y la gramática, respondiendo de manera activa y comprometida.

El objetivo principal de esta actividad es reforzar el aprendizaje del inglés en un formato gamificado, permitiendo la práctica de vocabulario y estructuras gramaticales clave. Además, fomenta la participación, mejora la rapidez en la toma de decisiones y facilita tanto la comprensión como la memorización de conceptos en inglés, haciendo del proceso educativo una experiencia interactiva y motivadora.

Figura 4

Recurso gamificado de WORDWALL para el aprendizaje del Inglés en sexto grado



Nota: Wordwall. (s.f.). [Título del recurso en Wordwall] [Recurso interactivo]. Recuperado el 10 de diciembre de 2024, de <https://wordwall.net/play/66488/404/617>.

BRITISH COUNCIL LEARNENGLISH KIDS: Actividad práctica de gramática dirigida a estudiantes de sexto grado, esta herramienta les permite mejorar sus habilidades gramaticales de manera divertida y motivadora, a través de actividades que refuerzan las estructuras gramaticales del idioma en contextos prácticos. El objetivo principal de la plataforma es ofrecer un aprendizaje dinámico y entretenido, ayudando a los estudiantes a dominar las reglas gramaticales mientras disfrutan del proceso educativo.

Figura 5

Recurso gamificado de BRITISH COUNCIL LEARNENGLISH KIDS para el aprendizaje del Inglés en sexto grado



Nota: British Council. (s.f.). Grammar practice [Recurso educativo en línea]. Recuperado el 10 de diciembre de 2024, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/grammar-vocabulary/grammar-practice>.

ESL GAMES PLUS: Actividades para el desarrollo de la comprensión auditiva. A través de juegos que requieren escuchar y responder en inglés, los estudiantes logran mejorar su capacidad para comprender el idioma hablado. Este enfoque contribuye a la estimulación del aprendizaje activo, ya que los juegos fomentan una participación continua y atractiva. De este modo, ESL Games Plus promueve un enfoque práctico que no solo mantiene el interés de los estudiantes, sino que también ESL GAMES PLUS facilita su aprendizaje de manera efectiva.

Figura 6

Recurso gamificado de ESL GAMES PLUS para el aprendizaje del Inglés en sexto grado

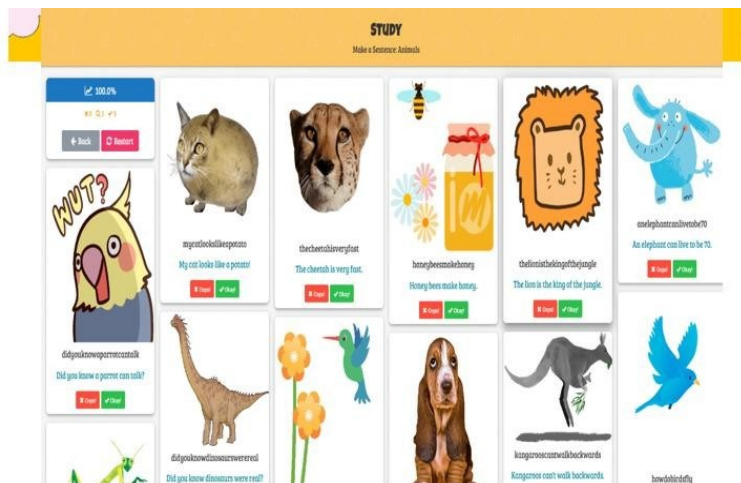


Nota: ESL Games Plus. (s.f.). ESL Videos [Recurso educativo en línea]. Recuperado el 10 de diciembre de 2024, de <https://www.eslgamesplus.com/esl-videos/>.

BAAMBOOZLE: Actividad para el desarrollo de la memoria. Los estudiantes deben recordar respuestas y aplicar rápidamente los conocimientos adquiridos. Esta constante interacción estimula la retención de información y mejora la capacidad de recordar. Por último, la plataforma promueve el aprendizaje colaborativo, fomentando la interacción entre los estudiantes, lo que contribuye al trabajo en equipo y a un entorno de aprendizaje positivo y cooperativo.

Figura 7

Recurso gamificado de BAAMBOOZLE para el aprendizaje del Inglés en sexto grado

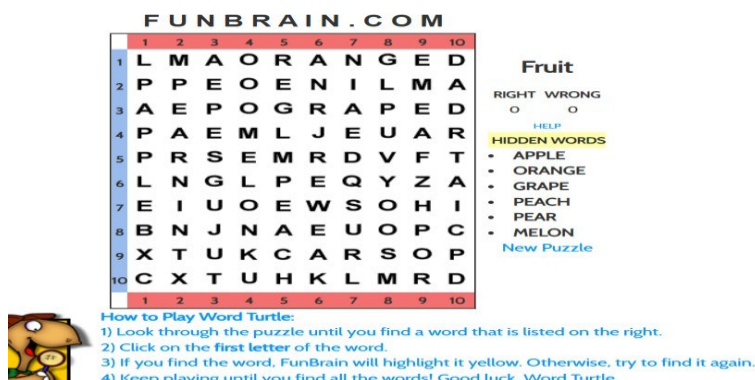


Nota: Captura de pantalla del recurso Baamboozle Game (s.f.), disponible en <https://www.baamboozle.com/game/992418> recuperado el 20 de diciembre de 2024.

FUNBRAIN: Sopa de palabras. En el contexto de la enseñanza del inglés para estudiantes de sexto año de Educación Básica, esta plataforma incluye actividades que desarrollan habilidades clave como el vocabulario, la gramática y la comprensión lectora. Todo ello se lleva a cabo a través de juegos y desafíos adaptados al nivel de los estudiantes, lo que facilita un aprendizaje más accesible y atractivo.

Figura 8

Recurso gamificado de FUNBRAIN para el aprendizaje del Inglés en sexto grado



Nota: Captura de pantalla del recurso Funbrain (s.f.), disponible en <https://www.funbrain.com/content/cgi-bin/wd.cgi?A1=showcat&A2=1> recuperado el 20 de diciembre de 2024.

La enseñanza tradicional del inglés ha demostrado ser insuficiente para captar la atención y motivación de los estudiantes, particularmente en áreas rurales y con menos recursos. Esta metodología tiende a centrarse en la memorización y repetición, lo que limita el desarrollo de habilidades prácticas como la escucha y la pronunciación. La gamificación, fundamentada en teorías del aprendizaje como el constructivismo y el aprendizaje significativo, ofrece un enfoque interactivo que promueve la participación de los estudiantes.

La aplicación de la gamificación en la enseñanza del inglés representa una respuesta a las limitaciones identificadas en las metodologías tradicionales, especialmente en contextos donde la motivación y el interés de los estudiantes son factores críticos. Los resultados no experimentales descritos en el estudio permiten discutir, desde un enfoque argumentativo, los potenciales beneficios y desafíos de esta metodología.

Elementos como el uso de plataformas gamificadas y la integración de narrativas atractivas ayudan a transformar las experiencias de aprendizaje en dinámicas inmersivas que mantienen la atención del estudiante. Según investigaciones previas (Koivisto & Hamari, 2019), este tipo de estrategias refuerza la motivación intrínseca y el compromiso, factores esenciales para el aprendizaje de un idioma.

El currículo ecuatoriano para el sexto año de Educación General Básica enfatiza competencias lingüísticas fundamentales: escuchar, hablar, leer y escribir. La gamificación no solo se alinea con estos objetivos, sino que también refuerza habilidades digitales, esenciales en un mundo globalizado. Al integrar herramientas gamificadas, los estudiantes pueden desarrollar competencias en entornos virtuales que simulan situaciones reales, lo cual enriquece el aprendizaje y lo hace más significativo.

No obstante, existen desafíos importantes. Las limitaciones en infraestructura tecnológica y conectividad en áreas rurales podrían dificultar la implementación de esta metodología. Es necesario, por tanto, diseñar actividades gamificadas que combinen recursos digitales y no digitales para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a una experiencia educativa inclusiva.

Para la valoración de la metodología elaborada, para la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el sexto año de Educación General Básica, se consultó a 10 docentes especialistas con experiencia en la enseñanza de este idioma y formación de posgrado. La consulta estuvo estructurada en

seis aspectos y se dividió en dos criterios: tres relacionados con la pertinencia de la metodología y tres enfocados en su factibilidad.

Tabla 2

Instrumento la valoración de pertinencia y factibilidad de la metodología mediante la consulta a especialistas

Pertinencia	Criterios
1. La metodología es adecuada para para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo • Parcialmente de acuerdo • En desacuerdo
2. La metodología se adapta a estilos de aprendizaje y niveles de comprensión diversos.	<ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo • Parcialmente de acuerdo • En desacuerdo
3. La metodología contribuye a la motivación e interés de los estudiantes en el aprendizaje del idioma Inglés.	<ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo • Parcialmente de acuerdo • En desacuerdo
Factibilidad	Criterios
1. Existe disponibilidad de los recursos necesarios para implementar la metodología en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo • Parcialmente de acuerdo • En desacuerdo
2. Los docentes tienen de un nivel de capacitación que les permite manejar efectivamente los recursos gamificados y adaptarlos a los objetivos del currículo de Idioma Inglés.	<ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo • Parcialmente de acuerdo • En desacuerdo
3. La metodología es flexible, lo cual permite su adaptación a diferentes contextos educativos.	<ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo • Parcialmente de acuerdo • En desacuerdo

A continuación, se describen los resultados obtenidos:

El 80% de los especialistas estuvo de acuerdo en que la metodología basada en la gamificación contribuye significativamente al desarrollo cognitivo y al aprendizaje del inglés, mientras que el 20% estuvo parcialmente de acuerdo. Este resultado refleja que la estrategia es efectiva, pero podría beneficiarse de ajustes para atender plenamente las necesidades de todos los estudiantes.

El 70% de los encuestados concordó con que la estrategia gamificada tiene un nivel adecuado de adaptabilidad para abordar diferentes estilos y niveles de aprendizaje, mientras que el 30% estuvo parcialmente de acuerdo. Esto resalta la necesidad de personalizar aún más las actividades para garantizar que sean inclusivas para todos los estudiantes.

El 90% de los docentes opinó que la estrategia es capaz de incrementar la motivación e interés de los estudiantes por aprender inglés, mientras que el 10% estuvo parcialmente de acuerdo. Este hallazgo confirma que la gamificación es una herramienta eficaz para captar y mantener la atención de los estudiantes.

El 70% de los encuestados consideró que existía disponibilidad de los recursos necesarios para implementar la estrategia, mientras que el 30% estuvo parcialmente de acuerdo. Este resultado señala que, aunque existen recursos básicos, es importante mejorar su accesibilidad, especialmente en áreas rurales.

El 60% de los especialistas consideró que los docentes cuentan con la capacitación adecuada para manejar herramientas gamificadas, mientras que el 40% estuvo parcialmente de acuerdo con el criterio. Esto subraya la necesidad de fortalecer la formación docente para garantizar una implementación más efectiva.

El 60% de los especialistas estuvo de acuerdo en que la estrategia tiene un nivel adecuado de flexibilidad para ser aplicada en diversos contextos educativos, mientras que el 40% estuvo parcialmente de acuerdo. Este resultado evidencia la importancia de realizar ajustes para que la estrategia sea más inclusiva y efectiva en distintos entornos educativos.

La valoración de los especialistas respalda la pertinencia y factibilidad de la metodología basada en la gamificación para la enseñanza del inglés en sexto grado de EGB. Los resultados destacan aspectos positivos como el impacto en la motivación estudiantil y la adecuación a los objetivos curriculares. Sin embargo, también se identificaron áreas de mejora, principalmente en la capacitación docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos.

4. Discusión

Estos hallazgos confirman que la gamificación puede constituirse en una herramienta poderosa para transformar el aprendizaje del idioma inglés, siempre que se realicen los ajustes necesarios que garanticen su aplicabilidad en diversos contextos educativos y su capacidad para atender las necesidades de todos los estudiantes.

Los resultados reflejan una percepción positiva de la metodología basada en la gamificación para la enseñanza del inglés. Entre los aspectos más destacados se encuentran su alineación con el currículo, su impacto motivacional y su viabilidad

operativa. No obstante, se identificaron áreas de mejora relacionadas con la disponibilidad de recursos, la capacitación docente y la adaptabilidad a diferentes contextos educativos. Superar estas limitaciones permitirá optimizar su implementación y garantizar su sostenibilidad como una metodología innovadora para el aprendizaje del inglés en el sexto grado de Educación General Básica.

A pesar de no contar con datos experimentales directos, la revisión de la literatura y el marco teórico sugieren que la gamificación constituye una herramienta prometedora para transformar el aprendizaje del inglés en contextos similares al del presente estudio. Las estrategias propuestas, tales como el diseño de actividades basadas en recompensas, niveles y narrativas, resultan coherentes con los principios del aprendizaje significativo y social, favoreciendo tanto la adquisición de conocimientos como la interacción entre pares.

Se considera que la sostenibilidad de la gamificación en el ámbito educativo dependerá, en gran medida, de la capacidad de los docentes para adaptar estas herramientas a las necesidades y realidades específicas de sus estudiantes. Asimismo, la formación docente en el uso de plataformas gamificadas se configura como un componente clave para garantizar su eficacia y aplicabilidad.

La gamificación, como metodología para la enseñanza del inglés, se presenta como pertinente y eficaz. La integración de elementos gamificados, como el uso de herramientas digitales, posibilita un aprendizaje interactivo y motivador. Esta metodología se alinea con el currículo ecuatoriano para el sexto año de Educación General Básica, al tiempo que fomenta el desarrollo de habilidades lingüísticas esenciales, tales como escuchar, hablar, leer y escribir. Además, su capacidad para captar el interés y la atención de los estudiantes refuerza su aplicabilidad en contextos educativos diversos.

La naturaleza lúdica e interactiva de las actividades gamificadas contribuye a incrementar la participación del estudiantado, lo cual resulta especialmente relevante en áreas rurales o en contextos con menores recursos, donde las metodologías tradicionales no logran mantener el interés de los alumnos.

Si bien la gamificación presenta un nivel adecuado de adaptabilidad a distintos estilos de aprendizaje y niveles de comprensión, resulta fundamental profundizar en la personalización de las actividades con el fin de garantizar su efectividad en grupos

heterogéneos. Esto implica atender las necesidades de estudiantes con menor rendimiento académico y adaptar las actividades a contextos en los que el acceso a la tecnología pueda ser limitado.

A pesar de los avances en la incorporación de tecnología en las aulas, la disponibilidad de recursos continúa siendo desigual, particularmente en zonas rurales. En este sentido, la implementación efectiva de estrategias gamificadas requiere asegurar un acceso más equitativo a dispositivos tecnológicos, conectividad a internet y materiales complementarios.

La incorporación de elementos como narrativas y sistemas de recompensas en las actividades gamificadas permite que los estudiantes apliquen el idioma inglés en contextos reales y prácticos. Este enfoque no solo refuerza el aprendizaje lingüístico, sino que también fomenta el desarrollo de competencias digitales, sociales e interculturales, consideradas esenciales en el contexto del mundo globalizado actual.

Finalmente, se recomienda fortalecer la capacitación docente en el uso de herramientas gamificadas, desarrollar actividades inclusivas y adaptables a diversos contextos tecnológicos, garantizar el acceso equitativo a recursos mediante inversiones en infraestructura educativa y diseñar estrategias personalizadas que respondan a los diferentes estilos de aprendizaje. Asimismo, se sugiere la realización de investigaciones de carácter experimental que permitan medir el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y evaluar su efectividad a largo plazo.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. P., & Ausubel, P. (1966). *Cognitive development in adolescence. Review of Educational Research*, 36(4), 403–414. <https://doi.org/10.2307/1169784>
- Carpendale, J. I. M. (2009). Piaget's theory of moral development. En U. Müller, J. I. M. Carpendale, & L. Smith (Eds.), *The Cambridge companion to Piaget* (1.^a ed., pp. 270–286). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CCOL9780521898584.012>
- Encalada Trujillo, E., Freire Aldas, M., Jordán Buenaño, C., & Chicaiza Redin, V. (2023). Fortalecimiento de la pronunciación del idioma inglés a través de las autograbaciones. *Revista Multidisciplinaria de Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial y Humanista*, 5(3), 1–14. <https://www.dateh.es/index.php/main/article/view/241>

- García-Cárdenas, M. D. C., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del inglés. *Episteme Koinonía*, 3(1), 165–175. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9299479.pdf>
- González Sánchez, M. E., González Sánchez, E. I., & Arias Toapanta, F. F. (2022). Metodología de aprendizaje para lengua extranjera. Área inglés. *RECIAMUC*, 6(2), 115–123. [https://doi.org/10.26820/reciamuc/6.\(2\).mayo.2022.115-123](https://doi.org/10.26820/reciamuc/6.(2).mayo.2022.115-123)
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Macías Mosquera, K., & Villafuerte Holguín, J. (2020). Teaching English language in Ecuador: A review from the inclusive educational approach. *Revista de Artes y Humanidades*, 9(2), 75–90. https://www.researchgate.net/publication/345883332_Teaching_English_Language_in_Ecuador_A_Review_from_the_Inclusive_Educational_Approach
- Maruri-Orellana, A., Alvarado-Andino, P., Rodríguez-Caamaño, A., & Díaz-López, W. (2021). Bilingüismo: Ventajas y desventajas en relación con el desarrollo cognitivo. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 1–15. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2201>
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo de los niveles de educación obligatoria: Subnivel medio*. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias*. Ministerio de Educación del Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf
- Ministerio de Educación. (2022). *Estándares curriculares o de aprendizajes*. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/05/Estandares-Aprendizaje-Ingles.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A: Plan de estudios para Educación General Básica, Bachillerato en Ciencias y Técnico; y normativa de la jornada laboral docente*. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/03/MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A.pdf>

- Pérez, J. (2022). El uso de gamificación en el aula de inglés para aumentar el vocabulario. *Episteme Koinonía*, 5(1), 30–45. <https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02822022000100030>
- Riera-Astudillo, J. G., García-Herrera, D. G., & Mena-Clerque, S. E. (2021). Gamificación como estrategia de enseñanza del inglés en entornos virtuales. *Episteme Koinonía*, 4(8), 153–163. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8976652.pdf>
- Salazar Caro, A. R. (2021). Actitudes lingüísticas de estudiantes de lenguas de una universidad pública colombiana. *Folios*, 55, 101–116. <https://doi.org/10.17227/folios.55-12217>
- Skinner, B. F. (1984). The evolution of behavior. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 41, 217–221. https://itcrcampinas.com.br/pdf/skinner/the_evolution_of_behavior.pdf
- Smith, L. (2009). Piaget's pedagogy. En U. Müller, J. I. M. Carpendale, & L. Smith (Eds.), *The Cambridge companion to Piaget* (1.^a ed., pp. 324–343). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CCOL9780521898584.015>

Distribución

Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](#).

Conflicto de intereses

Los autores declaran la inexistencia de conflicto de interés con institución o asociación comercial de cualquier índole.

Contribución de los Autores

Autor	Contribución
Roxana Patricia Valdez Montoya	Conceptualización, Curación de datos, Análisis formal, Investigación, Metodología, Recursos, Validación, Visualización, Redacción – borrador original, Redacción – revisión y edición.
Tatiana Avigail Valladarez Herrera	Conceptualización, Curación de datos, Análisis formal, Investigación, Metodología, Recursos, Validación, Visualización, Redacción – borrador original, Redacción – revisión y edición.

Ulises Mestre Gómez	Conceptualización, Metodología, Administración del proyecto, Supervisión, Visualización, Redacción – borrador original, Redacción – revisión y edición.	Investigación, del proyecto, Redacción –
Hendy Maier Pérez Barrera	Conceptualización, Curación de datos, Validación, Visualización, Redacción – borrador original.	
