



DICTAMEN

TÍTULO:

Gamificación e IA para el desarrollo de habilidades de escucha en inglés

ÁREA / TEMA:

Entornos virtuales

PUBLICABLE



NO PUBLICABLE



VALOR ACADÉMICO:

PUBLICABLE

CON MODIFICACIONES



5 / 6 / 7 / 8 / **9** / 10

ARGUMENTO / SINOPSIS:

El argumento central del discurso explora cómo la inteligencia artificial y los juegos educativos pueden transformar el aprendizaje del inglés. La premisa de la que se parte es que los alumnos se sienten más motivados y mejoran su comprensión auditiva al usar aplicaciones interactivas con puntos, niveles, recompensas y retroalimentación inmediata. La IA permite adaptar el nivel de dificultad y ofrecer comentarios personalizados. El estudio demuestra que combinar ambos enfoques no solo incrementa la participación, sino que facilita la práctica constante y significativa del idioma.

MÉRITOS A DESTACAR:

- Es importante resaltar que el capítulo no presenta la IA como sustituto del docente, sino como un recurso mediador que facilita la personalización del aprendizaje.

VÍCTOR BALLESTEROS, DIRECTOR ACADÉMICO

WWW.COMUNICACION-CIENTIFICA.COM

móvil: +(52) 55 7460-9138 • oficina: +(52) 55 5696-6541 / e-mail: academiacomunicacioncientifica@gmail.com
Av. Insurgentes Sur 1602, piso 4, suite 400, Crédito Constructor, Benito Juárez, CP 03940, CDMX, México

D.R. © EDICIONES COMUNICACIÓN CIENTÍFICA S.A.DE C.V.



DICTAMEN

- La propuesta considera variables afectivas (autoeficacia, compromiso, diversión) que inciden directamente en la adquisición de competencias lingüísticas.
- Utiliza lenguaje académico pero comprensible, lo que lo hace apto tanto para investigadores como para profesores en servicio o en formación.
- Conecta tres campos (lingüística aplicada, educación tecnológica e inteligencia artificial) con una mirada humanista y contextualizada.

DEFECTOS A SEÑALAR:

Es importante que el capítulo dedique una mención de manera explícita a los temas de protección de datos personales, privacidad digital, manejo ético de información sensible ni regulación del uso de IA con población estudiantil. Hay referencias generales al uso responsable de la tecnología y a la necesidad de aprovechar la IA de forma pedagógica y formativa, pero no se aborda ningún marco normativo. Tampoco se menciona cómo se gestionan los datos que las plataformas de IA o los sistemas gamificados podrían recopilar de los estudiantes.

OBSERVACIONES CUALITATIVAS A LA ADECUACIÓN DEL CONTENIDO:

¿Son adecuadas, suficientes y actualizadas las referencias bibliográficas?	SÍ	NO
¿Son claros y explícitos los objetivos del trabajo?	SÍ	NO

OBSERVACIONES CUANTITATIVAS A LA ADECUACIÓN DEL CONTENIDO:

¿Es pertinente el material estadístico y visual (mapas, gráficas, esquemas, etc.)?	SÍ	NO
¿Cuenta con introducción desarrollo y conclusión?	SÍ	NO

ORGANIZACIÓN, COHERENCIA Y EXPOSICIÓN DEL CONTENIDO:

¿Es congruente y equilibrada la estructura formal del manuscrito?	SÍ	NO
---	-----------	----

VÍCTOR BALLESTEROS, DIRECTOR ACADÉMICO

WWW.COMUNICACION-CIENTIFICA.COM

móvil: +(52) 55 7460-9138 • oficina: +(52) 55 5696-6541 / e-mail: academiacomunicacioncientifica@gmail.com
Av. Insurgentes Sur 1602, piso 4, suite 400, Crédito Constructor, Benito Juárez, CP 03940, CDMX, México

D.R. © EDICIONES COMUNICACIÓN CIENTÍFICA S.A.DE C.V.



DICTAMEN

¿Son coherentes y consistentes las secciones entre sí?	SI	NO
¿Existe relación entre el desarrollo del manuscrito con los objetivos planteados?	SI	NO
¿Sigue una metodología congruente con los objetivos?	SI	NO

SUGERENCIAS PARA MEJORAR LA ORGANIZACIÓN, COHERENCIA Y EXPOSICIÓN DEL CONTENIDO:

En cuanto al contenido discursivo el texto cumple con las disposiciones mencionadas.

¿HACE UNA APORTACIÓN ORIGINAL A LA DISCIPLINA?

Su énfasis en la gamificación como herramienta motivacional lo convierte en un referente para futuras investigaciones en innovación educativa.

¿CUENTA CON RIGOR ACADÉMICO Y FIABILIDAD EN LAS CONCLUSIONES?

Sí, son coherentes. La consistencia interna entre teoría, práctica y reflexión refuerza su valor académico.

¿LESIONA A ALGUNA PERSONA O ENTIDAD?

No.

¿ACONSEJA SU PUBLICACIÓN? ¿POR QUÉ?

Se aconseja su publicación. Es una guía práctica para docentes que buscan integrar tecnología y ludificación en la enseñanza de lenguas extranjeras.

VÍCTOR BALLESTEROS, DIRECTOR ACADÉMICO

WWW.COMUNICACION-CIENTIFICA.COM

móvil: +(52) 55 7460-9138 • oficina: +(52) 55 5696-6541 / e-mail: academiacomunicacioncientifica@gmail.com
Av. Insurgentes Sur 1602, piso 4, suite 400, Crédito Constructor, Benito Juárez, CP 03940, CDMX, México

D.R. © EDICIONES COMUNICACIÓN CIENTÍFICA S.A.DE C.V.