

Revista EDUCATECONCIENCIA.

Volumen 29, No. Especial

E-ISSN: 2683-2836

CD-ISSN: 2007-6347

Periodo: enero- marzo 2021

Tepic, Nayarit. México

Pp. 62 - 77

DOI: <https://doi.org/10.58299/edu.v29iEsp..402>

Recibido: 20 de enero 2021

Aprobado: 13 de marzo 2021

Publicado: 20 de marzo 2021

La Gamificación como estrategia para la mejora de la gramática del idioma inglés

Gamification as a strategy to improve English grammar

Rocío Guadalupe Padilla Martín

Universidad de Guadalajara, México.

romachsa@gmail.com

Juan Francisco Caldera Montes

Universidad de Guadalajara, México.

jfcaldera@cualtos.udg.mx

La Gamificación como estrategia para la mejora de la gramática del idioma inglés

Gamification as a strategy to improve English grammar

Rocío Guadalupe Padilla Martín
Universidad de Guadalajara, México.
romachsa@gmail.com

Juan Francisco Caldera Montes
Universidad de Guadalajara, México.
jfcaldera@cualtos.udg.mx

Resumen

El presente trabajo de revisión bibliográfica o documental se planteó como objetivo central elaborar una revisión conceptual sobre el término gamificación y a partir de ello, reflexionar sobre las implicaciones de su posible uso educativo en el aprendizaje de la gramática del inglés. Se examinaron 24 textos especializados sobre el tema que incluyeron revistas científicas, libros o capítulos de libros, páginas web y tesis de posgrado. Para la elaboración de la revisión se acudió a bibliotecas físicas para examinar textos y particularmente, se consultaron medios digitales vía Internet. Los resultados de la revisión permiten concluir que en los sistemas educativos contemporáneos, el empleo de estrategias educativas gamificadas pueden ser alternativas viables para la mejora de una de las competencias cardinales de la actualidad, a saber, el dominio del inglés; en particular, de uno de sus aspectos básicos “la gramática”.

Palabras clave: Competencia, Estrategia de aprendizaje, Gamificación, Gramática del inglés.

Abstract

This documentary review work was considered as a central objective to develop a conceptual review on the term gamification and from there, reflect on the implications of its possible educational use in learning English grammar. Twenty-four specialized texts on the subject were examined, including scientific journals, books or chapters of books, web pages, and postgraduate theses. For the development of the review, physical libraries were used to examine texts and, in particular, digital media was consulted via the Internet. The results of the review make it possible to conclude that in contemporary education systems, the use of gamified educational strategies can be viable alternatives for improving one of today's cardinal competencies, namely, English proof dominion; in particular, one of its basics "grammar".

Keywords: Competence, Learning Strategy, Gamification, English Grammar.

Introducción

Situación problemática

En la sociedad actual, para un importante sector de la población, la adquisición de otras lenguas como el inglés es una ventaja competitiva que permite o facilita intercambios culturales y económicos entre personas y naciones.

Por tales razones una tendencia muy generalizada en el mundo moderno se dirige a la enseñanza-aprendizaje de otras lenguas. Primordialmente es la lengua inglesa la más generalizada debido a que es el idioma oficial del país que desde la segunda guerra mundial se ha posicionado como la potencia más influyente del orbe, a saber, los Estados Unidos de Norteamérica (Gutiérrez, 2010).

En este sentido, según algunas investigaciones el idioma inglés es el más estudiado en el mundo seguido del francés y el español (Sociedad Europa Press, 2020). Particularmente se encuentra que...

...el inglés es el lenguaje fundamental de libros, periódicos, aeropuertos y control del tráfico aéreo, negocios internacionales, conferencias académicas, ciencia, tecnología, diplomacia, deportes, competencias internacionales, música popular y propaganda. Alrededor de dos tercios de científicos del mundo leen en inglés; y al menos tres cuartos de la información electrónica almacenada están en este idioma (Pacheco, 2006, p. 2).

Al respecto Ramírez, *et al.* (2012) refieren que con la intención de que cada vez más personas adquieran dicha competencia, organismos internacionales como la UNESCO y la OCDE, además de una gran cantidad de países Latinoamericanos, han impulsado la incorporación de la enseñanza del inglés en la educación básica.

Específicamente, México pretendió atender las demandas de dichos organismos con la justificación que se hizo en la reforma educativa del 2017, en la que se afirmaba que todos los

mexicanos tienen derecho a una educación competitiva y de calidad integrando la materia de inglés dentro de la currícula obligatoria (Secretaría de Educación Pública, 2017).

Sin embargo, como Ramírez, *et al.* (2012) mencionan en su investigación, persisten diversos problemas en las intervenciones educativas de la enseñanza del inglés. Los principales consisten en una planeación e implementación de una metodología deficiente de la enseñanza, materiales insuficientes y le perspectivas diversas de los contenidos a aprender. Todo ello a pesar de que las materias o asignaturas de inglés son obligatorias y a que se cuenta con el respaldo de la revisión de la Universidad de Cambridge (Secretaría de Educación Pública, 2017).

Particularmente, según el Índice del EF English Proficiency (2020), México ha tenido una tendencia a la baja en los niveles de inglés iniciando en el 2011 con un nivel medio y posicionándose en el número 18 entre los 44 países que en ese año se evaluaron. Comenzó así una baja significativa cada año hasta los resultados del 2018 en el que México figura en el lugar número 57 de 88.

Especialmente, la gramática del inglés es el aspecto más complicado de aprender por parte de los alumnos, ello a pesar de que dicho ámbito es el andamiaje primordial para su correcto uso. Sobre dicho punto cabe resaltar que frecuentemente los estudiantes perciben a las estructuras gramaticales como difíciles y aburridas o carentes de motivación.

Por todo ello, es de suma importancia indagar sobre innovaciones pedagógicas que permitan desarrollar en el estudiantado competencias suficientes en el presente ámbito y especialmente, en la medida de las posibilidades, capacitar al profesorado en su empleo adecuado y permanente.

Dentro de dichas innovaciones, una que resulta prometedora, especialmente porque atiende directamente los problemas vinculados al tema del aburrimiento y falta de motivación, es la estrategia denominada gamificación, la cual es una estrategia de aprendizaje activa que acerca al estudiante a sus gustos e intereses actuales, sobre todo en cuanto a las mecánicas de los videojuegos se refieren. Por tanto, tal estrategia aplicada al proceso de enseñanza aprendizaje

agrega de manera implícita el factor motivacional y convierte el aula tradicional en un aula retadora y competitiva.

Al respecto es importante reconocer algunos elementos distintivos entre las generaciones contemporáneas. En especial se puede señalar que la influencia de la tecnología y los cambios económicos han generado que las más jóvenes tengan habilidades tecnológicas superiores, además actitudes más receptivas ante los actuales medios de entretenimiento y comunicación.

Por todo ello, el uso de estrategias de aprendizaje como la gamificación parecen ser muy prometedoras para el desarrollo de competencias educativas, entre las cuales se puede incluir el dominio gramatical de distintos idiomas como el inglés.

Antecedentes

En materia de referentes de corte empírico, en los párrafos que siguen se da cuenta de resultados de investigaciones interesantes sobre la presente temática de estudio. De entrada, vale la pena consignar que el general los distintos trabajos refieren aspectos positivos de las estrategias gamificadas en el dominio del inglés como segunda lengua.

Tal es el ejemplo de la investigación *La gamificación de la enseñanza del inglés en educación Primaria*, donde el Ramos (2016) resalta las bondades de dicha estrategia metodológica en la enseñanza de una lengua extranjera, aunque también advierte que el docente debe ser precavido durante una intervención, ya que tiene que aplicarse con rigurosidad porque la misma puede verse comprometida por una aplicación superficial donde se reduzca a la mecánica de puntos, o por el contrario, que los alumnos solo observen la intervención como un juego y no se logren los objetivos.

Por su parte García, *et al.* (2018) investigadores de la Universidad de Madrid, realizaron un estudio en el nivel de primaria. El objetivo de la investigación fue aumentar la motivación de los estudiantes mediante el uso de las TIC y la gamificación en el aprendizaje de la segunda lengua (inglés). Especialmente, utilizaron un enfoque experimental, haciendo partícipes a dos grupos de quinto grado en los que se aplicó el programa y otro del mismo nivel a modo de grupo de control. En materia de conclusiones los autores destacaron que los estudiantes que formaron

parte de los grupos experimentales mostraron incrementos significativos frente a los del grupo control, ello en materia de motivación hacia el estudio y en el nivel de competencia lingüística en comunicación escrita.

Otro estudio desarrollado en Costa Rica, cuyo objetivo primordial era describir cómo las competencias y el desempeño lingüístico en el aula de inglés pueden estimularse y fortalecerse con actividades gamificadas, comprobó la efectividad de esta metodología en el desarrollo de tales competencias y la forma en que cambia favorablemente las dinámicas habituales de clase (Cordero y Núñez, 2018).

Por su parte, González (2017) en su trabajo denominado *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria* empleó estrategias gamificadas mediante TIC y concluyó que las mismas proporcionan resultados positivos en cuanto a motivación, consiguiendo un nivel de participación e interés extraordinarios y por consiguiente del rendimiento académico.

Por su parte Figueroa (2015) en su artículo *Uso de la gamificación para mejora del aprendizaje de un segundo idioma*, asegura que el empleo de dicha metodología de enseñanza-aprendizaje, empodera y capta al alumno hacia el aprendizaje y hacia una atmosfera relajante donde fluye el aprendizaje. Aquí se reconoce que la motivación vuelve a ser un elemento principal de esta actividad debido a que hace más atractiva a la clase.

Por último el artículo *La gamificación para (auto)evaluar las competencias léxico-gramaticales en el aula de inglés como segunda lengua en el contexto de la enseñanza a distancia: un estudio de caso* que se utilizó una plataforma llamada *Qstream*, arrojó resultados favorables en el grupo experimental, evidenciando una mejora en el aprendizaje y motivación de los alumnos (Moreno, 2015).

Ante dichos referentes y tomando en consideración que el presente trabajo implica una revisión bibliográfica sobre el tema, los objetivos a perseguir son los que aparecen a continuación:

Objetivos

1. Elaborar una revisión conceptual sobre el término gamificación y su implicación en el contexto educativo.
2. Esbozar una conceptualización básica sobre el campo de gramática del lenguaje.
3. Confeccionar una reflexión sobre la pertinencia de la gamificación como estrategia de aprendizaje de la gramática del inglés.

Materiales y Método

El presente trabajo se adscribe al esquema de revisión bibliográfica, por tanto su propósito principal es realizar una investigación documental sobre un tema, es decir, recopilar información ya existente acerca del mismo.

Participantes

En el presente trabajo se examinaron 24 referentes documentales, saber, diez revistas científicas, ocho libros o capítulos de libro, cuatro páginas web y una tesis de posgrado.

Técnica e instrumentos

Para el control del material bibliográfico consultado se utilizó un Cuadro de Clasificación. Dicha herramienta permitió organizar los documentos bajo una estructura jerárquica y lógica, desde los conceptos más generales hasta los más concretos.

Procedimiento

En primera instancia se precisó al tema a desarrollar. Enseguida, se acudió a bibliotecas físicas para examinar textos y particularmente, se consultaron medios digitales vía Internet. Posteriormente, se seleccionó el material bibliográfico y se procedió a su revisión detallada. Finalmente, se elaboró la redacción correspondiente.

Resultados y Discusiones

Dado los objetivos de la presente revisión bibliográfica, a continuación se desarrollan los aspectos de corte teórico del tema en cuestión. Por tanto, aquí se expone lo que se entiende por gamificación, su acepción en el contexto educativo, los elementos que la constituyen y sus

principios fundamentales. También se analiza el concepto de gramática y se hace una breve consideración en torno a su enseñanza como segundo idioma.

Gamificación

Teixes (2014) reconoce que sobre gamificación se ha empezado a escribir mucho y que en la actualidad ya se cuenta con un número creciente de experiencias aplicación, donde los interesados en su uso oscilan desde los directivos de una empresa hasta los docentes en el aula.

Según Aranda (2019) el primer acercamiento documentado del término gamificación fue usado por el investigador británico Nick Pelling en el año 2008, quien sucintamente la definió como “el fenómeno de la creación de experiencias de juego”.

Un elemento particular, es que el concepto gamificación, es un término que no proviene del español, sino que es una adaptación del vocablo “game” del Inglés que significa juego, aunado al sufijo “tion” que expresa la acción y efecto del verbo unido, por lo que gamificación es una adaptación de gamification y se interpreta simplemente como la acción de jugar.

Inicialmente el término Gamificación comenzó a utilizarse en el ámbito empresarial para referirse a la aplicación de los procesos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a los usuarios para realizar cierta acción y que fue potenciada por los medios digitales (Tecnológico de Monterrey, 2016).

Especialmente las aplicaciones digitales para dispositivos móviles han venido a ser parte importante de la gamificación tanto en ámbitos especializados como en aspectos de la vida cotidiana, ya que han apoyado a su diseminación y uso por su capacidad para enganchar al usuario.

Por su parte, Zichermman y Cunnigham (2011) describen a la gamificación como el proceso de juego por el cual pueden atraer usuarios y hacerlos resolver problemas. Este término implica el uso del juego como se conoce de manera natural pero organizada y sistematizada, insertado en la óptica de un mundo digitalizado, intercomunicado y conectado.

Por su parte Teixes (2014) define a la gamificación como la aplicación de recursos de los juegos en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación.

Gamificación en el contexto educativo

Aunque existen diferencias en las definiciones que se dan del término gamificación en el sector educativo, en todas ellas se presenta a alumnos de frente a una experiencia que tiende a ser inmersiva, modificando principios dispuestos por la educación tradicional a nuevos esquemas de aprendizaje. Ello, fundamentado en la motivación y en la identificación social, aplicando mecanismos de juegos para lograr que el proceso pedagógico sea más atractivo, y en última instancia, efectivo (Torres-Toukomidis *et al.*, 2018).

Más específicamente en dicho contexto se hace referencia al uso de las mecánicas del juego para involucrar al estudiante, motivarlo a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas (Tecnológico de Monterrey, 2016). Cabe resaltar que es importante diferenciar esta metodología del uso de juegos para el aprendizaje, que, si bien una metodología puede hacer uso de la otra, es importante resaltar que la gamificación engloba y enmarca el aprendizaje basado en juegos debido a la estructura compleja de sus elementos en la que está fundamentada.

Así para Foncubierta y Rodríguez (2005) la gamificación en el área educativa es una técnica que el docente utiliza en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) incorporando elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con la intención de mejorar esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar la conducta de los estudiantes en los salones de clase.

También Sánchez (2015) construye una definición muy completa, donde se apoya en conceptos que incluyen el reconocimiento de la naturaleza del juego, la importancia del reconocimiento del logro y los efectos de esto sobre la persona y el uso de las tecnologías, por lo que él define gamificación como la utilización de metodologías del juego para trabajos serios con la finalidad de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas por actividades lúdicas asociadas a las tecnologías educativas y los videojuegos.

Por último otra definición hecha por Marín (2013) coincide con el hecho de que la gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parten de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifican, dentro de una actividad, tarea o mensaje de un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello con la finalidad de conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora.

Elementos de la gamificación

Teixes (2014) considera que para gamificar de manera correcta es necesario tomar en cuenta los elementos propios de los juegos. Los mismos se utilizan como técnicas para captar, retener y hacer evolucionar al usuario. A continuación dichos elementos se describen de forma concreta:

- **Mecánicas:** Responde a lo que comúnmente se conoce la adquisición de puntos, badges y leaderboards, que se consiguen mediante el logro de una o varias acciones.
- **Avatares:** Representaciones personales y únicas de los usuarios.
- **Niveles:** Son indicador del grado de progreso de un juego o actividad.
- **Dinámicas:** Se pueden definir como aquellos patrones, pautas y sistemas presentes en los juegos pero que no forman parte de éstas, se basan en deseos básicos de las personas: reconocimientos, consecución de objetivos, etc. Las dinámicas explican cuándo o cómo

se deben otorgar los puntos, medallas o niveles. Controlan la evolución de los jugadores y con qué ritmo pueden ascender en el juego.

- **Recompensas:** Es algo de valor que se obtiene tras la realización de una acción o la consecución de un objetivo. Se tiene como objetivo que el comportamiento deseado sea repetido.
- **Logros:** Significa conseguir algo que tiene cierto grado de dificultad, alto pero factible tras un esfuerzo razonable y puede ser un elemento motivador. Por lo general éstos están bloqueados y se desbloquean al llevar a cabo una serie de acciones.
- **Competición y altruismo** son otros elementos importantes, así como el feedback que permite a los usuarios conocer su desempeño. Otro elemento importante es la diversión.
- **Estética:** Se refiere a las respuestas emocionales que la participación en un juego provoca en el jugador y está relacionado con el ámbito de las experiencias.

Por su parte Kim (2015) hace una fuerte recomendación sobre establecer una meta bien delimitada para implementar la gamificación, específicamente recomienda hacer una distinción entre los diferentes tipos usuarios para conocer el tipo de jugador que se tiene en el grupo y recomienda tomar otras variables como género, edad, rendimiento académico.

Estos elementos provienen de los videojuegos y no del juego natural o tradicional, por lo que, gamificar en educación no solo se reduce al juego intencionado, sino que gamificar realmente tiene la intención de dirigir al alumno para alcanzar un objetivo educativo en un proceso de escalada donde se mantiene la sorpresa, motivación, compromiso y la satisfacción del usuario.

Principios de la gamificación

Como afirman, Gallego, *et al.* (2014), gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras consiguen los objetivos propios del proceso gamificado.

Por ende un aspecto importante a tomar en consideración es la diversión. En tal sentido y conforme con los mismos Gallego, *et al.* (2014) se puede afirmar que una persona que se divierte aprende más, y se puede sostener que “el aprendizaje óptimo reside en la diversión”. Por ejemplo, se sabe que los videojuegos otorgan este beneficio, debido a características como: retroalimentación inmediata, autonomía de decisión, situaciones abiertas, reintentos infinitos, progresividad, reglas claras y sencillas, evaluación en tiempo real, etc.

Por ello, quienes los emplean se vuelven eficientes para el alcance de sus objetivos, por lo que entender cómo funcionan los videojuegos puede llevar a diseñar actividades que contengan los elementos de los mismos y por tanto, atraer de forma divertida a las personas a otras situaciones que no sean donde normalmente se utilizan, como por ejemplo los espacios educativos formales.

Gramática

La definición más simple de gramática consiste en hacer uso correcto de la sintaxis y la semántica de una lengua. Otra acepción también común es:

La gramática es la forma en la que una lengua manipula y combina palabras o trozos de éstas para formar unidades de significado mayor, o lo que es lo mismo, el conjunto de reglas que regulan las unidades de significado que conforman una lengua (Estévez, 2010, p.1).

Particularmente como ciencia, está contemplada como parte de la lingüística. A partir de lo anterior, se puede deducir que el dominio de la gramática es un elemento esencial de la competencia comunicativa. La cual se puede definir como el grado en que el usuario de la lengua domina el código lingüístico, el cual incluye vocabulario, reglas de pronunciación y de ortografía, morfología, y estructura oracional (Hymes, 1973).

Hymes (1973) considera que, para lograr la competencia comunicativa, es necesario incluir tanto las reglas de la gramática, como las reglas del uso de las mismas y la define como el conocimiento de reglas para entender y producir el significado referencial y social de la lengua.

La comunicación eficiente implica transmitir significado, es decir, no solo tener en cuenta la noción de la lengua sino también la función (Wilkins, 1976).

Como asegura Javanovic (1986) la lengua no es un conocimiento estático. La competencia lingüística no es un producto acabado, ni tampoco un conjunto de reglas (intuidas por el hablante de determinada lengua natural) inmutables en el tiempo y en el espacio. Por lo que se deduce que, así como la lengua se transforma en cuanto a sus usos, significados y aplicaciones, las metodologías del aprendizaje deben concordar a esos cambios, sin alterar la lengua y sin enseñarla de manera superficial.

La gamificación como estrategia de aprendizaje de la gramática del inglés

A partir de los elementos anteriores y especialmente a experiencias de intervención desarrolladas por diversos investigadores (Aguilera, *et al.* 2014; Moreno, *et al.* 2016; Cordero y Núñez, 2018), se puede sostener que las mecánicas de gamificación pueden contribuir a la enseñanza de un idioma extranjero, ya que pueden incrementar la motivación del estudiantado y su compromiso hacia lo aprendido.

Plantear el desarrollo de un curso como un juego (que cumple con sus componentes, mecánicas y dinámicas) logrará motivar al estudiantado para involucrarse en los distintos retos y actividades. Ello debido a que la gamificación puede propiciar dinámicas de cooperación, competición y realimentación en las clases de inglés.

Especialmente a partir de los diversos retos y el establecimiento de pautas específicas de competitividad y cooperación entre el estudiantado, se puede fortalecer una mecánica que, si bien provoca la competencia entre los copartícipes, también poder ser bastante ventajosa para el logro de metas individuales.

Particularmente el vínculo de los componentes de la gamificación como insignias, puntos, rankings y niveles, pueden ser herramientas valiosas para que los estudiantes obtengan reconocimientos por habilidades o conocimiento demostrados en el idioma inglés, especialmente en el campo de la gramática. Cada logro, cada nivel alcanzado y cada posición en un ranking

pueden evidenciar el compromiso individual por mejorar el nivel de lengua y, de manera grupal, el trabajo que se da en el ámbito lingüístico.

Conclusiones

En síntesis, después de realizar una revisión documental sobre el presente tema, se puede argumentar que la gamificación hoy en día se presenta como una alternativa factible para el desarrollo de las diversas habilidades que exige el dominio de un segundo idioma (especialmente para su construcción gramatical), ya que como se sostuvo antes, las mismas permiten superar las dificultades que tradicionalmente enfrentan los profesores y al mismo tiempo, propicia que los alumnos se atrevan más y encuentren mayor motivación para emprender acciones que les permitan alcanzar los propósitos de aprendizaje deseados.

Es por ello que las innovaciones educativas no pueden esperar y los docentes requieren urgentemente, reinventar sus dinámicas de enseñanza-aprendizaje. Un buen ejemplo de ello es la utilización de estrategias como la gamificación, la cual hace referencia a la implementación de elementos del juego dentro de un ambiente de aprendizaje, lo cual pretende además obtener mejores resultados académicos, un aprendizaje más eficaz, mejor resolución de problemas y mayor motivación intrínseca (González y Caldera, 2018).

Por tales razones se puede concluir que, dentro del sistema educativo contemporáneo, es significativo que se trabaje en el desarrollo de competencias gramaticales del idioma inglés y que una adecuada manera de llevarlo a cabo, es mediante el empleo de estrategias gamificadas, las cuales tienen como principio fundamental, influir en la conducta, incrementar los niveles de motivación y beneficiar la formación de los estudiantes (González y Caldera, 2018).

En materia de limitaciones del presente trabajo se puede señalar que dada la naturaleza de la revisión documental, no es posible abordar a todos los autores y todas las vertientes de la temática abordada; sin duda, la selección de referentes documentales implica criterios que no necesariamente son compartidos por todos los revisores. Otra limitación consiste en que el presente trabajo no reflexiona sobre el empleo de la gamificación en otras áreas o ámbitos del aprendizaje del inglés, como lo son la lectura, la escucha y el habla.

Por todo lo anterior, sería conveniente ampliar la presente revisión documental, utilizar otros criterios de búsqueda y especialmente, recurrir a referentes documentales que consignan resultados de trabajos empíricos acerca del empleo de la gamificación para el aprendizaje de la gramática de las distintas lenguas, en especial del idioma inglés.

Referencias

- Aguilera, A., Fúquene, C. y Ríos, W. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-Pertinente*, 2 (1), 125-143.
<https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1016&context=im>
- Aranda, M. (2019). *El fomento de las habilidades socioemocionales mediante una metodología de gamificación en estudiantes de bachillerato* [tesis de maestría, Universidad de Guadalajara]. Repositorio Institucional CUALTOS.
<http://repositorio.cualtos.udg.mx:8080/jspui/handle/123456789/882>
- Cordero, D. y Núñez M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista Lenguas Modernas*, (28), 269-291. DOI 10.15517/RLM.V0I28.34777
- Estévez, I. (2010). Gramática: Lengua y Aprendizaje. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 2(12), 2-3. <https://www.eumed.net/rev/ced/12/ier.htm>
- Figueroa, J. (2015). Uso de la gamificación para mejora del aprendizaje de un segundo idioma. *Revista Digital Education*, (27), 32-54. DOI: <https://doi.org/10.1>
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2005). *Didáctica de gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen.
- Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F. (2014, 9 al 11 de julio). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje [sesión de conferencia]. XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática, Oviedo.
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20\(definicio%cc%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20(definicio%cc%81n).pdf)
- García, F., García, O. y Martín, M. (2018). La gamificación como recurso para la mejora del aprendizaje del inglés en educación primaria. En F. Murillo (Ed.) *Avances en Democracia y Liderazgo Distribuido en Educación* (pp. 466-468). Red de Investigación sobre Liderazgo y Mejora de la Educación.
- González, A. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria* [tesis de maestría, Universidad de Burgos]. REDINED
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/168343>

- González, I. y Caldera, J. (2018). Desarrollo de la producción oral en el idioma inglés mediante la implementación de estrategias cooperativas en el nivel superior. *Revista Educarnos*, 8(31), 99-114. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-isamar.pdf>
- Gutiérrez, L. (2010). Importancia del lenguaje en el contexto de la aldea global. *Horizontes Educativos*, 15(1), 95-107. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97916218008>
- Hymes, D. (1973). On communicative competence, in Sociolinguistics. En B. Pride (Eds.), *Sociolinguistics: Selected Reading* (pp. 269-293). Penguin.
- Índice del EF English Proficiency (2020, 25 de marzo). *Tendencias del EF EPI*. <https://www.ef.com.mx/epi/regions/latin-america/mexico/>
- Jovanovic, A. (1986). Ensino de línguas e o papel da gramática. *Revista da Faculdade de Educação*, 12(1) 46-156. <https://www.revistas.usp.br/rfe/article/view/33359/36097>
- Kim, B. (2015). Designing gamification in the right way. En B. Kim (Ed.). *Understanding Gamification* (pp. 29-36). Library Technology Reports.
- Marín, I. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Urano / Empresa Activa.
- Moreno, A. (2015). La gamificación para (auto)evaluar las competencias léxico-gramaticales en el aula de inglés como segunda lengua en el contexto de la enseñanza a distancia un estudio de caso. *Revista Verbeia*, (0). 75-99, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6870010>
- Moreno, N., Leiva, J. y Matas, A. (2016). Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 1(6), 16-34. <http://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1709>
- Pacheco, C. (2006). La competencia comunicativa y su relación con la enseñanza del inglés en las ciencias biomédicas. *Gaceta Médica Espirituana*, 8(3), 9. <http://revgmspirituana.sld.cu/index.php/gme/article/view/901/825>
- Ramírez, J., Pamplón, E. y Cota, S. (2012). Problemática de la enseñanza del inglés en las primarias públicas de México: una primera lectura cualitativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 60(2), 1-12, DOI: <https://doi.org/10.35362/rie6021321>
- Ramos, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria* [tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18538>
- Sánchez, F. (2015). Gamificación. *Revista Education in the Knowledge Society*, 6 (2) 13-15. DOI: <https://doi.org/10.14201/eks20151621315>

- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Básica. Secretaría de Educación Pública. SEP.*
https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basicas-ingles/1LpM-Ingles_Digital.pdf
- Sociedad Europa Press. (2020, 15 de noviembre). *Estos son los idiomas más estudiados en cada país del mundo.* <http://europapress.es/sociedad/noticia-son-idiomas-mas-estudiados-cada-pais-mundo-20160509120804.html>
- Tecnológico de Monterrey. (2020, 30 de marzo). *Gamificación. Observatorio en innovación educativa.* <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-gamificacion.pdf>
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones.* Editorial UOC.
- Torres-Toukoumidis, A., Romero-Rodríguez, L., Pérez-Rodríguez, M., y Björk, S. (2018). Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning (E-MIGA). *Revista Complutense de Educación*, 29 (1), 129-145. DOI: <https://doi.org/10.5209/RCED.52117>
- Wilkins, D. (1976). *Notional Syllabuses.* Oxford University Press.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.* MA: O'Reilly Media.