



ID del documento: SET-Vol.3.N.1.002.2025

Tipo de artículo: Investigación

Potencial pedagógico de la gamificación en la interpretación consecutiva: percepciones estudiantiles y competencias clave

Pedagogical potential of gamification in consecutive interpreting: student perceptions and key competencies

Autores:

Nestor Tipula Quispe¹

¹Universidad Nacional de Juliaca, Juliaca-Perú, ntipulaq.doc@unaj.edu.pe <https://orcid.org/0000-0002-9782-4502>

Corresponding Author: Nestor Tipula Quispe, ntipulaq.doc@unaj.edu.pe

Reception: 2-Febrero-2025 **Acceptance:** 22- Febrero -2025 **Publication:** 28- Febrero -2025

How to cite this article:

Tipula Quispe, N. (2025). Potencial pedagógico de la gamificación en la interpretación consecutiva: percepciones estudiantiles y competencias clave. *Sapiens EduTech International Journal*, 3(1), e-31002. https://revistasapiensec.com/index.php/sapiens_edu_tech/article/view/234





Resumen

Las metodologías de enseñanza representan un conjunto de estrategias diseñadas para facilitar el aprendizaje en contextos educativos, orientadas a la consecución de objetivos específicos. Diversas investigaciones han examinado su eficacia, pero otro aspecto clave en este ámbito consiste en analizar cómo estas metodologías inciden en el desarrollo de competencias propias de una profesión determinada. En este sentido, el presente estudio tuvo como propósito evaluar el impacto del uso de la gamificación en relación con la memoria y la toma de notas dentro del proceso de enseñanza de la interpretación consecutiva, a partir de las percepciones del estudiantado. La investigación se apoyó en un enfoque mixto, sustentado en un método inductivo-deductivo y un paradigma pragmático, empleando un diseño de estudio de caso de tipo concurrente. Para ello, se llevó a cabo una intervención pedagógica con un grupo de 24 participantes. Los datos recopilados mediante un cuestionario permitieron identificar que la gamificación puede generar efectos positivos en el aprendizaje, siempre que los recursos implementados se utilicen de manera estratégica y con una frecuencia adecuada. Este hallazgo resalta la importancia de adoptar enfoques didácticos que respondan tanto a los requerimientos académicos como a las especificidades del ejercicio profesional. Así, la relevancia de esta propuesta radica en su contribución a la mejora de los entornos formativos, promoviendo prácticas que integren metodologías innovadoras ajustadas a las demandas particulares de cada disciplina.

Palabras clave: Gamificación, Interpretación consecutiva, Memoria, Toma de notas

Abstract

Teaching methodologies represent a set of strategies designed to facilitate learning in educational contexts, oriented toward the achievement of specific objectives. Various studies have examined their effectiveness, but another key aspect in this field is analyzing how these methodologies impact the development of skills specific to a specific profession. In this regard, the present study aimed to evaluate the impact of the use of gamification on memory and note-taking within the teaching process of consecutive interpreting, based on student perceptions. The research was based on a mixed approach, underpinned by an inductive-deductive method and a pragmatic paradigm, employing a concurrent case study design. To this end, a pedagogical intervention was carried out with a group of 24 participants. The data collected through a questionnaire revealed that gamification can generate positive effects on learning, provided the resources implemented are used strategically and with appropriate frequency. This finding highlights the importance of adopting teaching approaches that respond to both academic requirements and the specifics of professional practice. Thus, the relevance of this proposal lies in its contribution to improving training environments by promoting practices that integrate innovative methodologies tailored to the specific demands of each discipline.

Keywords: Gamification, Consecutive Interpretation, Memory, Note Taking





1. INTRODUCCIÓN

Las metodologías de enseñanza representan un conjunto de estrategias implementadas en contextos educativos con el objetivo de optimizar los procesos de aprendizaje y alcanzar metas pedagógicas específicas. Diversos estudios han explorado su efectividad y, paralelamente, uno de los aspectos esenciales en esta área consiste en examinar cómo influyen en la formación de competencias propias de una determinada profesión. A lo largo del tiempo, los enfoques pedagógicos han evolucionado en respuesta a las transformaciones de las demandas educativas, lo cual ha impactado directamente en las dinámicas del aula. Asimismo, la incorporación de tecnologías y nuevos recursos formativos ha impulsado la adopción de estrategias metodológicas innovadoras que aborden integralmente las múltiples dimensiones del aprendizaje.

En este contexto, las metodologías activas cobran relevancia al fomentar la adquisición del conocimiento y el desarrollo de competencias mediante el uso de técnicas participativas y materiales didácticos. Estas metodologías promueven la colaboración, la reflexión crítica y la resolución de problemas como pilares del proceso formativo.

La gamificación como estrategia pedagógica

En este marco, la **gamificación** se plantea como una estrategia pedagógica orientada a ofrecer al alumnado experiencias de aprendizaje más atractivas, valiéndose de dinámicas lúdicas para incentivar su participación en clase (Castillo-Mora et al., 2022). Las actividades gamificadas, al estar diseñadas de manera interactiva, estimulan la motivación, el compromiso y el interés del estudiantado, al mismo tiempo que favorecen el desarrollo de diversas habilidades (Ortiz-Colón et al., 2018; Prieto-Andreu, 2020; Bravo-Cobeña & Vigueras-Moreno, 2021; Trejo González, 2021).

No obstante, para que estas actividades sean realmente efectivas, deben suponer un reto significativo y contar con elementos que estén alineados con los objetivos de aprendizaje (Acosta-Yela et al., 2022; Ortiz-Colón et al., 2018). Por esta razón, es crucial que el profesorado haga un uso estratégico de las herramientas disponibles y adapte los recursos didácticos tradicionales a nuevas experiencias digitales (Prieto-Andreu, 2020).

Aplicaciones en la educación universitaria

En el ámbito de la educación superior, la gamificación se presenta como una alternativa eficaz para dinamizar el proceso de aprendizaje y potenciar el desarrollo de competencias de manera más práctica. Esta estrategia no solo mejora el rendimiento académico del estudiantado, sino que también



contribuye a fortalecer sus capacidades profesionales futuras (Gutiérrez-Artacho & Olvera-Lobo, 2016). Tal efectividad se debe, en parte, a su capacidad para integrar destrezas de recepción y producción lingüística en distintos idiomas en tiempos reducidos (Abuín-González, 2004).

Particularmente en el caso de la interpretación consecutiva, los estudiantes deben desarrollar la habilidad de centrarse en la comprensión del mensaje oral sin depender de la transcripción literal (Fierro-Ulloa & Hinojosa-Navarrete, 2014). En este proceso, la toma de notas se convierte en una herramienta clave, pues permite condensar información y servir de apoyo a la memoria (Vázquez y del Árbol, 2004). Esta técnica, además, facilita el recuerdo de los contenidos expresados (García-Oya, 2019) y estimula el desarrollo de la memoria visual (Vázquez y del Árbol, 2004).

Relevancia del estudio

En los últimos años, diversos estudios han abordado la efectividad de la gamificación desde perspectivas como el rendimiento académico, la motivación y la interacción. Sin embargo, aún resulta indispensable examinar cómo este enfoque metodológico incide en el desarrollo de competencias profesionales específicas, ya que esto permite comprender con mayor profundidad las particularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con base en estas premisas, el presente estudio tuvo como finalidad analizar el impacto de la gamificación en relación con los procesos de memoria y toma de notas dentro del contexto de la enseñanza de la interpretación consecutiva, desde la percepción del estudiantado. A partir de ello, se plantearon dos preguntas de investigación: (a) ¿Cuáles son los efectos del uso de la gamificación en el rendimiento de la memoria?; y (b) ¿Cuáles son los efectos del uso de la gamificación en el rendimiento de la toma de notas?.

2. METODOLOGÍA

La presente investigación se desarrolló empleando el método inductivo-deductivo, dentro de un paradigma pragmático, con un enfoque mixto, bajo un diseño de estudio de caso y con una orientación de tipo concurrente. En una primera fase, el método inductivo-deductivo permitió identificar patrones comunes a partir de situaciones particulares para posteriormente derivar inferencias lógicas (Rodríguez & enfoque mixto se derivan de la importancia de explorar los fenómenos con la recolección tanto de datos cuantitativos como cualitativos, para permitir así un mejor entendimiento de lo investigado (Pereira-Pérez, 2011). Además, bajo la definición de Pereira-Pérez (2011), el presente trabajo es de tipo concurrente de triangulación ya que se busca



integrar la argumentación teórica y la interpretación con la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos.

Según lo planteado por Pereira-Pérez (2011), el diseño de tipo concurrente con triangulación se justifica en la intención de integrar datos cuantitativos y cualitativos, con el fin de obtener una comprensión más profunda del objeto de estudio. Esta integración permite que tanto la fundamentación teórica como la interpretación de los datos dialoguen entre sí a lo largo del proceso investigativo.

En relación con las decisiones metodológicas adoptadas, es importante destacar que el presente estudio de caso se enmarca en un corte transversal, lo cual favorece el análisis de una situación específica en un momento determinado del tiempo (Cvetkovic-Vega et al., 2021). Por su parte, el estudio de caso constituye una estrategia metodológica idónea para el abordaje de fenómenos complejos, ya que posibilita su exploración, la generación de teoría y su interpretación contextualizada en el entorno real (Jiménez-Chaves, 2012).

Técnicas de investigación y aplicación didáctica

Como técnica investigativa se diseñó y aplicó una intervención metodológica en el aula, dirigida a un grupo de 24 estudiantes pertenecientes a las carreras de Traductología y Traducción e Interpretación Inglés-Español de la Universidad de Atacama, en la ciudad de Copiapó, Chile. La asignatura intervenida fue *Práctica Progresiva III*, en la cual se implementó, durante tres semanas, una metodología didáctica basada en la gamificación, centrada en la temática semestral "Industria del turismo". Esta estrategia se orientó a fortalecer habilidades específicas como la toma de notas y la memoria, en el marco del entrenamiento en interpretación consecutiva.

Cabe señalar que, al tratarse de una asignatura de carácter seriado, los estudiantes ya contaban con experiencia previa en interpretación consecutiva, aunque no en contextos gamificados. Durante los primeros 20 minutos de cada sesión, los alumnos participaron en actividades lúdicas y consignaron sus respuestas en un "Foro" habilitado en la plataforma Moodle. Este entorno virtual de aprendizaje, según Claro (2017), representa una herramienta útil y eficiente en el quehacer docente.

Las actividades propuestas incorporaron un sistema de recompensas mediante "estrellas", las cuales eran acumuladas de forma individual por cada estudiante a lo largo de los ejercicios diarios. Al concluir la intervención, se reconoció a los tres participantes con mayor número de estrellas, otorgándoles una bonificación de puntos adicionales en la evaluación final de la asignatura de interpretación. A continuación, se detallan las actividades gamificadas desarrolladas durante la intervención (ver Tabla 1):



Durante la intervención pedagógica, se aplicaron diversas actividades diseñadas bajo el enfoque de gamificación. Estas actividades, enfocadas en fortalecer habilidades como la memoria auditiva, visual y la toma de notas, fueron implementadas de forma sistemática en cada clase. Las descripciones, objetivos y recompensas asignadas a cada dinámica se resumen en la siguiente tabla:

Tabla 1**Actividades gamificadas implementadas en la asignatura Práctica Progresiva III**

Actividad	Descripción	Objetivo principal	Recompensa
Actividad de memoria 1	Visualización de 15 términos en español durante 30 segundos. Posteriormente, los estudiantes registran en Moodle los términos que recuerdan.	Reforzar memoria visual	la 2 estrellas
Actividad de memoria 2	Repetición de la actividad anterior con 15 términos en inglés.	Reforzar memoria visual	la 2 estrellas
Historia en español	Escucha de una historia breve en español (10 líneas). Luego, los estudiantes responden preguntas en Moodle.	Reforzar memoria auditiva selectiva	y 1 estrella
Historia en inglés	Variante en inglés de la actividad anterior, con recordación de datos claves.	Reforzar memoria auditiva selectiva	y 1 estrella
Actividad de toma de notas 1	Lectura de una historia en inglés (15 líneas). Los estudiantes deben extraer y registrar tres conceptos que sintetizen los párrafos.	Fortalecer memoria auditiva toma de notas	y 1 estrella de
Actividad de toma de notas 2	A partir de los conceptos generados en la actividad anterior, los estudiantes escriben lo recordado utilizando símbolos.	Reforzar memoria selectiva	1 estrella y



Actividad	Descripción	Objetivo principal	Recompensa
		toma notas	de
Conceptos de turismo 1	Proyección de 7 términos del área turística. Los estudiantes dibujan un símbolo por término y, guiándose por ellos, escriben los términos en Moodle.	Reforzar toma notas	la de 1 estrella
Conceptos de turismo 2	Repetición de la actividad anterior, pero esta vez los estudiantes dicen los términos al unísono guiados por los símbolos. Si lo hacen correctamente, todos reciben la recompensa.	Reforzar toma notas	la de 1 estrella

Instrumento de recolección de datos

Una vez finalizada la última clase intervenida, se procedió a la aplicación del instrumento de evaluación de la experiencia. Se utilizó un cuestionario adaptado del estudio realizado por Cangalaya-Sevillano et al. (2022), modificado según los requerimientos específicos de esta investigación en torno a la enseñanza de la interpretación consecutiva mediante gamificación.

El cuestionario, aplicado en formato físico, se estructuró en tres secciones:

- **Indicadores demográficos:** recolección de datos como edad y género de los participantes.
- **Preguntas cerradas:** 12 ítems con escala tipo Likert de cinco categorías (1 siempre, 2 casi siempre, 3 a veces, 4 casi nunca, 5 nunca), de las cuales:
 - 8 indagaron la percepción general sobre las actividades gamificadas.
 - 2 se centraron en el impacto en la memoria.
 - 2 abordaron la toma de notas.
- **Pregunta abierta:** permitió explorar percepciones cualitativas acerca de la inclusión de elementos lúdicos en el aprendizaje de la interpretación consecutiva.

Tabla 2

**Estructura del cuestionario aplicado**

Sección	Contenido	Propósito
Indicadores demográficos	Género y edad	Caracterización de la muestra
Preguntas cerradas	12 ítems tipo Likert (1 a 5) sobre gamificación, memoria y toma de notas	Obtener datos cuantitativos
Pregunta abierta	Opinión libre sobre el uso de gamificación en interpretación y consecutiva	Recoger datos cualitativos y profundizar percepciones

La muestra comprendió a 24 estudiantes del tercer año de la carrera de Traductología y Traducción e Interpretación Inglés-Español de la Universidad de Atacama, en Copiapó, Chile. De este total, 23 respondieron efectivamente el cuestionario. La elección del grupo obedeció a su nivel formativo, encontrándose en etapas iniciales del aprendizaje de la técnica de interpretación consecutiva.

3. RESULTADOS

El resultado más destacado de esta investigación permitió esclarecer la importancia del uso de la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza de la interpretación consecutiva. En líneas generales, se identificó una percepción favorable por parte de los estudiantes respecto a su desempeño en la toma de notas y la capacidad de memoria. Otro aspecto relevante es el impacto positivo de implementar esta metodología de forma sistemática y planificada en las fases iniciales de formación en interpretación consecutiva.

Tabla **2**
Resultados Cuantitativos – Percepción General

Preguntas	Porcentaje
¿Te ha parecido interesante la unidad didáctica?	87%
¿Crees que el tiempo empleado en la unidad didáctica ha sido apropiado?	87%
¿Te han parecido variadas las actividades planteadas?	61%



Preguntas	Porcentaje
¿Te han parecido interesantes las actividades planteadas?	95,7%
¿Te han resultado difíciles las actividades realizadas?	13%
¿Te han parecido claras las explicaciones del docente?	100%
¿Consideras que el sistema gamificado genera competición entre tus compañeros?	4,3% – 17,4%
¿Te ha parecido interesante el sistema de recompensa (estrellas)?	13% – 69,7%

A partir de los datos recogidos (ver Tabla 2), se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes consideró las actividades gamificadas como atractivas y variadas. Estas características parecen haber generado un mayor interés y motivación en el grupo. En el contexto educativo, este tipo de motivación resulta esencial, ya que potencia tanto la adquisición de conocimientos como el desarrollo de habilidades (Gutiérrez-Artacho & Olvera-Lobo, 2016).

Percepciones sobre los Efectos de la Gamificación en la Memoria

Tabla

3

Resultados Cuantitativos – Percepción en torno a la Memoria

Preguntas	Porcentaje
¿Consideras que estas actividades sirven para mejorar la memoria?	73,9%
¿Consideras que tu memoria ha mejorado con estas actividades?	43,6%

Nota. Resultados cuantitativos sobre la percepción estudiantil del impacto de la gamificación en la memoria. Escala de aprobación según Montecino (2023).

Tal como lo refleja la Tabla 3, un 73,9% de los encuestados reconoce que las actividades gamificadas pueden favorecer el desarrollo de la memoria. No obstante, cuando se indagó si ellos mismos percibieron mejoras en su memoria, el porcentaje se redujo a 43,6%. Esto sugiere que, aunque la mayoría reconoce el potencial de estas actividades, algunos no lo experimentaron directamente. De ahí se deduce que una implementación más frecuente y combinada con ejercicios específicos —como los de concentración— podría ofrecer mejores resultados desde las etapas iniciales del aprendizaje en interpretación consecutiva (García Oya, 2019).

Percepciones sobre la Gamificación y la Toma de Notas



Tabla 4
Resultados Cuantitativos – Percepción en torno a la Toma de Notas

Preguntas	Porcentaje
¿Consideras que estas actividades sirven para mejorar la toma de notas?	73,9%
¿Consideras que tu toma de notas ha mejorado con estas actividades?	47,9% 30,4%

Nota. Datos cuantitativos sobre la percepción de los estudiantes respecto al uso de la gamificación en la toma de notas. Escala de Montecino (2023).

Los datos de la Tabla 4 reflejan una tendencia similar a la observada en la memoria: si bien se valora el potencial de las actividades gamificadas para mejorar la toma de notas, no todos los estudiantes experimentaron esta mejora de forma personal. A partir de estos hallazgos, se puede concluir que, si se incorporara la gamificación de manera sistemática en la enseñanza de la interpretación consecutiva, se fomentaría el desarrollo de habilidades esenciales en esta área profesional. Por consiguiente, se infiere que estas metodologías, además de ser innovadoras y atractivas, pueden convertirse en herramientas clave para fortalecer el rendimiento en tareas específicas como la memoria y la toma de notas.

Resultados Cualitativos

Los resultados cualitativos fueron analizados a través de una lectura interpretativa del contenido, en la cual se establecieron unidades temáticas a partir de la frecuencia con que los estudiantes expresaban ideas similares. En la sección final del cuestionario, los participantes compartieron su visión sobre el uso de actividades gamificadas, particularmente en el aprendizaje de la interpretación consecutiva.

Tabla 5
Unidades Temáticas de los Datos Cualitativos

Unidad Temática	Participantes	Porcentaje
Metodología dinámica y didáctica	y P'1, P'3, P'4, P'5, P'6, P'7, P'8, P'9, P'10, P'13	43,4%
Actividades útiles para la memoria y toma de notas	la P'1, P'2, P'3, P'4, P'5, P'7, P'12, P'15, P'18, P'20	43,4%



Unidad Temática	Participantes	Porcentaje
Uso más frecuente	P'1, P'2, P'6, P'10, P'11, P'13, P'15, P'16, P'18, P'20, P'22	47,8%

Nota. Unidades temáticas más representativas del análisis de contenido, según Montecino (2023).

La primera temática relevante identificada fue la percepción de la gamificación como una metodología dinámica y didáctica. La mayoría de los estudiantes la describió con estos términos y manifestó sentirse motivada gracias al carácter activo de las clases. Esta observación coincide con lo señalado por Ortiz-Colón et al. (2018), quienes destacan el rol motivacional de las metodologías didácticas innovadoras.

Por ejemplo, P'7 expresó: "el ritmo y el dinamismo de las actividades me mantuvieron atento", mientras que P'1 comentó: "a través de actividades divertidas y didácticas se pueden lograr muchos avances". Algunos estudiantes, como P'4 y P'12, destacaron que no habían vivido experiencias similares en el aula, valorando positivamente esta innovación metodológica. No obstante, se reportó una excepción: P'22 mencionó sentirse presionado por la velocidad de las actividades, lo que sugiere la necesidad de introducirlas de forma gradual para evitar desmotivación.

La segunda temática giró en torno al beneficio concreto de estas dinámicas en la mejora de la memoria y la toma de notas. Estudiantes como P'2 señalaron: "ayudan a mejorar la memoria y sería de gran ayuda realizar este tipo de actividades antes de la práctica de interpretación consecutiva". Asimismo, P'5 indicó haber experimentado un "gran avance" en su desempeño.

También surgió una valoración proyectiva sobre la utilidad de la gamificación en la formación profesional. Por ejemplo, P'19 destacó la pertinencia de estas dinámicas para aproximarse al ejercicio real de la interpretación, y P'9 señaló: "estas actividades didácticas son de ayuda para nuestro desarrollo como futuros profesionales".

Finalmente, la tercera unidad temática —la solicitud de un uso más habitual de la gamificación— está vinculada directamente con la anterior. Un 47,8% de los participantes expresó que una implementación más constante podría incrementar significativamente el rendimiento. P'15 comentó: "me gustaría que hubiese más actividades así porque definitivamente ayudó en mi memoria y la práctica de la toma de notas", mientras que P'6 añadió que, de haberse incorporado antes, "habrían sido muy beneficiosas".



4. DISCUSIÓN

Con base en los objetivos planteados y en atención a las preguntas formuladas en la investigación, se concluye que la implementación de estrategias gamificadas en la enseñanza de la interpretación consecutiva tiene un impacto favorable tanto en el rendimiento de la memoria como en la efectividad de la toma de apuntes. Del mismo modo, se identifican efectos positivos en cuanto al aumento del interés y la motivación de los estudiantes hacia la actividad formativa.

Uno de los aportes relevantes del estudio radica en la identificación de la necesidad de integrar la gamificación desde etapas tempranas y de manera continua dentro del proceso de enseñanza. Este enfoque contribuye significativamente al fortalecimiento de las habilidades necesarias para una interpretación consecutiva eficaz, considerando las particularidades del proceso cognitivo y práctico que dicha tarea implica.

Estas observaciones se alinean con los planteamientos de García-Oya (2019), quien enfatiza la importancia de diseñar actividades orientadas a potenciar la memoria y la concentración desde los primeros momentos del proceso formativo en interpretación consecutiva. En sintonía con esta perspectiva, Gutiérrez-Artacho y Olvera-Lobo (2016) destacan la pertinencia de establecer con claridad, desde el inicio, tanto los objetivos de aprendizaje como las competencias a desarrollar, lo cual permite adecuar el entorno pedagógico a los distintos perfiles del estudiantado.

Implicaciones pedagógicas y proyecciones

Los hallazgos de esta investigación reafirman el valor pedagógico de las metodologías activas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, en particular respecto a las competencias específicas vinculadas con la interpretación consecutiva. A partir de estos resultados, se vislumbran futuras líneas de investigación orientadas a explorar un espectro más amplio de competencias dentro de esta disciplina, así como al diseño de propuestas gamificadas estructuradas según niveles progresivos de complejidad, lo que permitiría una implementación más precisa y eficaz en contextos formativos diversos.

5. CONCLUSIÓN

La incorporación de metodologías activas en el entorno educativo genera aportes sustanciales al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que promueven la participación estudiantil y fortalecen la interacción en el aula (Bravo-Cobeña & Vigueras-Moreno, 2021; Castillo-Mora et al., 2022). No obstante, su aplicación requiere atender a una serie de variables clave, entre las que





se incluyen los recursos disponibles, las estrategias pedagógicas seleccionadas, los perfiles del estudiantado y los objetivos formativos, entre otros aspectos relevantes. Estas condiciones constituyen un reto para el profesorado, que debe tomar decisiones pedagógicas informadas y coherentes con las particularidades del contexto educativo, lo que justifica la pertinencia de este estudio.

Experiencias educativas y mejora de la práctica docente

A partir de la intervención propuesta en este trabajo, se busca fortalecer la práctica docente mediante una visión integradora que articule los procesos formativos con las necesidades concretas de los estudiantes. En este sentido, resulta valioso introducir la gamificación a través de juegos integrados en un software especializado, como estrategia innovadora para optimizar el aprendizaje en la interpretación consecutiva, permitir un seguimiento más riguroso del progreso y facilitar una gestión eficaz de los resultados.

Implicaciones pedagógicas y uso transversal

Una dimensión pedagógica relevante del presente estudio es que las estrategias propuestas tienen un potencial de aplicación transversal en distintas asignaturas a lo largo del currículo, lo que contribuiría a enriquecer aún más la experiencia educativa.

Herramientas tecnológicas y retroalimentación continua

Como recurso didáctico-tecnológico, la propuesta presenta múltiples ventajas que pueden potenciarse aún más si se definen lineamientos claros para su uso. Es fundamental considerar tanto las decisiones metodológicas asociadas a la aplicación de esta herramienta como los resultados derivados de su implementación. En consecuencia, se recomienda establecer un sistema de seguimiento constante de las actividades, acompañado de una retroalimentación adecuada al finalizar cada una de ellas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abuín-González, M. (2004). Problemas y estrategias en la interpretación consecutiva: Consideraciones metodológicas. Puentes, (3), 19–28. <http://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub3/02-MartaAbuin.pdf>
- Acosta-Yela, M., Aguayo-Litardo, J., Ancajima-Mena, S., & Delgado-Ramírez, J. (2022). Recursos educativos basados en gamificación. Revista Tecnológica - Educativa Docentes 2.0, 14(1). <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Bravo-Cobeña, G. T., & Viguera-Moreno, J. A. (2021). Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en Bachillerato. Polos de Conocimiento, 6(2), 464–482. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2272>





- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., Barragán-Murillo, R. D. L. A., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polos de Conocimiento*, 7(1), 686–701. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503>
- Claro, J. M. (2017). Valoración del uso de la plataforma virtual Moodle como recurso pedagógico en la enseñanza universitaria de la informática. *Perspectivas*, 2(1), 51–64.
- Cvetkovic-Vega, J. L., Maguiña, A., Soto, J., Lama-Valdivia, L. E., & Correa-López, L. (2021). Estudios transversales. *Revista de la Facultad de Medicina Humana*, 21(1), 164–170. <https://doi.org/10.25176/RFMH.v21i1.3069>
- Fierro-Ulloa, I., & Hinojosa-Navarrete, M. (2014). La importancia de las técnicas de toma de notas para los estudiantes de interpretación. *Saber, Ciencia y Libertad*, 9(2), 205–216. <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2014v9n2.2119>
- García-Oya, E. (2019). Primeros pasos y ejercicios introductorios para el estudiante de interpretación consecutiva. *Redit*, 13, 52–66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7699769>
- Gutiérrez-Artacho, J., & Olvera Lobo, M. D. (2016). Gamificación para la adquisición de competencias en la educación superior: El caso de la traducción e interpretación. En VV. AA. (Padilla Castillo, Dir.), *Aulas virtuales, fórmulas y prácticas*. McGraw Hill Education.
- Jiménez-Chaves, V. E. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 1(8), 141–150.
- Montecino-Orellana, S. (2023). La gamificación como metodología didáctica en la enseñanza de la interpretación consecutiva. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 75–83. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.379>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pereira-Pérez, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, 15(1), 15–29.
- Prieto-Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82, 179–200. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611–633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- Vázquez y del Árbol, E. (2004). Calidad en la interpretación. Ejercicios para mejorar la formación del intérprete en el aula. *Jornadas sobre la Formación y Profesión del Traductor e Intérprete*. <https://n9.cl/goasb>

Conflicto de Intereses: Los autores declaran que no tienen conflictos de intereses relacionados con este estudio y que todos los procedimientos





seguidos cumplen con los estándares éticos establecidos por la revista. Asimismo, confirman que este trabajo es inédito y no ha sido publicado, ni parcial ni totalmente, en ninguna otra publicación

© 2025 por los Autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0. (CC BY 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>