

Gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de gramática en Educación Básica

Educational gamification as a estrategia for teaching grammar in Basic Education

Lic. Tatiana Pinargote-Mero

<https://orcid.org/0000-0002-4237-2123>

Tatiana.pinargote@jm.ulead.edu.ec

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador

Lic. Pedro Roca-Piloso

<https://orcid.org/0000-0003-0468-2988>

docente76@uleam.com

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador

Resumen

Este artículo de revisión teórica analiza la temática sobre la gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de la gramática en la Educación Básica, con el propósito que los niños aprendan a través del juego pedagógico permitiéndole resolver actividades donde el estudiante se siente motivado a aprender. Se utilizó un enfoque de investigación cualitativa mediante la revisión documental y metodológica, empleando un análisis hermenéutico de los constructos planteado en la investigación, aplicando un metaanálisis de 38 artículos científicos del marco internacional y nacional. Los resultados manifiestan la validación de lo fundamentado por los autores al analizar que la adaptación de la estrategia gamificación educativa en la enseñanza de la gramática ha generado aspectos positivos a los estudiantes en cuanto a los conocimientos adquirido en el aula de clases, provocado por la aplicación de juegos pedagógicos fomentando el interés y motivación a los estudiantes por aprender cada contenido del currículo.

Palabras clave: entornos virtuales de aprendizaje, gamificación, enseñanza, comunicación escrita.

Abstract

This theoretical review article analyzes the theme of educational gamification as a strategy for teaching grammar in Basic Education, with

the purpose that children learn through pedagogical games, allowing them to solve activities where the student feels motivated to learn. A qualitative research approach was used through documentary and methodological review, using a hermeneutical analysis of the constructs proposed in the research, applying a meta-analysis of 38 scientific articles from the international and national framework. The results show the validation of what is founded by the authors when analyzing that the adaptation of the educational gamification strategy in the teaching of grammar has generated positive aspects for the students in terms of the knowledge acquired in the classroom, caused by the application of pedagogical games fostering the interest and motivation of students to learn each content of the curriculum.

Keywords: Virtual learning environments, Gamification, teaching, written communication.

Introducción

En estos tiempos la tecnología se ha situado como un conjunto de técnicas e instrumentos útil para el diario vivir y necesario para la educación. En el entorno educativo se habla de una formación innovadora, pese a aquello, algunos docentes persisten en el cambio, generando que en los centros educativos se perciba una enseñanza tradicional. Frente a la resistencia de cambio por parte de docentes se incorpora la falta de recursos tecnológicos como: equipos, conectividad, alfabetización tecnológica; y, por otra parte, falta de competencias en entornos virtuales de aprendizaje, que serían algunos aspectos para fomentar una clase significativa para el estudiante, creando “un contexto de aprendizaje emocionante, educativo y entretenido” (Briceño & Chess, 2022, p. 12).

El objetivo de este estudio trata de examinar las publicaciones disponibles en relación con la gamificación como estrategia para la enseñanza de la gramática en Educación Básica, realizadas durante el periodo 2011-2021. El propósito de este estudio es aportar en los procesos de enseñanza – aprendizaje de la gramática mediante la utilización de la gamificación como estrategia pedagógica, potenciando beneficios como: la invención de un escenario de aprendizaje didáctico y agradable y su atención está en ambientes reales permitiendo a los estudiantes su manipulación. Se maneja un enfoque de investigación cualitativa mediante la revisión bibliográfica, se tomó en consideración publicaciones científicas del contexto internacional y nacional entre el 2011

al 2021 afín a la gamificación educativa, aplicando un metaanálisis a 38 artículos publicados en revista científicas de base de datos Dialnet, Scielo, Redalyc, revista de Pedagogía, Ciencias Humanísticas y Sociales y Sistema de información. Con esta revisión se podrá conocer el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza en la gramática.

En la actualidad las escuelas han ido incorporando un enfoque educativo más proactivo y significativo, fomentando en los estudiantes la obtención de nuevos conocimientos y estos a la vez vinculados con los aprendidos previamente, bajo estos parámetros las nuevas definiciones serán comprendidas y conservadas con facilidad, aislando el aprendizaje recurrente y mecánico. Por el contrario, algunos docentes piensan que dentro de sus aulas están fomentando el aprendizaje significativo porque han incorporado el uso de herramientas como mapas conceptuales o juegos didácticos, sin incluir el proceso intelectual en donde ambas partes contribuyen a la facultad de significados y a la representación. Según Palmero (2011) menciona que “El aprendizaje significativo supone el crecimiento cognitivo del que aprende, un proceso que se acompaña de crecimiento afectivo también, en la medida en que motiva y predispone hacia nuevos aprendizajes.” p.41.

Frente a la Pandemia del Covid-19, la comunidad educativa y de manera específica los docentes se vieron involucrados en la utilización de entornos virtuales de aprendizajes, bajo esta demanda los docentes sintieron preocupación al no tener competencias tecnológicas, iniciando una alfabetización tecnológica. Pomata et al. (2017) realizaron un estudio sobre la Gamificación y las Tics en la enseñanza de la gramática de la lengua extranjera, la integran dentro del salón de clases va alrededor del 40% al 60%, la falta de su implementación se debe a que los centros educativos requieren de equipos tecnológicos que permita reproducir audios y videos de los materiales didácticos.

A esto se debe incorporar técnicas de aprendizajes basada en Gamificación que sirva como medio para la enseñanza de la gramática, durante la búsqueda de información se mencionaba que dicha estrategia generaba aspectos positivos a los educandos en cuanto a los conocimientos adquiridos en el salón de clases. Por otra parte, la gamificación como el uso de mecánicas, atractivo e intelecto establecido en un juego que involucra y estimula el aprendizaje permitiendo resolver diferentes problemas. De la misma manera (Deterding, 2011) definen a la gamificación como la utilización de componentes y bosquejo de los juegos en argumentos no lúdicos, fomentando el desarrollo de la enseñanza en la

materia de gramática. Estas afirmaciones, contribuyen al mejoramiento de la enseñanza en gramática, dichos descubrimientos al utilizar la gamificación como estrategia en el desarrollo de las actividades.

La pedagogía de una lengua implica diversos contenidos y situaciones dentro del salón de clases. Al analizar todos los procesos de enseñanza de la lengua crea un reto para el docente que instruye en la gramática, enfrentado la desmotivación del estudiante que considera que la gramática no es esencial para la comunicación. (Almazán *et al.*, 2020).

Materiales y métodos

Gamificación educativa como estrategia pedagógica para la gramática

La gamificación en los últimos años ha provocado gran efecto en el contexto educativo, sirviendo de apoyo a los docentes para afrontar las problemáticas frecuentes como la carencia de deseo por aprender sobre la gramática y en general la falta de compromiso de los estudiantes por el aprendizaje de las asignaturas (Curay & Ramón, 2021). Consiste en el empleo de juegos mecánicos en entornos virtuales con aplicaciones no lúdicas, con el propósito de impulsar la motivación, la concentración y la determinación de los usuarios. Adicionalmente se requiere de la conexión con la tecnología de la Información y la Comunicación siendo “el uso de los elementos de juego dinámicas, mecánicas y componentes en un ambiente de aprendizaje, generalmente apoyado en las TIC” (Simões & Fernández, 2013, p.348). “La gamificación se ha convertido en un poderoso método de instrucción en la educación K-12, así como en los mejores colegios y universidades” (Brull & Finlayson, 2016, p. 373).

La gamificación es una estrategia contemporánea y creativa que usa el razonamiento para crear habilidades frente a un juego buscando comprometer al usuario en la resolución de un problema planteado. Al relacionarlo con el contexto educativo no solo se trata de la utilización de juegos de intercambio, si no que desarrolla en los estudiantes un aprendizaje colaborativo al interactuar con sus pares académicos, por otro parte, según Briceño & Chess (2022) indica que la gamificación “crea adhesión hacia al aprendizaje, ya que de manera natural impacta en la retención de conocimientos por la naturaleza significativa para el estudiante del propio hecho académico” (p. 13). Dentro del aprendizaje

el uso de la gamificación permite implicar a los estudiantes, motivarlos y enriquecer su formación (Malvasi & Recio, 2022; Alejaldre & Garcia, 2015). A la gamificación se la considera como una de las innovaciones pedagógicas con resultados gratificantes ya que este considera un tema relevante en las necesidades de los estudiantes que es el aburrimiento (Padilla & Caldera, 2021; Moreira & González, 2015).

Sin embargo, se menciona que los videojuegos no sirven de soporte para un modelo pedagógico eficiente que promueva la motivación de los estudiantes, faltando un mecanismo de evaluación que permita cuantificar el aprendizaje (Llorens et al, 2016). Para esto se requiere del uso de una metodología de evaluación regularizada que valore todo el procedimiento de aprendizaje usando un juego digital, “no solo debería servir para estudiar y comparar lo que ocurre, sino también, debería de ser lo suficientemente flexible como para poder personalizarla y permitir ciertos ajustes en diversos contextos” (Contreras, 2016, p. 28). Más allá de la metodología de evaluación el docente debe poseer competencias digitales para el uso de las herramientas que trae consigo la gamificación, de esta manera trabajar con sus estudiantes dentro de la asignatura de la gramática (Ibarra & Vicente, 2021). “La lengua puede servir como instrumento para crear conocimiento, como herramienta para aprender y para crear conexiones entre el conocimiento previo que tenemos y nuevas ideas que nos aportan otros” (Molina, 2020, p. 142).

Según Moreno et al. (2016) durante la investigación menciona que al activar en el salón de clases las tecnologías fundadas en la “realidad aumentada, la gamificación y el Mobile Learning supondrá una oportunidad para reconfigurar la práctica educativa acorde con las nuevas características, demandas y necesidades del alumnado diverso al que se atiende” (p.16). Al complementar con la realidad aumentada los estudiantes estaría desarrollando actividades en un ambiente real conectado con componentes virtuales, diseñando ambientes participativos. De la misma, varios autores lo determinan como el espacio que integra lo virtual y lo real, estableciéndose un entorno mixto, donde el niño se podrá interactuar con el entorno que lo rodea, llevando a cabo un aprendizaje significativo (Gómez, 2013; Cabero y Barroso, 2018).

El aprendizaje basado en juego o conocido como Serious Games y Gamificación está tomando notabilidad significativa dentro de la enseñanza aprendizaje, educando a través de videojuegos, donde se mira desde las diversas áreas de conocimiento se analiza que tipo de juego y videojuegos se debe aplicar en la educación y que puede ser descargado

como aplicativos de smartphones y tablets (Vera, 2013). Bajo esta mirada, concebimos por gamificación, el uso de mecanismos de juego en escenarios y adaptaciones no lúdicas con el propósito de fomentar interés, concentración y ánimo a un grupo de estudiantes. La gamificación en la educación está sirviendo de soporte para los docentes, mostrando que el diseño de los juegos de manera pedagógica este resultando eficiente para la imaginación de los niños y mejorando el rendimiento académico de aquellos (Santana, 2022).

Método para la enseñanza de la gramática

Dentro del ámbito escolar, la enseñanza de la gramática ha presentado discusiones sobre la manera de cómo se instruye, esto se debe a la crucial e histórica representación normativa. La enseñanza de la gramática descuido la manera práctica autentica que consistía en la coordinación de escribir y hablar adecuadamente, en el cual el niño lo realizaba durante la praxis, con el tiempo cambio convirtiéndose en un conocimiento teórico, distorsionando su origen, bajo un argumento descontextualizado, afectando los conocimientos de lectura y escritura, este cambio radical se manifiesta bajo un problema didáctico y no por la capacidad gramatical (Sotomayor *et al.*,2017). Bajo esta perspectiva, la enseñanza de gramática habitual permitía una meditación metalingüística, transmitiendo una conceptualización mínima de conocimiento y enfocándose a lo máximo sobre la práctica, mediante los diversos mecanismos de enseñanza (Sotomayor *et al.*,2017).

Por gramática se puede concebir como una sección de la lingüística responsable de examinar el enlace de los caracteres que admiten la comunicación, como la agrupación de normas y manuales que establece la lengua de una colectividad, por lo tanto, se debe establecer como una regla. El estudio de la gramática debe ser obligatorio en la enseñanza de la Educación Básica. La innovación de la gramática es un conocimiento escolar, que se debe enseñar bajo diversas metodologías de enseñanza, el cual debe estar estrecho en la instrucción propia de la lingüística y los factores sociohistóricos (Guaita y Trebisacce, 2013). Conocer gramática puede implicar dos aspectos: conocimiento instrumental o declarativo. El primero permite a la persona a realizar un trabajo de codificación y decodificación. El segundo permite al hablante referirse a una lengua con sus respectivas normas y principios.

Mientras tanto la importancia de la enseñanza de la gramática en el ámbito educativo ecuatoriano se fundamenta en el currículo para edu-

cación general básica y bachillerato unificado que propone que el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura debe cumplir con el diseño establecido en el currículo: “ Mediante destrezas con criterios de desempeño que apuntan a que los estudiantes integren los conocimientos, aplicando operaciones mentales complejas, la finalidad de que sean capaces de realizar acciones adaptadas, puedan ser transferidas a acciones similares en contextos diversos” (Ministerio de educación, 2016, pág. 11). En esta argumentación se enfatiza el rol de la enseñanza gramatical proporcionando en gran medida el impulso autónomo del uso lingüísticos de los niños y niñas, reflexionando la relación de la lengua y la cultura de una sociedad, en busca de una elaboración literal, es decir que la función de la gramática permite una reflexión metalingüística.

Los módulos curriculares vinculan el conocimiento gramatical en la mejora de la escritura. Además, indica que el mayor problema reside en que toma una gramática oracional dejando en un lado el carácter literal. Por otra parte, la didáctica de la gramática señala incompetencia, siendo imprescindible un nuevo modelo, fomentado desde las figuras modernas sobre la actividad metalingüística (Vicens, 2013; Izquierdo, 2014; Rodríguez, 2012).

Otros de los aspectos de la enseñanza de la gramática es vincular los contenidos gramaticales y la meditación entre la lengua y la cultura de la comunidad. Al mencionar la lengua extranjera, la gramática ha presentado evidencias positivas de aprendizaje y que es alcanzada en el ambiente escolar, tomando en consideración procedimientos inductivos que suministra la obtención de normas, por ende, se crean un ambiente de interacción metalingüística entre estudiantes y docente en el salón de clases. Por este motivo a establecer el currículo pedagógico se debe conectar los contenidos lingüísticos y la ponderación metalingüística con el propósito de fomentar competencias comunicativas (Bosque y gallego, 2016).

Los estudiantes deben practicar el lenguaje para que logren mayor dominación del léxico, la ortografía y la locución, contexto en donde la sintaxis se establece en un sitio, ya que analiza el orden, la conexión de las palabras y la expresión en la oración. Los estudiantes deben reconocer el género de los sustantivos que se presente en un texto. La mayor parte de los textos de estudio incluye ejercicios de alcance de vocabulario, asociación de palabras, interpretación y particularidad de significados.

Y, por último, mirando a la apreciación de los docentes en su praxis diaria, realizaron un estudio de caso donde caracterizaban la práctica educativa y una proyección de un modelo de intervención sobre la enseñanza gramatical, la formación docente ha sido estudiada con mayor frecuencia desde la enseñanza teóricos y la percepción que los docentes tienen con relación a la enseñanza de la gramática en diferentes ambientes (Chichón & Martínez, 2019 ; Villalba *et al.*, 2017). Sin embargo y, hay pocos estudios que mencione sobre la enseñanza de la gramática tomando como referencia el rol del docente.

Los métodos de enseñanza de la gramática tienen una clasificación como: La enseñanza de la gramática al español como “gramática tradicional” que consistía en obtener competencias sobre el manejo de los tipos de la lengua y la forma comunicativa, donde el estudiante asimilaba el uso de reglas en un contexto donde no se aplicaba, transcribiendo oraciones parecidas, convirtiendo en un aprendizaje memorístico que solo servía a corto plazo, llegando los niños a una educación media y no recordando lo aprendido (Polanco & Moré, 2021); y, el método actual que tiene un enfoque en el desarrollo de la competencia comunicativa(Munguía, 2015), este enfoque permite que el estudiante pueda interactuar el tipo de lengua en el contexto específico. La lengua permite la intercomunicación y es un medio para las relaciones sociales, es por este motivo que la enseñanza debe encaminar al código de la comunidad, esto involucra conservaren a la gramática en su estado original. A pesar de aquello los autores determinaron que la competencia comunicativa no mejoro la enseñanza de la gramática en un alto porcentaje, determinando que las causas radican en la utilización de un método espontaneo sin enfoque a un aprendizaje significativo y poco comunicativa. (Guaita y Trebisacce, 2013), convirtiéndose este nuevo método en algo protagonista.

Por otra parte, los medios metodológicos establecidos en los juegos didácticos para el aprendizaje de la gramática suelen ser útiles para educación inicial, educación general básica, donde los estudiantes ha mejorado su aprendizaje al aprender por medio de juegos de mesas con componente pedagógico basado en la gramática, donde el aprendizaje ha mejorado al aplicar la gamificación. Por el contrario, al mencionar la Educación media y Bachillerato se requiere de la aplicación de un formato digital mediante pruebas en línea, como plataformas de práctica digital. “El docente debe combinar distintos elementos metodológicos

a fin de conseguir una educación más personalizada, teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje” (Diago *et al.*, 2022, p.603).

La gamificación plantea el preámbulo de técnicas lúdicas en el contexto educativo dentro del área de Lengua y literatura, sin dejar a un lado la parte educativa, diseñando el juego con recursos pedagógicos. En la actualidad la gamificación se ha convertido en un medio para asegurar una enseñanza asentada en el estudiante como un foco del proceso de aprendizaje, de esta manera el funcionamiento de la gamificación contribuye una cadena de beneficios que según la teoría humanista y conductista favorece un aprendizaje significativo.

Motivación a la comunicación escrita

La incorporación de las Tecnologías de la información y comunicación a producido nuevas prácticas en la utilización de la lengua escrita, la información se la puede conseguir en la Web, se usan esquemas de edición de textos, se redacta en el correo electrónico y se utiliza las redes sociales para el uso de la escritura. En varias ocasiones se ha mencionado que la utilización de equipos digitales ha ayudado al automatismo del idioma en su forma escrita, a pesar de ello, con la implementación de sitios o plataformas web, permite que se combine el aprendizaje, esta virtualidad se transforma en una pertinencia oportuna para animar el crecimiento de la destreza escrita (Solano, 2013).

La escritura se la puede definir como un procedimiento que constituye fases y que pretende que el educando que la utilice posea la habilidad para: Buscar, seleccionar, clasificar, jerarquizar, interpretar la información, posteriormente presentar la redacción de un esquema con la argumentación de las nuevas ideas planteadas con el objetivo de realizar un discurso propio (Moreno, 2015).

El internet ofrece la contingencia de desarrollar habilidades requeridas para la comunicación escrita, por medio de una cadena de herramientas que se disponen en la Web, mejorando la destreza de la expresión escrita, mediante la inserción del aprendizaje combinado. El aprendizaje combinado consiste en aprender a través de la presencialidad utilizando herramientas tecnológicas no presenciales. Para este aprendizaje se puede usar varias herramientas como: software, medios en web y praxis de gestión del conocimiento. Dentro de este tipo de aprendizaje tiene que tomar en consideración características relevantes como: El docente se convierte en guía del aprendizaje; desarrollo de actividades propias de la virtualidad en las que los estudiantes se sientan

interesado por la temática a desarrollarse en clases como: uso de wikis, foros, conversaciones electrónicas, bitácoras electrónicas, gestores bibliográficos, entre otros softwares de uso libre (Amador, 2015). La sociedad actual está firme en dos cimientos principales que se debe tomar en consideración para cual actividad que se ejecute, entre aquellas tenemos, la tecnología y el consumo de la información (Lorenzo *et al.*, 2022)

Conclusiones

La educación se encuentra sumergido en una transformación pedagógica y tecnológico lo cual influye en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los docentes deben desafiar nuevos retos, tomando una nueva actuación en la que se requiere mejorar sus destrezas y competencias en el uso de las herramientas digitales y comprometerse en indagar sobre las estrategias innovadoras que permita desarrollar una visión educativa proactiva y significativa.

Por otro lado, esta implementación pedagógica se fundamenta en el pensamiento de la motivación estudiantil, implementando recursos metodológicos con esquemas **lúdicos** y objetivos pedagógicos. Con la utilización de la gamificación, el estudiante debe poner en práctica sus conocimientos gramaticales para poder desafiar al juego. Para que el estudiante pueda competir en esta destreza, debe dominar los conceptos gramaticales, de esta manera se adiestra los temas morfosintácticos por medio de un aprendizaje basado en la motivación.

De la misma manera, la enseñanza de la gramática es valorada como un área que debe ser formado por docentes cuya formación se basa en Lengua y Literatura, permitiendo adquirir competencia a sus estudiantes de lo enseñado. Se expone que los docentes de esta área debe ser un experto conocedor del metalenguaje, sin embargo, varias investigaciones afirman lo contrario al presentar que el ejercicio profesional no está dando para dejar un aprendizaje significativo en los estudiantes, siendo algo hipotético lo referente al método basado en competencias comunicativas, ya que se evidencio que en el proceso formativo el docente sigue siendo el centro de atención , quien suministra información y los estudiantes son simples receptores.

Se puede concluir que mientras no se establezca una guía clara sobre el modelo de gramática que deben saber los docentes de Lengua y Literatura, se debe considerar los lineamientos del currículo escolar

ecuatoriano, de manera que los temas se puedan enlazar al desarrollo de competencias y destrezas sobre la gramática, no obstante, el conocimiento gramatical será visto de una manera descontextualizada, donde el estudiante aprenderá lengua y códigos sin poder aplicarlo en su contexto. Para cumplir con este reto se debe aplicar un método de enseñanza efectivo que despierte la gramática oracional por un cambio comunicativos real, la locución no literal y otras alternativas que brinda la lengua. Así mismo se debe apuntar a una meditación metalingüística, es decir que el estudiante se apropie de su lengua.

Referencias bibliográficas

- Almazán, R.E., Fuentes, M.E., & Pérez, P.A. (2020). La “clase invertida” como modelo innovador en la enseñanza de la gramática inglés. E-SEDLL n.º 3, 132-184. <https://cvc.cervantes.es/literatura/esedll/pdf/03/14.pdf>
- Alejaldre, L., & Garcia, A. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. Congreso Internacional de la AEPE (Asociación Europea de Profesores de Español). ISBN 978-84-16178-59-9, 73- 83 págs.
- Benavides Zúñiga, M. L., & Aguirre Villanueva, M. (2015). El proceso de desarrollo de la comunicación escrita en las aulas universitarias bajo un enfoque por competencias. En Blanco Y Negro, 6(1). Recuperado a partir de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/13727>.
- Briceño Núñez, Chess Emmanuel. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academo* (Asunción), 9(1), 11- 22 <https://dx.doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Brull, S., & Finlayson, S. (2016). Importance of gamification in increasing learning. *The Journal of COntinuing Education in Nursing*, 47(8), 372-375.
- Cabero, J. & Barroso, J. (2018). Los escenarios tecnológicos en Realidad Aumentada (RA): posibilidades educativas en estudios universitarios. *Aula Abierta*, 47(3), 327-336.
- Cabero, J., Barroso, J. & Llorente, M.C. (2019). La realidad aumentada en la enseñanza universitaria. *REDU. Revista de docencia universitaria*, 17(1), 105-118

- Collazos, C. & Jiménez, Javier. & Revelo, O. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos*, (19), 31- 46.
- Contreras Espinosa, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 19(2), 27–33. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Curay Correa, Patricia, & Ramón, Luisa Patricia. (2021). El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 6(2), 110-123.
- Chichón, J. L. E., & Martínez, F. Z. (2019). Creencias de futuros docentes sobre la gramática en la enseñanza de idiomas. *Enunciación*, 24(2), 152-168.
- Diago Egaña, M.L., Martínez Abad, F. y Perochena González, P. (2022). Preferencias de estilos de aprendizaje en el alumnado español de entre 11 y 15 años. *Revista de Investigación Educativa*, 40(2), 589-606. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.495231>
- Deterding, S. (2011). *Gamification: Toward a Definition*, Vancouver: CHI 2011, mayo 7–12. Recuperado de: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- García-Quismondo, M. Ángel M., & Cruz-Palacios, E. (2018). Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en Competencias Digitales desde los Academic Skills Centres. *Revista General de Información y Documentación*, 28(2), 489-506.
- Gómez García, M. (2013). Ponencia: Educación Aumentada con Realidad Aumentada. En 3er Congreso Internacional sobre Buenas Prácticas con TIC en la Investigación y la Docencia. Universidad de Málaga. 23-25 de octubre.
- Gómez, S., Planells, A., Chicharro, M. (2017). ¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio. *Educar*, 53(1), 49-66.
- Guaita, F. y Trebisacce, R. (2013). Enseñanza de la gramática: ¿Para qué? Reflexiones acerca del conocimiento gramatical en relación a los objetivos de la escuela media. En M. Guevara y K. Leyton (Coords.), *Enseñanza de la gramática* (pp. 45-54). Buenos Aires: Sociedad Argentina de Lingüística.
- Ibarra, Guillermo Alejandro Raffo, & Vicente, Judith Soledad Yangali (2021). Gamificación como estrategia de fortalecimiento de competencias en estudiantes del posgrado. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información*, (44), 21-37.

- Izquierdo, S. (2014). De la rutina a la reflexión. En defensa de una enseñanza reflexiva de la gramática en las clases de Lengua. *Tejuelo (Monográfico)*, 10, 163-180.
- Lorenzo Lledó, Gonzalo, Lorenzo-Lledó, Alejandro y Lledó Carreres, A. (2022). Tendencias globales en el uso de la realidad aumentada en la educación: estructura intelectual, social y conceptual. *Revista de Investigación Educativa*, 40(2), 475-493. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.464491>
- Llorens, F., Gallego, J., Villagrà, C., Compañà, P, Satorre, R., Molina, R. (2016) Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendida. *VAEP-RITA*, 4(1), 25-32. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/57605>
- Marín-Juarros, F.; Negre Bennasar, V. y Pérez García, A. (2014). Entornos y redes personales de aprendizaje (PLE-PLN) para el aprendizaje colaborativo. *Comunicar*, 42, (21), 35-43.
- Malvasi, V., & Recio-Moreno, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *Alteridad*, (17)1, 50-63. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04>
- Molina-Vidal, I. (2020). ¿Indicativo o subjuntivo? Elige tu propia aventura: una actividad digital para fomentar el aprendizaje de una gramática cognitiva. *marcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (31), 138-155.
- Moreno, M. D. (2015). Competencia comunicativa en docentes curso virtual habilidades de comunicación escrita modelo speaking. *Areté*, 15(1), 77-88.
- Moreno, N. M., Olivencia, J. J. L., & Terrón, A. M. (2016). Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 16-34.
- Moreira, M. A., & González, C. S. G. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33, 15-38.
- Munguía, I. (2015). La ausencia de la formación gramatical en la enseñanza del español en México y sus efectos. *Iztapalapa*, 79, 11-29.
- Padilla Martín, R. G., & Caldera Montes, J. F. (2021). La Gamificación como estrategia para la mejora de la gramática del idioma inglés. *EDUCA-TECONCIENCIA*, 29(Esp.), 62-77.
- Polanco Garay, L. W., & Moré Soto, D. (2021). Del aprendizaje tradicional al aprendizaje invertido como continuidad del proceso educativo en contexto de Covid-19. *Mendive. Revista de Educación*, 19(1), 214-226.

- Pomata García, J. A., & Díaz Ayuga, J. M. (2017). TIC y gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera: situación y líneas de actuación para las universidades japonesas. *Cuadernos CANELA*, 28, 79-101.
- Palmero, M. L. R. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. IN. *Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50.
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273.
- Santana-González, Y. (2022). ¿Por qué deben integrarse los psicólogos cubanos en el enfrentamiento a la Covid-19? *Medisur*, 20(2) <http://medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/5175>
- Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345-353.
- Solano Córdoba, O. L. (2013). El aprendizaje combinado y el desarrollo de las habilidades requeridas para la comunicación escrita. *Revista Electrónica Educare*, 17(3), 293-313.
- Sotomayor, C., Coloma, C. J., Chaf, G., Osorio, G., & Jéldrez, E. (2019). Grammar and writing in Hispanic American countries and Spain. *Research papers in Education*, 34(1), 84-98.
- Torres, M. & Yépez, D. (2018). Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(78), 861-882.
- Vera Vila, J. (2013). Primeros lenguajes y últimas tecnologías para la educación. *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. 14(3), 146-174.
- Villalba Martínez, F., Hincapié Moreno, D., & Molina Morales, G. (2017). Las creencias de partida del profesorado en formación en la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera (ELE) sobre la gramática. *Actualidades Investigativas en Educación*, 17(3), 589-608.
- Vicens, X. F. (2013). La gramática de la primera lengua en la escuela: Reflexiones sobre su enseñanza-aprendizaje y sobre el contenido gramatical escolar. *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, 6(3), 1-19.

Conflictos de interés

Los autores de este trabajo declaran la no existencia de conflicto de Intereses entre ellos sobre el artículo.

La contribución de autoría

Lcda. Tatiana Pinargote Mero, planificación y dirección del estudio 100%, sistematización de la información 60% y redacción del manuscrito 70%.

Lcdo. Pedro Roca Piloso, Mg., sistematización de la información 40% y redacción del manuscrito 30%.