



La Gamificación como Metodología Didáctica en la Enseñanza de la Interpretación Consecutiva

Gamification as a Didactic Methodology in the Teaching of Consecutive Interpretation

Susana Beatriz Montecino-Orellana¹



✓ Recibido: 22/marzo/2023
✓ Aceptado: 30/julio/2023
✓ Publicado: 29/noviembre/2023

📖 Páginas: 75-83

🌐 País

¹Chile

🏛️ Institución

¹Universidad de Atacama

✉️ Correo Electrónico

¹susana.montecino@uda.cl

🆔 ORCID

¹<https://orcid.org/0000-0003-0411-0621>

Citar así: APA / IEEE

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>

S. Montecino-Orellana, "La Gamificación como Metodología Didáctica en la Enseñanza de la Interpretación Consecutiva", RTED, vol. 16, n.º 2, pp. 75-83, nov. 2023.

Resumen

Las metodologías de enseñanza suponen estrategias utilizadas en contextos educativos para optimizar el aprendizaje y alcanzar objetivos específicos. Numerosos estudios han abordado este tema desde su efectividad y, otro de los elementos fundamentales en este campo, será investigar los efectos que estas tienen en el desarrollo de competencias inherentes a una profesión. El presente trabajo investigativo tuvo como objetivo determinar los efectos del uso de la gamificación en relación con los conceptos de memoria y toma de notas en la enseñanza de la interpretación consecutiva según las percepciones del estudiantado. La exploración se fundamentó bajo un método inductivo-deductivo, con paradigma pragmático, enfoque mixto, con diseño estudio de caso y de tipo concurrente. Se realizó una intervención metodológica en el aula con 24 sujetos. Los resultados, obtenidos a través de un cuestionario, sugieren que usar esta metodología puede tener un impacto positivo siempre y cuando los recursos disponibles se utilicen estratégicamente y con frecuencia. La relevancia de esta exploración radica en la necesidad de cubrir distintos aspectos en los entornos formativos que estén en consonancia con las particularidades de una profesión.

Palabras clave: Gamificación, interpretación consecutiva, memoria, metodología, toma de notas.

Abstract

Teaching methodologies involve strategies used in educational contexts to optimize learning and achieve specific objectives. Numerous studies have addressed this issue of its effectiveness, and another of the fundamental elements in this field will be to investigate the effects that these have on the development of competencies inherent to a profession. The objective of this investigative work was to determine the effects of the use of gamification concerning the concepts of memory and note-taking in the teaching of consecutive interpreting according to the perceptions of the student body. The exploration was based on an inductive-deductive method with a pragmatic paradigm, a mixed approach, a case study design, and a concurrent type. A methodological intervention was carried out in the classroom with 24 subjects. The results obtained through a questionnaire suggest that using this methodology can have a positive impact as long as the available resources are used strategically and frequently. The relevance of this exploration lies in the need to cover different aspects of training environments that align with a profession's particularities.

Keywords: Gamification, consecutive interpretation, memory, methodology, note-taking.

Introducción

Las metodologías de enseñanza suponen estrategias utilizadas en contextos educativos para optimizar el aprendizaje y alcanzar objetivos específicos. Numerosos estudios han abordado este tema desde su efectividad y, otro de los elementos fundamentales en este campo, será investigar los efectos que estas tienen en el desarrollo de competencias inherentes a una profesión. Los enfoques pedagógicos han evolucionado a través de las décadas en torno a las diferentes necesidades educativas que terminan por moldear el proceder en las aulas. También, el desarrollo de los recursos tecnológicos y de aprendizaje requieren el uso de nuevas estrategias metodológicas que buscan cubrir las distintas aristas del proceso de aprendizaje. Así, las metodologías activas, mediante el uso de técnicas y materiales didácticos, llegan para impulsar la adquisición del conocimiento y el desarrollo de competencias a través de colaborar, reflexionar y solucionar problemas.

Para ello, la gamificación tiene como propósito proporcionar al alumnado la oportunidad de participar en el aula mediante el uso de juegos con el fin de mejorar su experiencia de aprendizaje y fomentar la participación (Castillo-Mora et al. 2022). El diseño interactivo de las actividades gamificadas favorece la motivación, el compromiso, el interés y el desarrollo de habilidades de los estudiantes (Ortiz-Colón et al., 2018; Prieto-Andreu, 2020; Bravo-Cobeña & Viguera-Moreno, 2021; Trejo-González, 2021), siempre y cuando dichas actividades representen un desafío para estos y que los elementos utilizados en la dinámica estén enfocados en los objetivos de aprendizaje (Acosta-Yela et al., 2022; Ortiz-Colón et al., 2018). Por ende, es fundamental que el profesorado utilice las herramientas disponibles de manera estratégica y transformar los materiales didácticos disponibles al considerar las nuevas experiencias en la era digital (Prieto Andreu, 2020).

Concretamente, a nivel universitario, la gamificación puede facilitar el aprendizaje y el desarrollo de competencias de una manera más

dinámica y práctica lo cual, finalmente, sirve como base para el rendimiento académico del estudiantado y su futuro laboral (Gutiérrez-Artacho & Olvera-Lobo, 2016) ya que combina operaciones en un corto tiempo tales como las destrezas de recepción y producción en distintos idiomas (Abuín-González, 2004). Los estudiantes de interpretación consecutiva deben aprender a enfocarse en la comprensión del mensaje expresado por el orador, en lugar de escribir todo lo que se escucha (Fierro-Ulloa & Hinojosa-Navarrete, 2014). Así, la toma de notas se convierte en una ayuda que permite resumir la información en apoyo a la memoria (Vázquez y del Árbol, 2004), que fomenten el recuerdo de los distintos contenidos en un mensaje (García-Oya, 2019) y otros que permitan el desarrollo de la memoria visual (Vázquez y del Árbol, 2004).

Respecto a la temática planteada, en los últimos años, se ha estudiado la efectividad de la gamificación al estudiar conceptos como el rendimiento académico, la motivación y la interacción. Sin embargo, analizar la forma en que este tipo de metodologías impacta en el desarrollo de competencias específicas propias de una profesión se vuelve vital a la hora de comprender las particularidades en el proceso de aprendizaje. Dadas estas consideraciones, el presente trabajo investigativo tuvo como objetivo determinar los efectos del uso de la gamificación en relación con los conceptos de memoria y toma de notas en la enseñanza de la interpretación consecutiva según las percepciones del estudiantado, y responder las preguntas de investigación: (a) ¿Cuáles son los efectos del uso de la gamificación en relación con el rendimiento de la memoria?; y (b) ¿Cuáles son los efectos del uso de la gamificación en relación con el rendimiento de la toma de notas?

Metodología

En el presente trabajo investigativo se realizó una exploración bajo el método inductivo-deductivo, con paradigma pragmático, enfoque mixto, de diseño estudio de caso y de tipo concurrente. En primera etapa, mediante el método inductivo-deductivo se logra generalizar a partir de fenómenos en común para luego deducir conclusiones lógicas (Rodríguez &

Pérez, 2017). El paradigma pragmático y el 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.

Por último, en referencia a las decisiones metodológicas de esta investigación, cabe mencionar que este estudio de caso es de corte transversal lo cual permite el análisis de una condición en el tiempo (Cvetkovic-Vega, et al., 2021). El estudio de caso, por su parte, es una estrategia de investigación que permite aprender de la realidad mediante la exploración, generación de teorías y explicación de fenómenos en su entorno real (Jiménez-Chaves, 2012).

Como técnica de investigación se realizó una intervención metodológica en el aula con una población total de 24 sujetos de la carrera de Traductología y Traductor e intérprete inglés-español de la Universidad de Atacama, Copiapó,

Chile. La asignatura intervenida corresponde a Práctica progresiva III en la cual se trabajó con la metodología didáctica de gamificación durante 3 semanas con la temática del semestre “Industria del turismo” en la práctica de interpretación consecutiva para así de reforzar la habilidad de toma de notas y memoria. Por ser una asignatura seriada, los estudiantes ya habían tenido la oportunidad de interpretar consecutivamente, pero no así de practicar con actividades gamificadas.

En los primeros 20 minutos de cada clase, los estudiantes fueron sometidos a este tipo de actividades y escribieron sus respuestas en un “Foro” en la plataforma Moodle, espacio virtual de aprendizaje que, según Claro (2017), trae múltiples beneficios y es práctico para el ejercicio docente. Las actividades contaban con la recompensa de “estrellas” que los estudiantes acumulaban individualmente en los ejercicios realizados día a día. Al término del proceso, se premiaron a los tres primeros lugares que obtuvieron la mayor cantidad de estrellas. El premio consistió en sumar puntos extra en la prueba final de la disciplina de interpretación de la asignatura en cuestión. Las actividades que se realizaron se detallan en la Tabla 1:

Tabla 1

Actividades Gamificadas.

Actividad	Descripción	Recompensa
Actividad de memoria 1	La profesora proyecta una diapositiva con 15 términos en español. Los estudiantes observan la diapositiva por 30 segundos y cuando la profesora avisa, éstos anotan los términos que recuerdan en una plantilla disponible en la plataforma Moodle. <u>Objetivo principal:</u> reforzar la memoria visual.	2 estrellas
Actividad de memoria 2	Esta segunda actividad es la misma que la anterior, pero se proyectan 15 términos en inglés. <u>Objetivo principal:</u> reforzar la memoria visual.	2 estrellas
Historia en español	La profesora lee una historia simple en español en voz alta de unas 10 líneas. Se insta a los estudiantes a escuchar y recordar datos clave de la historia. Al terminar de leer, la profesora hace 3 preguntas y los estudiantes escriben sus respuestas en la plataforma Moodle. <u>Objetivo principal:</u> reforzar la memoria auditiva y selectiva.	1 estrella
Historia en inglés	Esta actividad es la misma que la anterior pero esta vez se cuenta una historia en inglés y los estudiantes deben recordar 2 datos. <u>Objetivo principal:</u> reforzar la memoria auditiva y selectiva.	1 estrella
Actividad de toma de notas 1	La profesora lee una historia simple en inglés de unas 15 líneas. Se insta a los estudiantes a ir pensando en un concepto que englobe cada párrafo. Al terminar la lectura, los estudiantes escriben los 3 conceptos en la plataforma Moodle. <u>Objetivo principal:</u> reforzar memoria auditiva y selectiva y la toma de notas.	1 estrella

Actividad de toma de notas 2	Los estudiantes, considerando los 3 conceptos que acaban de escribir en la actividad anterior, deben escribir en una hoja lo que recuerdan de la historia utilizando símbolos. <u>Objetivo principal:</u> reforzar memoria selectiva y la toma de notas.	1 estrella
Conceptos de turismo 1	La profesora proyecta 7 términos del área del turismo. Los estudiantes deben dibujar en una hoja un símbolo para cada término. Ante el aviso de la profesora, los estudiantes deben, guiándose de sus símbolos, escribir los términos originales en la plataforma Moodle. <u>Objetivo principal:</u> reforzar la toma de notas.	1 estrella
Conceptos de turismo 2	La profesora proyecta 7 términos del área del turismo. Los estudiantes deben dibujar en una hoja un símbolo para cada término. Ante el aviso de la profesora, los estudiantes, guiándose de sus símbolos, deben decir todos al unísono los 7 términos. Si tal condición se cumple, todos se llevan el puntaje correspondiente. <u>Objetivo principal:</u> reforzar la toma de notas.	1 estrella

Nota. Descripción y objetivos de las actividades realizadas en la intervención, elaborada por Montecino (2023).

Al término de la última clase intervenida se procedió a aplicar el instrumento de recolección de datos. La herramienta utilizada fue un cuestionario adaptado del estudio de Cangalaya-Sevillano et al. (2022), el cual abarcó la medición de la pertinencia de la gamificación. Tal adaptación se realizó sobre la base de las necesidades del presente trabajo en cuanto a la especificidad de la interpretación consecutiva. El cuestionario aplicado de manera manual constó de tres partes:

- Indicadores demográficos (género y edad).
- 12 preguntas cerradas con el fin de obtener resultados cuantitativos. En cada pregunta los estudiantes debían determinar su grado de acuerdo en una escala tipo Likert de cinco categorías: **1** siempre - **2** casi siempre - **3** a veces - **4** casi nunca - **5** nunca. De esas 12 preguntas cerradas, ocho se enfocaron en la percepción general de los estudiantes con respecto a las actividades gamificadas, dos se relacionaron con el desarrollo de la memoria y las últimas dos se centraron en la toma de notas.
- Una pregunta abierta para recolectar datos cualitativos permitió analizar a fondo las

percepciones generales del alumnado respecto a la incorporación de actividades gamificadas en el aprendizaje de la interpretación consecutiva.

La muestra correspondió a un grupo de 24 estudiantes de tercer año de la carrera de Traductología y Traductor e intérprete inglés-español de la Universidad de Atacama, Copiapó, Chile. De los 24 estudiantes sometidos a estas actividades de gamificación, 23 contestaron el cuestionario. Se seleccionó dicho grupo, ya que se encontraban en las etapas iniciales del aprendizaje de la interpretación consecutiva.

Resultados

El hallazgo principal del presente trabajo investigativo permitió dilucidar la relevancia que posee el uso de la gamificación en la enseñanza de la interpretación consecutiva. En términos generales, se evidenció una percepción positiva en cuanto al rendimiento en la toma de notas y en la memoria por parte de los estudiantes. Otro punto que destacar es la repercusión de aplicar esta metodología de manera frecuente y estratégica en las etapas iniciales de la práctica de la interpretación consecutiva.

Percepciones en Torno al Uso de la Gamificación

Tabla 2

Resultados Cuantitativos - Percepción General.

Preguntas	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido interesante la unidad didáctica?	87%	8,7%	0%	4,3%	0%
¿Crees que el tiempo empleado en la unidad didáctica ha sido apropiado?	87%	0%	8,7%	0%	4,3%
¿Te han parecido variadas las actividades planteadas?	61%	30,4%	4,3%	4,3%	0%
¿Te han parecido interesantes las actividades planteadas?	95,7 %	0%	0%	4,3%	0%
¿Te han resultado difíciles las actividades realizadas?	13%	35%	26%	13%	13%
¿Te han parecido claras las explicaciones del docente?	100%	0%	0%	0%	0%
¿Consideras que el sistema gamificado genera competición entre tus compañeros?	4,3%	17,4%	21,7%	13%	43,6%
¿Te ha parecido interesante el sistema de recompensa (estrellas)?	69,7 %	13%	8,7%	4,3%	4,3%

Nota. Datos cuantitativos referentes a la percepción general de los estudiantes en torno al uso de la gamificación. Se considera la siguiente escala de aprobación: (1) siempre – (2) casi siempre – (3) a veces – (4) casi nunca – (5) nunca, elaborada por Montecino (2023).

En términos generales (ver Tabla 2), estudiantes y mejoró su motivación. En el ámbito educativo, este punto es fundamental porque dicha incentivación podrá facilitar la adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias (Gutiérrez-Artacho & Olvera-Lobo, 2016). Con estas características, por tanto, se infiere que la metodología aplicada despertó el interés de los

Percepciones en Torno a los Efectos del Uso de la Gamificación en Relación con el Rendimiento de la Memoria

Tabla 3

Resultados Cuantitativos - Percepción en torno a la Memoria.

Preguntas	1	2	3	4	5
¿Consideras que estas actividades sirven para mejorar la memoria?	73,9%	8,7%	8,7%	0%	8,7%
¿Consideras que tu memoria ha mejorado con estas actividades?	43,6%	21,7%	21,7%	8,7%	4,3%

Nota. Resultados cuantitativos referentes a la percepción de los estudiantes en torno al rendimiento de la memoria. Se considera la siguiente escala de aprobación: (1) siempre – (2) casi siempre – (3) a veces – (4) casi nunca – (5) nunca, elaborada por Montecino (2023).

A partir de los datos estadísticos de la Tabla 3, se observa que la mayoría de la muestra, es decir el 73,9%, consideró que las actividades gamificadas sirven para mejorar el rendimiento de la memoria. Ahora bien, cuando se les preguntó si sienten que su memoria ha mejorado con estas actividades, este porcentaje baja al 43,6% y se reparte en las otras categorías. Con estos resultados, se puede deducir que, si bien la mayoría de los estudiantes advierte que las actividades gamificadas pueden mejorar la memoria, cierta representación proporcional de ellos considera que no necesariamente sería su caso. Por ende, si se aplicaran estas actividades con mayor frecuencia podría significar que a largo plazo sí se podría mejorar el rendimiento de la memoria. De ahí, por tanto, emerge la significación de propiciar instancias que fomenten el uso de la memoria, en

conjunto con diferentes tipos de ejercicios (por ejemplo, de concentración), desde los inicios en la práctica de la interpretación consecutiva, tal como indica García Oya (2019).

Percepciones en Torno a los Efectos del Uso de la Gamificación en Relación con el Rendimiento en la Toma de Notas

Tabla 4

Resultados Cuantitativos - Percepción en torno a la Toma de Notas.

Preguntas	1	2	3	4	5
¿Consideras que estas actividades sirven para mejorar la toma de notas?	73,9%	4,3%	4,3%	8,7%	8,7%
¿Consideras que tu toma de notas ha mejorado con estas actividades?	47,9%	30,4%	4,3%	8,7%	8,7%

Nota. Resultados cuantitativos referentes a la percepción de los estudiantes en torno al rendimiento de la toma de notas. Se considera la siguiente escala de aprobación: (1) siempre – (2) casi siempre – (3) a veces – (4) casi nunca – (5) nunca, elaborada por Montecino (2023).

En la Tabla 4 se contempla una situación similar a los datos obtenidos de la Tabla 3. Se puede concluir que, (a) si bien se puede mejorar la toma de notas con este tipo de actividades, algunos estudiantes consideran que no sería su caso, y que (b) si se aplicara la metodología de gamificación en la enseñanza de la interpretación consecutiva de manera habitual podría resultar en el desarrollo de habilidades clave que son inherentes en los profesionales del área. Derivado de lo anterior y del análisis de datos cuantitativos, se puede inferir que los participantes confían en que este tipo de metodologías, además de resultar interesantes, pueden entregar las herramientas necesarias para rendir en la interpretación consecutiva, tanto a nivel de memoria como de toma de notas.

Resultados Cualitativos

Los datos cualitativos que se obtuvieron a partir de la tercera parte del cuestionario se examinaron sobre la base de un análisis de contenido del cual surgieron unidades temáticas en

función de la frecuencia en las distintas respuestas de los estudiantes. En la última parte del formulario, estos se refirieron a sus percepciones generales sobre el uso de actividades gamificadas en el aula y específicamente en el aprendizaje de la interpretación consecutiva.

El primer paso en el procedimiento del análisis de datos cualitativos fue categorizar a la muestra. Se eligió un número al azar para cada uno y la letra P (de “Participante”) para nombrarlos. Por ejemplo: P’1, P’2, P’3 y así sucesivamente. Posteriormente, luego de una lectura general de las respuestas, se identificaron las temáticas más relevantes y frecuentes con respecto a las necesidades del presente trabajo. Finalmente, se contabilizaron las unidades relacionadas para determinar aquellas que se reiteraron con mayor frecuencia. A continuación, la Tabla 5 aborda las temáticas identificadas a partir del análisis realizado.

Tabla 5

Unidades Temáticas de los Datos Cualitativos.

Metodología dinámica y didáctica	
P’1, P’3, P’4, P’5, P’6, P’7, P’8, P’9, P’10 y P’13	que equivalen al 43,4% de la muestra total.
Actividades útiles para la memoria y toma de notas	
P’1, P’2, P’3, P’4, P’5, P’7, P’12, P’15, P’18 y P’20	que equivalen al 43,4% de la muestra total.
Uso más frecuente	
P’1, P’2, P’6, P’10, P’11, P’13, P’15, P’16, P’18, P’20 y P’22	que equivalen al 47,8% de la muestra total.

Nota. Unidades temáticas que se identificaron en la etapa del análisis de contenido. Estas tres temáticas fueron las más frecuentes en las respuestas de los estudiantes, elaborada por Montecino (2023).

La primera unidad temática que se identificó a partir de los datos cualitativos es la característica dinámica y didáctica de la gamificación. En su mayoría, los estudiantes definieron esta metodología con tales conceptos y también señalaron que sintieron motivación al participar dada la naturaleza activa de las clases. Lo anterior coincide con lo expresado por Ortiz-Colón et al. (2018) con respecto a los efectos positivos de las actividades didácticas en la motivación. En este sentido, P'7 expresa que "el ritmo y el dinamismo de las actividades me mantuvieron atento". A partir de esta nueva forma de aprender, los estudiantes también valoran los beneficios de esta metodología de aprendizaje y que, "a través de actividades divertidas y didácticas se pueden lograr muchos avances" (P'1).

De igual forma, se destacan los beneficios en el ámbito del aprendizaje en donde, por ejemplo, P'8 señala "me encanta este tipo de actividades didácticas, ya que así se logra aprender más fácil". También, algunos participantes (P'4, P'12, P'16 y P'17) recalcan que no habían experimentado la implementación de esta metodología didáctica e innovadora en el aula. Como muestra de aquello, P'4 explica que "no conocía este tipo de actividades y me parecieron excelentes para practicar la memoria y la concentración de los estudiantes". También, P'12 indica "me ha parecido muy buena idea porque son cosas que nunca se practican en el aula".

Ahora, si bien la mayoría de los participantes tiene una percepción positiva respecto a esta metodología, hubo un estudiante en particular que señaló haberse sentido bajo presión durante las actividades, lo que podría causar una desmotivación. En este sentido, P'22 menciona que "fue estresante y todo era muy rápido". Por tanto, con este hallazgo, se infiere que es necesario aplicar ejercicios de memoria y toma de notas gradualmente y procurar una nivelación de aprendizaje que permita que todos los estudiantes sigan el ritmo de las actividades.

Por otro lado, destaca una temática relacionada con los conceptos propios de la interpretación consecutiva: la efectividad de la gamificación para la memoria y toma de notas. Respecto a esta unidad temática los estudiantes valoran los beneficios de las actividades

gamificadas, debido a que "ayudan a mejorar la memoria y sería de gran ayuda realizar este tipo de actividades antes de la práctica de interpretación consecutiva porque ayuda también para registrar notas" (P'2). En esta segunda temática casi la mitad de la muestra sintió una mejora en sus habilidades a la hora de interpretar consecutivamente; en este sentido, P'5 señala que notó "un gran avance al pasar de las clases y las actividades ayudaron a perfeccionar mi toma de notas y memoria".

Es importante destacar también, que algunos estudiantes hayan reparado en la importancia de la gamificación en su futuro como intérpretes. A este respecto, P'19 comenta que "los ejercicios son prácticos y realistas y nos motiva a adentrarnos en lo que es la interpretación consecutiva en términos de las estrategias utilizadas". De igual manera, los participantes indican que las actividades gamificadas "son una forma de trabajar la memoria lo cual es de suma importancia para la interpretación" (P'8) y que "estas actividades didácticas son de ayuda para nuestro desarrollo como futuros profesionales" (P'9).

Respecto a la tercera temática "uso más frecuente de la gamificación" esta se encuentra directamente relacionada con la segunda citada en el análisis. En este marco, un 47, 8% menciona que, si estas actividades se realizaran de manera frecuente, probablemente su memoria y toma de notas mejorarían significativamente. Por ejemplo, P'15 señala "me gustaría que hubiese más actividades así porque definitivamente ayudó en mi memoria y la práctica de la toma de notas en la interpretación consecutiva", P'18 también recalca que "hubiese sido incluso más provechoso realizarlas con mayor frecuencia y complementarlas con otros ejercicios de memoria" y, además, P'6 comenta que "de haberse aplicado estas actividades con anterioridad habrían sido muy beneficiosas".

Discusión

De acuerdo con los objetivos planteados y, en respuesta a las preguntas de investigación, se puede afirmar que existen efectos positivos tanto para el rendimiento de la memoria como para la toma de notas respecto al uso de la gamificación en la enseñanza de la interpretación consecutiva. Asimismo, se observa que el uso de esta

metodología puede conllevar beneficios en la motivación e interés de los estudiantes.

Otros de los hallazgos que se destacan en este trabajo tienen relación con la necesidad de crear instancias iniciales y frecuentes del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza para así obtener mejores resultados en la tarea de interpretar consecutivamente, con especial atención en las especificidades del proceso. Estas conclusiones coinciden con aquellas planteadas por García-Oya (2019) quien indica que se debieran diseñar actividades dirigidas a mejorar la memoria y la concentración en momentos iniciales en la enseñanza de la interpretación consecutiva. De igual forma, dentro de este mismo marco, Gutiérrez-Artacho & Olvera-Lobo (2016) mencionan que es ideal fijar desde el inicio los objetivos de aprendizaje y también determinar las competencias que se quieren desarrollar. Lo anterior facilita la preparación de un ambiente propicio que permita la adaptación de los distintos perfiles de los estudiantes.

Los resultados de esta investigación han confirmado la importancia del uso de metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, específicamente en los efectos de las competencias inherentes en la disciplina de interpretación consecutiva. Las direcciones futuras en esta línea de investigación podrán contemplar un rango amplio de competencias dentro de dicha profesión o una propuesta de actividades gamificadas que se enmarquen en el proceso de aprendizaje según niveles de complejidad.

Conclusiones

El uso de metodologías activas en el aula trae consigo beneficios significativos al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que fomentan la participación e interacción (Bravo-Cobeña & Viguera-Moreno, 2021; Castillo-Mora et al., 2022). No obstante, son distintas las variables que se deben considerar al momento de implementarlas tales como recursos, estrategias, perfiles de estudiantes, objetivos de aprendizaje, entre otras. Lo anterior, por tanto, plantea un desafío para los docentes quienes deben considerar decisiones pedagógicas de acuerdo con dichos elementos y con las especificidades del proceso mismo, de ahí la importancia de esta investigación.

Con relación a las experiencias educativas a partir de la intervención realizada en este trabajo se pretende mejorar la práctica docente con una mirada amplia que armonice los procesos educativos de acuerdo con las necesidades específicas del estudiantado. Concretamente, será interesante plantear la gamificación con juegos presentados en un software especializado para innovar el aprendizaje en la interpretación consecutiva, hacer un seguimiento apropiado y gestionar resultados de manera más eficiente. Otra arista destacable son las implicaciones pedagógicas de la línea del presente trabajo residen en el hecho de que estas estrategias se podrán aplicar en distintas asignaturas a lo largo de un plan de estudio con el fin de propiciar un proceso de aprendizaje aún más significativo.

Finalmente, la gamificación como herramienta tecnológica y didáctica presenta diversas ventajas que se podrían ver potenciadas con un lineamiento claro sobre el uso de esta. Se hace necesario, por ende, considerar tanto las decisiones en la aplicación de la herramienta como también en los resultados que se obtienen a partir de su implementación, es decir, se recomienda hacer un seguimiento continuo de las actividades en conjunto con una adecuada retroalimentación al término de estas.

Referencias

- 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-Marta-Abuin.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), 28-35. <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>
- Cangalaya-Sevillano L. M., Casazola-Cruz, O. D., & Farfán Aguilar, J. A. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 637-647. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>
- Castillo-Mora M. J., Escobar-Murillo M. G., Barragán-Murillo R. D. L. A., & Cárdenas-Moyano M. Y. (2022). La

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, Jorge L. Maguiña, A., Soto, J., Lama-Valdivia, L. E., & Correa-López, L. (2021). Estudios transversales. *Rev. Fac. Med. Hum.*, 21(1), 164-170. DOI 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.

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*, XV (1), pp. 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), p. 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>